

PENGARUH PER MAINAN CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK ADHD DI SDN TELUK DALAM 1 BANJARMASIN

Eriya Nur Afnina Sari^{1*}, Agus Pratomo Andi Widodo², Sihadi²

¹SDN Teluk Dalam 1 Banjarmasin

²Program Studi Pendidikan Khusus FKIP Universitas Lambung Mangkurat

*Corresponding Author: afnina31@gmail.com

Abstrak: Pada penelitian ini terdapat seorang anak ADHD mengalami gangguan dalam interaksi sosial, terutama subjek mengalami ketakutan jika ada orang yang mendekati anak untuk di ajak dalam berinteraksi dengan orang yang ada di lingkungan sekolah dan rumah. Hal ini membuat anak ADHD hanya berinteraksi sosial hanya dengan guru pendamping khususnya saja. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak ADHD Di SDN Teluk Dalam 1 Banjarmasin. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan penelitian subjek tunggal yang dimana lebih dikenal dengan *Single Subject Research* (SSR). Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian A1-B-A2. Desain A1-B-A2 yang memiliki tiga fase yaitu fase *baseline 1* (A-1), intervensi (B), dan *baseline 2* (A-2). Fase *baseline 1* (A-1) observasi kondisi awal perlakuan dalam interaksi sosial anak ADHD sebelum diberikan perlakuan. Fase intervensi (B) yaitu fase dimana anak diberikan perlakuan menggunakan permainan *Congklak*. Fase *baseline 2* (A-2) yaitu kondisi interaksi sosial anak setelah diberikan perlakuan. Hasil menunjukkan bahwa permainan *Congklak* dapat meningkatkan interaksi sosial anak ADHD. Hal ini terbukti pada mean level meningkatnya interaksi sosial anak, pada fase *baseline 1* (A1) adalah 35%, setelah diberikan perlakuan pada fase *intervensi* (B) menggunakan permainan *congklak*, mean level interaksi sosial anak meningkat menjadi 54,2%. Pada *baseline 2* (A2) mean level anak meningkat sebesar 71%. Dari hasil data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *congklak* dapat mempengaruhi interaksi sosial pada anak ADHD.

Kata Kunci: Permainan *Congklak*, Interaksi Sosial, Anak ADHD

1. PENDAHULUAN

Manusia pada dasarnya tidak bisa hidup seorang diri. Mereka memerlukan bantuan dari orang lain dengan melakukan interaksi sosial. Menurut Lestari (2013: 75), "Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan orang perorang, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorang dengan kelompok manusia". Dalam berinteraksi manusia secara individu atau manusia yang berkelompok sosial bertujuan untuk berusaha ataupun belajar untuk memahami tindakan sosial yang ada di lingkungan sekitarnya. Interaksi sosial akan berjalan dengan teratur dan tertib apabila manusia dalam bermasyarakat dapat menyesuaikan sosialnya, yaitu tindakan yang dilakukannya disesuaikan dengan situasi atau kondisi disekitar lingkungannya, tidak bertentangan dengan aturan atau norma-norma yang berlaku, dan bertindak sesuai dengan peranannya dalam masyarakat.

Interaksi sosial di lingkungan sekolah akan mengalami kegagalan jika anak bersikap penyendiri, cuek, tidak sopan terhadap guru dan teman. Hal tersebut berpengaruh terhadap penurunan dari penerimaan dirinya di lingkungannya. Adapun dampak yang ditimbulkan yaitu anak akan dijauhi teman dan sering mendapat teguran dari guru. "Permasalahan interaksi sosial tidak hanya terjadi pada anak reguler saja, namun sering terjadi pada anak berkebutuhan khusus (ABK)" (Susanti: 2018). Menurut Nugroho (2017:1) bahwa yang dimaksud dengan, "Anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak yang

mempunyai kelainan/penyimpangan dari kondisi rata-rata anak normal baik secara fisik, mental, intelektual, sosial maupun emosional”.

Salah satu klasifikasi anak berkebutuhan khusus yaitu anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD). Adapun menurut Barkley dalam Dayu (2012: 29) ADHD merupakan gangguan ketika respon terhalang dan mengalami disfungsi pelaksanaan yang mengarah pada kurangnya pengaturan diri, lemahnya kemampuan mengatur perilaku untuk tujuan sekarang dan masa depan, serta sulit beradaptasi secara sosial dan perilaku dengan tuntutan lingkungan.

Ciri umum siswa dengan ADHD sering kali mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial, bahkan hal yang sederhana sekalipun. Mereka bisa saja berpikir terlalu keras membaca isyarat sosial, berbicara terlalu banyak, terus-menerus menginterupsi/menyela, atau terlalu agresif/terlalu tertarik (menarik diri dari lingkungan). Ketidakmatangan emosional mereka membuat mereka terasing dari teman sebaya dan terkadang membuat mereka menjadi target bully. Meskipun demikian, menurut Dayu (2012), “Anak ADHD juga bisa meraih keberhasilan yang sama dengan anak pada umumnya dengan adanya dukungan orang tua yang konsisten yang dimulai sejak dini, mereka juga bisa meraih keberhasilan di masa depan”.

Berdasarkan pengalaman Praktek Pengajaran Lapangan (PPL) yang peneliti lakukan di SDN Teluk Dalam 1 Banjarmasin, peneliti menemukan satu anak dengan klasifikasi anak berkebutuhan khusus hiperaktif. Anak tersebut sulit berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Apabila ada seseorang yang mendekatinya, maka anak tersebut akan menghindar dan berlari kesudut ruangan ataupun bersembunyi di belakang orang terdekatnya seperti ibu dan guru pendamping khusus (GPK) yang mendampinginya.

Dari hasil informasi yang peneliti dapatkan dari ibu anak. Pada saat kecil dan masih tinggal di Pelaihari anak masih mau bermain dengan teman yang ada disekitar rumah dan anak tidak takut dengan orang yang baru ditemuinya. Namun setelah pindah ke Banjarmasin dan anak dimasukkan orang tuanya ke TK yang berada di dekat rumah anak mulai takut dengan orang yang mendekati dan anak suka menangis apabila didekati oleh orang. Ibu anak berkata bahwa hal tersebut terjadi dikarenakan oleh guru yang mengajar di TK tersebut berbicara dengan suara yang cukup keras dan menggunakan pengeras suara. Maka dari hal tersebut peneliti mencoba untuk mengurangi rasa takut anak dalam berinteraksi sosial menggunakan permainan tradisional.

Hasil penelitian Kurniati dalam Lacksana (2017) menunjukkan bahwa “Permainan tradisional bisa memberikan rangsangan untuk anak dalam mengembangkan interaksi sosialnya, kerjasama, menyesuaikan diri dengan lingkungan, dapat mengontrol diri, menumbuhkan rasa empati terhadap teman, menaati aturan, dan serta dapat menghargai orang lain”. Demikian permainan tradisional dapat memberikan pengaruh positif terhadap interaksi sosial anak terhadap lingkungannya. Ada berbagai permainan tradisional yang ada di Indonesia, seperti *gobak sodor*, *petak umpet*, ular naga, *congklak*, dan lain-lain. Maka peneliti akan mencoba untuk menggunakan permainan *congklak*.

Permainan *congklak* ini biasanya hanya memerlukan dua orang pemain. Menurut Parji dan Andriana (2016: 15-16) “Permainan *congklak* atau dakon merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan strategi dan kerjasama kelompok dengan aturan permainan yang harus ditaati”. Sehingga memungkinkan siswa bisa berinteraksi dan saling berkomunikasi ataupun berkerjasama dalam menjalin hubungan dengan orang yang disekitar lingkungannya. Dalam permainan ini peneliti ingin melihat interaksi sosial anak dalam bentuk kerja sama dan akomodasi atau proses penyesuaian sosialnya. Dengan demikian peneliti mengharapkan agar anak setidaknya bisa berinteraksi tanpa ada rasa takut dengan lawan mainnya. Peneliti juga melihat dari penelitian sebelumnya yaitu Parji dan Andriani yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional *Congklak*” dari hasil penelitian tersebut yang menggunakan permainan tradisional *congklak* dapat meningkatkan keterampilan anak dalam bersosial. Berdasarkan hal yang telah dipaparkan di atas

maka peneliti mencoba menggunakan permainan *congklak* untuk mengetahui pengaruh permainan *congklak* terhadap kemampuan interaksi sosial anak ADHD.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan dengan eksperimen subjek tunggal yang dimana lebih dikenal dengan *Single Subject Research (SSR)*. Peneliti menggunakan metode penelitian *Single Subject Research (SSR)*. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dengan melihat dampak serta menguji pengaruh dari suatu *treatment* atau perlakuan berupa penggunaan permainan *congklak* terhadap interaksi sosial anak ADHD di SDN Teluk Dalam 1 Banjarmasin. Dari penelitian ini kita akan melihat ada atau tidak adanya pengaruh permainan *congklak* terhadap interaksi sosial anak sebelum diberikan intervensi, saat diberikan intervensi dan setelah diberikan intervensi.

Desain penelitian yang peneliti gunakan adalah desain A_1-B-A_2 yang berarti menunjukkan suatu hubungan sebab akibat diantara variabel terikat dengan variabel bebas. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *congklak* terhadap kemampuan interaksi sosial anak ADHD. Selain itu desain ini juga bertujuan untuk memperoleh data ketika anak sebelum dan sesudah diberikan intervensi serta pengaruh apa yang terjadi pada anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pertama dalam penelitian ini yaitu menentukan kondisi awal kemampuan yang dimiliki anak, kondisi tersebut disebut dengan *baseline 1 (A₁)*. Pada tahap ini peneliti menggunakan instrumen yang sudah divalidasi untuk menghitung persentase interaksi sosial pada anak ADHD. Pengambilan data pada kondisi *baseline 1 (A₁)* peneliti mengamati interaksi sosial anak pada saat jam istirahat di sekolah. Hasil interaksi sosial anak dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3. 1 Hasil Pengukuran Persentase Munculnya Interaksi Sosial Anak ADHD pada Tahap *Baseline 1 (A₁)*

Sesi	Tanggal penelitian	Waktu	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase
1	5 Maret 2020	30 menit	24	8	33%
2	6 Maret 2020	30 menit	24	8	33%
3	7 Maret 2020	30 menit	24	9	37%
4	9 Maret 2020	30 menit	24	9	37%

Hal ini sesuai dengan pendapat Susanti (2018) "Permasalahan interaksi sosial tidak hanya terjadi pada anak reguler saja, namun sering terjadi pada anak berkebutuhan khusus, salah satu jenis anak berkebutuhan khusus itu adalah anak ADHD". Pada tahap *baseline-1 (A₁)* memperoleh mean level 35% dan persentase stabilitasnya 100% sehingga menunjukkan pada tahap ini kecenderungan stabilitasnya adalah stabil. Stabilitas yang dimaksud disini adalah munculnya anak untuk berinteraksi sosial dengan temannya selama beberapa sesi yang dimana kemunculan interaksi sosial ini di hitung pada setiap rentangnya. Jadi dalam setiap sesi penelitian tidak lepas dari kemunculan interaksi sosial anak ADHD terhadap temannya yang akan diteliti oleh peneliti.

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah intervensi (B). Pada tahap ini anak akan diberikan intervensi menggunakan permainan *congklak* bersama teman satu kelasnya yang sama pada tahap *baseline 1* yang melibatkan interaksi sosial anak. Hal tersebut untuk melatih anak agar bisa berinteraksi

dengan nyaman dan merasa dekat dengan temannya tanpa merasa takut. Intervensi dilakukan selama 6 sesi. Hasil setelah anak mendapatkan intervensi menggunakan permainan *congklak* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 2 Hasil Pengukuran Persentase Munculnya Interaksi Sosial Anak ADHD pada Tahap Intervensi (B)

Sesi	Tanggal Penelitian	Waktu	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase
5	10 Maret 2020	30 menit	24	10	41%
6	11 Maret 2020	30 menit	24	11	46%
7	12 Maret 2020	30 menit	24	13	54%
8	13 Maret 2020	30 menit	24	12	50%
9	14 Maret 2020	30 menit	24	15	63%
10	16 Maret 2020	30 menit	24	17	71%

Hal ini sesuai dengan pendapat Rahayu dalam Susanti (2018) berpendapat bahwa anak ADHD juga bisa ditingkatkan interaksis sosialnya melalui hubungan positif dengan teman sebayanya yang memainkan peranan penting dalam pengendalian diri terhadap keinginan untuk melakukan tindakan agresif, rasa memiliki dan menerima, moralitas, daya tahan terhadap stress, percaya diri dan kemampuan berinteraksi sosial dengan lingkungan sosialnya. Hal ini menjelaskan bahwa anak ADHD bisa berinteraksi sosial dengan memberikan peranan penting yang bisa dilakukan secara berulang agar anak bisa membiasakan untuk berinteraksi sosial dengan temannya, maka dari itu peneliti memilih permainan *congklak* supaya anak mau berinteraksi dengan teman sebayanya secara bertahap. Mean level yang diperoleh pada tahap ini yaitu sebesar 54,2% dengan persentase stabilitas 33,33% sehingga pada tahap ini kecenderungan stabilitasnya dikatakan tidak stabil.

Tahap Baseline 2 (A_2) dalam penelitian ini bertujuan sebagai kondisi perbandingan antara tahap *Baseline 1* (A_1) dan *intervensi* (B) apakah terdapat peningkatan terhadap kemampuan interaksi sosial anak setelah diberikan intervensi. Hasil dari *Baseline 2* (A_2) dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 3 Hasil Kemampuan Interaksi Sosial Anak ADHD pada Tahap *Baseline 2* (A_2)

Sesi	Tanggal Penelitian	Waktu	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase
11	17 Maret 2020	30 menit	24	17	71%
12	18 Maret 2020	30 menit	24	15	63%
13	19 Maret 2020	30 menit	24	18	75%
14	20 Maret 2020	30 menit	24	18	75%

Skor perolehan mean level yaitu 71% dengan persentase kecenderungan stabilitas 75% dan dikatakan tidak stabil (variabel). Pada tahap ini kemampuan interaksi sosia anak semakin baik dibandingkan dengan tahap-tahap sebelumnya setelah diberikan stimulus atau rangsangan dengan permainan *congklak*. Seiring anak diberikan permainan congklak bersama temannya, anak sudah mulai mau untuk berinteraksi sosial dengan temannya selama jam istirahat dalam jangka waktu 30 menit. Berdasarkan hasil penelitian Kurniati dalam Lacksana (2017) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan

diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, mentaati aturan, serta menghargai orang lain.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan terhadap anak ADHD di SDN Teluk Dalam 1 Banjarmasin pada *baseline-1* memperoleh mean level 35%, *intervensi* memperoleh mean level 54,2%, dan *baseline-1* memperoleh mean level 71%. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan *congklak* dapat mempengaruhi interaksi sosial anak ADHD. Anak sudah mulai mampu untuk berinteraksi sosial dengan temannya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Dayu. (2012). *Mendidik Anak ADHD (Attention Dificit Hyperactivity Disorder) Hal-hal yang Tidak Bisa Dilakukan Obat*. Jogjakarta: Javalitera.
- Laksana, Indra. (2017). *Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakteristik Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah* [online], Vol 33 (2), halaman 111. Tersedia: [file:///C:/Users/ACER/Downloads/1403-Article%20Text-3942-1-10-20171221%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/ACER/Downloads/1403-Article%20Text-3942-1-10-20171221%20(2).pdf) [2 februari 2020]
- Lestari, puji. (2013). *"Interaksi Sosial Komunitas Samin Dengan Masyarakat Sekitar"* (online), Volume 5 (1), halaman 75. Tersedia: <file:///C:/Users/ACER/Downloads/2376-5240-1-SM.pdf> [3 Februari 2020]
- Parji dan andriani. (2016). *"Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak"* [online], Volume 1 (1), halaman 15-16. Tersedia: <file:///C:/Users/ACER/Downloads/27-53-1-SM.pdf> [6 Oktober 2019]
- Susanti, Hana. (2018). *"Metode Social Stories Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd) Di Kelas Inklusi Sd Negeri Karanganyar Yogyakarta"* [online], Volume 7 (1), halaman 2. Tersedia: <file:///C:/Users/ACER/Downloads/12037-26571-1-SM.pdf> [21 Oktober 2019]
- Sari, M.A. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Pada Anak Tunagrahita Ringan Melalui Metode P2R* [online], Volume 3 (1) (2014), halaman 15. Tersedia: <file:///C:/Users/ACER/Downloads/3047-6512-1-PB.pdf> [3 Februari 2020]