

SKRIPSI

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



Disusun Oleh :

MELIASTARI 01169/08

JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2012

PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : MENGURANGI HIPERAKTIFITAS PADA ANAK ATTENTION DEFICIT
HYPERACTIVITY DISORDER (ADHD) MELALUI PERMAINAN
TEROMPA TEMPURUNG

(Single Subject Research di Kelas III SLB Negeri Lima Kaum)

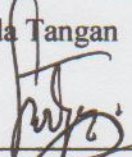
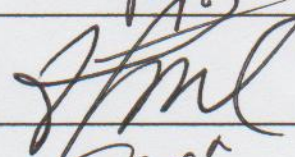
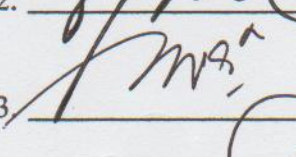
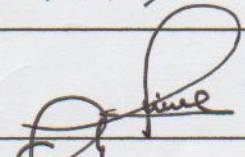
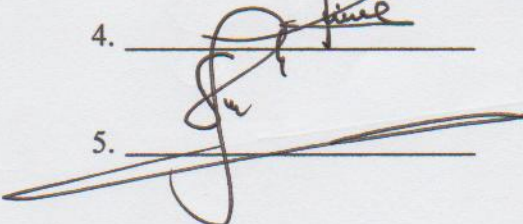
Nama : Meliastari
NIM/BP : 01169/2008
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 6 Agustus 2012

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Fatmawati, M.Pd
2. Sekretaris : Drs. Ganda Sumekar
3. Anggota : Martias Z., S.Pd, M.Pd
4. Anggota : Drs. Ardisal, M.Pd
5. Anggota : Drs. Damri, M.Pd

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

ABSTRAK

Meliastari (2012) : Mengurangi Hiperaktifitas Pada Anak *Attention Deficit/Hiperactivity Disorder* (ADHD) Melalui Permainan Tradisional Terompa Tempurung (*Single Subject Research* Kelas III Di SLB Negeri Lima Kaum). Skripsi Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan tradisional terompa tempurung dapat mengurangi hiperaktifitas pada anak *attention deficit/hyperactivity disorder* (adhd).

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar. Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dalam bentuk SSR (*Single Subject Research*). Penelitian 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).

Hasil penelitian ini menunjukkan kondisi awal(A) kehiperaktifitasan anak ADHD pada perilaku tidak bisa duduk diam dikursinya selama enam hari datanya tetap, yakni anak sama sekali tidak bisa duduk diam dikursinya (100%). Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan terhadap anak selama enam hari. Sedangkan pada kondisi intervensi (B) setelah menggunakan permainan terompa tempurung sebagai alat mengurangi hiperaktifitas anak pada perilaku tidak bisa duduk diam dikursinya terlihat menurun. Hal ini dilakukan selama Sembilan pertemuan. Dari Sembilan pertemuan tersebut, hiperaktifitas anak dapat berkurang sebesar 78% sehingga perilaku anak tidak bisa duduk diam dikursinya menjadi 22%. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional terompa tempurung dapat mengurangi kehipraktifitasan anak ADHD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrohmanirrohim

Puji dan syukur hendaknya selalu diperbaharui kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat iman, nikmat islam, nikmat kesehatan dan kesempatan kepada peneliti sehingga dengan limpahan rahmat yang diberikannya peneliti dapat menyelesaikan perjuangan terpenting selama menjadi mahasiswa yaitu menyelesaikan skripsi.

Penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dorongan motivasi dari semua pihak yang telah ikut andil, diantaranya:

1. Hormat dan bakti ku kepada kedua orang tua ku yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil kepadaku selama menyelesaikan perkuliahan di universitas negeri padang ini.
2. Bapak Drs. Tarmansyah, Sp. Th, M.Pd, selaku ketua jurusan PLB FIP UNP yang telah banyak memberikan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Fatmawati, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah membimbing penulis dalam pembuatan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Ganda Sumekar, selaku pembimbing II yang telah banyak membantu penulis sampai selesainya skripsi ini.
5. Terima kasih kepada Kepala Sekolah serta majelis guru SLB Negeri Lima Kaum yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SLB Negeri Lima Kaum.

6. Buat sahabat terbaikku Yudi Zalta Septria, S.Pd, yang telah membantu dan memberikan motivasi yang luar biasa kepada penulis hingga selesainya skripsi ini.
7. Buat rekan-rekan seperjuangan BP 2008 PLB FIP UNP yang sama-sama berjuang meraih gelar sarjana pendidikan (S.Pd) salam semangat.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, atas barakat rahmat dan karunianya yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul ***“Mengurangi Hiperaktifitas Pada Anak Attention Deficit/Hiperactivity Disorder (ADHD) Melalui Permainan Tradisional Terompa Tempurung (Single Subject Research Kelas III Di SLB Negeri Lima Kaum).***

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan penelitian sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Jurusan Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dipaparkan dalam beberapa bab, yaitu Bab I berupa pendahuluan yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab II berupa kajian teori yang meliputi pengertian hiperaktifitas, hakikat ADHD, permainan tradisional terompa tempurung, kerangka konseptual dan hipotesis. Bab III berupa metode penelitian yang berisi jenis penelitian, variable penelitian, subjek penelitian, setting, definisi operasional variable, alat dan pengumpul data, langkah-langkah intervensi, teknik analisa data, dan criteria pengujian hipotesis. Bab IV membahas hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi deskripsi data, analisis data, pembuktian hipotesis, pembahasan, dan keterbatasan penelitian. Bab V berupa penutup yang membahas kesimpulan dan saran.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dalam kesempatan kali ini penulis mengucapkan banyak terima kasih yang setulus-tulusnya yang telah membantu penulis dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki kekurangan. Demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak. Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pribadi, rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Luar Biasa khususnya dan pembaca pada umumnya.

Padang, Juli 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Pengertian Hiperaktifitas	8
B. Hakikat attention Deficit Hiperactivity Disorder.....	9

C. Permainan Tradisional Terompa Tempurung	22
D. Kerangka Konseptual.....	27
E. Hipotesis	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	30
B. Variabel Penelitian	31
C. Subjek Penelitian	31
D. Setting	32
E. Definisi Operasional Variabel	32
F. Alat dan Pengumpulan Data.....	33
G. Langkah-langkah Intervensi	34
H. Teknik Analisa Data	34
I. Kriteria Pengujian Hipotesis.....	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	42
1. Kondisi Baseline.....	42
2. Kondisi Intervensi.....	45
B. Analisis Data.....	50
1. Analisis Dalam Kondisi	50
2. Analisis Antar Kondisi	59
C. Pmbuktian Hipotesis.....	63

D. Pembahasan	63
E. Keterbatasan Penelitian	65

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	66
B. Saran	67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Level Perubahan Data	38
2. Format Rangkuman Analisis Grafik Dalam Kondisi	38
3. Variabel yang Berubah	39
4. Format Rangkuman Komponen Analisis Visual Antar Kondisi.....	40
5. Banyaknya perilaku tidak bisa diam dikursinya dalam kondisi baseline	43
6. Banyaknya perilaku tidak bisa diam dikursinya dalam kondisi intervensi.....	46
7. Panjang kondisi.....	50
8. Menentukan estimasi kecenderungan arah	52
9. Skor tertinggi	53
10. Banyaknya data poin yang ada dalam rentang kondisi baseline	53
11. Skor tertinggi intervensi.....	54
12. Banyaknya data poin yang ada dalam rentang kondisi bintervensi	55
13. Kecenderungan stabilitas	56
14. Jejak data banyaknya perilaku anak tidak bisa duduk diam dikursinya	57
15. Tingkat perubahan	58
16. Rangkuman hasil visual dalam kondisi.....	58
17. Jumlah variable yang akan dirubah pada kondisi A dan B.....	59
18. Perubahan kecenderungan arah perilaku anak tidak bisa duduk diam dikursinya	59
19. Perubahan kecenderungan stabilitas	60
20. Level perubahan perilaku anak tidak bisa duduk diam dikursinya.....	61

21. Persentase overlap perilaku anak tidak bisa duduk diam dikursinya.....	62
22. Rangkuman hasil analisis antar kondisi.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar Kerangka Konseptual	28
2. Desain A - B	30

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Grafik data tentang perilaku anak tidak bisa duduk diam dikursinya	43
2. Grafik data tentang perilaku anak tidak bisa duduk diam dikursinya pada kondisi intervensi.....	45
3. Panjang kondisi baseline (A) dan kondisi intervensi (B).....	49
4. Estimasi kecendrungan arah	51
5. Stabilitas kecendrungan	55

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel	Halaman
1. Lampiran 1 : Asesmen ADHD.....	70
2. Lampiran 2 : Kisi-kisi penelitian	72
3. Lampiran 3 : Instrument test	73
4. Lampiran 4 : Format evaluasi	74
5. Lampiran 5 : Program Pembelajaran Individual	75
6. Lampiran 6 : Format pengumpulan data.....	78
7. Lampiran 7 : Jadwal pelaksanaan penelitian pada kondisi baseline	94
8. Lampiran 8 : Jadwal pelaksanaan penelitian pada kondisi intervensi	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pepatah mengatakan bahwa masa yang paling menyenangkan adalah masa anak-anak. Masa dimana bermain adalah hal yang paling menyenangkan. Dan tanpa kita sadari sudah banyak permainan yang kita mainkan sewaktu kecil yang memiliki dampak positif untuk perkembangan sensomotorik. Seperti halnya melatih konsentrasi.

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 Studi Pendahuluan yang peneliti lakukan di SLB Lima Kaum, peneliti menemukan anak yang mempunyai masalah dalam konsentrasi ketika Proses Pembelajaran di dalam kelas. Permasalahan itu muncul ketika penulis mewawancarai guru kelas dan melihat kondisi anak. Guru tersebut menginformasikan bahwa anak hiperaktif X mengalami gangguan konsentrasi yang berlebihan pada saat proses pembelajaran didalam kelas. guru kelas menyatakan bahwa ini adalah kendala yang harus dihadapi ketika mengajar X di dalam kelas, karena tidak bisa diam dan pemusatan perhatian yang sangat kurang. Ketika X sedang belajar di dalam kelas, X sering berpindah tempat duduk, sering mengganggu temannya, sering keluar kelas, Sering menepuk-nepuk meja, sering memainkan kursinya, sering berteriak-teriak di dalam kelas dan sering bermain didalam kelas ketika belajar. Guru kelas juga menyatakan ketika di dalam kelas bahwa guru menggunakan pleticin untuk mengurangi Hiperaktif pada anak. Pleticin tersebut diletakkan dimeja anak kemudian memainkan pleticin sambil belajar, namun konsentrasinya berkurang hanya dalam waktu yang singkat, dari 90 menit proses pembelajaran anak hanya mampu memiliki ketahanan belajar selamam15 menit dengan waktu yang terpisah jika dijumlahkan.

Informasi yang peneliti terima dari orang tua X bahwa X memang mengalami hiperaktif yang berlebihan, ketika dirumah X tidak bisa dibiarkan sendirian dan harus ada yang menjaganya, karena X dibiarkan sendirian maka X akan pergi dari rumah tanpa tahu tujuannya dan tanpa sepengetahuan orang tua. Inilah yang menjadi kendala orang tua melihat permasalahan X.

Kondisi awal yang peneliti lihat sebelum melakukan assesment, peneliti melihat dan memperhatikan perilaku X baik di dalam ruangan kelas ketika proses pembelajaran maupun diluar ruangan kelas. Pada waktu sedang mengikuti proses pembelajaran X tidak mau diam selalu beraktifitas, misalnya meggangu teman, berguling-gulingan di dalam kelas, menepuk-nepuk meja, berteriak-teriak dan berkeliaran didalam kelas kesana-kemari. Begitupun ketika di luar kelas peneliti melihat X juga selalu mengganggu teman-temannya dengan cara memukul temannya, tidak bisa diam dan berlari kesana kemari dan tidak pernah ada lelahnya. Peneliti juga melihat bahwa X memiliki imajinasi yang tinggi, hal ini terlihat seketika X membuat mobil-mobilan dari pleticin, maka X akan menamai sendiri nama mobilan yang di buatnya tersebut dan menjalankan imajinasinya dengan menyatakan saya punya mobil.

Berdasarkan hasil assesment 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.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Mengurangi Hiperakifitas Pada Anak *Attention deficit hyperactivity disorder* (ADHD) Melalui Permainan Tradisional Terompa Tempurung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang 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.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas ,maka peneliti membatasi permasalahan pada “Mengurangi Perilaku anak tidak bisa duduk diam dikursinya Pada Anak *Attention Deficit/Hyperactivity Disorder* (ADHD) sebelum proses pembelajaran melalui permainan Tradisioanal Terompa Tempurung di SLB Lima Kaum”.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalahnya adalah “ Apakah dengan Permainan Tradisional Terompa Tempurung dapat Mengurangi Perilaku anak tidak bisa duduk diam

dikursinya Pada Anak *Attention Deficit/Hyperactivity Disorder* (ADHD) sebelum proses pembelajaran di SLB Lima Kaum”?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah permainan Terompa Tempurung dapat mengurangi Hiperaktif Pada Anak *Attention Deficit/Hyperactivity Disorder* (ADHD) melalui permainan Tradisioanal Terompa tempurung Tempurung di SLB Lima Kaum.

F. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkn dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi peneliti

Menambah wawasan ilmu pengetahuan dalm memberikan Layanan bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) khususnya pada Anak Hiperaktif agar dapat Berkonsentrasi ketika mengikuti proses pembelajaran

b. Bagi Guru SLB

Sebagai Alternatif untuk memilih metode yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan konsentrasi pada anak Hiperaktif saat Proses Pembelajaran