

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil PAUD Terpadu Teratai Putih

PAUD Terpadu Teratai Putih adalah lembaga milik perorangan yang berdiri sejak Tahun 2008 yang menyelenggarakan program keterpaduan antara TPA (Taman Penitipan Anak) usia 0 bulan 6 tahun Kelompok Bermain (KB) usia 2-4 tahun yang lebih dahulu diselenggarakan di lembaga ini. Kemudian pada tahun 2015 lembaga ini kembali menambah program Taman Kanak-Kanak (TK) usia 4-6 tahun, lalu kemudian pada Tahun 2019 Lembaga ini kembali menambah program Taman Penitipan Anak (TPA) atau *Daycare* dengan usia 0-6 Tahun. PAUD Terpadu Teratai Putih memberikan pelayanan pada anak usia dini secara utuh atau menyeluruh yang mencakup layanan gizi dan kesehatan, pendidikan dan pengasuhan, dan perlindungan, untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangan anak.

Selain itu lembaga ini juga menerima peserta didik dengan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), dimana lembaga ini bersedia dapat memberikan kesempatan pada anak-anak "Istimewa" tersebut untuk juga merasakan dan mengenyam pendidikan pada usia dini tanpa terkecuali. Selain itu PAUD Terpadu Teratai Putih juga memberikan fasilitas kepada setiap anak disesuaikan dengan minat, bakat, dan ketertarikan masing-masing individu. Oleh karena itu, ditambahkan kegiatan pengembangan diri yang dapat diikuti oleh seluruh peserta

didik. PAUD Terpadu Teratai Putih memiliki potensi untuk mencetak generasi unggul yang sehat, cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia.

Berikut ini adalah profil satuan pendidikan:

Nama	: PAUD TERPADU TERATAI PUTIH
Alamat	: Jl. Bina Satria No. 83 RT.12 RW.01 Kelurahan Loktabat Utara Kecamatan Banjarbaru Utara Kota Banjarbaru Provinsi Kalimantan selatan
Telepon	: 0831-4087-0058
Email	: paud.terpaduterataiputih@gmail.com
Jenis Layanan	: Taman Kanak-kanak (TK), Kelompok Bermain (KB), TPA (Taman Penitipan Anak)
NPSN	: (69896688)

2. Visi dan Misi PAUD Terpadu Teratai Putih

1) Visi Satuan Pendidikan

Visi PAUD Terpadu Teratai Putih adalah: “MEMBENTUK LEMBAGA PAUD YANG TERDEPAN DALAM MENDIDIK ANAK UNTUK MANDIRI DAN BERKARAKTER”.

2) Misi Satuan Pendidikan

Misi PAUD TERPADU TERATAI PUTIH ditetapkan sebagai representasi dari elemen visi dan elemen Profil Pelajar Pancasila. Elemen visi tersebut yaitu Beriman, Beakhlak Mulia, Cerdas, Mandiri, Berkebinekaan Global, dan Berwawasan Lingkungan. Enam Misi PAUD TERPADU TERATAI PUTIH telah ditetapkan sebagai berikut:

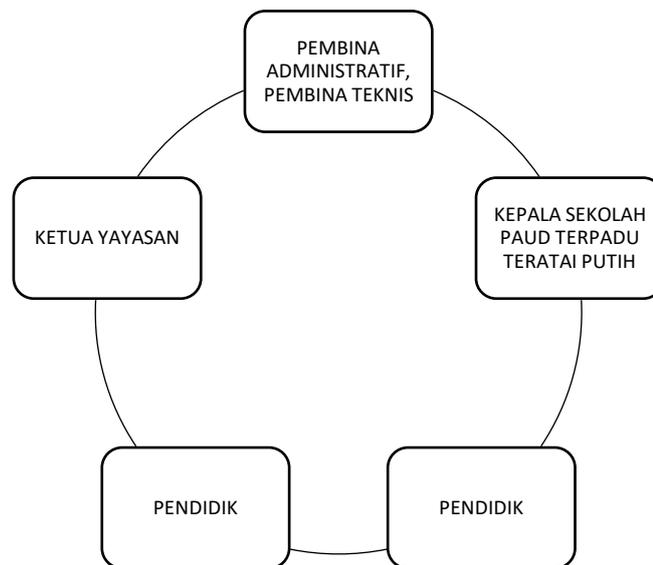
- 1) Membentuk profil peserta didik yang berakhlak mulia serta memiliki kebiasaan beribadah secara konsisten.

- 2) Meningkatkan kualitas lulusan agar sesuai dengan kebutuhan masyarakat serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek).
- 3) Menyelenggarakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.
- 4) Mengoptimalkan mutu pendidikan dalam rangka mencerdaskan generasi yang bermoral, kreatif, maju, dan mandiri.
- 5) Menumbuhkan kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan, kewirausahaan, serta pengembangan diri yang dirancang secara terencana dan berkelanjutan.
- 6) Mewujudkan lingkungan sekolah sebagai ruang untuk pengembangan intelektual, sosial, emosional, keterampilan, serta pelestarian budaya lokal dalam konteks kebhinekaan global.

Seluruh misi tersebut dirumuskan sebagai upaya untuk mencapai visi yang telah ditetapkan. Misi ini disosialisasikan kepada seluruh warga sekolah dan diimplementasikan melalui program serta kegiatan yang sistematis dan terencana.

3. Struktur Lembaga PAUD Terpadu Teratai Putih

Skema 4. 1 Struktur Lembaga PAUD Terpadu Teratai Putih

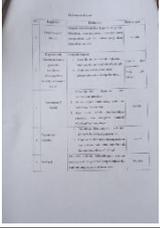
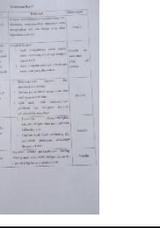


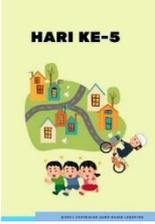
B. Produk Akhir

Produk akhir ini adalah modul yang siap digunakan. Sebelum itu, modul awal yang direvisi setelah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing hingga sampai tahap *expert judgment* berdasarkan penilaian dari dosen ahli untuk memastikan kelayakannya. Proses ini mencakup pemeriksaan tata bahasa, format, dan kejelasan materi. Perbaikan dilakukan agar modul lebih sistematis, mudah dipahami, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setelah melalui revisi, modul ini dinyatakan layak untuk diterapkan dalam *game-based learning*. Berikut isi modulnya:

Tabel 4.1 Modul Penerapan *Game-based learning*

No	Produk Awal	Revisi 1 Dosen Pembimbing	Revisi 2 (Produk Akhir) Expert Jugment
1			
2			
3			
4			
5			

No	Produk Awal	Revisi 1 Dosen Pembimbing	Revisi 2 (Produk Akhir) Expert Jugment
6			
7			
8			
9			
10			
11			

No	Produk Awal	Revisi 1 Dosen Pembimbing	Revisi 2 (Produk Akhir) Expert Jugment
12			
13			
14			
15			
16			
17			

No	Produk Awal	Revisi 1 Dosen Pembimbing	Revisi 2 (Produk Akhir) Expert Jugment
18			
19			
20			

1. Perbedaan dan Perbaikan produk

a. Perubahan pada Desain Tampilan

Perubahan dari revisi 1 ke produk akhir terutama terlihat pada tampilan dan cara penyajian materi. Jika pada tahap sebelumnya produk masih berbentuk lembaran biasa, maka pada tahap akhir sudah dikemas dalam bentuk buku dengan ukuran A5, yang lebih praktis dan mudah digunakan. Selain perubahan bentuk, tampilan buku juga mengalami banyak penyesuaian agar lebih menarik bagi pengguna. Beberapa elemen tambahan yang diterapkan meliputi variasi warna, ilustrasi yang mendukung isi materi, serta tata letak yang lebih terstruktur dan nyaman dibaca.

Perubahan ini tidak hanya membuat produk lebih menarik secara visual, tetapi juga lebih fungsional. Dengan desain yang lebih baik, diharapkan buku ini dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

b. Perubahan pada Materi

Perubahan dari produk awal ke revisi 1 terutama dilakukan pada bagian pendahuluan agar lebih sesuai dengan judul skripsi. Selain itu, ditambahkan juga poin tujuan pembelajaran yang sebelumnya belum dicantumkan secara jelas. Perubahan lainnya berkaitan dengan penyusunan kegiatan pembelajaran. Jika sebelumnya kegiatan hanya dibuat dalam satu rangkaian yang diulang-ulang, maka pada revisi 1 kegiatan tersebut dibagi menjadi beberapa sesi dengan aktivitas yang berbeda di setiap sesi. Hal ini bertujuan agar pembelajaran lebih terstruktur dan bervariasi.

Pada tahap selanjutnya, perubahan dari revisi 1 ke produk akhir lebih berfokus pada penyempurnaan isi. Perbaikan yang dilakukan mencakup koreksi kesalahan penulisan (typo) serta penyusunan ulang kalimat agar lebih jelas dan mudah dipahami. Selain itu, bagian pendahuluan juga diperluas dengan menambahkan referensi dari *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fourth Edition* (DSM-IV) untuk memperkuat dasar teori dalam menjelaskan anak ADHD dan metode pembelajaran yang digunakan.

Dengan berbagai perubahan ini, produk akhir menjadi lebih terstruktur, informatif, dan sesuai dengan standar akademik, sehingga lebih jelas dalam menggambarkan penerapan metode pembelajaran yang diteliti.

c. Perubahan pada Aktivitas *Game*

Perubahan dari Produk Awal ke Revisi 1 terutama terjadi pada cara menyusun kegiatan pembelajaran. Awalnya, dalam satu sesi terdapat empat kegiatan yang harus diselesaikan. Namun, setelah direvisi, kegiatan tersebut dipecah menjadi delapan sesi, dengan masing-masing sesi hanya terdiri dari dua kegiatan. Perubahan ini dilakukan agar pembelajaran lebih terstruktur dan tidak terlalu padat dalam satu sesi. Dengan mengurangi jumlah kegiatan dalam setiap sesi, anak-anak dapat lebih fokus dan tidak merasa terbebani. Selain itu, pembagian ini juga memberi kesempatan bagi pendidik untuk membimbing anak secara lebih intensif, sehingga pemahaman dan keterampilan mereka bisa berkembang secara bertahap.

Setelah perubahan tersebut diterapkan dalam revisi 1, tidak ada lagi perubahan dalam penyusunan sesi kegiatan pada produk akhir. Struktur yang telah dibuat dalam revisi 1 tetap digunakan karena sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan anak dalam penelitian ini. Dengan pembagian sesi yang lebih teratur, diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat memberikan hasil yang lebih baik dalam meningkatkan motorik halus anak ADHD.

d. Perubahan pada rangkaian kegiatan

Perubahan dari produk awal ke revisi 1 terutama terjadi pada susunan kegiatan pembelajaran. Pada tahap awal, kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan yang berisi pengenalan aktivitas, penyampaian tujuan, serta penjelasan tentang alat dan bahan yang akan digunakan. Setelah itu, kegiatan inti berfokus pada latihan

motorik halus, seperti membentuk bola dan ular menggunakan alat bantu untuk meniru pola sederhana, serta membuat makanan dari *playdough*.

Setelah kegiatan inti selesai, dilanjutkan dengan sesi penutup, di mana anak-anak diajak untuk menyimpulkan apa yang telah dipelajari, diberikan apresiasi dan pujian atas usaha mereka, serta dilibatkan dalam proses merapikan dan membersihkan alat yang digunakan. Sesi terakhir adalah evaluasi untuk mengamati perkembangan anak, termasuk ketangkasan jari, daya tahan dalam bermain, serta tingkat fokus selama kegiatan. Evaluasi ini juga mencakup pencatatan perkembangan anak dalam setiap sesi. Dalam revisi 1, ada tambahan bagian sebelum evaluasi, yaitu tujuan dan capaian, agar kegiatan lebih terarah dan hasil yang diharapkan lebih jelas.

Namun, setelah ditinjau kembali, struktur kegiatan dalam revisi 1 masih kurang sistematis, sehingga perlu disempurnakan dalam produk akhir. Pada tahap ini, kegiatan diawali dengan menetapkan tujuan dan capaian, yang bertujuan untuk mengetahui target pembelajaran dalam sesi tersebut. Setelah itu, dilakukan persiapan dengan mengenalkan alat dan bahan yang akan digunakan. Sesi berikutnya adalah pembukaan, yang mencakup gambaran singkat tentang aktivitas yang akan dilakukan. Selain itu, sesi ini juga digunakan untuk membangun kedekatan dengan anak-anak melalui percakapan santai atau berbagi pengalaman sebelum masuk ke kegiatan inti. Dalam kegiatan inti, anak-anak diajak bermain *playdough* atau melakukan aktivitas belajar sambil bermain dengan variasi kegiatan yang berbeda setiap harinya.

Setelah kegiatan inti, sesi penutupan dilakukan dengan menyimpulkan apa yang telah dipelajari, memberikan apresiasi dan pujian atas usaha anak, serta mengajak mereka merapikan dan mengatur kembali alat yang digunakan. Sesi terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan dengan metode checklist untuk mencatat perkembangan anak. Evaluasi ini juga didukung dengan dokumentasi berupa foto atau video sebagai bahan analisis perkembangan anak dari waktu ke waktu.

Dengan perubahan ini, struktur kegiatan menjadi lebih jelas, sistematis, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi anak-anak.

e. Perubahan pada Bahan atau Media yang Digunakan

Pada tahap produk awal hingga revisi 1, tidak ada perubahan terkait alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Alat dan bahan yang telah ditentukan sejak awal tetap dipertahankan tanpa ada penambahan maupun pengurangan. Namun, perubahan terjadi pada tahap revisi 1 ke produk akhir. Karena setiap sesi kegiatan memiliki variasi dalam kegiatan inti, maka alat dan bahan yang digunakan pun perlu disesuaikan. Peneliti menambahkan berbagai alat untuk mendukung setiap aktivitas agar lebih efektif dan menarik bagi anak-anak.

Penyesuaian ini dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan setiap kegiatan. Jika sebelumnya alat dan bahan yang digunakan lebih terbatas, dalam produk akhir berbagai alat tambahan disiapkan agar aktivitas dapat berjalan lebih optimal. Misalnya, untuk kegiatan yang berfokus pada pembentukan pola atau objek tertentu, alat bantu yang lebih spesifik disediakan agar anak lebih mudah

mengikuti instruksi. Begitu juga dengan aktivitas bermain yang membutuhkan variasi alat untuk menjaga minat dan keterlibatan anak tetap tinggi selama proses pembelajaran.

Dengan adanya tambahan alat dan bahan, setiap sesi kegiatan menjadi lebih variatif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Perubahan ini juga bertujuan untuk memastikan bahwa anak-anak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendukung perkembangan motorik halus mereka secara maksimal.

C. Penyajian Data

1. Identitas dan Deskripsi subjek penelitian

a. Subjek A

A lahir di Banjarbaru pada 27 Juli 2019 dan saat ini berusia lima tahun tujuh bulan. Ia merupakan anak ketiga dari dua bersaudara dan berjenis kelamin laki-laki. A tinggal bersama kedua orang tuanya yang berperan aktif dalam mendukung tumbuh kembangnya, termasuk dalam proses pendidikannya.

Sejak usia dini, A didiagnosis dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD). Kondisi ini memengaruhi cara ia berinteraksi dengan lingkungan sekitar, termasuk dalam hal perhatian, aktivitas motorik, serta pengendalian impuls. Saat ini, A bersekolah di PAUD Terpadu Teratai Putih, sebuah lembaga pendidikan inklusi yang memberikan layanan khusus bagi anak-anak dengan kebutuhan pendidikan berbeda.

Selain bersekolah, A juga rutin menjalani terapi di Terapi Anak Hebat Banjarbaru. Terapi ini bertujuan untuk membantu perkembangannya, terutama

dalam hal motorik halus, fokus, serta keterampilan sosial dan emosionalnya. Dengan pendekatan yang tepat, termasuk metode *game-based learning*, ia diharapkan dapat meningkatkan keterampilan motorik halus serta kemampuannya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang memerlukan konsentrasi dan koordinasi tangan.

b. Subjek B

Subjek B adalah seorang anak laki-laki yang lahir di Banjarmasin pada 7 Juli 2018. Saat ini, ia berusia 6 tahun 7 bulan. B merupakan anak yang aktif dan memiliki energi tinggi dalam kesehariannya. Ia tinggal bersama kedua orang tuanya yang memberikan dukungan penuh terhadap tumbuh kembangnya. Saat ini, B bersekolah di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih, di mana ia mendapatkan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhannya.

Selain bersekolah, B juga rutin menjalani terapi di Terapi Anak Hebat Banjarbaru. Terapi ini bertujuan untuk membantu perkembangannya, terutama dalam hal motorik halus, fokus, serta keterampilan sosial dan emosionalnya. Dalam kegiatan belajar di sekolah, B terkadang mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian dan membutuhkan bimbingan tambahan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang memerlukan koordinasi tangan-mata. Namun, dengan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, seperti metode *game-based learning* menggunakan playdough, B menunjukkan respons yang cukup baik.

c. Subjek C

Subjek C adalah seorang anak laki-laki yang lahir pada 15 Juli 2019. Saat ini, ia berusia 5 tahun 7 bulan. C merupakan anak pertama dalam keluarganya dan

tinggal bersama kedua orang tuanya. Ia mendapatkan dukungan penuh dari keluarganya dalam proses belajar dan perkembangannya. Saat ini, C bersekolah di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih, di mana ia mendapatkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya sebagai anak dengan ADHD.

Selain bersekolah, C juga menjalani terapi secara rutin di Rumah Sakit Daerah Idaman Kota Banjarbaru. Terapi ini dilakukan untuk membantu meningkatkan keterampilan motorik, fokus, dan kemampuannya dalam berinteraksi sosial. C memiliki karakteristik yang unik, di mana ia cenderung lebih membutuhkan pendampingan dalam menyelesaikan tugas yang memerlukan konsentrasi tinggi. Meskipun begitu, ia memiliki rasa ingin tahu yang besar dan mampu menunjukkan perkembangan ketika diberikan stimulasi yang menarik.

Dalam observasi yang dilakukan selama 8 hari, C menunjukkan minat yang cukup baik terhadap kegiatan bermain dengan *playdough*. Pada awalnya, ia mengalami kesulitan dalam menggenggam dan membentuk *playdough* dengan benar. Namun, dengan bimbingan dan pengulangan, ia mulai menunjukkan peningkatan dalam keterampilan motorik halus, terutama dalam menekan dan meremas *playdough* dengan lebih kuat. C juga mulai lebih mampu mengikuti instruksi sederhana yang diberikan oleh guru, meskipun masih memerlukan arahan tambahan agar dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik.

2. Identitas dan Deskripsi subjek penelitian

a. Informan 1

Informan 1 adalah seorang guru kelas untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) di PAUD Terpadu Teratai Putih, lahir di Martapura, 6 juni 2005, berjenis

kelamin perempuan. Saat ini, ia berdomisili di Martapura. Sebagai pendidik, Informan 1 telah mengajar selama satu tahun enam bulan dan memiliki pengalaman dalam mendampingi anak-anak dengan kebutuhan khusus, termasuk anak dengan ADHD. Selain aktif mengajar, ia juga sedang menempuh pendidikan sebagai mahasiswa untuk memperdalam ilmu dan keterampilannya. Dalam tugasnya sebagai guru, Informan 1 berperan dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak ABK. Ia juga mengamati perkembangan anak, memberikan bimbingan individual, serta menyesuaikan metode pengajaran agar lebih efektif, untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak ADHD.

b. Informan 2

Informan 2 adalah seorang guru kelas untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) di PAUD Terpadu Teratai Putih. Lahir di Malang, 07 maret 2005, ia berjenis kelamin perempuan dan saat ini berdomisili di Jl. Karet Indah Gg 1. Sebagai pendidik, Informan 2 telah mengajar selama empat bulan. Meskipun masih dalam tahap awal pengalaman mengajar, ia memiliki dedikasi tinggi dalam membimbing anak-anak dengan kebutuhan khusus, termasuk anak ADHD. Dalam perannya, ia bertanggung jawab dalam menyusun dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan setiap anak, memastikan mereka mendapatkan dukungan yang optimal di lingkungan sekolah. Selain mengajar, Informan 2 juga sering membantu orang tuannya membuat pesanan kue dan aktif dalam mengamati perkembangan anak serta menyesuaikan strategi pengajaran yang lebih interaktif,

untuk membantu meningkatkan keterampilan motorik halus dan fokus anak ADHD dalam kegiatan belajar sehari-hari.

c. Informan 3

Informan 3 adalah seorang guru kelas untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) di PAUD Terpadu Teratai Putih. Lahir di Tabalong, 19 Agustus 2002, Ia berjenis kelamin perempuan dan berdomisili di Gg. Sejahtera-Gotong Royong, Loktabat Utara. Ia telah mengajar selama kurang lebih dua bulan dan memiliki peran dalam mendampingi serta membimbing anak-anak dengan kebutuhan khusus, termasuk ADHD. Meskipun masih relatif baru dalam dunia pendidikan inklusi, Informan 3 berupaya untuk memahami karakteristik setiap anak dan menyesuaikan metode pengajaran agar lebih efektif dan menarik bagi mereka.

Dalam proses belajar mengajar, ia turut menerapkan berbagai strategi, untuk membantu meningkatkan keterampilan motorik halus serta kemampuan fokus anak ADHD. Selain mengajar ia juga sambil menempuh Pendidikan menjadi mahasiswa untuk menambah ilmu dan wawasan dan Ia juga aktif mengamati perkembangan anak serta bekerja sama dengan rekan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan suportif bagi anak-anak berkebutuhan khusus.

3. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Hasil Observasi hari pertama

Pada hari pertama, kegiatan yang dilakukan berfokus pada aktivitas dasar motorik halus yang melibatkan berbagai tugas sederhana hingga menengah, seperti memasukkan koin ke dalam celengan, menjepit dan memindahkan bola kecil, mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna, menghitung biji kacang

hijau, menggunting kertas sesuai pola, serta menyusun puzzle sederhana. Hasil observasi menunjukkan bahwa Subjek A mampu menyelesaikan semua aktivitas dengan baik dan tanpa hambatan berarti. Ia memiliki koordinasi tangan-mata yang cukup baik dan dapat mengikuti instruksi dengan cukup mudah. Sebaliknya, Subjek B dan Subjek C hanya berhasil menyelesaikan aktivitas yang lebih sederhana, seperti memasukkan koin ke dalam celengan, namun mengalami kesulitan pada tugas yang membutuhkan ketepatan dan ketahanan motorik yang lebih tinggi. Mereka kesulitan dalam menjepit dan memindahkan bola kecil, mengklasifikasikan benda, serta menggunting dan menyusun puzzle sesuai pola. Tantangan utama yang dihadapi keduanya adalah kurangnya kontrol terhadap gerakan jari dan tangan serta kesulitan dalam mempertahankan fokus selama aktivitas berlangsung¹.

b. Hasil Observasi hari Kedua

Dari hasil observasi hari pertama, Subjek A memiliki kontrol tangan yang cukup baik, tetapi masih kurang kuat dalam tugas yang membutuhkan tekanan lebih besar. Subjek B dan Subjek C kesulitan mengontrol gerakan tangan saat menggunakan alat bantu serta sulit mempertahankan fokus.

Pada hari kedua, kegiatan beralih ke permainan *playdough* yang bertujuan untuk melatih kemampuan menekan dan membentuk benda dengan tangan. Subjek A menunjukkan kemampuan yang cukup baik dalam membentuk bola kecil dan besar serta menekan *playdough* hingga pipih. Ia juga mampu mempertahankan fokus selama sesi berlangsung, meskipun masih mengalami sedikit kesulitan dalam aktivitas yang memerlukan kekuatan tangan lebih besar, seperti meremas dan

¹ Hasil observasi awal, di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih, 09 Oktober 2024.

memotong *playdough*. Subjek B juga mampu melakukan sebagian besar aktivitas yang diberikan, namun ia cenderung cepat bosan dan membutuhkan variasi aktivitas agar tetap tertarik. Salah satu tantangan utama yang dihadapi Subjek B adalah kesulitan dalam memotong *playdough* menggunakan pisau plastik, karena masih belum memiliki kontrol tangan yang cukup baik. Subjek C juga menunjukkan kemampuan dalam meremas dan membentuk bola, tetapi belum bisa menekan *playdough* dengan stabil. Ia lebih sering sibuk dengan keinginannya sendiri dan kurang tertarik untuk mengikuti instruksi dengan baik.²

c. Hasil Observasi hari Ketiga

Pada hari sebelumnya, Subjek A bisa menekan *playdough* dengan baik tetapi masih kesulitan pada tugas yang membutuhkan tekanan lebih kuat. Subjek B cepat bosan dan kurang bisa mengontrol tangannya saat memotong *playdough*. Subjek C lebih fokus pada keinginannya sendiri daripada mengikuti instruksi.

Hari ketiga berfokus pada keterampilan menggulung dan membuat garis menggunakan *playdough*. Subjek A bisa menggulung *playdough* dengan cukup baik, tetapi terkadang mudah teralihkan oleh hal-hal lain di sekitarnya. Subjek B bisa membuat garis rapi dengan bantuan alat, tetapi ia masih kesulitan dalam menggulung *playdough* dengan panjang yang diminta. Selain itu, ia juga mengalami kesulitan dalam menjaga fokus selama kegiatan berlangsung. Sementara itu, Subjek C menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam aktivitas ini

² Hasil observasi hari ke-2, di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih, 31 Januari 2024.

dan mampu menggulung serta membuat garis dengan baik. Namun, gerakannya masih belum sepenuhnya terkontrol, sehingga hasil akhirnya kurang rapi.³

d. Hasil Observasi Hari Keempat

Pada hari sebelumnya, Subjek A sudah bisa menggulung *playdough* tetapi masih mudah terdistraksi. Subjek B masih kesulitan menggulung *playdough* dengan panjang yang sesuai dan mempertahankan fokus. Subjek C sudah antusias tetapi hasil pekerjaannya belum rapi.

Pada hari keempat, aktivitas berlanjut dengan tugas membentuk berbagai bentuk geometri menggunakan *playdough*. Subjek A berhasil membentuk lingkaran, segitiga, dan persegi dengan kontrol tangan yang lebih baik dibandingkan hari sebelumnya. Ia juga menunjukkan peningkatan dalam ketelitian dan koordinasi gerakan. Subjek B, meskipun mampu menekan dan membentuk *playdough*, masih mengalami kesulitan dalam mengikuti pola geometri yang diberikan. Ia juga mudah bosan, sehingga sering kali meninggalkan aktivitas sebelum selesai. Subjek C, di sisi lain, juga bisa menekan dan membentuk *playdough*, tetapi lebih banyak fokus pada aktivitas yang diinginkannya sendiri daripada mengikuti instruksi yang diberikan.⁴

e. Hasil Observasi Hari Kelima

Pada hari sebelumnya, anak-anak mulai memahami cara membentuk berbagai bentuk geometri menggunakan *playdough*. Subjek A menunjukkan koordinasi tangan yang cukup baik dalam membuat lingkaran, segitiga, dan persegi,

³ Hasil observasi hari ke-3, di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih, 03 Februari 2024.

⁴ Hasil observasi hari ke-4, di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih, 04 Februari 2024.

meskipun hasilnya masih kurang rapi. Subjek B mengalami kesulitan dalam mengikuti pola yang diberikan dan sering kehilangan fokus sebelum tugasnya selesai. Sementara itu, Subjek C lebih tertarik bereksplorasi dengan bentuk yang dibuatnya sendiri daripada mengikuti instruksi yang diberikan.

Pada hari kelima, anak-anak diberikan tugas untuk membuat gambar wajah senyum menggunakan *playdough*. Subjek A dan Subjek B tidak mengikuti contoh yang diberikan dan lebih suka bermain dengan *playdough* sesuai keinginan mereka sendiri. Mereka menunjukkan ketertarikan untuk bereksplorasi dengan bentuk lain daripada membuat wajah senyum seperti yang diminta. Sebaliknya, Subjek C mampu menempelkan bagian wajah dengan benar dan menggambarkan ekspresi sesuai instruksi. Ia tampak lebih fokus dan tertarik dengan aktivitas ini dibandingkan aktivitas sebelumnya.⁵

f. Hasil Observasi Hari Keenam

Berdasarkan hasil observasi pada hari sebelumnya, Subjek A dan Subjek B cenderung lebih suka bereksplorasi dengan *playdough* daripada mengikuti pola yang diberikan. Subjek A sudah bisa membentuk wajah senyum, tetapi hasilnya masih kurang rapi. Subjek B lebih banyak bermain dengan *playdough* tanpa menyelesaikan tugas dengan benar. Sementara itu, Subjek C mulai menunjukkan perkembangan dalam mengikuti instruksi, meskipun ia masih membutuhkan arahan tambahan.

⁵ Hasil observasi hari ke-5, di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih, 05 Februari 2024.

Hari keenam melibatkan penggunaan cetakan untuk membentuk *playdough* serta memindahkannya dengan hati-hati. Subjek A dan Subjek C mampu menyelesaikan semua aspek yang diamati dalam aktivitas ini. Mereka dapat menggunakan cetakan dengan baik dan memindahkan hasil cetakan tanpa merusaknya. Namun, Subjek B, meskipun mampu menggunakan cetakan untuk membentuk *playdough*, sering kali langsung merusak bentuk yang telah dibuat setelah dikeluarkan dari cetakan. Hal ini menunjukkan bahwa ia lebih menikmati proses bermain daripada menjaga bentuk *playdough* tetap utuh.⁶

g. Hasil Observasi hari ketujuh

Pada hari sebelumnya, Subjek A dan Subjek C sudah mampu menggunakan cetakan dengan baik, tetapi hasilnya masih perlu diperbaiki agar lebih rapi. Subjek B masih mengalami kesulitan menjaga bentuk *playdough* tetap utuh setelah dicetak, karena ia lebih tertarik untuk bermain daripada menyelesaikan tugas sesuai arahan.

Pada hari ketujuh, kegiatan yang dilakukan adalah memotong dan menyusun *playdough*. Subjek A mampu memotong *playdough* dengan cukup baik, meskipun ia masih kurang kuat dalam menekan pisau dan kadang salah posisi dalam memegangnya. Sementara itu, Subjek B dan Subjek C mampu memotong *playdough* dengan baik, tetapi belum bisa menyusun potongan secara rapi atau mengikuti pola yang diberikan. Mereka lebih cenderung bermain dengan hasil potongan *playdough* sesuai keinginan sendiri daripada mengikuti instruksi yang diberikan.⁷

⁶ Hasil observasi hari ke-6, di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih, 06 Februari 2024.

⁷ Hasil observasi hari ke-7, di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih, 07 Februari 2024.

h. Hasil Observasi Hari Kedelapan

Pada hari sebelumnya, Subjek A sudah mulai bisa memotong *playdough* dengan lebih baik, tetapi ia masih perlu meningkatkan kekuatan tangannya agar potongannya lebih rapi. Subjek B dan Subjek C sudah bisa memotong *playdough*, tetapi mereka tidak mengikuti pola penyusunan yang diminta dan lebih memilih bermain bebas dengan potongan yang telah dibuat.

Hari kedelapan menitikberatkan pada pembuatan miniatur serta pengelompokan warna menggunakan *playdough*. Subjek A mampu membuat detail kecil dan mengelompokkan warna dengan cukup baik, meskipun hasil akhirnya masih kurang rapi. Subjek B tidak menyelesaikan tugas ini dengan benar karena lebih suka menggabungkan semua warna *playdough* menjadi satu. Subjek C, sebaliknya, mampu membuat detail dengan baik, tetapi masih mengalami kesulitan dalam menyusun miniatur dengan rapi.

i. Hasil Wawancara Informan 1

Berdasarkan wawancara dengan Ibu T.L, sebagai guru kelas untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih, diketahui bahwa setiap anak memiliki perkembangan motorik halus yang berbeda. A dan C lebih sering berlatih motorik halus melalui permainan seperti Lego, sedangkan B lebih aktif dalam aktivitas seperti menempel dan mengelem kertas origami. Dalam menjaga fokus, anak-anak cenderung lebih baik saat tidak terdistraksi oleh lingkungan sekitar. Jika mereka mudah kehilangan fokus, guru akan mendampingi secara individual untuk memastikan mereka tetap terlibat dalam kegiatan.

Dalam hal koordinasi mata dan tangan, anak-anak umumnya mampu mengikuti aktivitas dengan baik selama tidak ada gangguan dari lingkungan sekitar. Mereka lebih suka bermain secara individu, mengambil permainan sendiri, dan mengikuti instruksi guru secara bertahap. Aktivitas yang sering digunakan untuk melatih koordinasi mata dan tangan meliputi bermain lego, meronce, menempel, dan mengelem. Namun, kesulitan utama yang dihadapi adalah kurangnya kestabilan fokus, terutama ketika ada distraksi dari lingkungan. Hal ini membuat anak-anak mudah teralihkan dan memerlukan pendampingan lebih lanjut.

Dalam tugas yang membutuhkan ketelitian, seperti mewarnai, memotong, atau menempel benda kecil, B dan C masih memerlukan arahan berulang agar bisa menyelesaikan tugas dengan baik, sementara A lebih mampu mengikuti instruksi hanya dengan satu kali perintah. Konsistensi dalam menyelesaikan tugas motorik halus juga berbeda di antara ketiga anak. A dan C lebih konsisten dalam bermain lego, sedangkan B hanya tertarik menyusun lego saat pembelajaran berlangsung dan cenderung jarang bermain di luar sesi belajar. Untuk menjaga konsistensi, guru biasanya menerapkan pendekatan satu anak satu guru, yang bertujuan untuk mengurangi distraksi dan meningkatkan keterlibatan anak dalam tugasnya.

Perbedaan hasil kerja anak terlihat dari bagaimana mereka menyelesaikan tugas yang mudah dan sulit. Jika tugas dianggap mudah, anak cenderung menyelesaikannya sendiri tanpa bantuan guru. Sebaliknya, jika tugas lebih sulit, guru akan memberikan bantuan dengan mengarahkan langkah-langkah yang harus dilakukan. Ketika menghadapi kesulitan dalam tugas motorik halus, anak-anak umumnya meminta bantuan guru. Misalnya, jika mereka kesulitan memasang ban

pada lego berbentuk mobil, mereka akan bertanya kepada guru dan mencoba mengikuti instruksi yang diberikan.

Dalam pembelajaran keterampilan motorik halus baru, guru menjelaskan tugas terlebih dahulu, kemudian mendampingi anak saat mereka mencoba sendiri. Strategi utama yang digunakan adalah meminimalkan distraksi dan memastikan anak tetap fokus selama aktivitas berlangsung. Secara umum, perkembangan motorik halus ketiga anak sudah cukup baik, meskipun masih perlu dilatih secara konsisten. Anak-anak sudah mampu menggenggam, memegang, menempel, dan melempar, tetapi masih ada beberapa kendala, terutama dalam kekuatan genggaman dan ketahanan mereka dalam melakukan tugas dalam waktu yang lebih lama.

Perubahan dalam cara anak memegang alat tulis juga terlihat. A dan C sudah mampu memegang pensil dengan posisi jari yang benar, sehingga hasil tulisan dan warna mereka cukup bagus. Namun, B masih mengalami kesulitan dalam memegang pensil dengan baik, sehingga dalam kegiatan menulis atau mewarnai ia masih memerlukan pendampingan dari guru. Dari ketiga anak, A dan C menunjukkan perkembangan motorik halus yang lebih signifikan dibandingkan dengan B, terutama dalam kekuatan genggaman dan kemampuan menyelesaikan tugas motorik halus dengan lebih mandiri.⁸

j. Hasil Wawancara Informan 1

Berdasarkan wawancara dengan Ibu A.R, guru kelas dari A, B, dan C di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih, diperoleh berbagai informasi terkait perkembangan motorik halus ketiga anak tersebut. Setiap anak memiliki perbedaan

⁸ Hasil wawancara informan 1, di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih, 12 Februari 2024.

dalam menjaga fokus saat melakukan kegiatan motorik halus. A dan C mampu mempertahankan fokus dengan bermain Lego, sedangkan B lebih jarang bermain dengan lego di luar sesi pembelajaran. Namun, ketika diarahkan dalam pembelajaran, B mau mengikuti instruksi untuk memasang lego.

Dalam membedakan tingkat fokus anak, guru mengamati saat proses pembelajaran berlangsung. Jika anak tidak terdistraksi oleh lingkungan sekitar, fokus mereka dapat terjaga dengan baik. Koordinasi gerakan mata dan tangan juga diamati dalam aktivitas bermain dan belajar. Anak-anak cenderung bermain secara individu, memilih permainan sendiri, dan menunjukkan koordinasi yang cukup baik jika tidak terdistraksi. Beberapa aktivitas yang efektif untuk melatih koordinasi ini meliputi bermain Lego, meronce, menempel, dan mengelem.

Meskipun koordinasi motorik halus mereka sudah berkembang, masih ada beberapa kesulitan yang dihadapi, terutama stabilitas fokus yang belum optimal. Gangguan dari lingkungan sekitar sering membuat anak mudah terdistraksi, sehingga membutuhkan pendampingan lebih lanjut. Dalam tugas yang membutuhkan ketelitian, seperti mewarnai, memotong, atau menempel benda kecil, B dan C masih membutuhkan arahan berulang, sementara A dapat menyelesaikan tugas dengan satu kali instruksi, asalkan tidak terdistraksi.

Konsistensi dalam menyelesaikan tugas motorik halus juga bervariasi. A dan C lebih konsisten dalam permainan lego, bahkan sering berusaha menyusun lego setinggi mungkin. Sebaliknya, B hanya mau menyusun lego saat pembelajaran berlangsung, tetapi tidak melakukannya di luar sesi pembelajaran. Untuk membantu

anak lebih konsisten, guru menggunakan metode belajar individual satu anak satu guru, agar mereka lebih terfokus dan tidak mudah terdistraksi.

Perbedaan hasil kerja anak dalam mengerjakan tugas yang mudah dan sulit juga terlihat jelas. Jika tugas dianggap mudah, anak cenderung menyelesaikannya sendiri tanpa bantuan. Namun, jika tugas lebih sulit, mereka akan meminta bantuan guru dengan berbagai cara, seperti menyentuh tangan guru atau menunjukkan ekspresi kebingungan jika kemampuan bahasa mereka masih terbatas. Ketika menghadapi tugas motorik halus yang lebih sulit, anak-anak sering kali membutuhkan arahan tambahan, seperti dalam memegang lem atau memasang bagian kecil dari lego.

Dalam mengatasi kesulitan, anak-anak biasanya mencari guru untuk meminta bantuan. Sebagai contoh, saat bermain lego, mereka sering mengalami kesulitan dalam memasang bagian kecil seperti ban pada mobil, sehingga mereka meminta bantuan guru untuk menunjukkan cara yang benar. Setelah mendapatkan arahan, mereka mencoba memasangnya sendiri. Untuk membantu anak memahami dan mengikuti instruksi dengan baik dalam keterampilan motorik halus baru, guru memberikan penjelasan terlebih dahulu, kemudian mendampingi anak saat mereka mencoba sendiri. Strategi yang diterapkan adalah meminimalkan distraksi dan menerapkan pembelajaran individual.

Secara keseluruhan, perkembangan motorik halus ketiga anak cukup baik, meskipun masih perlu dilatih secara berkelanjutan. Anak-anak sudah mampu menggenggam, memegang, menempel, dan melempar, tetapi beberapa aspek seperti kekuatan genggamannya masih perlu ditingkatkan, terutama bagi B. Selain itu,

gangguan dari lingkungan dan suasana hati yang mudah berubah menjadi tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran.

Dalam hal penggunaan alat tulis, A dan C sudah mampu memegang pensil dengan posisi jari yang benar, sehingga hasil tulisan mereka cukup bagus. Sementara itu, B masih kesulitan dalam memegang pensil dengan baik, sehingga ia masih membutuhkan pendampingan saat menulis dan mewarnai. Dari ketiga anak, A dan C menunjukkan perkembangan motorik halus yang lebih signifikan dibandingkan dengan B, terutama dalam hal kekuatan menggenggam dan kemampuan menyelesaikan tugas motorik halus secara mandiri.⁹

k. Hasil Wawancara Informan 3

Dalam penelitian mengenai penerapan *game-based learning* dalam meningkatkan motorik halus anak ADHD di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih Kota Banjarbaru, wawancara telah dilakukan dengan Ibu M.I, selaku guru kelas dari tiga anak yang menjadi subjek penelitian, yaitu A, C, dan B. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh berbagai informasi terkait perkembangan serta tantangan yang dihadapi anak-anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus mereka.

Setiap anak memiliki perkembangan motorik halus yang berbeda. A dan C cenderung lebih fokus saat melakukan kegiatan yang melibatkan motorik halus, seperti bermain lego, sementara B lebih jarang terlibat dalam permainan ini dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti menempel dan mengelem kertas origami. Perbedaan tingkat fokus anak dapat diamati saat pembelajaran

⁹ Hasil wawancara informan 1, di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih, 12 Februari 2024.

berlangsung, di mana jika anak tidak mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar, maka fokusnya dapat terjaga dengan baik.

Dalam hal koordinasi gerakan mata dan tangan, anak-anak umumnya bermain sendiri-sendiri dengan mengambil permainan masing-masing. Aktivitas yang efektif untuk melatih koordinasi ini meliputi bermain lego, meronce, menempel, dan mengelem. Namun, kesulitan utama yang dihadapi anak-anak dalam koordinasi motorik halus adalah fokus yang belum stabil serta gangguan dari lingkungan sekitar. Hal ini mengakibatkan beberapa anak memerlukan pendampingan dalam melakukan aktivitas tertentu.

Ketelitian dalam melakukan tugas seperti mewarnai, memotong, atau menempel benda kecil juga menunjukkan variasi antar anak. B dan C masih membutuhkan pendampingan dan arahan yang berulang, sementara A sudah dapat mengikuti perintah dengan lebih baik. Konsistensi dalam menyelesaikan tugas juga terlihat berbeda. A dan C umumnya lebih konsisten dalam permainan seperti menyusun lego setinggi mungkin, sedangkan B lebih cenderung aktif dalam pembelajaran dan jarang bermain lego di kelas.

Dalam menghadapi tugas yang lebih sulit, anak-anak yang merasa tugasnya mudah cenderung dapat menyelesaikannya sendiri tanpa bantuan guru. Sebaliknya, jika merasa kesulitan, mereka akan meminta bantuan, baik dengan berbicara langsung atau dengan memberikan kode kepada guru. Dalam situasi ini, guru membantu dengan memberikan arahan dan pendampingan, misalnya dalam mengajarkan anak memegang lem dengan benar.

Ketika menghadapi tantangan dalam tugas motorik halus, anak-anak mencoba mencari solusi sendiri atau meminta bantuan guru. Misalnya, saat bermain lego dan kesulitan memasang ban mobil, mereka akan meminta bantuan dan kemudian mencoba memasangnya sendiri setelah diberikan arahan. Untuk membantu anak-anak memahami dan mengikuti instruksi, strategi yang digunakan oleh guru adalah memberikan penjelasan terlebih dahulu, menjaga agar anak tidak terdistraksi, serta memberikan pendampingan dalam tugas motorik halus.

Perkembangan ketiga anak dalam beberapa waktu terakhir menunjukkan bahwa mereka secara umum sudah mampu melakukan berbagai aktivitas motorik halus, seperti menggenggam, memegang, menempel, dan melempar benda. Namun, beberapa tantangan masih ada, seperti kekuatan genggam yang belum optimal pada B serta kecenderungan anak-anak untuk mudah terdistraksi atau belajar sesuai dengan suasana hati mereka. Dalam hal menggenggam alat tulis, A dan C sudah mampu menggunakan jari dengan baik dan benar, sehingga hasil menulis dan mewarnai mereka cukup baik. Sebaliknya, B masih menggenggam pensil dengan cara yang kurang tepat dan membutuhkan lebih banyak pendampingan dalam kegiatan ini.

Dari ketiga anak yang diteliti, A dan C menunjukkan perkembangan motorik halus yang lebih baik dibandingkan dengan B. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka dalam menggenggam benda serta ketahanan mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas motorik halus. Oleh karena itu, pendampingan yang lebih intensif serta

strategi yang lebih disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing anak masih diperlukan untuk terus meningkatkan keterampilan motorik halus mereka.¹⁰

D. Pembahasan dan Data Penelitian

Pembahasan ini menjelaskan hasil penelitian tentang penerapan *game-based learning* untuk meningkatkan motorik halus anak ADHD di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih Kota Banjarbaru. Data dikumpulkan melalui observasi selama delapan sesi dan wawancara dengan guru anak berkebutuhan khusus (ABK). Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa permainan, terutama dengan *playdough*, membantu meningkatkan keterampilan motorik halus seperti menggenggam, menggulung, dan membentuk benda. Wawancara dengan guru memberikan wawasan tentang strategi pembelajaran serta tantangan dalam mendampingi anak ADHD.

Game-based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak dalam suatu aktivitas edukatif. Menurut Prensky¹¹, GBL mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan kognitif anak melalui pengalaman bermain yang interaktif. Dalam konteks anak dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD), permainan dapat membantu mereka untuk lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan¹². Salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam *game-based*

¹⁰ Hasil wawancara informan 1, di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih, 12 Februari 2024.

¹¹ Marc Prensky, "The Digital Game-Based Learning Revolution," *Digital Game-Based* 1, no. 1 (2001): 1–19.

¹² James Paul Gee, "What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy," *Computers in Entertainment* 1, no. 1 (2003): 20–20.

learning adalah *playdough*, karena melibatkan aktivitas sensorimotor yang mendukung perkembangan keterampilan motorik halus anak ADHD.

Penelitian ini memilih anak A, B, dan C sebagai subjek karena mereka memiliki ciri khas anak ADHD yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus. Motorik halus mengacu pada keterampilan yang melibatkan koordinasi antara otot kecil di tangan dan jari-jari untuk melakukan tugas-tugas spesifik seperti menulis, menggambar, atau memegang benda kecil¹³. Anak ADHD sering mengalami keterlambatan dalam pengembangan motorik halus karena kurangnya kontrol impuls dan koordinasi yang baik¹⁴. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang mengutamakan manipulasi objek, seperti permainan dengan *playdough*, dapat membantu meningkatkan keterampilan ini dengan cara yang lebih efektif dibandingkan metode tradisional.¹⁵ Selama delapan hari observasi, ditemukan bahwa setiap anak memiliki perkembangan motorik yang berbeda. Kegiatan yang dilakukan mencakup aktivitas dasar seperti menjepit dan mengelompokkan benda, bermain dengan *playdough* untuk melatih tekanan tangan, serta tugas yang lebih kompleks seperti menggulung, membentuk pola geometri, dan menggunakan alat bantu.

Pada hari pertama, anak-anak melakukan berbagai aktivitas yang melatih gerakan tangan, seperti memasukkan koin ke celengan, menjepit dan memindahkan bola kecil, serta menyusun puzzle. Hasilnya, Subjek A dapat menyelesaikan semua

¹³ D. L. Gallahue dan J. C. Ozmun, *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults* (McGraw-Hill, 2012).

¹⁴ R. A. Barkley, *Attention-Deficit Hyperactivity Disorder: A Handbook for Diagnosis and Treatment* (Guilford Publications, 2014).

¹⁵ A. C. Bundy, S. J. Lane, dan E. A. Murray, *Sensory Integration: Theory and Practice* (F.A. Davis, 2008).

tugas dengan baik, sementara Subjek B dan C hanya mampu menyelesaikan tugas yang lebih sederhana. Mereka mengalami kesulitan saat melakukan gerakan yang membutuhkan ketepatan dan kekuatan tangan lebih tinggi. Berdasarkan wawancara dengan guru, Subjek A dan C lebih sering bermain dengan lego, sedangkan Subjek B lebih banyak melakukan aktivitas seperti menempel dan mengelem kertas. Hal ini memengaruhi kemampuan mereka dalam tugas motorik yang lebih kompleks.

Teori Sensorimotor Ayres¹⁶ menjelaskan bahwa anak ADHD sering kesulitan merespons informasi sensorik, tetapi permainan berbasis sentuhan seperti *playdough* dapat membantu meningkatkan koordinasi tangan mereka. *Playdough* merupakan media yang fleksibel dan mudah digunakan untuk melatih motorik halus anak ADHD. Menurut Williams & Shellenberger, aktivitas sensorimotor yang melibatkan sentuhan, tekanan, dan manipulasi objek dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengontrol gerakan tangan dan jari. Bermain dengan *playdough* memungkinkan anak ADHD untuk melatih kekuatan otot tangan, koordinasi mata-tangan, serta keterampilan pra-menulis seperti mencubit, menggulung, dan membentuk objek.¹⁷ Selain itu, penggunaan *playdough* juga membantu meningkatkan fokus dan ketahanan anak dalam menyelesaikan tugas tertentu, yang merupakan tantangan utama bagi anak ADHD.¹⁸

Pada hari kedua, kegiatan beralih ke permainan berbasis *playdough* untuk melatih kekuatan tangan. Subjek A dapat membentuk bola dan menekan *playdough*

¹⁶ Elsy Junilia and Akhmad Kheru Dharmawan, "Sensory Integration Ability and Social Adjustment in Elementary School Students," *Nusantara Journal of Behavioral and Social Sciences* 2, no. 1 (2023): 1–4, <https://doi.org/10.47679/202321>.

¹⁷ J. Case-Smith, *Occupational Therapy for Children and Adolescents* (Mosby, 2013).

¹⁸ C. R. Reynolds dan J. Warner-Rogers, *Attention Deficit/Hyperactivity Disorder: A Handbook for Diagnosis and Treatment* (2004).

hingga pipih, meskipun masih kesulitan dalam tugas yang membutuhkan tenaga lebih besar. Subjek B mengikuti kegiatan tetapi cepat bosan dan kesulitan mengontrol tangan saat memotong *playdough* dengan pisau plastik. Subjek C bisa membentuk bola tetapi lebih suka bermain sendiri tanpa mengikuti instruksi. Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa anak-anak lebih fokus saat tidak ada gangguan dari lingkungan sekitar. Jika mereka mudah kehilangan fokus, pendampingan individu sering diterapkan untuk menjaga keterlibatan mereka dalam kegiatan. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif menurut Vygotsky¹⁹, perkembangan anak terdiri dari perkembangan aktual (kemampuan yang sudah bisa dilakukan sendiri) dan perkembangan potensial (kemampuan yang bisa dicapai dengan bimbingan).

Pada hari ketiga, anak-anak mulai berlatih menggulung dan membuat garis dengan *playdough*. Subjek A bisa menggulung dengan baik tetapi mudah terdistraksi. Subjek B bisa membuat garis rapi dengan alat tetapi kesulitan menggulung *playdough* dengan panjang tertentu dan sering kehilangan fokus. Subjek C bersemangat tetapi hasil gulungannya belum rapi. Guru menyatakan bahwa anak lebih mudah menyelesaikan tugas jika gangguan dapat dikurangi dan mereka lebih suka bermain sendiri sebelum diarahkan untuk menyelesaikan tugas. Pendekatan behaviorisme dari Skinner²⁰ mendukung temuan ini, di mana penghargaan atau pujian dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar.

¹⁹ I Putu Suardipa, "Proses Scaffolding Pada Zone of Proximal Development (ZPD) Dalam Pembelajaran," *Widyacarya* 4, no. 1 (2020): 79–92.

²⁰ Dwi Wahyuni, "Teori Burrhus Frederic Skinner Dan Analisis Behaviorisme," *Journal of Education*, 2019, 4–5.

Pada hari keempat, anak-anak membentuk berbagai bentuk geometri dengan *playdough*. Subjek A mampu membuat bentuk dengan lebih rapi dibandingkan hari sebelumnya. Subjek B masih kesulitan mengikuti pola dan sering kehilangan fokus, sementara Subjek C lebih suka bereksplorasi sendiri. Guru menekankan bahwa anak ADHD memerlukan arahan berulang untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Teori neuroplastisitas Doidge menjelaskan bahwa stimulasi yang tepat dapat membantu otak anak membentuk koneksi baru, sehingga keterampilan motorik mereka berkembang ²¹.

Pada hari kelima, anak-anak diminta membuat wajah senyum dengan *playdough*. Subjek A dan B lebih tertarik membuat bentuk lain daripada mengikuti contoh yang diberikan. Sebaliknya, Subjek C mulai menunjukkan peningkatan fokus dan menyusun bagian wajah dengan benar sesuai instruksi. Teori perkembangan kognitif Piaget ²² menyatakan bahwa anak belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan, dan melihat temannya melakukan tugas dapat meningkatkan motivasi mereka.

Pada hari keenam, anak-anak menggunakan cetakan untuk membentuk *playdough*. Subjek A dan C dapat menggunakan cetakan dengan baik, sedangkan Subjek B lebih suka meremas kembali bentuk yang sudah dicetak. Menurut Bijlenga ²³, anak ADHD membutuhkan aturan dan instruksi yang jelas agar tidak

²¹ Sabila Larasati and Yudha Nurdian, "Konsep Neuroplasticity, Neurobehaviour, Neuroscience Dalam Kehidupan," *ReseachGate*, no. September (2019): 1–10.

²² Alon Mandimpu Nainggolan and Adventrianis Daeli, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran," *Journal of Psychology "Humanlight"* 2, no. 1 (2021): 31–47.

²³ Adiputra et al., "Meningkatkan Kemampuan Kader Posyandu Balita Dalam Mengenal Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) Pada Anak Pra Sekolah Improving the Capability of Posyandu Cadre To Recognize Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) in PreSchool C."

mudah terdistraksi. Penelitian ini menunjukkan bahwa instruksi yang jelas dan strategi berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar mereka.

Pada hari ketujuh, anak-anak belajar memotong dan menyusun *playdough*. Subjek A bisa memotong dengan baik tetapi kurang kuat dalam menekan pisau. Subjek B dan C juga bisa memotong, tetapi tidak mengikuti pola penyusunan yang diberikan dan lebih suka bermain dengan potongan yang telah dibuat. Mereka masih membutuhkan bimbingan tambahan untuk memahami konsep pola dan struktur dalam tugas motorik halus.

Pada hari kedelapan, anak-anak membuat miniatur dan mengelompokkan warna dengan *playdough*. Subjek A mampu membuat detail kecil dan mengelompokkan warna, meskipun hasilnya belum rapi. Subjek B lebih suka mencampur semua warna *playdough*, sedangkan Subjek C bisa membuat detail dengan baik tetapi masih kesulitan menyusunnya dengan rapi. Guru menyebutkan bahwa dalam tugas yang membutuhkan ketelitian, seperti mewarnai dan menempel benda kecil, Subjek B dan C memerlukan arahan berulang, sementara Subjek A dapat mengikuti instruksi dengan lebih mudah. Hal ini sesuai dengan teori pendidikan inklusif Foreman²⁴, yang menekankan pentingnya menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi anak berkebutuhan khusus.

Game-based learning terbukti membuat anak lebih fokus dan tertarik belajar karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Pada hari pertama dan kedua²⁵,

²⁴ Nirsantono Hasnul, "Sikap Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan Pendidikan Inklusi," *Perspektif Ilmu Pendidikan* 24, no. XV (2011): 150–62.

²⁵ Hasil observasi hari ke-1 dan 2, di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih, 09 Oktober 2024, 31 Januari 2025.

Subjek A lebih mudah mengikuti instruksi dibandingkan Subjek B dan C, yang lebih mudah terdistraksi dan memerlukan variasi permainan. Sesuai dengan teori karakteristik *game-based learning*²⁶, permainan dapat meningkatkan keterlibatan anak dengan pengalaman belajar yang fleksibel. Selain meningkatkan keterlibatan, *game-based learning* juga membantu perkembangan motorik halus yang mencakup koordinasi tangan-mata, ketepatan gerakan, dan kekuatan genggaman. Pada hari ketiga dan keempat, Subjek A menunjukkan koordinasi yang lebih baik dibandingkan Subjek B dan C. Sesuai dengan teori motorik halus menurut Hurlock, aktivitas seperti meremas, menggulung, dan membentuk *playdough* dapat meningkatkan kontrol gerakan halus anak.

Meskipun keterampilan motorik halus mengalami kemajuan, anak ADHD masih kesulitan dalam menjaga fokus dan mengoordinasikan gerakan. Pada hari kelima dan keenam²⁷, Subjek B dan C mengalami kesulitan dalam mengontrol gerakan tangan saat menjepit benda kecil atau menggulung *playdough*. Temuan ini sesuai dengan teori dampak ADHD²⁸ terhadap motorik halus, yang menyatakan bahwa anak ADHD sering mengalami keterlambatan dalam keterampilan motorik dibandingkan anak pada umumnya. Untuk membantu anak ADHD mengembangkan motorik halus, media *playdough* salah satu caranya.

²⁶ Permana, "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native."

²⁷ Hasil observasi hari ke 5-6, di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih, 05-06 Februari 2025.

²⁸ Khanapi, "Pembelajaran Pada Anak."

Pada hari ketujuh dan kedelapan²⁹, Subjek A dan C mengalami perkembangan dalam menggunakan *playdough*, sedangkan Subjek B masih cenderung bermain tanpa mengikuti pola yang diberikan. Hal ini sesuai dengan manfaat media *playdough*³⁰, bahwa permainan ini dapat meningkatkan kekuatan tangan dan fleksibilitas jari anak usia dini. Meskipun hasil observasi menunjukkan adanya perkembangan, ada beberapa tantangan dalam menerapkan *game-based learning*.

Tantangan utama adalah durasi perhatian yang pendek, teori karakteristik ADHD³¹, yang menyatakan bahwa anak ADHD mudah kehilangan fokus, terutama jika aktivitas terlalu lama atau kurang menarik. Anak juga mengalami kesulitan memahami instruksi verbal yang kompleks, sesuai dengan teori Piaget, yang menjelaskan bahwa anak praoperasional hanya dapat fokus pada satu aspek dan sering mengabaikan aspek lain. Selain itu, gangguan dari lingkungan sekitar dan perangkat dokumentasi seperti HP juga memengaruhi fokus anak. Hal ini sesuai dengan teori lingkungan Gallahue³², yang menekankan bahwa perkembangan motorik dipengaruhi oleh lingkungan yang mendukung. Anak ADHD juga mudah merasa bosan jika alat atau kegiatan tidak bervariasi, sehingga diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar tetap menarik.

²⁹ Hasil observasi hari ke 7-8, di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih, 07 dan 10 Februari 2025.

³⁰ Dian Chairunnisa, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Menggunakan Media Playdough Pada Anak Autis di SLB Autis Bunda" (Makassar, N.D.).

³¹ Rafael Lisinius Ginting, Annisa Dea Utami et al., "Anak Berkebutuhan Khusus Autistic Spectrum Disorder, Attention Deficit Hyperactivity Disorder."

³² Laurens Seba and M Pd, *Pengantar Teori Dan Implikasinya*, n.d.

Oleh sebab itu peran guru dalam pembelajaran sangat membantu. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pendampingan individual sangat membantu anak ADHD dalam menjaga fokus dan konsistensi saat melakukan tugas motorik halus. Hal ini sesuai dengan teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) dari Vygotsky³³, yang menyatakan bahwa anak dapat mencapai perkembangan potensialnya dengan bimbingan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih berpengalaman. Menurut Vygotsky, perkembangan anak terdiri dari perkembangan aktual (kemampuan yang sudah bisa dilakukan sendiri) dan perkembangan potensial (kemampuan yang bisa dicapai dengan bimbingan)³⁴. Hal ini terlihat dalam penelitian ini, ketika anak kesulitan menggunakan lem, guru memberikan arahan hingga anak mampu melakukannya lebih baik. Selain itu, penelitian ini mendukung teori peran guru dalam pendidikan anak ADHD³⁵ bahwa strategi satu guru untuk satu anak efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas motorik halus.

Dengan demikian, penelitian Penelitian menunjukkan bahwa *game-based learning* berbasis manipulatif seperti playdough memiliki dampak positif terhadap perkembangan anak ADHD. Studi oleh Gillispie³⁶, mengungkapkan bahwa permainan berbasis sensorimotor dapat meningkatkan durasi perhatian dan

³³ Suardipa, "Proses Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) dalam Pembelajaran," *Widyacarya* 4, no. 1 (2020): 79–92.

³⁴ Suardipa, "Proses Scaffolding Pada Zone of Proximal Development (ZPD) Dalam Pembelajaran."

³⁵ Ilmiah and Pendidikan, "Peran Guru PAUD Dalam Membangun Lingkungan Belajar Yang Mendukung Bagi Anak Hiperaktif."

³⁶ M. Gillispie, M. Schwartzman, dan C. Hertzog, "Motor Learning and ADHD: Examining the Role of Play-Based Activities in Cognitive Development," *Journal of Pediatric Psychology* 40, no. 3 (2015): 385–397.

kemampuan pemecahan masalah anak dengan gangguan perhatian. Selain itu, terapi berbasis permainan juga terbukti efektif dalam meningkatkan kontrol impuls dan regulasi emosi anak ADHD.³⁷ Dengan demikian, penerapan *game-based learning* menggunakan *playdough* dapat menjadi alternatif yang menarik dalam mendukung perkembangan anak ADHD, baik dalam aspek motorik halus maupun aspek kognitif dan sosial. Berdasarkan wawancara dengan guru, perkembangan dalam memegang alat tulis juga menjadi indikator kemajuan motorik halus mereka. Subjek A dan C sudah mampu memegang pensil dengan benar, sedangkan Subjek B masih membutuhkan pendampingan dalam menulis dan mewarnai. Temuan ini memberikan rekomendasi bagi pendidik untuk mengembangkan strategi pembelajaran berbasis aktivitas yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak ADHD.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Jumlah subjek yang terbatas dapat memengaruhi sejauh mana temuan dapat digeneralisasi. Studi ini hanya melibatkan tiga anak ADHD di satu PAUD inklusi, sehingga hasilnya belum tentu mencerminkan karakteristik anak ADHD secara lebih luas.
2. Durasi penelitian yang hanya mencakup delapan sesi observasi mungkin belum cukup untuk mengamati perkembangan motorik halus

³⁷ B. Pfeiffer, K. Koenig, M. Kinnealey, M. Sheppard, dan L. Henderson, "Effectiveness of Sensory Integration Interventions in Children with ADHD: A Meta-Analysis," *American Journal of Occupational Therapy* 72, no. 2 (2018)

secara optimal. Peningkatan keterampilan ini membutuhkan waktu dan latihan yang konsisten, sehingga penelitian dengan periode lebih panjang dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam.

3. Faktor lingkungan menjadi tantangan tersendiri. Kegiatan pembelajaran berlangsung di ruang terbuka, yang memungkinkan adanya gangguan dari anak-anak lain serta suara sekitar. Kondisi ini berpotensi mengurangi tingkat fokus subjek selama aktivitas berbasis permainan.
4. Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam metode pengukuran. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, yang bersifat subjektif dan bergantung pada interpretasi peneliti serta guru pendamping. Penggunaan alat ukur yang lebih objektif, seperti tes motorik halus terstandarisasi, dapat meningkatkan validitas hasil penelitian.
5. Penelitian ini hanya berfokus pada tahap implementasi dalam model ADDIE, sehingga belum mengukur efektivitas *game-based learning* secara kuantitatif. Penelitian lanjutan yang mencakup tahap evaluasi dengan pendekatan eksperimen atau kuasi-eksperimen dapat memberikan bukti yang lebih kuat mengenai dampak metode ini terhadap perkembangan motorik halus anak ADHD.

Meskipun terdapat beberapa keterbatasan, penelitian ini tetap memberikan wawasan berharga mengenai penerapan *game-based learning* dalam meningkatkan motorik halus anak ADHD dan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.