

MENGURANGI HIPERAKTIFITAS PADA ANAK ATTENTION DEFICIT/HIPERACTIVITY DISORDER (ADHD) MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL TEROPA TEMPURUNG (Single Subject Research Kelas III Di SLB Negeri Lima Kaum)

Oleh : Meliastari

Abstract

This study aimed to determine whether the traditional game terompa shell to reduce hyperactivity in children attention deficit / hyperactivity disorder (adhd). This research was conducted at The Lima Public SLB Tanah Datar. Type of research is experimental research that is used in the form of SSR (Single Subject Research). Experimental study is an experiment that is used to examine an event or symptoms of a certain situation be it positive or negative. The design of this study AB, according Sunanto Juang (2005:57), AB design procedure developed on the basis of logic baseline, baseline logic shows a measurement repeatability of behavior on at least two conditions, namely: baseline condition (A) and intervention condition (B) . The results of this study indicate the initial condition (A) kehiperaktifitasan on the behavior of children with ADHD can not sit still for six days in his chair fixed data, the same child can not sit still in his chair (100%). It can be seen from the observation of the children for six days. While in the intervention condition (B) after using the game as a means of reducing the shell terompa child hyperactivity in behavior can not sit still in his chair seen to decrease. This is done for nine meetings. Nine of the meeting, hyperactivity children can be reduced by 78% so that the behavior of the child can not sit still in his chair to 22%. This shows that the traditional game terompa shell can reduce ADHD child kehipraktifitasan.

Kata kunci: Anank Attention; Mengurangi Hiperaktif; Permainan Terompa Tempurung

Pendahuluan

Permainan tradisional merupakan salah satu dari sekian banyak permainan yang dimainkan oleh anak-anak, meskipun permainan tradisional mulai ditinggalkan peminatnya. Karena begitu banyak anggapan bahwa permainan ini dikategorikan kedalam permainan yang sudah tidak zamannya lagi. Namun sebenarnya tanpa kita sadari bahwa permainan tradisional sebagai sebuah tradisi masyarakat, sarat dengan pesan-pesan moral hidup bermasyarakat dan terkandung nilai-nilai luhur budaya bangsa.

Di Sumatera Barat memiliki begitu banyak warisan permainan tradisional oleh para leluhur dan memiliki dampak positif bagi anak-anak. Seperti permainan Terompa Tempurung. Pada permainan terompa tempurung alat yang digunakan adalah dua buah batok kelapa yang dibagi dua sehingga berbentuk setengah bola. Pada bagian tengahnya dilubangi dan dipasang tali yang berhubungan antara satu batok dengan batok lainnya

sepanjang kira-kira 1,5 - 2 meter. Permainan terompa tempurung dapat meningkatkan konsentrasi pada anak yang memainkannya yaitu ketika harus berkonsentrasi untuk tetap berjalan diatas tempurung dengan menggunakan kedua tali di tangan untuk menggerakkan terompa tempurung tersebut. Dari cara bermain terompa tempurung tersebut maka peneliti dapat mengambil makna bahwa permainan tradisional terompa tempurung dapat melatih konsentrasi pada saat proses pembelajaran pada anak hiperaktif.

Gangguan hiperaktif sesungguhnya sudah dikenal sejak sekitar tahun 1900 di tengah dunia medis. Pada perkembangan selanjutnya mulai muncul istilah ADHD (*Attention Deficit/Hyperactivity disorder*). Untuk dapat disebut memiliki gangguan hiperaktif, harus ada tiga gejala utama yang nampak dalam perilaku seorang anak, yaitu inatensi (pemusatan perhatian yang kurang), hiperaktif (perilaku anak yang tidak bisa diam), dan impulsif (kesulitan anak untuk menunda respon). Gangguan ini disebabkan kerusakan kecil pada sistem syaraf pusat dan otak sehingga rentan konsentrasi penderita menjadi sangat pendek dan sulit dikendalikan. Penyebab lainnya dikarenakan tempramen bawaan, pengaruh lingkungan, mal fungsi otak serta epilepsi atau bisa juga karena gangguan di kepala seperti geger otak, pernah terbentur, infeksi, keracunan, gizi buruk dan alergi makanan.

Aktifitas Permainan Terompa Tempurung ini tidak menutup kemungkinan untuk diberikan kepada anak hiperaktif. Dikarenakan anak hiperaktif memiliki gangguan tingkah laku yang tidak normal yang tidak mampu memusatkan perhatian sehingga dengan menggunakan metode bermain melalui terompa tempurung anak hiperaktif mampu untuk memusatkan konsentrasinya ketika proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil *assessment* yang peneliti lakukan, peneliti menemukan bahwa X benar-benar mengalami gangguan perilaku atau ADHD terutama dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Alasan peneliti mengatakan bahwa X mengalami gangguan perilaku, karena peneliti terlebih dahulu telah melakukan *assessment* perkembangan antara lain motorik kasar, motorik halus, koordinasi mata tangan, persepsi visual, orientasi ruang, sosial, bahasa dan bicara. Dari hasil *assessment* perkembangan tersebut, peneliti mendapatkan persentase bahwa anak mengalami hambatan pada motorik kasar, motorik halus, koordinasi mata tangan, orientasi ruang, dan sosial. Setelah mendapatkan hasil dari *assessment* perkembangan, kemudian peneliti melakukan *assesment* perilaku. Setelah dilakukan *assesment* perkembangan anak mengalami gangguan pemusatan perhatian dan tingkah laku dengan kemampuan asesmen perkembangan hanya sebesar 11.11%. Dari hasil

assesment tersebut maka peneliti dapat memaknai bahwa X mengalami gangguan ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*).

Ketertarikan peneliti untuk mengangkat permasalahan X dikarenakan peneliti ingin membantu X untuk mengurangi permasalahan Hiperaktif yang berlebihan sebelum proses pembelajaran, sehingga X dapat belajar dengan tenang seperti teman-teman lainnya.

Masalah Penelitian

Berdasarkan pendahuluan diatas, maka teridentifikasi berbagai masalah yaitu:

1. Anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) tidak mau diam duduk dikursinya ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.
2. Anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) sering mengganggu teman sebaya.
3. Anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) memiliki imajinasi yang tinggi.
4. Permainan terompa tempurung belum pernah dilakukan

Kajian Teoritis

Salah satu dari sekian banyak kelainan pada anak adalah gangguan Hiperaktifitas atau gangguan perilaku, dan sering kita sebut sebagai anak ADHD (*Attention Deficit /Hyperactivity Disorder*). Anak tersebut sering mangalami gangguan konsentrasi dalam kehidupan sehari-harinya, seperti ketika proses pembelajaran.

Pengertian Hiperaktifitas Menurut Marlina, (2008: 5) adalah tidak bisa diam, yaitu perilaku yang mempunyai kecendrungan melakukan suatu aktifitas yang berlebihan, baik motorik maupun verbal dengan ciri-ciri:

1. Sering menggerakkan kaki atau tanagn dan sering menggeliat
2. Sering meninggalkan tempat duduk dikelas
3. Sering berlari dan memanjat
4. Mengalami kesulitan melakukan kegiatan dengan tenang
5. Sering bergerak seolah diatur oleh motor penggerak
6. Sering berbicara berlebihan

Menurut Marlina, (2008: 2) Istilah ADHD diadaptasi dari bahasa inggris yaitu *Attention Deficit/Hiperactifity Disorder*. ADHD merupakan perilaku yang berkembang

secara tidak sempurna dan timbul pada anak-anak dan orang dewasa. Perilaku yang dimaksud berupa kurang kemampuan dalam hal menaruh perhatian, pengontrolan gerak hati serta pengendalian motor. Keadaan demikian menjadi masalah bagi anak-anak (penderita) terutama dalam memusatkan perhatian terhadap pelajaran sehingga akan menimbulkan kesukaran didalam kelas.

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan. Dengan bermain, anak dapat memuaskan tuntutan kebutuhan perkembangan anak dalam dimensi motorik kognitif, kreatifitas, bahasa, emosi, sosial, dan sikap hidup. Namun, peran orang tua sangat besar dalam membimbing anak dalam proses “bermain” tersebut.

Menurut Sugeng dalam Rani Yulianty (2010:7) Bermain merupakan suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat untuk mencapai tujuan tertentu

Dunia anak sangat identik dengan permainan, karena mereka masih dalam tahap perkembangan. Melalui permainan anak mendapatkan pengalaman dalam sosialisasi dan mengenal lingkungan serta dapat mematangkan motoriknya baik motorik halus maupun kasar. Menurut Hans Daeng (2012:1) menyatakan bahwa permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak

Menurut Lisa Sri Dwiyanu Dkk (2001:3) permainan tradisional memberikan makna sebagai suatu hal atau permainan yang dilakukan dengan berpegang teguh kepada tata aturan dan norma-norma adat kebiasaan yang terpelihara secara turun menurun yang permainan itu sendiri dapat memberikan rasa puas dan senang kepada pelakunya

Menurut Lisa Sri Dwiyanu Dkk (2001:3) Terompa tempurung adalah permainan yang terbuat dari batok kelapa yang pada dasarnya dapat dijadikan alat permainan. Tempurung kelapa tersebut dimanfaatkan untuk alat permainan oleh anak-anak remaja putra. Tempurung kelapa bila dibelah menjadi dua bagian yang berbeda yaitu sebagian yang disebut kepala kelapa yang mempunyai lobang tiga buah atau lebih populer disebut “mato karambia”. Sedangkan yang dibelah lagi polos saja. Dari belahan tempurung inilah dibuat terompa kelapa yang dijadikan media bermain.

Menurut Lisa Sri Dwiyanu Dkk (2001:3) langkah-langkah permainan terompa tempurung adalah sebagai berikut:

a. Persiapan

Belahan tempurung kelapa yang pakai lbang diambil dua buah, lalu dihubungkan dengan tali kedua tempurung tersebut. Tali ini dimasukkan kedalam lobang atau mata kelapa tadi, dan diberi ganjal agar jangan terlepas. Kedua belah tempurung tersebut dihubungkan dengan tali dengan panjang kira-kira sepanjang pemainnya. Tali ini merupakan tangkai untuk mengangkat tempurung waktu berjalan.

b. Cara Memainkan

Dua belah tempurung yang telah dihubungkan dengan tali, lalu dipasangkan pada kaki, dengan posisi kaki bertengger diatas tempurung dan jari kaki menjepit tali, tali yang berbentuk setengah lingkaran ini dipegang oleh kedua tangan kiri dan kanan, sehingga waktu berjalan tangan mengangkat tali dan tempurung juga terangkat lutut pun mengendor maka terjadilah langkah-langkah.

Biasanya permainan terompa tempurung dilakukan berkeliling pekarangan rumah, tanah lapangan ataupun sepanjang jalan. Jika untuk diperlombakan mereka membuat garis batas yaitu berupa garis start dan finish yang jaraknya ditentukan bersama. Lalu mereka berjalan bersama, bagi yang terjatuh baik kakinya saja, atau sekaligus badannya ia dinyatakan gugur atau kalah. Bagi peserta yang dapat berjalan dengan baik dan meninggalkan lawannya berarti ialah pemenangnya. Kalah atau menangnya permainan ini tergantung pada cepat atau lambatnya seseorang dapat berjalan dengan terompanya. Pada dasarnya permainan ini berorientasi pada hobi dan hiburan pemainnya.

Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah : permainan Tradisional Terompa Tempurung dapat mengurangi hiperaktifitas pada anak *Attention Deficit/Hyperactivity Disorder* (ADHD) di SLB Lima Kaum

Metodologi penelitian

1. Definisi operasional variable

Definisi operasional dari variabel yang akan diteliti oleh penulis adalah:

1. Hiperaktifitas pada *Anak Attention Deficit Hiperactifity Disorder* (ADHD)

Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) mengalami hiperaktifitas yang tinggi. Dalam hal tersebut anak ADHD membutuhkan layanan khusus untuk mengurangi hiperaktifitas pada saat proses pembelajaran. Kondisi anak ADHD X ini ketika proses pembelajaran tidak mau diam, selalu melakukan apa saja yang dia inginkan, seperti mengganggu teman, berlari kesana kemari dan sering keluar kelas. Kondisi yang dituntut disini adalah mengurangi hiperaktifitas pada anak ADHD ketika proses pembelajaran di kelas. Target behaviornya adalah mengurangi hiperaktifitas pada anak ADHD dalam proses pembelajaran.

Satuan ukuran target behavior penelitian ini adalah menggunakan angka dengan seberapa banyak anak dapat mengurangi Hiperaktif. Sudjana, (2001: 106), Dalam pemberian skor digunakan skala Likert yang merupakan salah satu cara untuk menentukan skor. Kriteria penilaian ini digolongkan dalam 2 tingkatan dengan penilaian sebagai berikut:

- a. Jawaban Ya, diberi skor 1
 - b. Jawaban Tidak, diberi skor 0
 - c. Permainan Tradisional Terompa Tempurung
2. Terompa tempurung adalah permainan yang terbuat dari batok kelapa yang pada dasarnya dapat dijadikan alat permainan. Tempurung kelapa tersebut dimanfaatkan untuk alat permainan oleh anak-anak remaja putra maupun putri. Permainan tempurung ini berguna untuk melatih konsentrasi terutama pada anak hiperaktif. karena dengan bermain terompa tempurung anak dilatih untuk konsentrasi berjalan diatas terompa tempurung agar dapat berjalan dan tidak terjatuh dari terompa tempurung tersebut.

3. Rancangan penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dalam bentuk SSR (*Single Subject Research*). Eksperimen merupakan suatu percobaan yang digunakan untuk meneliti suatu peristiwa atau gejala yang muncul terhadap suatu keadaan tertentu baik itu positif ataupun negative. Penelitian ini menggunakan desain A-B, menurut Juang Sunanto (2005:57), prosedur desain A-B disusun atas dasar logika baseline, logika baseline menunjukkan suatu pengulangan pengukuran perilaku pada sekurang-kurangnya dua kondisi yaitu: kondisi baseline (A) dan kondisi intervensi (B).

4. Teknik pengambilan data

Data dikumpul langsung oleh peneliti dengan menggunakan tes yaitu dengan melakukan penilaian tentang perilaku sebelum menggunakan tempurung dan sesudah menggunakan tempurung, data dikumpul langsung oleh penulis dengan tes dilakukan sebelum dan sesudah dilakukan intervensi. Pengukuran penelitian ini dengan menunjukkan banyaknya perilaku untuk mencapai kriteria yang telah penulis tentukan. Alat pengumpulan data dalam penelitian yakni dengan menggunakan format data instrument tes pada kondisi baseline dan pada kondisi intervensi. Dalam penelitian ini penulis mengamati langsung berapa banyak anak dapat berkurang hiperaktifnya.

5. Pelaksanaan Penelitian

1. Persiapan
 - a. Menyiapkan lapangan
 - b. Menyiapkan alat permainan terompa tempurung
 - c. Menyiapkan lembar instrumen
2. Pelaksanaan
 - a. Guru memperkenalkan alat permainan terompa tempurung
 - b. Guru mempraktekkan bagaimana cara bermain terompa tempurung kepada anak
 - c. Anak dibimbing untuk melakukan kegiatan bermain yang telah dilakukan guru. Guru meminta anak agar anak melakukan permainan terompa tempurung
 - d. Guru memberikan Reinforcement setiap anak berhasil melakukan permainan
3. Menyimpulkan data dan menutup evaluasi

Mengadakan evaluasi hasil belajar berupa tes perbuatan . anak diminta melakukan permainan terompa tempurung sesuai yang telah ditentukan. Tugas guru mengamati dan memperhatikan sampai mana anak dapat melakukan kegiatan tersebut. Apabila anak mengalami kesulitan , guru memberikan pengarahan.

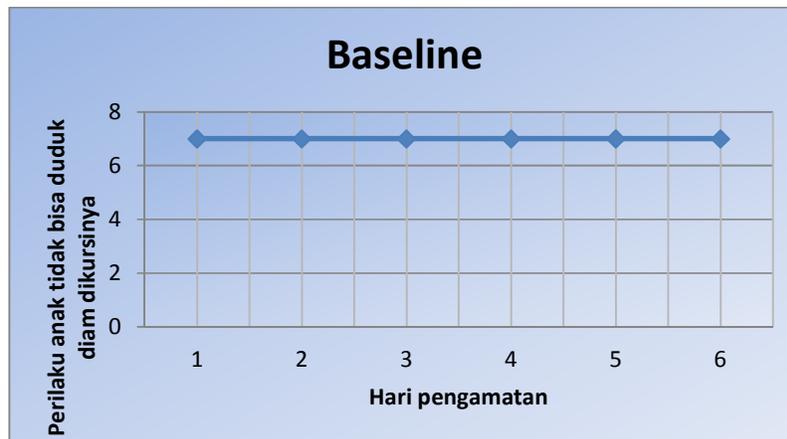
Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data

Analisi data yang digunakan adalah analisis visual grafis, yakni data dalam kondisi baseline (A) yang diperoleh ketiak sebelum diberikan layanan dan kondisi intervensi (B) yaitu data yang diperoleh setelah diberikan layanan permainan terompa tempurung. Adapun data yang diperoleh dari hasil pengamatan pada kondisi Baseline (A) dan kondisi intervensi (B) dapat dilihat sebagai berikut:

1. Kondisi Baseline

Penguranagn Hiperaktif pada ADHD dalam kondisi tidak bias duduk diam dikursinya pada kondisi Baseline dapat dilihat dari apa saja yang dilakukan anak diatas kursinya didalam kelas. Kondisi baseline ini dilakukan sebanyak enam kali pengamatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

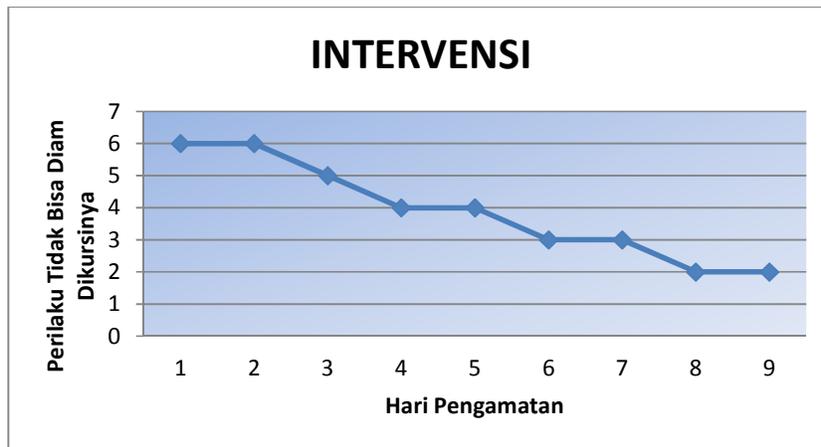


Grafik 1

Data Tentang Perilaku Tidak Bisa Diam Dikursinya

2. Kondisi Intervensi

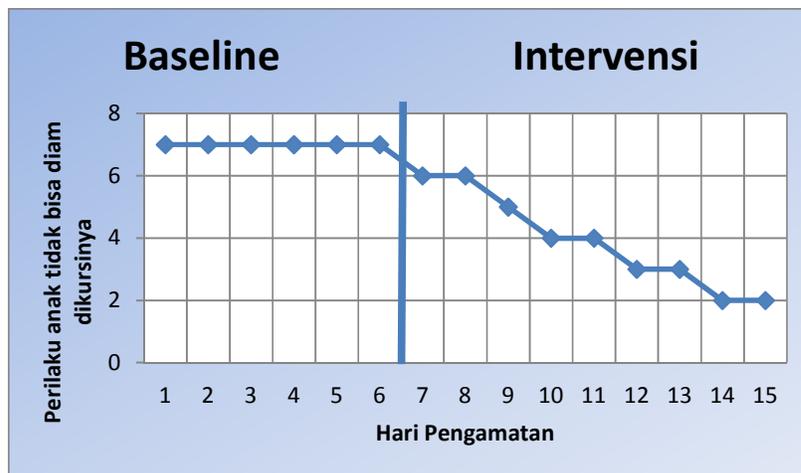
Pada kondisi intervensi, peneliti mengamati kemampuan anak setelah diberikan perlakuan dengan permainan terompa tempurung. Format pengumpulan data kondisi ini sama pada waktu mengumpulkan data pada kondisi baseline, kemudian menghitung berapa banyaknya perilaku anak yang tidak bisa diam di kursinya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Grafik 2

Data tentang perilaku anak tidak bisa diam dikursinyapada kondisi intervensi

Setelah data stabil maka penelitian dihentikan. Alasan peneliti menghentikan penelitian adalah karena perilaku anak tidak bisa diam dikursinya telah menurun meskipun anak belum bisa dikatakan bisa duduk diam dikursinya. Perbandingan antara data baseline dan data intervensi dalam perilaku anak tidak bisa diam dikursinya dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 3

Panjang kondisi baseline (A) dan kondisi intervensi (B)

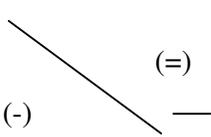
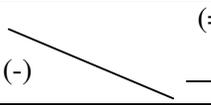
Sebelum diberikan intervensi data diambil sebanyak enam kali pengamatan, diketahui bahwa mengurangi hiperaktif pada anak ADHD dalam perilaku anak tidak bisa diam dikursinya tetap. Hal tersebut terlihat dari hari pertama pengamatan hingga hari keenam Perilaku anak sama sekali tidak bisa diam dikursinya. Oleh karena itu dilanjutkan dengan memberikan intervensi dengan permainan terompa tempurung, sehingga hiperaktifitas anak dalam perilaku tidak bisa diam dikursinya berangsur-angsur meningkat meskipun belum semua perilaku anak dapat berubah.

b. Analisis Data

Langkah selanjutnya adalah menganalisa data grafik dengan menentukan beberapa komponen yang terdapat paa kondisi besaline dan intervensi., kemudian membandingkan antara kondisi besaline dan kondisi intervensi. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis dalam kondisi

Tabel 16 rangkuman hasil visual dalam kondisi

Kondisi	A/1	B/2
1. Panjang kondisi	6	9
2. Estimasi kecendrungan arah	(=)	
3. Kecendrungan stabilitas	Stabil	Tidak Stabil (variabel)
4. Jejak data		
5. Level stabilitas rentang	Variabel (7-7)	Variabel (2-6)
6. Perubahan level	7-7 (=)	6-2 = 4 (-)

2. Analisis Antar Kondisi

Tabel 22

Rangkuman hasil analisis antar kondisi

Kondisi	B1/A1
1. Jumlah variabel yang diperoleh	1
2. Perunaham arah kecendrungan dan efeknya	
3. Perubahan dalam stabilitas	Variabel
4. Perubahan level	$6-7 = -1$
5. Persentase overlap	0 %

c. Pembuktian Hipotesis

Berdasarkan analisis data diatas, maka dapat dinyatakan hiperaktifitas pada anak ADHD pada perilaku tidak dapat duduk diam dikursinya dapat dikurangi melalui permainan terompa tempurung. Dengan demikian hipotesis diterima. Adapun hipotesisnya adalah permainan Tradisional Terompa Tempurung dapat mengurangi Kehiferaktifan pada anak Attention Deficit/Hyperactivity Disorder (ADHD) di SLB Lima Kaum.

Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan , peneliti memberikan masukan kepada:

1. Guru kelas

Jika guru kelas menemukan anak yang tidak bisa duduk diam dikursinya pada saat proses pembelajaran, guru dapat menggunakan permainan terompa tempurung atau permainan tradisional lain dapat dijadikan permainan alternative untuk mengurangi hiperaktif anak pada perilaku tidak bisa duduk diam dikursinya.

2. Orang tua

Agar orangtua juga turut membantu anak dalam mengurangi hiperaktif anaka pada perilaku tidak bisa duduk diam dikursinya dengan cara memberikan permainan edukatif dan variatif. Serta menagajarkana nak untuk mandiri terutama dalam kegiatan sehari-hari.

3. Peneliti berikutnya

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk peneliti permainan tradisional yang ada di Indonesia yang berguna untuk mengurangi hiperaktif anak pada perilaku tidak bisa duduk diam dikursinya .

DAFTAR PUSTAKA

- Arga Paternotte & Jan Buitelaar, 2010. *ADHD Attention Defisit Hyperaktivty Disorder*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Davison, G.C, Neale, J.M, &Kring, A.M. 2006. *Psikologi Abnormal*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dwiyana, Lisa Sri Dkk, 2001. *Permainan Tradisional Sumatera Barat*. Padang: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Kebudayaan.
- Ellah Siti Chalidah, 2005. *Terapi permainan bagi anak yang memerlukan layanan pendidikan khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
- Kerrie. *Pengertian ADHD*. <http://kerriemearns.blogspot.com> di download tanggal 20 Januari 2012
- Hans Daeng dan Kimpraswil. *Pengertian Permainan*. [http:// repository.upi.edu /operator/upload/s ikor_0607799_chapter2.pdf](http://repository.upi.edu/operator/upload/sikor_0607799_chapter2.pdf) di download tanggal 11 Maret 2012 jam 11.00.
- Iswinarti. *Pengertian Permainan Tradisional*. [http://rires2.umm.ac.id/publikasi/lama /Iswinarti%20PDK%2009-10.pdf](http://rires2.umm.ac.id/publikasi/lama/Iswinarti%20PDK%2009-10.pdf) di download tanggal 11 Maret 2012 jam 11.00.
- Juang Suanto. 2005. *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. CRICED University Of Tsukuba
- . 2006. *Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. CRICED. University Of Tsukuba
- Marlina, 2008. *Gangguan Pemusatan Pehatian dan Hiperaktifitas Pada Anak*. Padang: UNP Press.
- Mary Go Setiawani, 2010. *Menerobos Dunia Anak*. Yayasan Kalam Hidup, Bandung.