

PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI DAN MOTORIK HALUS ANAK ADHD (*ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER*)

Khoirunisa Hardaningtyas¹, Istar Moewardi², Juwita Putri Ananta³

^{1.2.3}Universitas Sebelas Maret

*surel : jussty1205@student.uns.ac.id

Abstrak

Salah satu penggolongan anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah gangguan perilaku atau ADHD. ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) merupakan suatu kondisi medis yang ditandai dengan kesulitan dalam memusatkan perhatian, hiperaktif dan atau impulsif yang terdapat lebih sering dan lebih berat dibandingkan dengan anak-anak sebaya. Anak ADHD mengalami hambatan dalam konsentrasi dan motorik halus. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan konsentrasi dan motorik halus anak ADHD adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti pengaruh dari alat permainan edukatif dalam meningkatkan konsentrasi dan motorik halus anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*). Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi literatur (*literature study*). Data dikumpulkan dengan mencari penelitian terdahulu yang relevan dengan pengaruh alat permainan edukatif dalam meningkatkan konsentrasi dan motorik halus anak ADHD. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis isi. Hasil studi literatur dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa, anak ADHD menunjukkan respon positif dengan mereka bisa fokus dalam mengerjakan sesuatu dalam durasi yang cukup lama dan kemampuan motorik halus yang meningkat setelah menggunakan alat permainan edukatif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan alat permainan edukatif dapat meningkatkan konsentrasi dan motorik halus anak ADHD.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Konsentrasi, Motorik Halus, ADHD

Abstract

One of the classifications of children with special needs (ABK) is behavioral disorders or ADHD. ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) is a medical condition characterized by difficulty in focusing attention, hyperactivity and or impulsivity that is more frequent and severe than that of children of the same age. ADHD children experience barriers in concentration and fine motor skills. Efforts that can be made to improve concentration and fine motor skills of ADHD children are by using educational game tools. The purpose of this study is to examine the effect of educational game tools in improving concentration and fine motor skills of ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) children. This research uses the literature study research method. Data were collected by looking for previous research relevant to the effect of educational game tools in improving concentration and fine motor skills of ADHD children. The collected data were analyzed using content analysis techniques. The results of the literature study from previous studies showed that ADHD children showed a positive response by being able to focus on doing something for a long

duration and improved fine motor skills after using educational game tools. The conclusion of this study is that the use of educational game tools can improve concentration and fine motor skills of ADHD children.

Keywords: Educational Play Tools, Concentration, Fine Motor, ADHD

A. PENDAHULUAN

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) adalah anak yang memiliki perbedaan dari kondisi fisik, mental, dan karakteristik perilaku sosial dari anak-anak umumnya.¹ ABK memiliki hambatan dalam belajar dan perkembangan.² Anak berkebutuhan khusus digolongkan menjadi beberapa kategori yaitu tunadaksa, tunalaras, tunagrahita, tunarungu, kesulitas belajar, gangguan perilaku, anak berbakat, dan anak yang mengalami gangguan kesehatan.³

Gangguan perilaku atau ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) adalah salah satu hambatan yang dialami oleh anak berkebutuhan khusus. ADHD adalah suatu kondisi medis yang ditandai dengan kesulitan dalam memusatkan perhatian, hiperaktif dan atau impulsif yang terdapat lebih sering dan lebih berat dibandingkan dengan anak-anak sebaya.⁴ ADHD adalah suatu kelainan atau gangguan yang ditandai dengan hambatan dalam berkonsentrasi, tidak mau diam, terus menerus berbicara, gelisah, dan biasanya memiliki jarak perhatian yang sangat pendek dibandingkan teman-teman sebaya.⁵

Anak ADHD cenderung kurang berkonsentrasi akan kegiatan yang dia lakukan dan mudah untuk mengalihkan perhatiannya ke hal yang lain. Hal ini menyebabkan jika anak ADHD diberi tugas maka, tugas tersebut tidak akan selesai-selesai karena fokusnya sangat mudah teralihkan. Media mozaik digaunakan untuk melatih konsentrasi anak, namun dalam implementasinya media mozaik kurang dapat menarik minat anak.⁶ Penelitian untuk meningkatkan konsentrasi anak sudah banyak dilakukan, salah satu penelitian yang membahas tentang konsentrasi anak ADHD dilakukan oleh Roselina Dwi Hormansyah dan Diah Karmiyati mengenai *Play Therapy* dimana hasil penelitian membuktikan bahwa *Play Therapy* dapat meningkatkan konsentrasi anak ADHD. Penelitian tentang meningkatkan konsentrasi anak ADHD juga dilakukan oleh Waqiatuz Zahroh, dkk. dan mendapatkan hasil *puzzle* dapat meningkatkan konsentrasi anak ADHD.⁷

¹ Maya Aprilia Saputri et al., "Ragam Anak Berkebutuhan Khusus," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023): 38–53, <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>.

² Safira Aura Fakhiratunnisa, Asyharinur Ayuning Putriana Pitaloka, and Tika Kusuma Ningrum, "Konsep Dasar Anak Berkebutuhan Khusus," *MASALIQ* 2, no. 1 (January 5, 2022): 26–42, <https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i1.83>.

³ Intan Yolanda, Syaiful Bahri, and Fajriani, "Penerapan Permainan Labirin Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Di SLB Bukesra Banda Aceh," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling* 4, no. 3 (December 2019): 40–52, <https://jim.usk.ac.id/pbk/article/view/10061>.

⁴ Kementerian Kesehatan, "Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia 330/MENKES/PER/II," 2011, www.djpp.kemendiknas.go.id.

⁵ M Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007).

⁶ Lola Monika Sari and Marlina Marlina, "Efektivitas Bermain Lotto Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Bagi Anak ADHD," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (December 21, 2020): 310–16, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.665>.

⁷ Waqiatuz Zahroh, Nur Imamah, and Eva Rosita, "Terapi Bermain Puzzle Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Attention Deficite Hyperactive," *Jurnal Madaniyah* 14, no. 1 (2024), <https://doi.org/https://doi.org/10.58410/madaniyah.v14i1.833>.

Kerusakan otak pada anak ADHD juga menyebabkan kemampuan motorik halus pada anak ADHD tidak sebagus seperti anak umumnya.⁸ Setiap anak penting untuk memiliki keterampilan motorik halus, termasuk juga anak ADHD harus memiliki keterampilan motorik halus yang baik dalam menunjang aktivitas sehari-harinya. Memotong, menekan, membentuk, dan merekatkan merupakan contoh keterampilan motorik halus yang harus dikuasai seorang anak, namun keterampilan tersebut masih sangat kurang pada anak ADHD.⁹ Penelitian terkait peningkatan motorik halus sudah banyak dilakukan salah satu contoh adalah penelitian yang dilakukan oleh Annisa Wardania Taqfani dan Ratih Dwilestasi Puji Utami mengenai meronce sebagai metode untuk meningkatkan motorik halus anak ADHD dan mendapatkan hasil bahwa meronce berpengaruh dalam meningkatkan motorik halus anak ADHD.¹⁰

Dengan di latar belakang oleh hasil penelitian sebelumnya diatas masih belum ada penelitian yang membahas pengaruh alat permainan edukatif dalam meningkatkan konsentrasi dan digabungkan dengan meningkatkan motorik halus anak ADHD, maka peneliti tertarik untuk melakukan studi literatur terhadap pengaruh alat permainan edukatif dalam meningkatkan konsentrasi dan motorik halus anak ADHD. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif dalam meningkatkan konsentrasi dan motorik halus anak ADHD. Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini diantaranya (1) Apa itu alat permainan edukatif dan peran untuk anak ADHD? (2) Apakah alat permainan edukatif efektif dalam meningkatkan konsentrasi dan motorik halus anak ADHD?

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah studi literatur (*literature study*). Studi literatur adalah metode penelitian dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari buku, artikel, catatan, dan jurnal yang berkaitan dengan masalah yang ingin diselesaikan.¹¹ Langkah awal dalam mengumpulkan data yaitu dengan memasukkan kata kunci “alat permainan edukatif” dan “konsentrasi anak ADHD” dan “motorik halus anak ADHD” pada *google scholar*, lalu diseleksi lagi menjadi penelitian 5 tahun terakhir (2019-2024) yang mendapatkan hasil 453 artikel yang sesuai dengan kata kunci dan rentang waktu 5 tahun terakhir. Selanjutnya peneliti menganalisis data yang sudah dikumpulkan dengan berfokus pada topik, kesesuaian isi, dan abstrak. Diperoleh 9 artikel yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan, selanjutnya data yang telah dikumpulkan disajikan dalam tabel yang meliputi judul jurnal, penulis, tahun terbit, alat permainan edukatif yang digunakan, dan pengaruhnya.

⁸ Wahyu Ratna Sari Wibowo, “Efektivitas Bermain Playdough Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Di Home Schooling Cerdas Istimewa Malang” (Malang, 2021), <http://etheses.uin-malang.ac.id/33805/2/17410032.pdf>.

⁹ Wibowo.

¹⁰ Annisa Wardania Taqfani, Ratih Dwilestasi, and Puji Utami, “Pengaruh Bermain Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak ADHD Di TK Saymara Kartasura” (Surakarta, 2023), <https://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/5600/1/Naskah%20Publikasi%20Annisa%20Wardania%20Taqfani%20S19170.pdf>.

¹¹ Meiliya Dwi Nastiti and Aris Naeni Dwiyananti, “Kajian Literatur: Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas,” *Prosiding Seminar Nasional Sultan Agung IV 4*, no. 1 (2022).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Tabel Referensi Alat Permainan Edukatif

No	Alat Permainan Edukatif	Meningkatkan Konsentrasi	Meningkatkan Motorik Halus	Judul Jurnal	Penulis	Tahun
1.	Lotto	✓		Efektivitas Bermain Lotto untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar bagi anak ADHD	Lola Monika Sari, Marlina Marlina	2021
2.	Playdough		✓	Efektivitas bermain playdough terhadap peningkatan kemampuan motorik halus pada anak ADHD di Home Schooling Cerdas Istimewa Malang	Wahyu Ratna Sari Wibowo	2021
3.	Meronce		✓	Pengaruh Bermain Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak ADHD Di Tk Saymara Kartasura	Annisa Wardania Taqfani	2023
4.	Puzzle	✓		Terapi Bermain Puzzle untuk Meningkatkan Konsentrasi pada Anak Attention Deficite Hyperactive	Waqiatus Zahroh, Nur Imamah, Eva Rosita	2024
			✓	Penanganan Anak Hiperaktif melalui Permainan Puzzle di TK Desa Sraten 01 Tahun Ajaran 2018/2019	Putri, Denada Bawono, Surtikanti	2019
			✓	Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun	Sulistia Rahayu Khoerunnisa, Idat Muqodas, Risty Justicia	2023
5.	Play Teraphy	✓		Brain Gym, NDT Dan Play Therapy Pada Anak Adhd	Vincencius Ganesha Pamungkas, Nesi	2022
				Play therapy untuk meningkatkan atensi pada anak adhd (<i>attention deficit hiperactivity disorder</i>)	Roselina Dwi Hormansyah, Diah Karmiyati	2020
6.	Video Game Edukatif	✓		Game Edukasi Bagi Anak Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD) Berbasis Android	Ai Musrifah, Imel Nursida <i>et all</i>	2022

Pengertian Alat Permainan Edukatif dan Peran Alat Perminan Edukatif Untuk Anak ADHD

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan kata "main" sebagai sebuah kegiatan melakukan permainan dengan tujuan bersenang-senang dengan atau tanpa alat. Sedangkan "permainan" merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain/barang atau sesuatu yang

dipermainkan. Dalam sudut pandang psikologi permainan berarti "suatu kegiatan (atau lebih luasnya aktivitas) yang mengandung keasyikan (fun) dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas, tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut".

Alat permainan edukatif adalah alat yang dapat membantu anak belajar tanpa mereka menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, sederhana atau bahkan tradisional. Alat permainan edukatif juga dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu.¹² Sementara, Sandrawati menyimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah media yang digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor anak yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.¹³

Penggunaan alat permainan edukatif sendiri berperan dalam membantu memudahkan anak ADHD untuk meningkatkan konsentrasi mereka. Alat permainan edukatif seperti lotto, puzzle, playdough, meronce bahkan *video games* edukasi pada perangkat gadget atau *smartphone* dapat dimanfaatkan untuk membantu proses belajar anak ADHD. Berbagai penelitian terkait penerapan alat permainan edukatif terhadap anak ADHD sudah sering dilakukan dan hasilnya memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan konsentrasi dan motorik halus anak.

Efektivitas Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Konsentrasi dan Motorik Halus Anak ADHD

1. Lotto

Lotto dapat digambarkan sebagai permainan edukatif, permainan yang dapat dipisahkan dan mencakup berbagai warna dan bentuk.¹⁴ Kelebihan lotto adalah permainannya memerlukan penglihatan dan pendengaran, serta anak memerlukan konsentrasi saat mencari. Mengenali gambar dan merasakan gambar dan suara yang terdengar.¹⁵ Kelebihan dari lotto adalah dapat meningkatkan emosi sosial anak saat bermain.¹⁶ Serta kekurangan lotto adalah berisi gambar dan hanya dapat dilihat, namun medianya tidak berwujud.¹⁷ Bermain lotto tidak

¹² Jumatul Desra Viona, "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak ADHD Usia 6-7 Tahun Menggunakan Alat Permainan Edukatif," *Judikhu-Jurnal Pendidikan Khusus* 2, no. 1 (2024): 30-36.

¹³ Fri Corina Sandrawati, Martini Jamaris, and Asep Supena, "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KONSENTRASI ANAK ADHD (ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER) USIA 5 - 6 TAHUN DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DAN BERBASIS MODIFIKASI PERILAKU," *Jurnal Visipena* 10, no. 1 (June 2019): 27-38, <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/visipena.v10i1.485>.

¹⁴ I Gusti Ayu Arista Dewi, Rini Kristiantari, and I Made Sura, "Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Lotto Warna Dan Bentuk Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B3 Semester II TK Kumara Adi I Denpasar Tahun Ajaran 2014/2015," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 3, no. 1 (2015).

¹⁵ R, H Yogawati, "Bermain Lotto (Tebak Suara) Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Autis Di Sekolah Dasar Luar Biasa," *Jurnal Pendidikan Khusus* 9, no. 4 (2017).

¹⁶ Sofiah Sofiah, Kustiono Kustiono, and Awalya Awalya, "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Edukatif Lotto Untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *Journal of Primary Education* 8, no. 7 (2019): 39-47.

¹⁷ Ni wayan Nonik, I Gede Raga, and I Nyoman Murda, "Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di Paud Widya Dharma Bondalem Tejakula," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 1, no. 1 (2013).

hanya dapat melatih konsentrasi anak dalam bermain, tetapi juga memberikan kegembiraan pada anak dan mengajarkan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah.¹⁸ Dengan bermain lotto anak dapat melatih konsentrasi mendengarkan suara dan memperhatikan gambar yang sesuai dengan suara tersebut. Karena permainan lotto memerlukan penglihatan dan pendengaran. Oleh karena itu, anak perlu memusatkan perhatiannya ketika mencari gambar dan mengenali gambar serta suara yang didengarnya.¹⁹ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain lotto dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak ADHD.

2. Playdough

Playdough adalah sebuah media permainan yang terbuat dari adonan tepung yang dapat dibuat sendiri dari bahan-bahan yang murah dan mudah diperoleh.²⁰ Bermain menggunakan media *playdough* dapat memberikan kesenangan pada anak terutama ketika anak meremas, menggulung, memilin, membentuk dan menciptakan kombinasi baru dengan melalui media ini. Media bermain *playdough* merupakan media yang elastis sehingga memudahkan anak untuk membentuk suatu pola serta memiliki beragam aneka warna yang dapat menstimulasi imajinasi anak untuk berkreasi dengan selama memainkannya.²¹ Bermain playdough dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak ADHD diantaranya seperti kemampuan meremas, menggunting, membentuk atau mencetak dan menempel.²² Kemampuan motorik halus tersebut naik selama 10 sesi pertemuan melalui bermain playdough.

3. Meronce

Meronce adalah permainan berupa kayu yang berbentuk geometri dan memiliki lubang ditengahnya agar dapat dimasukkan seutas tali atau benang. Permainan ini menjadi salah satu media permainan yang dapat menarik minat anak untuk dimainkan sekaligus memiliki banyak manfaat salah satunya mengembangkan kemampuan motorik halus anak karena dari permainan tersebut dapat menstimulus otot tangan anak sehingga tangan anak akan lebih kuat.²³ Hal ini menunjukkan adanya pengaruh dari permainan meronce terhadap anak ADHD dalam meningkatkan kemampuan motorik halus mereka.

4. Puzzle

¹⁸ Ni Putu Laris, Ignatius I Wayan Suwatra, and Luh Ayu Tirtayani, "Pemanfaatan Media Lotto Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A Di Paud Santi Kumara," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 2, no. 1 (2014).

¹⁹ Yogawati, "Bermain Lotto (Tebak Suara) Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Autis Di Sekolah Dasar Luar Biasa."

²⁰ Wibowo, "Efektivitas Bermain Playdough Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Di Home Schooling Cerdas Istimewa Malang."

²¹ Niken Widiastita and Laode Anhusadar, "Bermain Playdough Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit Di Tengah Pandemi Covid-19," *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, December 30, 2020, 50–63, <https://doi.org/10.37985/murhum.v1i2.17>.

²² Wibowo, "Efektivitas Bermain Playdough Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Di Home Schooling Cerdas Istimewa Malang."

²³ Siti Rukayah and Ika Irayana, "Kegiatan Pembelajaran Meronce Untuk Melatih Kemampuan Klasifikasi Bentuk," *Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2021), <https://doi.org/https://doi.org/10.18860/preschool.v2i2.10382>.

Puzzle adalah media bermain yang dilakukan dengan menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, bangun-bangun, atau angka sehingga disusun menjadi sebuah puzzle yang utuh.²⁴ Permainan menyusun puzzle memiliki banyak manfaat seperti meningkatkan kemampuan berfikir dan belajar berkonsentrasi pada anak, serta meningkatkan kemampuan kognitif.²⁵ Karena pada saat bermain puzzle, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan *puzzle*. Bermain puzzle dapat meningkatkan konsentrasi anak ADHD.²⁶ Beberapa anak ADHD terlihat sudah mulai bisa merespon ketika dipanggil, sudah dapat memperhatikan orang-orang di sekelilingnya, mampu menyelesaikan tugas dalam waktu yang cukup lama sehingga anak bisa fokus dalam pelajaran.

Anak hiperaktif akan termotivasi dan merasa senang, anak bisa lebih berkonsentrasi dalam mengerjakan dan menyusun puzzle, dan dapat duduk dengan tenang saat mengikuti kegiatan.²⁷ Hal ini menunjukkan bahwa permainan puzzle efektif dalam mengurangi hiperaktivitas anak dan meningkatkan konsentrasi anak ADHD. Bermain puzzle berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak dilihat dari rata-rata nilai pretest adalah 1,979 menjadi 3,631 pada nilai posttest setelah intervensi permainan *puzzle*.²⁸

5. Play Teraphy

Play teraphy (Terapi bermain), merupakan suatu alat untuk membangun komunikasi agar anak dapat mengungkapkan permasalahan yang dihadapinya dengan menyenangkan, santai, dan terbuka melalui media bermain.²⁹ *Play teraphy* digunakan untuk menyalurkan energi hiperaktif melalui bermain sehingga perilaku hiperaktif atau agresif anak dapat dialihkan ke aktivitas yang bermanfaat bagi dirinya dan lingkungan sosialnya. Kaitan antara terapi bermain dengan anak ADHD adalah anak mengalami kegagalan terus-menerus dalam proses belajar dan sosialisasi akibat kurang konsentrasi akibat ketidakmampuan memusatkan perhatian. Tujuan dari permainan ini adalah agar anak dapat menahan gangguan serta fokus untuk jangka waktu tertentu. Intervensi *play teraphy* yang diterapkan mudah diterapkan dan menunjukkan hasil yang positif. Hal ini mungkin terjadi karena terapi yang digunakan disesuaikan dengan perkembangan spesifik anak yaitu bermain. Penelitian yang dilakukan

²⁴ Dede Irfan Ramdana, Mizwar Taufiq Pirmansyah, and Komala Dewi Muslimin, "Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Down Syndrom Di SKH Negeri 1 Kabupaten Tangerang Tahun 2023," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 6 (2023): 7662–71.

²⁵ Zahroh, Imamah, and Rosita, "Terapi Bermain Puzzle Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Attention Deficite Hyperactive."

²⁶ Zahroh, Imamah, and Rosita.

²⁷ Denada Bawono Putri and Surtikanti Surtikanti, "Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Permainan Puzzle Di TK Desa Sraten 01 Tahun Ajaran 2018/2019" (Surakarta, 2019), <https://eprints.ums.ac.id/73937/>.

²⁸ Sulistia Rahayu Khoerunnisa, Idat Muqodas, and Risty Justicia, "Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun," *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (August 14, 2023): 49–58, <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>.

²⁹ Tara M. Hall, Heidi Gerard Kaduson, and Charles E. Schaefer, "Fifteen Effective Play Therapy Techniques.," *Professional Psychology: Research and Practice* 33, no. 6 (December 2002): 515–22, <https://doi.org/10.1037/0735-7028.33.6.515>.

oleh Wilkes juga menggambarkan intervensi berbasis permainan efektif dalam membangun keterampilan sosial pada anak-anak dengan ADHD.³⁰

6. Video *Game* Edukasi

Game edukasi merupakan paket perangkat lunak yang menciptakan keterampilan dalam lingkungan permainan dan ditawarkan sebagai alat untuk memotivasi dan mendukung siswa agar mempelajari urutan permainan dengan cermat dan mengembangkan keterampilan mereka. Permainan edukasi adalah permainan yang dirancang untuk tujuan pembelajaran, dengan tujuan tidak hanya untuk bersenang-senang tetapi juga untuk memperluas pengetahuan. Belajar melalui permainan dan permainan edukatif dapat menjadi salah satu alternatif sarana belajar bagi anak ADHD. Menurut Kemp dan Dayton dalam Argo Suseno, (2010) dalam Abror Faiq bahwa manfaat *game* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:³¹

- a. Penyeragaman penyampaian materi pelajaran.
- b. Proses pembelajaran lebih menarik.
- c. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif.
- d. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi.
- e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.
- f. Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.
- g. Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan

Teknologi *game* dapat memberikan konsep simulasi pembelajaran yang membantu anak ADHD berkonsentrasi dan lebih termotivasi dalam melakukan aktivitas, seperti yang dilakukan pada video *game*. Hasil tinjauan literatur ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi *game* untuk meningkatkan perhatian pada anak ADHD sudah tepat, meningkatkan konsentrasi dan menunjang proses belajar pada anak ADHD. Hal ini menunjukkan bahwa hal tersebut mungkin merupakan pilihan yang tepat untuk dilakukan.

Konsentrasi dan motrik halus anak ADHD dapat ditingkatkan dengan menggunakan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.³² Mayke menegaskan alat permainan edukatif bertujuan untuk mendorong tumbuh kembang anak.³³ Alat permainan edukatif dapat berupa *lotto*, *playdought*, *meronce*, *puzzle*, *play therapy*, dan *video game edukasi*. Alat permainan seperti *lotto*, *play therapy* dan *video game* edukasi dapat membantu meningkatkan konsentrasi anak ADHD. Sedangkan alat permainan seperti *playdough* dan *meronce* efektif dalam

³⁰ Sarah Wilkes et al., "A Play-Based Intervention for Children with ADHD: A Pilot Study," *Australian Occupational Therapy Journal* 58, no. 4 (August 2011): 231–40, <https://doi.org/10.1111/j.1440-1630.2011.00928.x>.

³¹ Ahmad Faiq Abror, "Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Jetis 1" (Yogyakarta, 2012), [https://eprints.uny.ac.id/7554/1/Jurnal_Ahmad%20Faiq%20Abror%20\(08520244018\).pdf](https://eprints.uny.ac.id/7554/1/Jurnal_Ahmad%20Faiq%20Abror%20(08520244018).pdf).

³² Uswatun Hasanah, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro," *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (March 30, 2019): 20, <https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831>.

³³ Umi Hani and Hibana Hibana, "Ular Tangga Covid-19 Sebagai Redesain Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Pelita PAUD* 6, no. 2 (June 25, 2022): 162–71, <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1262>.

meningkatkan motorik halus anak ADHD. Dari keenam alat permainan edukatif tersebut, puzzle menjadi alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan konsentrasi dan motorik halus anak ADHD sekaligus. Hal ini dibuktikan melalui, Penelitian Sulistia Rahayu Khoerunnisa, dkk tentang *puzzle* untuk meningkatkan motorik halus anak, hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain puzzle dapat meningkatkan motorik anak, puzzle merangsang otot-otot jaringan tangan yaitu dengan gerakan mengacak-ngacak dan Menyusun Kembali kepingan *puzzle*.³⁴ Berbeda dengan penelitian oleh Khoerunnisa, penelitian oleh Waqiatu Zahroh mendapatkan hasil bahwa puzzle dapat meningkatkan konsentrasi anak ADHD.³⁵ Dari dua penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa alat permainan edukatif puzzle dapat meningkatkan konsentrasi dan motorik halus anak.

D. PENUTUP

Simpulan

Alat permainan edukatif terbukti berpengaruh dalam meningkatkan konsentrasi dan motorik halus anak ADHD. Berdasarkan hasil tinjauan pustaka dari berbagai penelitian terkait, telah ditemukan fakta bahwa alat permainan edukatif dapat membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi anak sehingga mereka bisa fokus dalam mengerjakan sesuatu dalam durasi yang cukup lama. Selain itu hiperaktivitas pada anak ADHD juga dapat berkurang karena anak perlu untuk memusatkan perhatiannya selama bermain. Alat permainan edukatif juga efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak ADHD karena melalui aktivitas bermain menggunakan alat tersebut anak akan berinteraksi langsung secara fisik sehingga terjadi stimulus terhadap psikomotorik anak. Oleh karena itu, alat permainan edukatif ini sangat penting untuk digunakan sebagai salah satu media dan metode intervensi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi dan motorik halus pada anak ADHD.

Saran

Melalui artikel ini, penulis telah menunjukkan pentingnya alat permainan edukatif sebagai media dan metode intervensi yang efektif terhadap anak ADHD. Namun artikel ini masih jauh dari kata sempurna mengingat masih banyak media dan metode intervensi lain diluar menggunakan alat permainan edukatif yang mungkin jauh lebih inovatif, menarik dan dengan metode pelaksanaan yang lebih efektif. Oleh karena itu penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengkaji secara mendalam efektivitas masing-masing alat permainan dalam jangka panjang, serta dampaknya terhadap aspek-aspek lain perkembangan anak, seperti bahasa, kognitif, dan sosial-emosional. Selain itu, penelitian dapat difokuskan pada perbandingan efektivitas antara berbagai jenis alat permainan edukatif yang tidak hanya mencakup enam alat yang telah dibahas dalam artikel ini, tetapi juga alat permainan lain yang mungkin memiliki potensi untuk meningkatkan konsentrasi dan motorik halus anak ADHD.

³⁴ Sulistia Rahayu Khoerunnisa, Idat Muqodas, and Risty Justicia, "Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun," *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (August 14, 2023): 49–58, <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>.

³⁵ Zahroh, Imamah, and Rosita, "Terapi Bermain Puzzle Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Attention Deficite Hyperactive."

E. DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- Abror, Ahmad Faiq. "Mathematics Adventure *Games* Berbasis Role Playing *Game* (RPG) Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Jetis 1." Yogyakarta, 2012. [https://eprints.uny.ac.id/7554/1/Jurnal_Ahmad%20Faiq%20Abror%20\(08520244018\).pdf](https://eprints.uny.ac.id/7554/1/Jurnal_Ahmad%20Faiq%20Abror%20(08520244018).pdf).
- Dewi, I Gusti Ayu Arista, Rini Kristiantari, and I Made Sura. "Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Lotto Warna Dan Bentuk Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B3 Semester II TK Kumara Adi I Denpasar Tahun Ajaran 2014/2015." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 3, no. 1 (2015).
- Fakhiratunnisa, Safira Aura, Asyharinur Ayuning Putriana Pitaloka, and Tika Kusuma Ningrum. "Konsep Dasar Anak Berkebutuhan Khusus." *MASALIQ* 2, no. 1 (January 5, 2022): 26–42. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i1.83>.
- Hall, Tara M., Heidi Gerard Kaduson, and Charles E. Schaefer. "Fifteen Effective Play Therapy Techniques." *Professional Psychology: Research and Practice* 33, no. 6 (December 2002): 515–22. <https://doi.org/10.1037/0735-7028.33.6.515>.
- Hasanah, Uswatun. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (March 30, 2019): 20. <https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831>.
- Kementerian Kesehatan. "Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia 330/MENKES/PER/II," 2011. www.djpp.kemendiknas.go.id.
- Laris, Ni Putu, Ignatius I Wayan Suwatra, and Luh Ayu Tirtayani. "Pemanfaatan Media Lotto Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A Di Paud Santi Kumara." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 2, no. 1 (2014).
- Nastiti, Meiliya Dwi, and Aris Naeni Dwiyanti. "Kajian Literatur: Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas." *Prosiding Seminar Nasional Sultan Agung IV* 4, no. 1 (2022).
- Nonik, Ni wayan, I Gede Raga, and I Nyoman Murda. "Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di Paud Widya Dharma Bondalem Tejakula." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 1, no. 1 (2013).
- Putri, Denada Bawono, and Surtikanti Surtikanti. "Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Permainan Puzzle Di TK Desa Sragen 01 Tahun Ajaran 2018/2019." Surakarta, 2019. <https://eprints.ums.ac.id/73937/>.
- Rahayu Khoerunnisa, Sulistia, Idat Muqodas, and Risty Justicia. "Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun." *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (August 14, 2023): 49–58. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>.
- Ramdana, Dede Irfan, Mizwar Taufiq Pirmansyah, and Komala Dewi Muslimin. "Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Down Syndrom Di SKH Negeri 1 Kabupaten Tangerang Tahun 2023." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 6 (2023): 7662–71.

- Rukayah, Siti, and Ika Irayana. "Kegiatan Pembelajaran Meronce Untuk Melatih Kemampuan Klasifikasi Bentuk." *Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2021). <https://doi.org/https://doi.org/10.18860/preschool.v2i2.10382>.
- Sandrawati, Fri Corina, Martini Jamaris, and Asep Supena. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KONSENTRASI ANAK ADHD (ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER) USIA 5 - 6 TAHUN DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DAN BERBASIS MODIFIKASI PERILAKU." *Jurnal Visipena* 10, no. 1 (June 2019): 27–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/visipena.v10i1.485>.
- Saputri, Maya Aprilia, Nansi Widiyanti, Siska Ayu Lestari, and Uswatun Hasanah. "Ragam Anak Berkebutuhan Khusus." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023): 38–53. <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>.
- Sari, Lola Monika, and Marlina Marlina. "Efektivitas Bermain Lotto Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Bagi Anak ADHD." *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (December 21, 2020): 310–16. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.665>.
- Sofiah, Sofiah, Kustiono Kustiono, and Awalya Awalya. "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Edukatif Lotto Untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini." *Journal of Primary Education* 8, no. 7 (2019): 39–47.
- Taqfani, Annisa Wardania, Ratih Dwilestasi, and Puji Utami. "Pengaruh Bermain Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak ADHD Di TK Saymara Kartasura." Surakarta, 2023. <https://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/5600/1/Naskah%20Publikasi%20Annisa%20Wardania%20Taqfani%20S19170.pdf>.
- Umi Hani, and Hibana Hibana. "Ular Tangga Covid-19 Sebagai Redesain Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Pelita PAUD* 6, no. 2 (June 25, 2022): 162–71. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1262>.
- Viona, Jumatul Desra. "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak ADHD Usia 6-7 Tahun Menggunakan Alat Permainan Edukatif." *Judikhu-Jurnal Pendidikan Khusus* 2, no. 1 (2024): 30–36.
- Wibowo, Wahyu Ratna Sari. "Efektivitas Bermain Playdough Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Di Home Schooling Cerdas Istimewa Malang." Malang, 2021. <http://etheses.uin-malang.ac.id/33805/2/17410032.pdf>.
- Widiastita, Niken, and Laode Anhusadar. "Bermain Playdough Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit Di Tengah Pandemi Covid-19." *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, December 30, 2020, 50–63. <https://doi.org/10.37985/murhum.v1i2.17>.
- Wilkes, Sarah, Reinie Cordier, Anita Bundy, Kimberley Docking, and Natalie Munro. "A Play-Based Intervention for Children with ADHD: A Pilot Study." *Australian Occupational Therapy Journal* 58, no. 4 (August 2011): 231–40. <https://doi.org/10.1111/j.1440-1630.2011.00928.x>.
- Yogawati, R, H. "Bermain Lotto (Tebak Suara) Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Autis Di Sekolah Dasar Luar Biasa." *Jurnal Pendidikan Khusus* 9, no. 4 (2017).

- Yolanda, Intan, Syaiful Bahri, and Fajriani. "Penerapan Permainan Labirin Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Di SLB Bukesra Banda Aceh." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling* 4, no. 3 (December 2019): 40–52. <https://jim.usk.ac.id/pbk/article/view/10061>.
- Zahroh, Waqiatu, Nur Imamah, and Eva Rosita. "Terapi Bermain Puzzle Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Attention Deficite Hyperactive." *Jurnal Madaniyah* 14, no. 1 (2024). <https://doi.org/https://doi.org/10.58410/madaniyah.v14i1.833>.
- . "Orientation to Happiness and Life Satisfaction: The Full Life versus the Empty Life," *Journal of happiness studies*, Vol. 14 (n.d.).