

Pengaruh Bermain Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak ADHD Di Tk Saymara Kartasura

Annisa Wardania Taqfani¹, Ratih Dwilestasi Puji Utami²

¹*Mahasiswa Program Studi Keperawatan Program Sarjana Universitas Kusuma Husada
Surakarta*

²*Dosen Program Studi Keperawatan Program Sarjana Universitas Kusuma Husada
Surakarta*

Email: annisawt06@gmail.com

ABSTRAK

Attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) gangguan yang ditandai dengan rentang perhatian yang buruk tidak sesuai dengan perkembangan implusivitasnya. Kemampuan motorik halus anak ADHD seperti meremas, menggunting, membentuk, dan menempel sesuatu masih sangat kurang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain alat permainan edukatif (APE) meronce terhadap perkembangan motorik halus anak ADHD. Penelitian berjenis *pre experimental design* dengan menggunakan *one-group pre test-post test design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Total Sampling* dan didapatkan responden sebesar 15 responden, dengan uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian didapatkan, motorik halus anak ADHD sebelum intervensi permainan meronce didapatkan adalah nilai terendah adalah 0 dan nilai tertinggi adalah 2, setelah diberikan intervensi meronce pada anak ADHD meningkat menjadi nilai terendah adalah 1 dan nilai tertinggi adalah 3. Hasil uji *Wilcoxon* didapatkan nilai *p-value* 0,000, dengan kesimpulan terdapat pengaruh bermain alat permainan edukatif (APE) meronce terhadap perkembangan motorik halus anak ADHD.

Kata Kunci : *Attention deficit hyperactivity disorder (ADHD), Motorik Halus, Meronce*
Daftar pustaka : 78 (2013-2023)

NURSING STUDY PROGRAM OF UNDERGRADUATE PROGRAMS
FACULTY OF HEALTH SCIENCES
UNIVERSITY OF KUSUMA HUSADA SURAKARTA
2023

**THE EFFECT OF PLAYING WITH EDUCATIONAL PLAY TOOLS (EPT) OF
MERONCE ON FINE MOTOR DEVELOPMENT IN CHILDREN WITH
ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER(ADHD) AT TK
SAYMARA KARTASURA**

Annisa Wardania Taqfani¹, Ratih Dwilestasi Puji Utami²

¹) Student of Nursing Study Program of Undergraduate Programs, University of Kusuma
Husada Surakarta

²) Lecturer of Nursing Study Program of Undergraduate Programs, University of Kusuma
Husada Surakarta

Email: annisawt06@gmail.com

ABSTRACT

Attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) is a condition characterized by poor attention span that does not correspond to impulsivity development. Fine motor skills in children with ADHD, such as grasping, cutting, shaping, and pasting, are notably deficient. This research aimed to examine the effect of playing with educational play tools (EPT) *Meronce* on the fine motor development of children with ADHD. The study employed a pre-experimental using a one-group pre-test-post-test design. The total Sampling technique was employed to determine 15 respondents. The data analysis used the Wilcoxon test. The study revealed that pre-intervention of *Meronce*, the fine motor skills of children with ADHD had the lowest score of 0 and the highest score of 2. In the post-intervention of *Meronce*, these skills improved to 1, the lowest score. The highest score was 3. The Wilcoxon test obtained a p-value of 0.000. The study concluded that playing with educational play tools (EPT) of *Meronce* affected the fine motor development of children with ADHD.

Keywords: Attention deficit hyperactivity disorder (ADHD), Fine Motor, *Meronce*

Bibliography: 78 (2013-2023)

Translated by Unit Pusat Bahasa UKH

Bambang A Syukur, M.Pd.

HPI-01-20-3697

PENDAHULUAN

Attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) adalah gangguan yang ditandai dengan rendahnya kapasitas perhatian yang buruk tidak sesuai dengan perkembangan implusif (Siahaan, 2015). ADHD merupakan gangguan perilaku yang ditandai dengan gangguan pemusatan perhatian, berbicara tidak terkontrol, dan perilaku hiperaktif (Hayati dan Apsari, 2019). ADHD merupakan bagian dari anak berkebutuhan khusus dan sering disebut dengan gangguan hiperaktif, anak dengan ADHD cenderung mengalami gangguan kognitif, perilaku, dan komunikasi/bahasa (Utami *et al.*, 2021).

Anak prasekolah merupakan anak usia 3 sampai 6 tahun yang merupakan masa sensitif bagi anak, yaitu masa dimana anak memerlukan rangsangan dan pengarahan suatu fungsi tertentu agar perkembangannya tidak terhambat. Prasekolah adalah masa ketika anak-anak senang belajar dan terus menemukan cara berteman, cara berinteraksi dengan dunia, dan cara mengendalikan tubuh, emosi, dan pikiran. Anak juga mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat karena pada tahap ini mereka berada pada masa emasnya (Noviyanti, 2020). Pada usia ini, anak menjadi lebih mandiri dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk kesiapan sekolah, seperti belajar mengikuti arahan dan menentukan serta menggunakan waktu. bermain dengan teman (Potto, 2020).

Rata-rata prevalensi global ADHD adalah 5,29% (Polanczyk *et al.*, 2014). Indonesia menempati peringkat ke-9 dunia dalam jumlah kasus ADHD (Ratna & Wibowo, 2021). Angka ADHD di Indonesia cukup tinggi, angkanya mencapai 26,4%. 8,4% anak berusia antara 2 dan 17 tahun menderita ADHD dari total 5,4 juta anak (Wolraich *et al.*, 2020). Menurut data Badan Pusat Statistik, 82 juta anak di Indonesia menderita gangguan kesehatan mental, termasuk setidaknya 16 juta anak di bawah 18 tahun menderita ADHD (Hayati dan Apsari, 2019). Prevalensi ADHD di TK Saymara Kartasura adalah 15 anak. Prevalensi Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) pada anak prasekolah berkisar antara 3 sampai 10%. Manual

Diagnostik dan Statistik Gangguan Mental edisi ke-4 melaporkan prevalensi ADHD sebesar 2–7% pada anak-anak prasekolah (Trisanti *et al.*, 2020).

Anak-anak dengan ADHD yang mengalami kesulitan motorik sering kali menunjukkan kekurangan dalam tugas-tugas yang memerlukan koordinasi gerakan yang kompleks, seperti menulis tangan. Anak-anak ini seringkali kurang koordinasi dalam tindakannya (Mokobane, 2019). Keterampilan motorik halus anak ADHD seperti menekan, memotong, membentuk, dan merekatkan benda masih sangat kurang (Ratna & Wibowo, 2021). Defisit keterampilan motorik halus sangat umum terjadi pada anak-anak dengan ADHD, mencakup 30 hingga 50% populasi; keterampilan motorik kasar tampaknya masih menjadi kekuatan relatif pada anak-anak dengan ADHD dibandingkan dengan keterampilan motorik halus mereka. Gangguan motorik halus sering dikaitkan dengan kelainan otak pada penderita ADHD (Lelong *et al.*, 2021).

Perkembangan motorik merupakan suatu proses gerak langsung yang mencakup gerakan otot serta proses saraf yang memungkinkan seseorang menggerakkan tubuhnya (Sukanti, 2019). Keterampilan motorik halus mengacu pada kemampuan dan potensi setiap anak yang berhubungan dengan otot kecil, sehingga memerlukan keterampilan dasar melalui latihan (Karalina & Budiyanto, 2020). Keterampilan motorik halus pada anak terutama dilakukan oleh otot untuk melakukan gerakan-gerakan bagian tubuh seperti menulis, melipat, mengancingkan baju, dan mengancingkan (Dewi, 2018). Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki setiap individu, termasuk anak dengan ADHD. Kemampuan ini diperlukan untuk menunjang kemampuan anak dalam bidang akademik dan non akademik. Ketika motorik halus tidak berkembang maka aktivitas anak akan terganggu (Xanda *et al.*, 2018).

Murtono dan Muwardi (2014) menyatakan bahwa benang meronce atau susunan manik-manik, manik-manik atau bahan lain yang menggunakan ijuk untuk membuat tali digunakan sebagai hiasan. Fungsi kegiatan

meronce adalah melatih motorik halus, mengembangkan imajinasi dan kecerdasan anak serta mengembangkan ketelitian dalam mengidentifikasi pola dan warna (Anawaty dan Kristanto, 2014). Salah satu terapi yang membantu meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak ADHD adalah dengan latihan koordinasi sensorik-motorik seperti menari, berlari, meniru gambar, dan memasukkan air ke dalam botol (Rapisa & Damastuti, 2020).

Lutfiana (2020) berpendapat bahwa dampak alat permainan edukatif Meronce terhadap perkembangan motorik halus anak dengan hasil pre-test (55,9%) pada kelompok tertinggal, setelah intervensi 3 sampai 4 kali dalam dua minggu, post-test skor meningkat (64,7%). Penelitian yang dilakukan oleh Jannah (2019) menunjukkan bahwa perangkat pengajaran Meronce memberikan dampak terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok prasekolah terbukti dengan hasil pre-test mencapai 30% namun hasil belum tercapai. dikembangkan dan setelah post-testing hasilnya meningkat sebesar 70%. Penelitian Sari (2018) menunjukkan bahwa alat edukatif Meronce efektif meningkatkan kemampuan motorik halus, konsentrasi dan kesabaran anak kelompok TK, hasil pre test pada kelompok belum mengalami peningkatan yang baik. dengan hasil (15,4%), dan setelah posttest, kategori ini meningkat dengan hasil (21,8%). Meningkatnya kemampuan motorik halus pada anak prasekolah disebabkan adanya kegiatan bermain yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak prasekolah.

Berdasarkan permasalahan latar belakang di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Alat Permainan Edukatif (APE) Meronce Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak ADHD Di Tk Saymara Kartasura”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain alat permainan edukatif (APE) meronce terhadap perkembangan motorik halus anak ADHD di Tk Saymara Kartasura.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain pra-eksperimental dengan menggunakan desain one-group pre-test post-test yang melibatkan pengungkapan hubungan sebab akibat dengan melibatkan sekelompok subjek. Penelitian ini hanya menyelidiki hasil pengobatan pada sekelompok subjek tanpa kelompok pembanding atau kontrol. Dalam penelitian ini akan dilakukan pre-test sebelum diberikan treatment, kemudian dilakukan post-test setelah diberikan treatment (Adiputra, 2021). Populasi penelitian ini adalah anak ADHD di TK Saymara Kartasura yang berjumlah 15 orang. Besar sampel dalam penelitian ini adalah 15 anak usia prasekolah ADHD di TK Saymara Kartasura. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah responden adalah anak ADHD yang telah diskriminasi sejak dini di sekolah, dan responden yang bersedia atau mendapat izin dari orang tuanya untuk menjadi subjek penelitian. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode total sampling. Pengambilan sampel populasi adalah teknik pengambilan sampel yang jumlah sampelnya sama dengan jumlah populasi. Alasan diambilnya sampel total adalah karena populasinya kurang dari 30 orang. Penelitian ini dilakukan di TK Saymara Kartasura. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2023. Tahap penelitian yang dilakukan peneliti adalah peneliti melakukan penelitian pendahuluan di TK Saymara Kartasura, merencanakan pengumpulan atau pengumpulan data, melakukan pengukuran pra intervensi (pretest), melaksanakan intervensi, 6 kali intervensi, pengukuran pasca intervensi (post-intervensi). tes), analisis data pengukuran, penarikan kesimpulan dan usulan penelitian. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan tes Wilcoxon untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif (APE) terhadap perkembangan motorik halus anak ADHD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Karakteristik responden berdasarkan umur (n=15)

Usia	Frekuensi (f)	Persentase (%)
3	1	6,7
4	1	6,7
5	6	40,0
6	7	46,6
Total	15	100

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa dari 15 responden yang diteliti, mayoritas berusia antara 5 tahun (40,0%) hingga 6 tahun (46,7%).

Menurut Noviyati (2020), anak prasekolah adalah anak usia 3 sampai 6 tahun yang merupakan masa sensitif bagi anak, yaitu masa dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang dan diarahkan agar tumbuh kembang anak tidak terpengaruh. dan terhambat. Prasekolah adalah masa ketika anak-anak senang belajar dan terus menemukan cara berteman, cara berinteraksi dengan dunia, dan cara mengendalikan tubuh, emosi, dan pikiran. Anak juga mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat karena pada tahap ini mereka berada pada masa emasnya.

Hasil analisis data yang diperoleh peneliti terhadap anak prasekolah menunjukkan bahwa walaupun masa perkembangan anak singkat, namun merupakan masa yang sangat penting dalam kehidupan. Dengan tercapainya tumbuh kembang yang optimal, diharapkan anak mampu hidup mandiri, memiliki keterampilan pendukung yang dapat meningkatkan kualitas hidupnya di masa depan.

Tabel 2 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin (n=15)

Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Laki-laki	12	80,0
Perempuan	3	20,0
Total	15	100

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa dari 15 responden mendapatkan jumlah laki – laki 12 anak (80,0%) dan perempuan 3 anak (20,0%).

Menurut penelitian Florence D Mowlem, *et al* (2019) laki-laki memiliki skor yang lebih tinggi untuk semua domain gejala (kurang perhatian, hiperaktif/impulsif, perilaku, dan masalah belajar) dibandingkan dengan perempuan,

tetapi tingkat keparahan yang sama terlihat pada laki-laki dan perempuan yang didiagnosis secara klinis. Menurut penelitian Setiawati (2017) anak perempuan menunjukkan lebih sedikit gejala disruptif, namun lebih banyak menunjukkan gejala inatensi, serta cemas dan depresi. Sedangkan anak laki-laki lebih banyak menunjukkan perilaku disruptif.

Menurut penelitian Lelong *et al.*, (2021) pelatihan motorik halus pada anak-anak dengan ADHD bisa sangat efektif dan berbagai pendekatan termasuk komponen pelatihan motorik halus dan kognitif tertentu, beberapa jenis aktivitas fisik, mekanisme umpan balik dapat berhasil. Sejumlah penelitian melaporkan berbagai kekurangan motorik pada anak-anak dengan ADHD, termasuk keterampilan menulis tangan yang berkurang, kontrol motorik dan koordinasi motorik serta pemrograman motorik dan akurasi gerakan yang lebih buruk, dengan gerakan tersentak-sentak atau kurang lancar.

Hasil penelitian di bahwa lebih banyak anak laki – laki dan cenderung lebih banyak menderita ADHD, sehingga motorik halus pada anak laki-laki banyak yang terganggu. Kemampuan meronce pada anak laki-laki kurang kooperatif pada awal intervensi permainan meronce, setelah intervensi ke 4 sampai akhir anak mulai kooperatif dan mau menyelesaikan permainan. Kemampuan meronce pada anak perempuan lebih kooperatif, pada awal intervensi sampai selesai intervensi meronce anak mengikuti kegiatan

Tabel 3 Karakteristik responden berdasarkan karakteristik ADHD (n=15)

Karakteristik ADHD	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Ringan	1	6,7
Sedang	10	66,7
Berat	4	26,6
Total	15	100,0

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa dari 15 anak yang diwawancarai, 1 anak (6,7%) mempunyai ciri ADHD ringan, 10 anak (66,7%) mempunyai ciri ADHD sedang, 4 anak (26,7%) mempunyai ciri ADHD yang parah.

Menurut DSM-5-TR, tingkat keparahan gejala pada anak dengan ADHD mengategorikan ADHD menjadi ringan, sedang, dan berat. Tipe ringan tidak memiliki banyak gejala lain di atas

jumlah yang diperlukan untuk diagnosis. Gejala ADHD hanya menyebabkan kesulitan kecil dalam lingkungan sosial, sekolah, atau pekerjaan, kategori sedang adalah gejala atau masalah fungsional berkisar antara ringan dan berat, kategori berat adalah memiliki banyak gejala tambahan di luar gejala yang diperlukan untuk diagnosis ADHD. Beberapa gejalanya parah atau menyebabkan masalah signifikan dalam lingkungan sosial, sekolah, atau pekerjaan (Sissons, 2023).

Dari hasil penelitian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa jumlah anak dengan ADHD berat lebih banyak yaitu sebanyak 4 anak (26,7%).

Tabel 4 Karakteristik responden berdasarkan frekuensi terapi (n=15)

Terapi Perminggu	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	3	20,0
2	6	40,0
3	3	20,0
4	3	20,0
Total	15	100,0

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa dari 15 responden mendapatkan jumlah terapi perminggu 1x sebanyak 3 anak (20,0%), terapi 2x perminggu sebanyak 6 anak (40,0%), terapi perminggu 3x sebanyak 3 anak (20,0%), terapi perminggu 4x sebanyak 3 anak (20,0%). dengan baik.

Tujuan dari terapi yang dilakukan pada anak ADHD adalah memperbaiki sikap dan perilaku dalam menjalani kegiatan sehari-hari secara fungsional dan optimal sesuai dengan usianya. Tata laksana kasus ADHD yang terbaik adalah dengan pendekatan berdasarkan prinsip Multi Treatment Approach (MTA). MTA memiliki 3 aspek pendekatan terapi, yaitu terapi dengan menggunakan obat, terapi psikososial, dan pemberian psikoedukasi kepada orang tua, pengasuh, maupun guru (Ainusyifa, 2012).

Menurut Tanoyo (2013) penanganan holistik anak ADHD yang terbaik adalah terapi perilaku adalah bertujuan untuk mengurangi konflik orang tua dan anak serta mengurangi ketidapatuhan anak, kombinasi pengobatan medikamentosa dengan terapi perilaku, edukasi pasien dan keluarga mengenai anak ADHD.

Hasil penelitian di atas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa anak yang

mengalami ADHD terapi paling banyak yang dilakukan oleh anak adalah 2 kali dalam seminggu sebanyak 6 anak (40,0%).

Tabel 5 Analisis motorik halus sebelum dan sesudah pemberian permainan edukatif meronce pada anak ADHD di Tk Saymara Kartasura(n=15)

Usia	Pre Test			Post Test				
	0	1	2	To tal	1	2	3	To tal
3th (36 bula n)	0 (0, 0%))	0 (0,0 %))	1 (6,7 %))	1 (6, 7%))	0 (0, 0%))	0 (0, 0%))	1 (26, 6%))	1 (6, 7%))
4th (48 bula n)	1 (6, 7%))	0 (0,0 %))	0 (0,0 %))	1 (6, 7%))	0 (0, 0%))	1 (6, 7%))	0 (0,0 %))	1 (6, 7%))
5th (60 bula n)	4 (26 ,6 %))	2 (13, 3%))	0 (0,0 %))	6 (40 ,0 %))	0 (0, 0%))	5 (33 ,3 %))	1 (6,7 %))	6 (40 ,0 %))
6th (72 bula n)	3 (20 ,0 %))	4 (26, 6%))	0 (0,0 %))	7 (46 ,6 %))	2 (13 ,3 %))	2 (13 ,3 %))	3 (20 ,0%))	7 (46 ,6 %))
Total 1	8 (53 ,3 %))	6 (40, 0%))	1 (6,7 %))	15 (10 0%))	2 (13 ,3 %))	8 (53 ,3 %))	5 (33, 4%))	15 (10 0%))

Berdasarkan tabel 5 didapatkan . Hasil penelitian didapatkan, motorik halus anak ADHD sebelum intervensi permainan meronce didapatkan adalah nilai terendah adalah 0 dan nilai tertinggi adalah 2, setelah diberikan intervensi meronce pada anak ADHD meningkat menjadi nilai terendah adalah 1 dan nilai tertinggi adalah 3. Menurut Moshinsky (2019) anak ADHD biasanya memiliki karakteristik sering gagal memperhatikan sesuatu, sering gagal melakukan intruksi, mengalami sulit menjalankan tugas, sering gagal memusatkan perhatian terhadap tugas, sering terganggu dari rangsangan luar. Motorik halus pada anak banyak dilakukan oleh otot untuk melakukan gerakan bagian tubuh seperti menulis, melipat, mengancing baju, dan meronce (Dewi, 2018).

Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki setiap individu, termasuk anak dengan ADHD. Kemampuan ini diperlukan untuk menunjang kemampuan anak dalam bidang akademik dan non akademik. Ketika motorik halus tidak berkembang maka aktivitas anak akan terganggu (Xanda et al., 2018). Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus antara lain faktor genetik, faktor

lingkungan, faktor risiko, faktor cedera otak, dan konsumsi makanan yang mengandung bahan tambahan, gula, gluten dan kasein. Selain itu, beberapa anak dengan ADHD diobati dengan terapi seperti terapi okupasi dan terapi NCPT.

Tabel 6 Analisa Pengaruh Motorik Halus Anak ADHD Sebelum dan Sesudah Pemberian Permainan Meronce (n=15)

Usia	Pre test	Post Test	Total		
3th (36 bulan)		3			
	2	1 (100%)	1 (100%)		
	Total	1 (100%)	1 (100%)		
4th (48 bulan)	Pre test	Post Test	Total		
	0	1 (100%)	1 (100%)		
	Total	1 (100%)	1 (100%)		
5th (60 bulan)	Pre test	Post Test	Total		
	0	3 (50,0%)	1 (16,7%)	4 (66,7%)	
	1	2 (33,3%)	0 (0,0%)	2 (33,3%)	
	Total	5 (83,3%)	1 (16,7%)	6 (100%)	
6 th (72 bulan)	Pre test	Post Test	Total		
	0	2 (28,6%)	1 (14,3%)	0 (0,0%)	3 (42,9%)
	1	0 (0,0%)	1 (14,3%)	3 (42,8%)	4 (57,1%)
	Total	2(28,6%)	2(28,6%)	3 (42,8%)	7 (100%)
		Median (Minimum-Maksimum)	Nilai P		
		Motorik halus sebelum intervensi (n=15)	0,00 (0-2)	0,000	
		Motorik halus sesudah intervensi (n=15)	2 (1-3)		
		Uji Wilcoxon, 0 responden motorik halus menurun, 0 responden menetap, dan 15 responden meningkat			

Berdasarkan hasil pada Tabel 6 diperoleh bahwa permainan edukatif meningkatkan motorik halus anak usia 3 tahun dari skor 2 menjadi skor 3 untuk 1 responden (100%). Pada usia 4 tahun 1 responden (100%) mengalami peningkatan dari 0 menjadi 2. Pada usia 5 tahun terjadi peningkatan

dari 0 menjadi 2 untuk 3 responden (50.0%) dan 3 untuk 1 responden.tanggapan (16.7%), nilai 1 menjadi nilai 2 bagi 2 responden (33,3%). Usia 6 tahun mengalami peningkatan dari nilai 0 menjadi nilai 1 menjadi 2 responden (28,6%), dari nilai 2 menjadi 1 responden (14,3%), dan dari nilai 1 menjadi nilai 2 meningkat 1 responden (14,3 %), nilai 3 bertambah 3 responden (42,8%). Hasil uji Wilcoxon terhadap pengaruh motorik halus anak ADHD sebelum dan sesudah bermain game edukasi Meronce menunjukkan nilai p-value sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya permainan edukatif (APE) mempunyai pengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak ADHD di TK Saymara Kartasura.

Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki setiap individu, termasuk anak dengan ADHD. Kemampuan ini diperlukan untuk menunjang kemampuan anak dalam bidang akademik dan non akademik. Ketika motorik halus tidak berkembang maka aktivitas anak akan terganggu (Xanda et al., 2018). Salah satu terapi yang membantu meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak ADHD adalah dengan latihan koordinasi sensorik-motorik seperti menari, berlari, meniru gambar, dan memasukkan air ke dalam botol (Rapisa & Damastuti, 2020).

Hambatan dalam melakukan prosedur adalah tidak adanya tempat khusus untuk melakukan prosedur. Saat melakukan intervensi, kami memperhatikan bahwa anak tersebut menunjukkan tanda-tanda mudah tersinggung, berteriak, dan menangis. Selama terapi, beberapa anak mudah terganggu oleh rangsangan dari luar, sering berlari, kadang berteriak, sering meninggalkan tempat duduknya, sering penasaran atau mengganggu orang lain di sekitarnya, dan ketika melakukan intervensi, anak tidak melakukannya. . Saya ingin terus bermain. Anak-anak dengan ADHD harus secara sistematis mematuhi pengobatan farmakologis dan non-farmakologis (terapi okupasi dan diet yang mengandung gluten dan kasein). Karena terlihat banyak orang tua yang rutin menjalani terapi okupasi dan orang tua yang sadar akan pola makan yang mengandung bahan tambahan makanan, gula, gluten, dan kasein.

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

1. Karakteristik responden berdasarkan umur, mayoritas berusia 5 (40,0%) tahun dan 6 (46,7%) tahun.
2. Hasil penelitian menunjukkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin yaitu laki-laki 12 orang dan perempuan 3 orang.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak ADHD sebelum diberikan intervensi permainan Meronce mempunyai skor terendah 0 dan skor tertinggi 2. Setelah diberikan intervensi Meronce pada anak ADHD meningkat hingga skor terendah . adalah 1 dan skor tertinggi adalah 3.
4. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh Meronce Educational Game Engine (APE) terhadap perkembangan motorik halus anak ADHD di TK Saymara Kartasura. Kita tahu bahwa uji statistik menggunakan Wilcoxon menunjukkan nilai $p\text{-value } 0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. SARAN

1. Bagi responden
Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang pengaruh permainan edukasi Meronce terhadap perkembangan motorik halus pada anak ADHD.
2. Bagi peneliti
Luaran Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman langsung peneliti dalam melakukan penelitian dan menerapkan berbagai teori dan konsep yang diperoleh dari konferensi dalam bentuk penelitian. Memberikan pengaturan yang nyaman dan intervensi 6 kali lebih banyak.
3. Bagi peneliti selanjutnya
Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai topik anak ADHD. Intervensi dilakukan sebanyak 6 kali dalam 1 minggu.
4. Untuk orang tua
Penelitian ini dapat dijadikan salah satu alternatif permainan untuk meningkatkan

keterampilan motorik halus anak ADHD yang dapat dilakukan dimana saja dan di rumah. Orang tua hendaknya aktif mencari informasi mengenai permainan yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak ADHD di rumah.

5. Bagikan tempat penelitian

Penelitian ini dapat dijadikan salah satu alternatif permainan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak ADHD. Alangkah baiknya jika peneliti menyediakan ruangan khusus yang bebas dari gangguan eksternal, bagi terapis untuk mengedukasi orang tua tentang makan dan permainan edukatif untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak ADHD.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, I. M. S. (2021). *Metodologo Penelitian Kesehatan* (Ronald Watrionthos & Janner Simarmat (Ed.)). Yayasan Kita Menulis. https://Repository.Uin-Alauddin.Ac.Id/19810/1/2021_Book_Chapter_Metodologi_Penelitian_Kesehatan.Pdf
- Ainusyifa, A. Wi. (2012). Gambaran Demografi, Klinis, Faktor Risiko, Dan Terapi Pasien Anak Dengan Adhd Di Rsj Dr. Soeharto Heerdjan Tahun 2010-2012 [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta]. In *Laporan Penelitian Praktek*. https://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Bitstream/123456789/25979/1/Ayu_Wilda_Ainusyifa-Fkik.Pdf
- Anawaty, M., & Kristanto, A. (2014). Pengaruh Kegiatan Meronce Terhadap Kemampuan Mengenal Pola Pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Wifa. *Paud Teratai*, 3(3), 1–6.
- Dewi, S. (2018). *Stimulasi Otorikhalusia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Senirupa*. 190–195.
- Florence D Mowlem Et Al. (2019). Sex Differences In Predicting Adhd Clinical Diagnosis And Pharmacological Treatment. *European Child And Adolescent Psychiatry*, 28(4), 481–489. <https://doi.org/10.1007/S00787-018-1211-3>
- Hayati, D. L., & Apsari, N. C. (2019). Pelayanan Khusus Bagi Anak Dengan Attentions

- Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd) Di Sekolah Inklusif. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat*, 6, 108–122. [Http://Journal.Unpad.Ac.Id/Prosiding/Article/View/22497](http://journal.unpad.ac.id/prosiding/article/view/22497)
- Jannah, W. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Meronce Bentuk Dan Warna Pada Kelompok B Tk Pertiwi Selong. *Edisi*, 1(20), 274–282.
- Karalina, V., & Budiyanto. (2020). Peranan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Koordinasi Motorik Halus Bagi Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1(1), 1–8.
- Lelong, M., Zysset, A., Nievergelt, M., Luder, R., Götz, U., And, C. S., & Wieber, F. (2021). How Effective Is Fine Motor Training In Children With Adhd? A Scoping Review. *Bmc Pediatrics*, 21(1), 1–21. <https://doi.org/10.1186/s12887-021-02916-5>
- Lutfiana, A. (2020). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Ape) Meronce Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. In *Keperawatan* (Vol. 1, Issue 1).
- Mokobane, M. (2019). *Fine Motor Deficits And Attention Deficit Hyperactivity Disorder In Primary School Children*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6424539/>
- Moshinsky, M. (2019). Pendidikan Anak Adhd. In *Nucl. Phys.* (Vol. 13, Issue 1).
- Muhyi, M., Hartono, Budiyo, S. C., Satianingsih, R., Sumardi, Rifai, I., Zaman, A. Q., Astutik, E. P., & Fitriatien, S. R. (2018). Metodologi Penelitian. In *Adi Buana University Press*. Adi Buana University Press. www.unipasby.ac.id
- Noviyanti, N. (2020). *Identifikasi Mewarnai Gambar Terhadap Peningkatan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah* [Universitas Muhammadiyah Surabaya]. https://repository.um-surabaya.ac.id/5978/3/Bab_2.Pdf
- Potto, A. (2020). *Gambaran Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah Di Wilayah Kerja Puskesmas Batu Kota Makassar*. [http://repositori.uin-alauddin.ac.id/19166/1/Andi Usmussaadah Potto-Fkik.Pdf](http://repositori.uin-alauddin.ac.id/19166/1/Andi%20Usmussaadah%20Potto-Fkik.Pdf)
- Puji Utami, R. D. L., Safitri, W., Bumi Pangesti, C., & Rakhmawati, N. (2021). Pengalaman Orang Tua Dalam Merawat Anak Dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd). *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada*, 12(2), 222–230. <https://doi.org/10.34035/jk.v12i2.772>
- Rapisa, D. R. & Damastuti, E. (2020). Pengaruh Latihan Koordinasi Sensomotorik Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemusatan Perhatian Pada Anak Add (Attention Deficit Disorder) Di Paud Daerah Bantaran Sungai Kota Banjarmasin *The Influence Of Sensomotor Coordination Exercise In Improving The Abili*. 5(April), 9–15.
- Ratna, W., & Wibowo, S. (2021). *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Adhd (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Di Home Schooling Cerdas Istimewa Malang Universitas Islam Negeri*. 1.
- Sari, Olivia Octa. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Meronce Di Tk B Tunas Bangsa Bukittinggi. In *Bitkom Research* (Vol. 63, Issue 2). http://forschungsunion.de/pdf/industrie_4_0_umsetzungsempfehlungen.pdf
- Setiawati, Y. (2017). Interaksi Faktor Genetik Dan Lingkungan Pada Attention Deficit/Hyperactivity Disorder (Adhd). *Jurnal Psikiatri Surabaya*, 6(2), 98. <https://doi.org/10.20473/jps.v6i2.19434>
- Sissons, B. (2023). Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd) Has A Spectrum Of Symptoms, Ranging From Mild To Severe, That Can Differ For Each Person. *Medical News Today*. <https://www.medicalnewstoday.com/articles/adhd-spectrum>
- Sukamti, Endang Rini. (2019). *Perkembangan Motorik*.
- Tanoyo, D. P. (2013). Diagnosis Dan Tata Laksana Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder. *E-Journal Medika Udayana*, 2(7), 1–19. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=82563&val=970>
- Trisanti, I., Indanah, I., & Prasetyo, T. I. (2020). Kejadian Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas (Gpph) Pada Anak Pra

- Sekolah Di Rsud Dr Loekmonohadi Kudus.
Indonesia Jurnal Kebidanan, 4(1), 23.
<https://doi.org/10.26751/ijb.v4i1.1001>
- Wolraich, M. L., Jr, J. F. H., Allan, C., Chan, E.,
Davison, D., Earls, M., Evans, S. W., Flinn,
S. K., Froehlich, T., Frost, J., Holbrook, J.
R., & Lehmann, C. U. (2020). *Hhs Public
Access*. 144(4), 1–46.
[https://doi.org/10.1542/peds.2019-
2528](https://doi.org/10.1542/peds.2019-2528).Clinical
- Xanda, A. N., Sari, Y. E., & Maya, S. (2018).
Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap
Perkembangan The Effect Of Puzzle Playing
On Fine Motor Development In Authentic.
*Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Adila Di
Kota Bandar Lampung*.

