

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGONTROL
EMOSI MELALUI PERMAINAN MONOPOLI PADA
ANAK *ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY*
*DISORDER***

(Single Subject Research Kelas VI di SLB N 1 Ampek Angkek)

SKRIPSI

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan
Memperoleh gelar sarjana pendidikan



OLEH:

FARAH FADHILLAH

NIM. 20003064

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2024

PERSETUJUAN SKRIPSI

Meningkatkan Kemampuan Mengontrol Emosi Melalui Permainan Monopoli Pada Anak
Attention Deficit Hyperactivity Disorder (*Single Subject Research* di Kelas IV SLBN 1
Ampek Angkek)

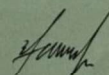
Nama : Farah Fadhillah
NIM/BP : 20003064/2020
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Disetujui oleh
Pembimbing Skripsi,



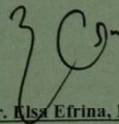
Dr. Jon Efendi, M.Pd
NIP. 196511221994031002

Padang, Mei 2024
Mahasiswa,



Farah Fadhillah
NIM. 20003065

Diketahui oleh,
Kepala Departemen PLB FIP UNP



Dr. Elsa Efrina, M.Pd
NIP. 198208142008122005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang


Judul : Meningkatkan Kemampuan Mengontrol Emosi
Melalui Permainan Monopoli Pada Anak Attention
Deficit Hyperactivity Disorder (Single Subject
Research Kelas VI Di SLB 1 Ampek Angkek)

Nama : Farah Fadhillah
NIM : 20003064
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2024

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
-------------	------	--------------

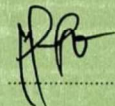
1. Ketua	: Dr. Jon Efendi, M.Pd
----------	------------------------

1. 

2. Anggota	: Rila Muspita, M.Pd
------------	----------------------

2. 

3. Anggota	: Retno Triswandari, M.Pd
------------	---------------------------

3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : FARAH FADHILLAH

NIM/BP : 20003064/2020

Departemen : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Meningkatkan Kemampuan Mengontrol Emosi Melalui Permainan
Monopoli Pada Anak ADHD (*Single Subject Research* Kelas VI di
SLBN 1 Ampek Angkek)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturanc yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaab sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Mei 2024

Saya yang menyatakan,


Farah Fadhillan
NIM.20003064

ABSTRAK

Farah Fadhillah. 2024. Meningkatkan kemampuan mengontrol emosi melalui permainan monopoli pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) di SLB N 1 Ampek Angkek. Skripsi. Program Studi Pendidikan Luar Biasa. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang dilakukan di SLB N 1 Ampek Angkek. Hasil permasalahan yang ditemukan adalah adanya seorang anak yang teridentifikasi anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) yang tidak dapat mengontrol emosinya yaitu emosi marah yang berlebihan. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah emosi marah yang berlebihan pada anak-anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) dapat berkurang dengan memberikan metode permainan monopoli.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Single Subject Research* (SSR). Desain yang digunakan adalah A1-B-A2. Data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif dan ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik polygon. Komponen-komponen yang dianalisis meliputi analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan adanya peningkatan emosi khususnya emosi marah yang berlebihan pada subjek. Berdasarkan data yang diperoleh, mengontrol emosi pada anak-anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) tidak dapat berkurang dengan metode permainan monopoli. Didukung dengan overlap yang tinggi. Pada hasil analisis antar kondisi *baseline-I* dengan intervensi persentase *overlap* sebesar 28% dan meningkat pada analisis antar kondisi intervensi dengan *baseline-II* yaitu %. Secara keseluruhan mengontrol emosi pada anak-anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) di SLB N 1 Ampek Angkek tidak dapat berkurang dengan metode permainan monopoli.

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

ABSTRACT

Farah Fadhillah. 2024 *Improving the ability to control emotions through monopoly games in Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) children at SLB N 1 Ampek Angkek. Thesis. Special Education Study Program. Faculty of Science Education. Padang State University.*

This research was conducted based on the problems found at SLB N 1 Ampek Angkek. The result of the problem found was that there was a child who was identified as Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) who could not control his emotions, namely excessive angry emotions. The aim of this research is to find out whether excessive angry emotions in Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) children can be reduced by providing the monopoly game method.

The approach used in this research is the Single Subject Research (SSR) approach. The design used is A1-B-A2. The data obtained was analyzed through descriptive statistics and displayed in the form of tables and polygon graphs. The components analyzed include analysis within conditions and analysis between conditions.

Based on the research results, it shows that there is an increase in emotions, especially excessive angry emotions in the subjects. Based on the data obtained, controlling emotions in Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) children cannot be reduced by the monopoly game method. Supported by high overlap. In the results of the analysis between baseline-I and intervention conditions, the overlap percentage was 28% and increased in the analysis between intervention conditions and baseline-II, namely %. Overall, controlling emotions in Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) children at SLB N 1 Ampek Angkek cannot be reduced using the monopoly game method.

Keywords: *Monopoly game, controlling emotions, children's attention Deficit Hyperactivity Disorder*

KATA PENGANTAR

Penulisan skripsi ini memaparkan lima bab, Bab I berisi latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Selanjutnya Bab II kajian teori yang membahas tentang Mengontrol Emosi Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* dengan metode permainan monopoli di SLB N 1 Ampek Angkek, Bab III berisi pendekatan dan jenis penelitian, variable penelitian, defenisi operasional penelitian, subjek penelitian, setting penelitian, tahap intervensi, teknik pengumpulan data, alat pencatatan data, teknik analisis data. Bab IV berisi deskripsi data, analisis data, pembuktian hipotesis, pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian. Sedangkan Bab V berisi kesimpulan dan saran.

Penulis menyadari dalam menulis skripsi ini terdapat banyak kesalahan. Penulis sangat mengharapkan segala kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis harapkan hasil penelitian ini bisa menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan khususnya pendidikan luar biasa.

Padang, Mei 2024

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillahirabbil'amin, segala puji bagi Allah SWT, yang senantiasa memberikan ampun, petunjuk dan pertolongan kepada penulis dalam setiap langkah dan nafasnya hingga kini, Sholawat beriring salam penulis kirimkan kepada Baginda Rasulullah SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah ke zaman yang kaya ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) Departemen Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Keberhasilan dan kesuksesan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari, cinta, kasih sayang, pengorbanan, motivasi bantuan, dan doa yang dierikan kepada penulis. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT dengan segala rahmat serta karunia-Nya yang memberikan kekuatan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dua orang paling berjasa dalam hidup saya, papa zulkifli dan mama kamelia petranela adalah anugerah terindah dalam hidup saya. Terimakasih atas kepercayaan yang telah diberikan atas izin merantau dari papa dan mama, serta pengorbanan, cinta, motivasi, nasihat, semangat, serta senantiasa menuturkan doa-doa baik yang tiada henti kepada saya untuk kemudahan dan kelancaran selama proses hidup saya. Semoga Allah selalu menjaga papa dan mama dalam kebaikan serta kemuliaan, *aamiin*.
3. Terimakasih kepada kembaran saya Sarah Nabilah dan adik tercinta saya Hanifah Zahra yang sudah banyak mendengarkan keluh kesa, menemani, menasehati dan mendukung saya selama di perantauan ini, semoga selalu

jadi kembaran saya yang sayang dan mendukung saya love you.

4. Ketua departemen PLB FIP UNP ibu Elsa Efrina, M. Pd yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Selanjutnya pembimbing akademik terbaik Bapak Dr. Jon Efendi, M.Pd. yang sudah membimbing penulis sejak awal pengerjaan skripsi, sampai akhirnya skripsi ini selesai.
6. Terimakasih banyak tak lupa penulis ucapkan untuk dosen penguji ujian komprehensif Ibu Elsa Efrina, M. Pd dan Bapak Ns. Setia Budi, M. Kep yang memberikan masukan dan pelajaran yang sangat berguna bagi penulis.
7. Terimakasih kepada seluruh staf dosen Universitas Negeri Padang, khususnya Departemen Pendidikan Luar Biasa, serta kepegawaian jurusan yang telah memberikan berbagai pengetahuan dan wawasan.
8. Terimakasih kepada Pihak SLB N 1 Ampek Angkek untuk kesempatan yang telah diberikan untuk saya melaksanakan penelitian sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Terimakasih kepada teman se PA saya Erna Melina yang sudah mendukung, membantu, menyemangati dan menemani saya selama mengerjakan skripsi, semoga kita sukses terus ya.
10. Terimakasih kepada *cute girls* (Sarah Nabilah, Septima Aneke Fermaria, Intan Afrillia Sari , Adelya Mutiara Kartika, Rara Ajeng Pratiwi, Erna Melina, Faiqah Dzakiyatus Safna, winda khairunisa, Rahmatun Nisa, Septrika Purpita Sari dan almarhumah Ivanna Zelika Aziziah Pohan) yang menjadi *love and hate relationship* selama saya berada diperantauan ini.

11. Terimakasih kepada teman seSMP saya Fitria Ramadhani dan Feby Anraini yang telah menemani dan mendengarkan curhatan saya, Semoga kita selalu menjadi sahabat.
12. Terimakasih kepada seluruh angkatan 2020 yang sedikit banyaknya telah membantu saya selama perkuliahan.
13. Terimakasih kepada Farah Fadhillah. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan skripsi ini. Ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri. Terus melangkah, karena ini baru awal dari semuanya.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan masalah	5
D. Rumusan masalah	5
E. Tujuan penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
1. Konsep Emosi.....	6
2. Aspek – aspek Emosi.....	7
3. Penyebab Emosi Marah	8
4. Peran Emosi Pada Manusia	9
B. Konsep Bermain.....	10
1. Pengertian bermain	10
2. Definisi Bermain.....	11

3. Ciri – ciri bermain.....	12
4. Bermain Dengan Alat	14
5. Bermain tidak dengan alat	16
C. Permainan monopoli.....	17
1. Sejarah	17
2. Definisi	19
3. Cara Bermain monopoli.....	19
D. Pengaruh Bermain pada anak ADHD	24
1. Pengaruh emosi.....	24
2. Pengaruh Monopoli Dalam Mengontrol Emosi	26
E. Penelitian Yang Relefan.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis penelitian	34
B. Desain Penelitian	34
C. Subjek penelitian	35
D. Variable Penelitian.....	36
E. Definisi Operasional	36
F. Seting Penelitian	37
G. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	37
H. Teknik Analisis Data.....	39
A. Deskripsi Data	41
1. Deskripsi <i>Baseline-1</i> (A1)	41
2. Kondisi Intervensi (B).....	45

3. Baseline-II	49
B. Hasil Analisis Data	51
1. Analisis dalam data	51
2. Analisis antar kondisi	62
C. Pembahasan penelitian	66
D. keterbatasan penelitian	68
BAB V PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desai A-B-A.....	35
Tabel 3. 2 Format Pengukuran Frekuensi.....	39
Tabel 4. 1 pengukuran frekuensi mengontrol emosi marah Baseline-1 (A1)	42
Tabel 4. 2 Pengukuran Frekuensi Emosi Intervensi	48
Tabel 4. 3 Pengukuran Frekuensi Emosi Baseline-II (A2).....	50
Tabel 4. 4 Estimasi kecenderungan Arah	53
Tabel 4. 5 Rekapitula Kecenderungan Stabilitas.....	59
Tabel 4. 6 Kecenderungan Jejak Data	60
Tabel 4. 7 Level Stabilitas Rentang.....	60
Tabel 4. 8 Level Perubahan	61
Tabel 4. 9 Rangkuman Hasil Analisis Dalam Kondisi	62
Tabel 4. 10 Variabel yang diubah	62
Tabel 4. 11 Perubahan Kecenderungan Arah	63
Tabel 4. 12 Perubahan Kecenderungan Stabilitas	63
Tabel 4. 13 Level Perubahan	64
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Hasil Analisis Data Antar Kondisi.....	65

DAFTAR GAMBAR

Grafik 4. 1 Frekuensi munculnya Emosi Marah Pada Kondisi Baseline-I	43
Grafik 4. 2 Frekuensi Munculnya Emosi Marah pada Kondisi Intervensi.....	49
Grafik 4. 3 Frekuensi Munculnya Emosi pada Kondisi Baseline-II (A2).....	50
Grafik 4. 4 Estimasi Kecenderungan Arah.....	53
Grafik 4. 5 Emosi Marah.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Observasi	71
Lampiran 2. Hasil Observasi.....	72
Lampiran 3. Pedoman Wawancara.....	73
Lampiran 4. Hasil Wawancara	74
Lampiran 5. Hasil Asesmen	76
Lampiran 6. Kisi- kisi penelitian.....	78
Lampiran 8. Dokumentasi Observasi.....	80
Lampiran 9. Dokumentasi Wawancara	81
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian.....	82

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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. Oleh karena itu, untuk mendorong perkembangan sosial dan emosional anak yang sehat, penting untuk memahami pentingnya menggunakan alat permainan edukatif. Gangguan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD)

adalah gangguan neurobiologis yang sering terjadi pada masa kanak-kanak dan berlanjut hingga masa dewasa. Salah satu karakteristik utama ADHD adalah masalah dalam mengontrol impuls, perhatian, dan tingkat aktivitas. Anak-anak dengan ADHD sering mengalami kesulitan dalam menjaga fokus, mengatur emosi, dan berperilaku sesuai dengan situasi tertentu. Anak-anak dengan Gangguan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) dapat mengalami berbagai gangguan emosi atau masalah dalam mengelola emosi mereka. Meskipun ADHD adalah gangguan perhatian dan impulsivitas yang utama, dampaknya dapat mencakup masalah emosional yang berhubungan dengan perasaan dan suasana hati. Berikut beberapa gangguan emosi yang dapat pada anak: Kemarahan dan Agresi Anak-anak dengan ADHD sering memiliki kesulitan dalam mengendalikan kemarahan mereka. Mereka mungkin merasa mudah marah dan merespon dengan agresi fisik atau verbal terhadap orang lain.

Ketidakstabilan Emosi Perasaan dan suasana hati anak dengan ADHD dapat berubah-ubah dengan cepat. Mereka bisa sangat senang satu saat dan sangat sedih atau marah pada saat berikutnya. Frustrasi Intensif: Anak-anak dengan ADHD mungkin lebih rentan terhadap frustrasi. Mereka dapat cepat merasa frustrasi ketika mereka menghadapi hambatan atau kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Kecemasan dan Ketakutan: Beberapa anak dengan ADHD juga mengalami gangguan kecemasan yang dapat memengaruhi emosi mereka. Mereka mungkin khawatir berlebihan tentang hal-hal kecil atau merasa cemas dalam situasi sosial. Kehilangan Diri Anak-anak dengan ADHD mungkin merasa cemas tentang perasaan mereka sendiri. Mereka mungkin tidak tahu bagaimana mengatasi emosi mereka dengan baik.

ada 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).

Mengontrol emosi adalah keterampilan penting yang harus dimiliki anak dengan atau tanpa ADHD. Kemampuan ini membantu mereka menghadapi tekanan, frustrasi, dan interaksi sosial sehari-hari. Permainan Monopoli adalah salah satu permainan papan yang dapat digunakan sebagai alat pendidikan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengontrol emosi pada anak-anak dengan ADHD (Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriani, 2019). Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan di lapangan ada anak berinisial "F" "salah satu siswa di SLB N 1 Ampek Angkek. F memiliki gangguan Attention deficit 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 emosinya dalam proses pembelajaran 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, sehingga kurangnya kasih sayang.

Hasil studi pendahuluan diatas, didukung dengan hasil wawancara Bersama guru kelas yang dilaksanakan peneliti (lampiran 3). Bersumber informasi dari guru kelas, dari segi akademik f normal saja pintar, trampil di pembelajaran kesenian sedangkan dari segi psikis anak sering marah, misalnya sulit untuk mengontrol emosinya Ketika sedang marah, f sering bertingkah impulsif dan tidak mudah diatur Ketika proses pembelajaran berlangsung, F sering merasa bosan.

Penelitian ini melakukan asesmen sebanyak 2 kali (lampiran 5). Instrument disusun berdasarkan buku Dr. Imam Yuwono, penelitian ini mengelompokan indikator asesmen yaitu indikator bermain, tidak diberikan perhatian, keinginannya tidak dituruti, dan hiperaktif. Berdasarkan dari kedua hasil asesmen yang sudah dilakukan peneliti, disimpulkan peserta didik f belum mampu mengontrol emosinya dengan baik. Karena memperoleh nilai presentase 100% secara konsisten. Nilai yang diperoleh F berada di atas nilai ambang batas.

Dengan adanya permainan monopoli peneliti berharap F dapat mengontrol emosinya. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti tentang meningkatkan kemampuan mengontrol emosimelalui permainan monopoli pada anak ADHD di SLB N 1 Ampek Angkek. Beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penggunaan permainan monopoli pernah dilakukan oleh Meliana Ayuningtyas Nurhenti Dorlina Simatupang (2022) dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem MonopoliE) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun”. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan hasil kelayakan dan keefekifan dari Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Konsep dari permainan ini yaitu pengenalan macam-macam ekspresi dan meningkatkan kemampuan sosialanak dengan bermain bersama teman.

Subyek pengambilan sampel yaitu validator media, validator materi dan 10 anak usia 5-6 tahun. Hasil dari validasi ahli materi yaitu mendapatkan presentase sebesar 98% dan dapat dikategorikan “sangat layak”. Oleh karena itu peneliti untuk meneliti lebih lanjut dan untuk mengetahui permainan monopoli dapat mengontrol emosi anak ADHD dengan judul “ Meningkatkan kemampuan emosi melalui permainan monopoli pada anak ADHD di SLB N 1 Ampek Angkek.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Anak mudah emosi
2. Anak bertingkah impulsif
3. Kesulitan mengendalikan emosi

C. Batasan masalah

Agar masalah tidak meluas maka penulis membatasi masalahnya yang berkaitan dengan mengontrol emosi melalui permainan monopoli pada anak ADHD di SLBN 1 Ampek Angkek

D. Rumusan masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ apakah permainan monopoli dapat mengontrol emosi anak ADHD di SLBN 1 Ampek Angkek?

E. Tujuan penelitian

Dari penjelasan diatas, tujuan penulis adalah untuk membuktikan

1. Apakah permainan monopoli dapat mengontrol emosi pada anak ADHD di SLBN 1 Ampek Angkek ?

2. Bagaimanakah cara mengontrol emosi dalam permainan monopoli ?

BAB II LANDASAN TEORI

1. Konsep Emosi

a. Definisi

Emosi adalah reaksi atau pengalaman yang kuat dan kompleks yang melibatkan perasaan, perubahan fisiologis, dan tindakan ekspresif. Ini adalah respons alami terhadap stimulus internal atau eksternal yang memicu perasaan tertentu. Emosi dapat bervariasi dari perasaan positif seperti kebahagiaan, cinta, dan sukacita hingga perasaan negatif seperti marah, sedih, atau takut, gelisah, tidak percaya diri, perasaan cinta. Emosi melibatkan beberapa komponen, termasuk:

- a. Perasaan: Ini adalah pengalaman subjektif yang Anda rasakan secara pribadi, seperti merasa senang, marah, sedih, atau takut.
- b. Perubahan Fisiologis: Emosi seringkali disertai dengan perubahan dalam tubuh Anda, seperti peningkatan denyut jantung, pernapasan yang cepat, keringat, atau perubahan dalam tingkat hormon. Ini adalah respons fisik terhadap emosi.
- c. Ekspresi: Emosi sering tercermin dalam perilaku dan ekspresi wajah. Misalnya, senyum saat bahagia, atau mengernyitkan dahi saat marah.
- d. Kognisi: Emosi juga dapat memengaruhi cara Anda berpikir dan menginterpretasikan dunia. Misalnya, emosi yang kuat dapat mempengaruhi pengambilan keputusan dan persepsi Anda terhadap situasi.