

**EFEKTIVITAS BERMAIN TEBAK ISI GELAS UNTUK MENINGKATKAN  
KETAHANAN DUDUK ANAK HIPERAKTIF  
DI KELAS PERSIAPAN SLB FAN REDHA PADANG**  
(*Single Subject Research*)

**Oleh:**

**Nola Intan Putri**

**ABSTRACT**

Abstract: This research was derived from the problems found in the Preparations class of SLB Fan Redha Padang indicating that hyperactive students got problems to seat calmly in the class during the teaching and learning process. The students seemed to have short seated durability and were unable to sit quietly. To deal with this problem, What's in the Glass game was applied. The purpose of the research was to reveal whether What's in the Glass game could improve the seated durability of the hyperactive student. This was an experimental research which applied Single Subject Research (SSR) and A-B-A design. The data gotten in this research were analyzed by using visual analysis of graphic.

The result of data analysis showed that in the first baseline condition that consisted of 6 meeting, the mean level was 15,67 and the tendency of direction improved (+). In intervention condition that consisted of 8 meetings, the mean level was 3,12, the tendency of direction decreased and the change of data also decreased (-). Furthermore, in the second baseline condition that consisted of 5 meetings, the tendency of direction decreased (-). The percentage of the data overlapped was 0%. Based on these results, it was concluded that playing What's in the Glass game could enhance the seated durability of the hyperactive student. Based on the result, it was suggested to the teacher to create interesting learning strategy to increase hyperactive students' seated durability.

**Key Terms:** Seated Durability, Playing What's in the Glass Game, Hyperactive Student

**PENDAHULUAN**

Anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak-anak yang mengalami penyimpangan, kelainan atau ketunaan dalam segi fisik, mental, emosi dan sosial. Anak berkebutuhan khusus dapat dibedakan berdasarkan jenis kelainannya yaitu kelainan penglihatan, kelainan pendengaran, kelainan bicara, kelainan kecerdasan, kelainan tubuh/fisik, kelainan penyesuaian sosial, autisme, GPPH. Anak gangguan pemusatan perhatian hiperaktif (GPPH) dalam bahasa Inggris dikenal dengan ADHD (*Attention Deficite and Hyperactivity Disorder*).

ADHD adalah suatu kelainan berupa rentang perhatian yang pendek, perhatian mudah beralih dan tingkat kegiatan fisik yang tinggi. Anak ADHD tidak menaruh perhatian dan memiliki kesulitan memusatkan perhatian pada apa yang sedang dilakukannya. ADHD merupakan pola perilaku seseorang yang ditunjukkan dengan ketidakmampuan memperhatikan, impulsif-hiperaktif yang lebih banyak frekuensinya jika dibandingkan dengan teman sebayanya. ADHD terbagi tiga gejala yaitu inatensivitas, implusivitas dan hiperaktivitas, anak dikatakan hiperaktivitas atau hiperaktif mempunyai beberapa karakteristik.

Karakteristik anak hiperaktivitas atau hiperaktif menunjukkan berbagai perilaku yang khas misalnya sering menggerakkan kaki atau tangan dan sering mengeliat, sering berlari dan memanjat, mengalami kesulitan melakukan kegiatan dengan tenang, sering berbicara berlebihan dan sering meninggalkan tempat duduk di kelas. Perilaku semacam itu pada umumnya muncul sebelum umur tujuh tahun. Karakteristik ini umumnya dialami oleh anak hiperaktivitas atau anak hiperaktif. Akibatnya mereka mengalami kesulitan mengontrol diri dan duduk diam di dalam kelas, serta sangat berpengaruh kepada keberhasilan akademiknya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis laksanakan di SLB Fan Redha Padang dari November 2014 sampai Desember 2014, penulis melakukan studi pendahuluan di kelas Persiapan dengan jumlah siswa empat orang. Diantara empat orang siswa tersebut penulis menemukan seorang siswa X, duduk dikelas persiapan, laki-laki dengan umur lima tahun yang menampakan perilaku hiperaktif, saat melakukan asesmen pada tanggal 1 Desember 2014, saat itu anak sedang belajar di kelas dalam pelajaran keterampilan. Peneliti mengamati anak dari awal masuk kelas sampai anak istirahat selama satu jam pelajaran, anak tersebut mampu bertahan duduk kurang dari 2 menit.

Saat pembelajaran berlangsung anak sering meninggalkan tempat duduk, menggoyang-goyangkan kakinya, mengajak temannya berbicara saat pembelajaran berlangsung, suka berpindah-pindah dari kelas satu ke kelas yang lain, setiap diberikan tugas oleh guru anak selalu mengabaikannya, saat anak bermain dengan temannya anak selalu mengajak untuk berlari-lari tidak pernah merasa lelah dan setiap anak terjatuh anak tidak pernah merasa sakit ataupun menangis.

Berdasarkan permasalahan di atas, jelaslah bahwa X memiliki ketahanan duduk yang sangat rendah ketika mengikuti pembelajaran. Menurut Tarmansyah (2010: 123) ketahanan duduk usia anak TK 25-30 menit, ketahanan duduk sangat penting dalam pembelajaran

jika anak tidak duduk tenang di dalam kelas maka mempengaruhi masalah akademiknya, karena hal tersebutlah yang mendorong penulis ingin melakukan penelitian untuk meningkatkan ketahanan duduk anak hiperaktif melalui bermain tebak isi gelas. Bermain dapat meningkatkan daya konsentrasi, mengurangi perilaku hiperaktif, warna dapat berperan penting dalam mendinginkan atau menenangkan otak anak hiperaktif dan *reinforcement* atau imbalan dapat mempertahankan atau memperkuat perilaku yang diharapkan.

Oleh karena itu untuk membantu X dalam memecahkan masalahnya terutama dalam meningkatkan ketahanan duduk anak hiperaktif maka peneliti tertarik mendalami masalah. Sehingga penelitian ini berjudul “Efektivitas Bermain Tebak Isi Gelas Untuk Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak Hiperaktif Di Kelas Persiapan Slb Fan Redha Padang.” Diharapkan melalui Bermain tebak isi gelas ini, dapat menimbulkan semangat untuk belajar dan meningkatkan ketahanan duduk anak lebih lama.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian adalah eksperimen dalam bentuk Single Subject Research (SSR). Eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik. Pada subjek tunggal ini, desain yang digunakan adalah desain A-B-A, dimana A1 merupakan phase baseline sebelum diberikan intervensi, B merupakan phase treatment pemberian intervensi dan A2 merupakan phase baseline setelah tidak lagi diberikan intervensi.

Phase Basline (A1) adalah suatu phase saat target behavior diukur secara periodik sebelum diberikan perlakuan tertentu. Phase Treatment (B) adalah phase saat target behavior diukur selama perlakuan tertentu diberikan. Phase Basline (A2) adalah suatu target behavior diukur secara periodik setelah intervensi diberikan. Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian. Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi variabel terikat (target behavior) dalam penelitian ini adalah ketahanan duduk.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah anak hiperaktif, anak ini duduk di kelas persiapan di SLB Fan Redha Padang. Anak berumur 5 tahun dengan jenis kelamin laki-laki yang menampakkan perilaku hiperaktif seperti sering meninggalkan tempat duduk di dalam kelas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pencatatan kejadian secara langsung adalah dengan cara menghitung frekuensi dimana memberikan tally pada format pengamatan, setiap anak meninggalkan tempat duduk dicatat pada format pencatatan data.

Dengan mengamati dan menghitung berapa kali anak meninggalkan tempat duduk dalam satu kejadian sehingga dapat terlihat pada grafik. Format pencatatan data berisikan hari tanggal, tally dan frekuensi berapa kali anak meninggalkan tempat duduk. Bentuk format pencatatan data sebagai berikut:

**Tabel 1. Format Pengumpul Data**

| Hari/Tanggal | Tally | Frekuensi |
|--------------|-------|-----------|
|              |       |           |

Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis visual grafik (*Visual Analisis of Grafik Data*), yaitu dengan cara menggambarkan data-data ke dalam grafik, kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap kondisi yaitu *baseline(A1)*, *intervensi(B)* dan *baseline(A2)*.

Untuk keperluan analisis data visual diperlukan 6 komponen dalam analisis dalam kondisi meliputi panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah yaitu perubahan setiap data. Estimasi dalam penelitian ini menggunakan metode *Free Hand*. Estimasi stabilitas arah dengan kriteria 15%, jejak data dengan ditandai (+) atau (-), level stabilitas rentang dan level perubahan. Penentuan terakhir dari perubahan dalam level diukur pada akhir pengamatan pada setiap tahap. Perubahan yang besar dalam level antara fase baseline dan fase intervensi merupakan indikator penting dari perubahan kemampuan membandingkan dua pecahan.

Dalam analisis antar kondisi yang harus lebih diperhatikan yaitu overlap. Overlap merupakan pola data yang menggambarkan keadaan pada lintas fase. Apabila terjadi overlap artinya, ada kesamaan tingkat antara data fase baseline dan intervensi, maka berarti perubahan tidak terjadi. Jika semakin kecil persentase *Overlap* maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior.

Untuk melihat pengaruh intervensi akan lebih mudah dibaca dengan melihat perubahan level kecenderungan arah. Setelah diberikan intervensi. Perubahan besar dalam slope dan level setelah diintervensi dengan bermain tebak isi gelas.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak 19 kali yang mana  $A_1$  merupakan *phase baseline* sebelum diberikan intervensi dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan, selanjutnya pada kondisi B merupakan *phase treatment* saat pemberian intervensi yaitu 8 kali pertemuan dan kondisi  $A_2$  merupakan *phase baseline* setelah tidak lagi diberikan intervensi sebanyak 5 kali pertemuan. Hasil dalam setiap fase penelitian dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

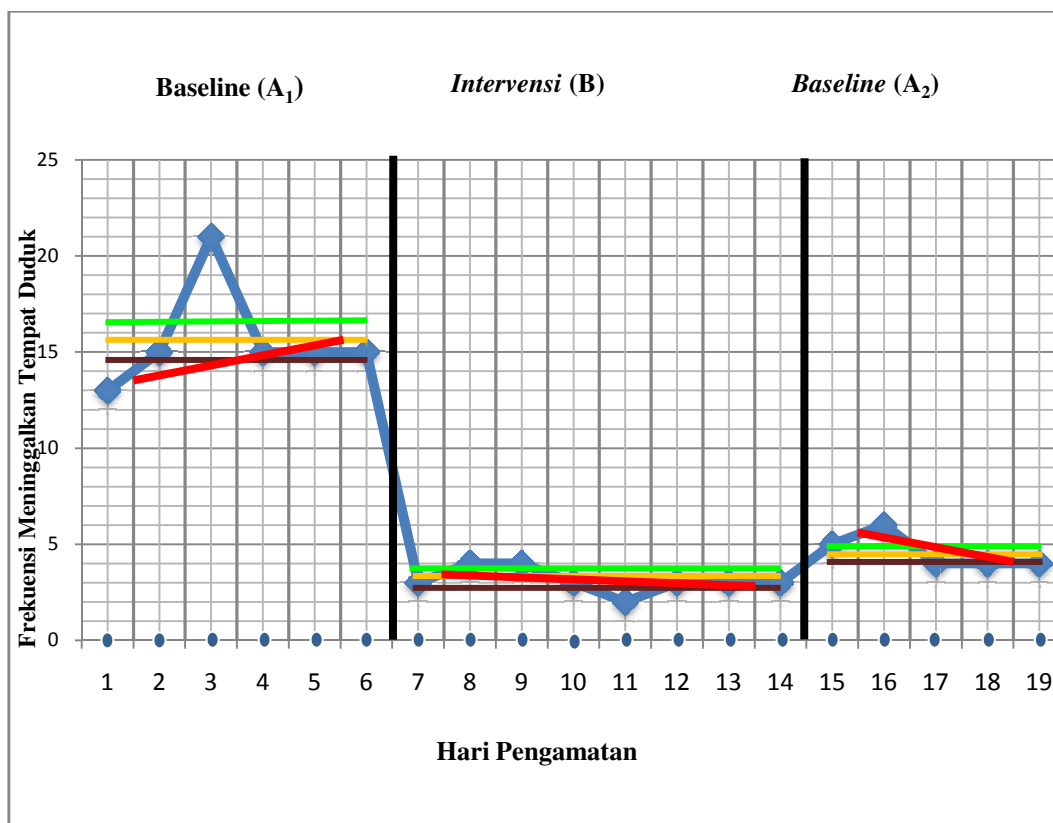
**Tabel 2.**

**Data Ketahanan Duduk (Meninggalkan Tempat Duduk) Dalam Waktu 30 Menit Sebelum, Selama, dan Setelah Diberi Perlakuan**

| Target | Baseline ( $A_1$ )        | Intervensi (B)            | Baseline ( $A_2$ ) |
|--------|---------------------------|---------------------------|--------------------|
| Hasil  | 13, 15, 21, 15,<br>15, 15 | 3, 4, 4, 3, 2,<br>3, 3, 3 | 5, 6, 4, 4, 4      |
| Mean   | 15,67                     | 3,12                      | 4,6                |
| Trend  |                           | Menurun                   | Menurun            |

### 1. Analisis Dalam kondisi

Kondisi yang akan dianalisis dalam penelitian ini yaitu kondisi *baseline*  $A_1$  yang merupakan kondisi awal anak sebelum diberikan perlakuan mengenai ketahanan duduk anak, kondisi B *intervensi* yang merupakan kondisi diberikanya perlakuan bermain tebak isi gelas mengenai ketahanan duduk dan kondisi *baseline*  $A_2$  yang merupakan kondisi anak tidak diberikan perlakuan. Komponen yang akan dianalisis dalam kondisi ini dapat digambarkan pada grafik berikut ini:



**Grafik 1. Frekuensi Meninggalkan Tempat Duduk Analisis Dalam Kondisi Subyek X**

- Frekuensi** : —————
- Trend** : —————
- Mean Level** : —————
- Batas Atas** : —————
- Batas Bawah:** —————

Paparan grafik 1. menjelaskan bahwa data pada penelitian ini bervariasi. Hasil penelitian dan perilaku yang berbeda tersebut di analisis dalam kondisi.

Kondisi *baseline* A<sub>1</sub> sebelum diberikan perlakuan panjang kondisi merupakan jumlah pengamatan yang dilakukan sebanyak 6 kali dengan estimasi kecenderungan arah menggunakan metode *free hand* trendnya menunjukkan sering meninggalkan tempat duduk. Kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline* memiliki rentang stabilitas 1,95, *mean level* 15,67, batas atas 16,645 dan batas bawah 14,695 dengan persentase stabilitas 0%. Jejak data pada kondisi menaik dengan level stabilitas dan rentang 13-21 yang mengartikan tidak stabil sehingga level perubahan perilaku meninggalkan tempat duduk  $15 - 13 = 2$ . *Baseline* dihentikan karena data tidak bervariasi pada pengamatan ke-4 sampai ke-6 karena

data stabil sebanyak 15 kali anak meninggalkan tempat duduk maka peneliti melanjutkan ke tahap intervensi.

Kondisi *intervensi B* saat di berikan perlakuan perilaku meninggalkan tempat duduk yang di analisis dalam kondisi meliputi panjang kondisi 8 kali pengamatan, estimasi kecenderungan arah trendnya menunjukkan menurun. Kecenderungan stabilitas pada kondisi *intervensi* memiliki rentang stabilitas 0,3, *mean level* 3,12, batas atas 3,27, batas bawah 2,97 dengan persentase 62,5%. Jejak data pada kondisi ini membaik dengan level stabilitas rentang 2-4 yang memiliki level perubahan perilaku meninggalkan tempat duduk  $3-3=0$ . *Intervensi* dihentikan karena data tidak bervariasi pada pengamatan ke-11 sampai ke-14 karena data stabil sebanyak 3 kali anak meninggalkan tempat duduk.

Kondisi *baseline A<sub>2</sub>* tanpa diberikan perlakuan panjang kondisi merupakan jumlah pengamatan dilakukan sebanyak 5 kali dengan estimasi kecenderungan arah trendnya menunjukkan menurun. Kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline A<sub>2</sub>* memiliki rentang stabilitas 0,6, *mean level* 4,6, batas atas 4,9, batas bawah 4,3 dengan persentase stabilitas 0%. Jejak data pada kondisi ini membaik dengan level stabilitas rentang data 4-6 yang memiliki level perubahan perilaku meninggalkan tempat duduk  $5-4=1$ . *Baseline A<sub>2</sub>* dihentikan karena data tidak bervariasi pada pengamatan ke-17 sampai ke-19 karena data stabil sebanyak 4 kali anak meninggalkan tempat duduk.

## 2. Analisis Antar Kondisi

Ada tidaknya pengaruh intervensi terhadap target behavior tergantung pada aspek perubahan level dan besar kecilnya *overlap* yang terjadi antara dua kondisi yang dianalisis. Komponen yang akan dianalisis yakni jumlah variabel yang diubah, perubahan arah kecenderungan, perubahan kecenderungan stabilitas, level perubahan, serta overlap data. Dapat dilihat bahwa perubahan kecenderungan arah pada kondisi *baseline A<sub>1</sub>* meningkat, sedangkan pada kondisi *intervensi B* kemampuan anak menurun, begitu pula pada kondisi *A<sub>2</sub>* perubahan kecenderungan arahnya menurun sehingga pemberian intervensi berpengaruh positif terhadap variabel yang di ubah.

Perubahan kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline A<sub>1</sub>* dengan rentang 13 -21 menunjukkan stabilitas kecenderungan perubahannya meningkat. Sedangkan pada kondisi *intervensi B* dengan rentang 2-4 menunjukkan stabilitas kecenderungan arah yang tidak stabil namun kecenderungan perubahannya menurun. Begitu juga pada fase *baseline A<sub>2</sub>*

dengan rentang 4-6 menunjukkan stabilitas kecenderungan arah yang tidak stabil namaun kecenderungan perubahanya menurun.

Level perubahan untuk kondisi *baseline* A<sub>1</sub> dan kondisi intervensi B adalah 15-3= 12 jadi perubahan datanya menurun dan level perubahan untuk kondisi intervensi B dan kondisi *baseline* A<sub>2</sub> adalah 5-3= 2 artinya perubahan datanya menurun. Dapat dilihat tingkat perubahan pada kondisi *baseline* A<sub>1</sub> dan intervensi B menurun (-12) dan pada level perubahan intervensi B dan *baseline* A<sub>2</sub> menurun (-2). Hal tersebut menunjukkan berkurangnya anak meninggalkan tempat duduk melalui bermain tebak isi gelas.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan kepada anak hiperaktif di kelas Persiapan di SLB Fan Redha Padang. Untuk meningkatkan ketahanan duduk anak hiperaktif di dalam kelas melalui bermain tebak isi gelas, hasil pengamatan pada fase (A<sub>1</sub>) yang dilakukan sebanyak 6 kali, hari pertama anak meninggalkan tempat duduk di saat jam pelajaran sebanyak 13, hari kedua 15, hari ketiga 21, hari keempat – hari keenam sebanyak 15 kali meninggalkan tempat duduk. Sehingga peneliti menghentikan pengamatan pada kondisi ini.

Sedangkan pada kondisi intervensi (B) dihentikan pada pengamatan yang ke delapan karena data telah menunjukkan adanya penurunan, pada intervensi frekuensi meninggalkan tempat duduk anak terus menurun melalui bermain tebak isi gelas terus menurun secara bertahap. Pada pengamatan yang keenam, ketujuh dan kedelapan frekuensi meninggalkan tempat duduk anak stabil yaitu 3. Pengamatan dihentikan karena anak sudah mampu bertahan duduk selama 30 menit hanya 3 kali meninggalkan tempat duduk. Pada kondisi *baseline* (A<sub>2</sub>) dilakukan sebanyak lima kali pengamatan, hari yang pertama anak meninggalkan tempat duduk 5 kali, hari kedua sebanyak 6 kali. Pada pengamatan yang ketiga- kelima frekuensi meninggalkan tempat duduk anak stabil yaitu 4 kali.

Analisis data yang telah digambarkan secara grafis dapat dibuktikan bahwa pengaruh *intervensi* melalui bermain tebak isi gelas dapat meningkatkan ketahanan duduk anak hiperaktif di kelas Persiapan Di Slb Fan Redha Padang dan hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan Fidiyah Citra Dirna (2014) tentang Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak hiperaktif melaui Media Mozaik Kelas II Di Slb Hikmah Miftahul Janah Padang. Hasil penelitiannya efektif terbukti meningkatkan ketahanan duduk anak hiperaktif. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan didukung dengan penelitian bertujuan untuk meningkatkan ketahanan duduk anak khususnya anak hiperaktif.



Melalui bermain dapat menciptakan suasana yang menyenangkan hal ini sejalan menurut pendapat Kokasih (2012: 9) yang menyatakan bahwa *joyful learning* adalah pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak mampu memusatkan perhatian secara penuh. Salah satu cara untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak adalah dengan cara bermain tebak isi gelas. Apabila suasana pembelajaran sudah tercipta didalam kelas maka ini akan berpengaruh pada peningkatan ketahanan duduk anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada kondisi *baseline* sebelum diberikan intervensi (A<sub>1</sub>), menunjukkan anak meninggalkan tempat duduk meningkat, anak meninggalkan tempat duduk yang terbanyak adalah 21 kali. Setelah diberikan perlakuan (intervensi) melalui bermain tebak isi gelas anak meninggalkan tempat duduk menurun secara bertahap. Pada kondisi *baseline* A<sub>2</sub>, kondisi kemampuan anak tetap menurun Semakin berkurang atau menurun anak meninggalkan tempat duduk maka semakin bertahan anak duduk di dalam kelas. Setelah penelitian dilakukan dengan pengolahan datanya dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian terbukti. Jadi dapat dinyatakan bermain tebak isi gelas efektif meningkatkan ketahanan duduk anak hiperaktif di kelas Persiapan SLB Fan Redha Padang.

## SARAN

1. Bagi guru, peneliti menyarankan agar dapat menggunakan bermain tebak isi gelas lebih bervariasi lagi agar menarik minat, anak dalam bermain supaya dalam kegiatan proses pembelajaran anak lebih lama tahan duduk, karena ketahanan duduk sangat berpengaruh dengan hasil akademiknya.
2. Untuk peneliti selanjutnya, agar bermain tebak isi gelas ini dapat digunakan sebagai acuan atau pedoman bagi peneliti yang lainnya, dan tidak hanya untuk meningkatkan ketahanan duduk anak juga bisa untuk meningkatkan kemampuan lainnya.

## DAFTAR RUJUKAN

Dirna, Fidiyah Citra. 2014. Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak Hiperaktif Melalui Media Mozaik Kelas II SLB Hikmah Miftahul Janah Padang. *Skripsi tidak diterbitkan*.

Kosasih, Andreas\_\_\_\_\_ Pembelajaran Yang Menyenangkan (joful Learning) Merupakan Alternatif Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran. ([http://Eprints.walisongo.ac.id/1588/4/083511017\\_Bab2.pdf](http://Eprints.walisongo.ac.id/1588/4/083511017_Bab2.pdf)) di akses 17 Juni 2015 (09;37)

Tarmansyah. 2010. *Terapi Okupasional*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Luar Biasa.