

ANALISIS METODE BELAJAR GAME BERBASIS CERITA UNTUK SISWA ADHD

Adiendha Ayu Putri¹, Regina Syah Putri², Yosintha Valent³, dan Ezik Firmansyah
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Esa Unggul Jalan Arjuna Utara no.9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat – 11510
dindaayptri@student.esaunggul.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the method of learning Story-Based Game is able to reduce hyperactivity and impulsivity behavior in children with ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder). This study uses a qualitative description approach with data collection techniques carried out by means of interviews and observations. This research activity was carried out in three stages of research, namely activities before research, activities during research and activities after research. The results of this study are the Story-Based Game Method to reduce hyperactivity and impulsivity behavior in 9-year-old ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) children apparently can reduce hyperactivity and impulsivity behavior in children with ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) with a note that the Storybook What will be presented is a story book that is able to make the child have an interest.

Keywords: ADHD, Storybooks, Behavior.

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui metode belajar Game Berbasis Cerita mampu untuk menurunkan perilaku hiperaktivitas dan impulsivitas pada anak dengan ADHD (Attention Deficit Hiperactivity Disorder). Penelitian ini menggunakan pendekatan Deskripsi Kualitatif dengan teknik pengambilan data dilakukan dengan cara wawancara dan observasi. Kegiatan penelitian ini dilakukan secara tiga tahap penelitian yakni kegiatan sebelum penelitian, kegiatan selama penelitian dan kegiatan setelah penelitian. Hasil dari penelitian ini adalah Metode Game Berbasis Cerita untuk menurunkan perilaku hiperaktivitas dan impulsivitas pada anak ADHD (Attention Deficit Hiperactivity Disorder) yang berusia 9 tahun ternyata dapat menurunkan perilaku hiperaktivitas dan impulsivitas pada anak dengan ADHD (Attention Deficit Hiperactivity Disorder) dengan catatan bahwa Buku Cerita yang akan dibawakan adalah Buku Cerita yang mampu membuat Anak tersebut memiliki ketertarikan.

Kata kunci : ADHD, Buku cerita, Perilaku.

Pendahuluan

Anak yang tergolong berkebutuhan khusus adalah anak dengan perbedaan yang signifikan dalam beberapa aspek penting fungsi manusia. Anak berkebutuhan khusus yang secara fisik, psikologis, kognitif, atau sosial terhambat untuk mencapai tujuan/kebutuhan dan potensinya secara penuh, seperti anak tunarungu, buta, cacat fisik, atau mengalami hambatan emosional. Selain itu, anak dikaruniai kecerdasan yang tinggi, sehingga perlu dilatih oleh tenaga yang profesional (Anak & Khusus, 2020).

Menurut Natasha, dkk dalam (Umroh, Adi, & Ulfa, 2019) ADHD adalah

perkembangan anak yang terganggu ditandai dengan kurangnya perhatian (intensi) yang mengganggu, tidak terorganisasi atau hiperaktivitas/impulsivitas di atas normal. Intensi adalah ketidakmampuan untuk berkonsentrasi pada suatu tugas, sedangkan hiperaktif/impulsif adalah ketidakmampuan untuk tenang, mengganggu aktivitas orang di sekitarnya, dan ketidakmampuan untuk bersabar.

Menurut Baihaqi dan Sugiarmun dalam (Utami & Sukanto, 2021) anak ADHD memiliki IQ rata-rata atau di atas rata-rata. Sehingga dapat dikatakan bahwa anak ADHD berpotensi berprestasi di sekolah. Anak ADHD bukannya tidak mampu belajar, tetapi belum

siap untuk belajar karena intensitas dan hiperaktivitas/impulsivitas anak ADHD lebih dari normal dibandingkan dengan anak lain seusianya. Oleh karena itu, anak ADHD membutuhkan dukungan khusus dalam proses belajarnya. Metode pembelajaran untuk anak ADHD juga berbeda-beda, tergantung dari karakteristik anak.

Dalam proses belajar mengajar, memiliki metode pembelajaran merupakan salah satu dari strategi pembelajaran yang berperan penting dalam menciptakan pembelajaran.. Seperti yang dijelaskan oleh Yamin(Agustin, Pendidikan, Biasa, Agustin, & Kes, 2014) Metode pembelajaran adalah bagian penting dari strategi instruksional, metode pembelajaran berfungsi untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Namun tidak semua metode pembelajaran dapat digunakan untuk beberapa pembelajaran, dan masing-masing memiliki kemampuan tersendiri. Metode pembelajaran yang digunakan untuk anak ADHD juga bervariasi tergantung dari karakteristik siswa itu sendiri.

Dalam artikel ini peneliti memiliki rumusan masalah yakni analisis metode pembelajaran apa yang cocok digunakan untuk siswa ADHD terutama dengan metode pembelajaran membaca cerita untuk siswa ADHD? Serta peneliti juga akan menganalisis perilaku siswa ADHD dalam menerima materi.

Tujuan dari adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Metode Game Berbasis Cerita dapat menurunkan perilaku hiperaktivitas dan impulsivitas pada anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) yang berusia 9 tahun sehingga penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan rujukan untuk variasi metode belajar dalam kemampuan Membaca anak penderita ADHD.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Single Subject Research* (SSR) dikarenakan hanya menggunakan 1 subjek, yaitu 1 anak ADHD. Sukamadinata (Doc) menyebutkan bahwa *Single Subject Research* adalah penelitian yang dilakukan terhadap 1 orang individu dalam keadaan tidak diberi perlakuan dan diberikan perlakuan serta

dampaknya terhadap variable yang diukur dilihat dai kedua keadaan tersebut. Sementara Metode penulisan yang peneliti gunakan adalah Metode penelitian Deskriptif Kualitatif.

Sampel yang digunakan oleh Peneliti adalah Sampel Tunggal dengan berinisial M.A.P yang berjenis kelamin laki-laki dengan usia 9 tahun dan tengah duduk di bangku 4 SD, M.A.P adalah salah seorang anak yang terdiagnosa sebagai penderita ADHD.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara secara tak terstruktur yang dilakukan sebelum proses pengobservasian dimulai dan observasi. Wawancara yang kami gunakan memiliki tujuan untuk mengetahui minat atau ketertarikan apa saja yang dimiliki oleh M.A.P sehingga peneliti mampu untuk mengetahui metode yang cocok untuk digunakan kepada subjek penelitian, sementara Observasi bertujuan untuk mengetahui karakteristik anak ADHD dan mendapatkan hasil atas perumusan masalah yang telah peneliti uraikan.

Hasil Dan Pembahasan

Proses penelitian ini dilakukan dengan membagi kegiatan dengan 3 aspek utama, yakni sebelum dikenai penelitian, saat dikenai penelitian dan setelah dikenai penelitian.

1) Sebelum Penelitian dilaksanakan.

Sebelum melakukan penelitian, Peneliti mengidentifikasi terlebih dahulu bagaimana ciri-ciri anak ADHD terlebih dahulu. Cara mengenali anak ADHD dengan melihat ciri utama dari anak ADHD itu sendiri. Ciri yang biasanya ditunjukkan seperti rentang perhatian yang kurang, impulsivitas yang berlebihan, dan adanya hiperaktivitas. Perilaku ADHD yang sering tampak seperti sering tidak bisa memberi perhatian untuk hal-hal yang bersifat rinci, mudah terganggu, tidak bisa duduk diam, sering meninggalkan tempat duduk, sering berlari-lari, dan badannya seperti digerakkan oleh mesin. Anak ini juga sering berbicara berlebihan dibandingkan anak-anak seusianya (Tentama, 2018).

Selain hal tersebut bahwa anak yang mengalami gangguan hiperaktivitas menunjukkan perilaku berlebihan. Mereka tidak bisa tenang walaupun kondisi menuntut mereka untuk tenang. Sangat jelas sekali terlihat apabila

mereka berada dalam sebuah kelas. Selalu saja mereka melakukan sesuatu bahkan melompat-lompat, lari-lari, dan mengganggu teman-temannya. Ketika guru menerangkan sesuatu, maka anak akan cenderung tidak memperhatikan dan konsentrasi mudah sekali terpecah. Sehingga ketika guru berbicara sangat mungkin secara tiba-tiba mereka langsung pergi dan meninggalkan kelas. Hal ini biasanya mereka lakukan dalam rangka untuk menarik perhatian, baik perhatian guru, ataupun siswa lainnya.

Setelah peneliti mengetahui mengenai ciri ADHD, peneliti melakukan observasi singkat sebelum diadakannya penelitian, dan peneliti menemukan salah seorang anak yang memiliki ciri-ciri tersebut, Anak tersebut berinisial M.A.P dengan usia 9 tahun yang tengah duduk di bangku kelas 4 Sekolah Dasar. M.A.P termasuk kedalam salah satu anak penderita ADHD diakibatkan dia memiliki ciri-ciri yang sama dengan penderita ADHD.

Ciri yang paling menonjol dari M.A.P adalah tidak bisa diam dan sangat mudah terdistrak dengan yang ada disekitarnya, semisal pada saat sebelum dilakukannya penelitian, ketika sedang melakukan pembelajaran yakni Membaca, dan teman-temannya tengah Bermain Puzzle, M.A.P yang berada disebelahnya langsung pergi dan ikut bergabung dengan temannya dan bermain disana padahal Peneliti pada saat itu tengah mengajari M.A.P membaca, dan ketika diminta untuk kembali Membaca malah menjadi tidak fokus dan M.A.P bergerak-gerak tidak nyaman. Hal ini terjadi secara terus menerus dan berulang-ulang. Oleh sebab itu, Peneliti akhirnya melakukan penganalisisan terkait hal apa yang sekiranya menarik bagi M.A.P dan mampu mengalihkan sepenuhnya perhatian anak tersebut untuk kembali fokus kepada pembelajaran.

Setelah melakukan observasi dan beberapa wawancara tidak terstruktur kepada M.A.P peneliti mendapatkan hasil bahwa M.A.P sangat menyukai dengan hal-hal yang memiliki hubungan atau konstelasi dengan Luar Angkasa. Mengetahui salah satu fakta tersebut, peneliti akhirnya memutuskan untuk melakukan Remedial kepada M.A.P.

Remedial yang peneliti lakukan adalah dengan menggunakan metode Game Berbasis

Cerita. Hal ini kita acukan pada penelitian sebelumnya dari penelitian Rizki Amalia (Amalia, 2018) yang berjudul *Intervensi terhadap Anak Usia Dini yang Mengalami Gangguan ADHD Melalui Pendekatan Kognitif Perilaku dan Alderian Play Therapy*. Pada Jurnalnya, Rizki Amalia melakukan Alderian *Game Therapy* dan mendapatkan hasil atau Feedback yang positif dan pada penelitian tersebut, sampel yang diambil pun sama, hanya sampel tunggal atau hanya satu orang yang dijadikan sebagai bahan Penelitian.

Karena Game berbasis cerita membutuhkan Buku Cerita untuk dipergunakan sebagai alat penelitian, peneliti akhirnya memilih untuk menggunakan Buku Cerita yang sesuai dengan minat M.A.P yang telah peneliti dapat saat melakukan wawancara tak terstruktur, dan mengobservasi apakah kemampuan Ketrampilan dalam fokus M.A.P bisa terjadi apabila dikenai perlakuan Game Berbasis Bercerita dengan Buku Bacaan yang menarik minatnya diberikan kepadanya.

Buku yang peneliti gunakan sebagai bahan pengujian penelitian adalah buku karya R.H.Widada yang berjudul *Misteri Luar Angkasa*.



Gambar 3.1. Sampul Buku yang digunakan sebagai Alat Penelitian.

2) Saat Penelitian Berlangsung.

Penelitian dilaksanakan selama 1 hari, dengan berbagai persiapan yang telah dilakukan mulai dari Buku bacaan, hingga penyiapan anak yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian.

Pada saat penelitian berlangsung, pada awalnya peneliti membuat M.A.P nyaman dengan lingkungannya terlebih dahulu, sedikit memberikan kelonggaran dengan menjauhkan siswa lainnya selama penelitian berlangsung,

Pada saat diberikan Buku Bacaan Misteri Luar Angkasa, M.A.P terlihat sangat senang dan duduk dengan bersemangat, dia memberikan perhatian penuh kepada peneliti karena buku bacaan yang bergambar dengan hal yang ia sukai. Selanjutnya, peneliti mulai melakukan penelitian.

Peneliti mulai membacakan cerita yang ada di dalam buku tersebut dengan singkat, hanya beberapa kalimat pendek yang ada didalam buku bacaan tersebut, kemudian peneliti meminta M.A.P untuk membaca kembali kalimat yang sudah dibacakan oleh peneliti. Hal ini dilakukan oleh peneliti secara berulang-ulang hingga hampir seperempat buku telah dibaca barulah M.A.P mulai tidak fokus kembali, disini peneliti menggunakan waktu sejenak untuk bercakap-cakap dengan M.A.P agar anak tersebut tetap diam ditempatnya dan sekiranya sudah tenang, peneliti kembali melanjutkan kegiatan membaca seperti yang tadi dilaksanakan. Meskipun sempat terhenti sejenak, M.A.P mampu menyelesaikan 24 halaman dari 44 halaman yang disediakan oleh buku Mengenal Luar Angkasa tersebut.

Hal lainnya terjadi selama penelitian berlangsung, siswa lainnya yang sejak awal sudah minggir dan menjaga jarak dengan M.A.P kembali dengan mainan-mainan mereka dan pembicaraan-pembicaraan serta pertikaian-pertikaian kecil yang biasanya mampu membuat M.A.P langsung berdiri dan pergi untuk ikut bersama dengan teman-temannya dan meninggalkan pembelajaran, Namun, selama pembelajaran dengan Game Bercerita dengan Buku Bacaan Mengenal Luar Angkasa mampu membuat M.A.P tetap fokus dan mengabaikan segala macam panggilan teman-temannya dan berkata ingin tetap melanjutkan pembelajaran karena dia ingin mengetahui lebih banyak tentang Luar Angkasa atau hal yang diminati sejak awal oleh M.A.P.

3) Setelah Penelitian dilaksanakan.

Setelah penelitian telah dilaksanakan, Peneliti mengumpulkan data dan mengobservasinya untuk membuat kesimpulan dari penelitian yang telah terlaksana selama satu hari tersebut.

Berdasarkan observasi selama penelitian yang telah dilakukan menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR) dengan Game

Berbasis Cerita dapat diketahui hasil penelitian sebagai berikut : (1) M.A.P mau mendengarkan apa yang peneliti minta setelah diberikan buku dan diberitahukan buku apa yang akan dibaca olehnya. (2) M.A.P bersedia untuk melakukan kegiatan Membaca buku tersebut dengan bersemangat. (3) M.A.P pada akhirnya bisa kembali fokus pada Kegiatan Membacanya, dan terakhir, (4) M.A.P sedikit terdistrak dengan teman-temannya, M.A.P terlihat lebih senang dan fokus ketika Membaca Buku Karangan R.H.Widada tersebut dibandingkan dengan ingin ikut bermain dengan anak yang lainnya, meskipun anak yang lainnya telah menawarkan untuk ikut bermain. Maka, Hasil penelitian dapat ditarik secara garis besar bahwa Game Berbasis Cerita yang dilakukan oleh Peneliti mampu mengurangi tingkat aktif subjek penelitian atau M.A.P selama pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Metode Game Berbasis Cerita untuk menurunkan perilaku hiperaktivitas dan impulsivitas pada anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) yang berusia 9 tahun dapat menurunkan perilaku hiperaktivitas dan impulsivitas pada anak dengan ADHD (Attention Deficit Hiperactivity Disorder) dengan catatan bahwa Buku Cerita yang akan dibawakan adalah Buku Cerita yang mampu membuat Anak tersebut memiliki ketertarikan. Oleh karena itu, Game Berbasis diharapkan mampu digunakan sebagai salah satu alternatif terapi yang murah dan aman bagi anak penderita ADHD.

Daftar Pustaka

- Widada. 2018. MENGENAL LUAR ANGKASA. https://www.google.co.id/books/edition/Misteri_Angkasa_Luar/x55ODwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0 . 18 Juli 2022.
- Agustin, D., Pendidikan, J., Biasa, L., Agustin, D., & Kes, M. (2014). *PENGARUH P PENGGUNAAN METODE DEMONSTRASI TERHADAP KEMAMPUAN MENYIKAT GIGI PADA ANAK ADHD (ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER) DI SLB MUTIARA HATI SIDOARJO* Diajukan

*kepada Universitas Negeri Surabaya
(Attention Deficit Hyperactivity Disorder)
Di SLB Mutiara Hati Sidoarjo. 1–6.*

- Amalia, R. (2018). Intervensi terhadap Anak Usia Dini yang Mengalami Gangguan ADHD Melalui Pendekatan Kognitif Perilaku dan Alderian Play Therapy. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.4>
- Anak, P., & Khusus, B. (2020). *0 / 15*. 0–14.
- Tentama, F. (2018). MEMAHAMI ANAK HIPERAKTIF. *REPUBLIKA*, 1–19.
- Umroh, N. S., Adi, E. P., & Ulfa, S. (2019). Multimedia Tutorial Untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak Adhd (Attention Deficit Hyperactivity Disorder). *Jktp*, 2(1), 45–52.
- Utami, Y. A. H., & Sukamto, M. E. (2021). *Mengenal dan Mengatasi Permasalahan Membaca pada Anak Borderline Intellectual Functioning (BIF) dan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*. 13–14.