

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGONTROL EMOSI MELALUI PERMAINAN MONOPOLI PADA ANAK *ATTENTIN DIFICIT* *HYPERACTIVITY DISORDER*

Farah Fadhillah¹, Jon Efendi², Elsa Efrina³, Rila Muspita⁴, Retno Triswandari⁵

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: fadhillahfarah092@gmail.com

Kata kunci: permainan
monopoli, mengontrol
emosi, *Attention*
Hyperactivity Disorder

ABSTRACT

Artikel ini mangulas tentang meningkatkan kemampuan mengontrol emosi melalui permainan monopoli pada anak *Attentin deficit hyperactivity disorder*. Riset ini memakai tipe riset kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dalam bentuk *single subject research* (SSR). Dengan desain A- B- A. Informasi dianalisis dengan analisis visual grafik. Metode dalam pengumpulan informasi berbentuk uji serta perlengkapan pengumpulan informasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terjadinya penurunan frekuensi marah berlebihan pada siswa *Attentin deficit hyperactivity disorder* melalui permainan monopoli. Hal ini dibuktikan dengan kondisi A1 presentase 75% dengan frekuensi 3,5,5,5. Kondisi B presentase 85% dengan frekuensi 5,6,6,7,9,9,9, dan kondisi A2 presentase 75% dengan frekuensi 3,5,5. Setelah dianalisis maka permainan monopoli tidak dapat mengurangi emosi marah bagi siswa *Attentin deficit hyperactivity disorder*.

ABSTRAK

This article discusses improving the ability to control emotions through playing monopoly in children with attention deficit hyperactivity disorder. This research uses a quantitative research type with an experimental approach in the form of single subject research (SSR). With an A- B- A design. Information is analyzed using graphic visual analysis. The method for collecting information takes the form of tests and information gathering equipment.

The results of the study showed that there was no reduction in the frequency of excessive anger in Attentin deficit hyperactivity disorder students through the monopoly game. This is proven by the A1 condition with a percentage of 75% with a frequency of 3,5,5,5. Condition B has a percentage of 85% with a frequency of 5,6,6,7,9,9,9, and condition A2 has a percentage of 75% with a frequency of 3,5,5. After analysis, the monopoly game cannot reduce angry emotions for students with attention deficit hyperactivity disorder.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Anak adalah individu yang sedang tumbuh dan berkembang, untuk memperoleh pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, seorang anak perlu dukungan dari berbagai pihak seperti pihak keluarga, sekolah dan lingkungan. Pada anak emosi adalah perasaan yang dialami oleh anak dalam berbagai situasi dan pengalaman. Anak-anak, seperti orang dewasa, mengalami beragam emosi yang mencakup perasaan positif dan negatif. Penting untuk memahami dan menghormati emosi anak karena hal ini merupakan bagian penting dalam perkembangan mereka.

Orang cerdas secara emosional mempunyai hubungan sosial yang bagus, karena mereka lebih baik dalam menangani masalah emosional, memiliki kecerdasan verbal dan sosial yang tinggi, dan lebih kecil kemungkinan anak mengalami permasalahan sosial (Alrefaai & Shah, 2020). Mengemukakan perkembangan emosional adalah suatu proses dimana anak mampu mengendalikan dirinya atau perasaannya serta menemukan self comforting behavior atau merasa

nyaman (Mulyani, 2013). Dalam tahap perkembangan emosional dan sosial anak- anak, penggunaan permainan pendidikan menjadi lebih efisien dan efektif karena minat anak-anak dalam bermain membuat lebih berhasil. Ketika berbicara tentang perkembangan sosial dan emosi anak, perlu diingat bahwa penggunaan permainan pendidikan menjadi lebih efisien karena ketertarikan alami anak- anak pada bermain.

anak ADHD, berbagai macam terapi diberikan, salah satunya adalah terapi bermain yang merupakan terapi perilaku. Terapi bermain dapat dilakukan untuk membantu mengendalikan agresivitas dan aktivitas yang berlebihan (misalnya permainan melempar bola dan hula hup), melatih kemampuan mempertahankan perhatian pada objek tertentu (misalnya puzzle dan sudoku) dan mengembangkan keterampilan menunggu giliran (misalnya permainan monopoli dan ular tangga) (Pahrul & Amalia, 2020). Bermain juga merupakan kegiatan yang sangat disenangi dan sangat menyenangkan bagi anak, setiap hari mereka melakukan aktivitas bermain. Bermain adalah keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional (Maharani, 2019).

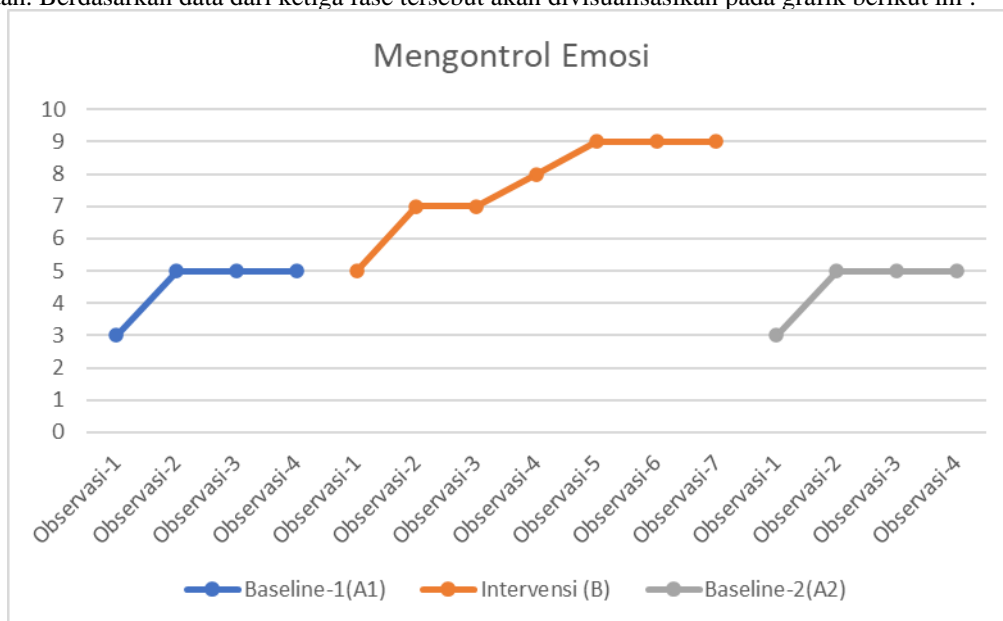
Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan di lapangan ada anak berinisial“ F “salah satu siswa di SLB N 1 Ampek Angkek. F memiliki gangguan Attentiondeficit hyperactivity disorder (ADHD), F sering bertingkah impulsif dalam mengendalikan emosinya, sehingga dapat mengakibatkan masalah dalam interaksi sosial, keputusan impulsif, dan reaksi emosional yang tumpul. F sangat sering tidak dapat mengendalikan mosinya dalam proses pmbelajaran atau pun sedang bermain bersama teman sebaya atau teman yang lebih tua. Faktor yang mempengaruhi F tidak dapat mengontrol emosinya adalah F tinggal terpisah dari orang tua, F tinggal dan diasuh oleh kakek, nenek tante dan pamannya, sehinga kurangnya kasih sayang. Dengan adanya permainan monopoli peneliti berharap F dapat mengontrol emosinya. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti tetang meningkatkan kemampua mengontrol emosimelalui permainan monopoli pada anak ADHD di SLB N 1 Ampek Angkek.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan yaitu bentuk jenis penelitian eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR). Tujuan eksperimen ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intervensi yang diberikan kepada individu dalam kurun waktu tertentu secara berulang-ulang (Marlina, 2021). Untuk penelitian ini, digunakan desain A-B-A. Desain ini terdiri dari tiga kondisi: kondisi awal (A1), kondisi saat intervensi diberikan (B), dan kondisi setelah intervensi (A2). Subjek penelitian adalah siswa lelaki kelas VI yang berinisial F dan bersekolah di SLB N I Ampek Angkek. Peneliti mengumpulkan data melalui instrumen yang berisi tentang indikator emosi yang diamati kemudia dicatat kejadian (menghitung frekuensi) . Pada penelitian tentang satu subjek, data dikumpulkan melalui penggunaan analisis statistik deskriptif. Penelitian ini menyajikan data dalam bentuk grafik yang menunjukkan perubahan pada semua beseline A-1 dan A-2 dan fase intervensi. Selain itu, penelitian ini menggunakan dua analisis untuk menganalisis data, yaitu analisis dalam.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 15 kali pengamatan. Pada *baseline* A1 dengan 4 kali pengamatan, pada fase intervensi (B) pengamatan sebanyak 7 kali, Pada fase ini dilakukan permainan monopoli dan fase *baseline* A2 sebanyak 4 kali pengamatan. Berdasarkan data dari ketiga fase tersebut akan divisualisasikan pada grafik berikut ini :









Grafik 1. Mengontrol Emosi Fase A1. B A2

Grafik 1. menunjukkan Pada *baseline* A1 diperoleh data 3,5,5,5 kestabilan data didapatkan pada pertemuan ke-2 sampai ke-4 yang mana frekuensinya 5 . Pada fase intervensi (B) perolehan data 5,6,6,7,9,9 kestabilan datanya pada pertemuan ke-5 sampai ke-7 dengan frekuensi 9. Pada *baseline* A2 data diperoleh 3,5,5 dan 5.




Hasil analisis data dalam kondisi menunjukkan bahwa Panjang kondisi *baseline* (A1) = 4, B = 7, *baseline* (A2) =4. Estimasi kecenderungan arah meningkat dari fase *baseline* A1 dan *baseline* A2. Pada fase A-1 rentang stabilitas yang didapat sebanyak 0,75% dan presentase 75%. Fase B rentang stabilitas 1,35% dan presentase stabilitas 85%, fase A-2 rentang stabilitas 0,75% dan presentase stabilitas 75%. Tabel berikut memberikan gambaran lebih lanjut.

Tabel 1. Rangkuman Analisis Dalam Kondisi

NO	Kondisi	A1	B	A2
1	Panjang kondisi	4	7	4
2	Estimasi kecenderungan arah			
3	Kecenderungan stabilitas	Tidak Stabil (75%)	stabil (85%)	Tidak Stabil (75%)
4	Kecenderungan jejak data			
5	Level stabilitas dan rentang	Variabel 3-5	Variabel 5-9	Variabel 3-5
6	Level perubahan data	5-3	9-5	5-3

Hasil analisis informasi yang dilakukan dalam keadaan penelitian ini merupakan jika satu variabel dari banyak variabel yang diganti merupakan satu variabel. Pergantian Kecenderungan Arah: Pada sesi ini, *baseline* (A1) kecenderungan arah merupakan naik sedikit; pada keadaan intervensi (B), kecenderungan arah stabil namun bertambah bersamaan dengan keadaan *baseline* (A2). Pergantian kecenderungan *baseline*- 1 tidak stabil, intervensi stabil, serta *baseline*- 2 tidak stabil. Level perubahan, dalam menentukan perubahan level antar kondisi yaitu sebagai berikut: B/A1 0% dan B/A2 4%. Persentase Overlap, dilihat bahwa persentase overlap data kondisi *baseline* (A1) dan intervensi (B) adalah 42%. Untuk persentase overlap data kondisi *baseline* (A2) dan intervensi (B) adalah 42%. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. Rangkuman Analisis Antar Kondisi

No	Kondisi	A1/B/A2
1	Jumlah variabel yang dirubah	1
2	Perubahan kecenderungan arah	  
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Tidak stabil – Tidak Stabil - Stabil
4	Level Perubahan Level Perubahan kondisi B/A1 Level Perubahan kondisi B/A2	5-5=-0 9-5=4
5	Data Overlap a. Percentage overlap pada A1 with B b. Percentage overlap pada A2 with B	42 % 42 %

Kesimpulan

Penelitian ini dilaksanakan di Ampek Angkek dan subjek dari penelitian adalah anak ADHD bersekolah di SLB N 1 Ampek Angkek. Penelitian ini mengkaji tentang permainan monopoli untuk mengontrol emosi khususnya emosi marah pada anak ADHD pada siswa ADHD di kelas VI SLB N 1 Ampek Angkek. Saat intervensi peneliti mengajak anak bermain monopoli bertujuan untuk mengontrol emosi marah pada anak. Penelitian yang peneliti ambil tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan mengontrol emosi melalui permainan monopoli pada anak *Attention deficit hyperactivity disorder*

Daftar rujukan

- Adiputra, I. M. S., Sutarga, I. M., & Pinatih, G. N. I. (2015). Faktor Risiko Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) pada Anak di Denpasar. *Public Health and Preventive Medicine Archive*, 3(1), 35–39. <https://doi.org/10.15562/phpma.v3i1.84>
- Alrefaai, I., & Shah, S. A. (2020). The Role of Emotional Intelligence in the EFL Classroom: Reflections of EFL Teachers. *Journal of Education in Black Sea Region*, 6(1), 110–118. <https://doi.org/10.31578/jeps.v6i1.223>
- Ayuningtyas, M., CENDEKIA, N. S.-J. C., & 2022, undefined. (2022).
- Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5. *Journal.Upy.Ac.Id*, 02(02), 5–6. <http://journal.upy.ac.id/index.php/CIKAL/article/view/2239>
- Indra, P. R. C. (2021). Single Subject Research (teori dan implementasinya: suatu pengantar). In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). <http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/24309>
- Maharani, T. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE) Dengan Media Monopoli Dan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran PPKN di SMP. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://eprints.uny.ac.id/69018/1/tesis-tidi-maharani-17730251035.pdf>
- Mapala, P. P., & Setyawati, S. P. (2022). Permainan Moli Quiz sebagai Sarana Melatih Keterbukaan Diri Siswa SMP Pewi. 2(2), 80–90. <https://doi.org/10.16194/j.cnki.31-1059/g4.2011.07.016>
- Mulyani, N. (2013). Perkembangan Emosi dan Sosial Pada Anak Usia Dini. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 18(3), 423–438. <https://doi.org/10.24090/insania.v18i3.1470>
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>
- Adiputra, I. M. S., Sutarga, I. M., & Pinatih, G. N. I. (2015). Faktor Risiko Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) pada Anak di Denpasar. *Public Health and Preventive Medicine Archive*, 3(1), 35–39. <https://doi.org/10.15562/phpma.v3i1.84>
- Yudistira, A., Ilmiatun, N. A., Lema, E. R. M., & Hilwatus, S. (2021). Terapi Farmakologi dan Non Farmakologi pada Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD): Pharmacological and Non Pharmacological Therapies in Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). *Indonesian Nursing And Healthcare Research Journal*, 1(1), 19–30.
- Suyanto, B. N., & Wimbarti, S. (2019). Program Intervensi Musik terhadap Hiperaktivitas Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). *Gajah Mada Journal of Professional Psychology (GamaJPP)*, 5(1), 15. <https://doi.org/10.22146/gamajpp.48584>
- Yonaevy, U., & Prananingrum, R. (2023). EFEKTIVITAS TERAPI BERMAIN TERHADAP GANGGUAN EMOSIONAL PADA ANAK: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 4(4), 6980–6991.