

STUDI TENTANG PERAN PERMAINAN TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK *ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER* (ADHD) DENGAN TEMAN SEBAYA

Kumarylalitya Wisnu Pambayun*¹

¹Enter Prima Potensia Surakarta, Indonesia

*Corresponding Author, e-mail: kumarylalitya.pmbayun@gmail.com

Abstrak

Latar Belakang: Kurangnya kemampuan anak ADHD dalam pemrosesan informasi saat melakukan interaksi sosial dengan lingkungannya disebabkan oleh terhambatnya kemampuan berbahasa dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Rendahnya kemampuan interaksi sosial yang dimiliki, maka anak ADHD harus lebih mengamati perilaku yang dilakukan oleh sekitarnya. **Metode:** Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus dengan observasi, wawancara, dokumentasi, serta catatan lapangan, serta dengan mengikuti Ry diseluruh aktivitas pembelajaran di sekolah. **Hasil:** Di bulan ke-I Ry masih takut dan menolak ketika diminta bermain bersama teman-teman, namun memasuki bulan ke-IV adanya perubahan yang baik walaupun Ry hanya mau bermain dengan teman-teman tertentu. Pada bulan terakhir, Ry sudah dapat mengajak teman-temannya bermain walaupun sesekali masih tidak diacuhkan oleh teman-teman. **Kesimpulan:** Adanya peran permainan dapat membantu kemampuan interaksi sosial anak ADHD dengan teman sebayanya, serta adanya dukungan dari orangtua dan guru pendamping di sekolah.

Kata kunci: Permainan, Interaksi Sosial, ADHD, Teman Sebaya

Abstract

Background: ADHD, a lack of ability to process information during social interactions with their environment, is caused by inhibited language skills and socializing with their peers. The low ability of social interaction means that ADHD children have to observe the behavior of their surroundings. **Objectives:** The researcher has an interest in conducting a study on whether there is a relationship in the role of play on the social interaction skills of children with ADHD typical children of the same age. **Methods:** This research uses a qualitative approach with a case study method with observation, interviews, documentation, and field notes, also by following Ry throughout the learning activities at school. **Results:** In the first month, Ry was still afraid and refused when asked to play with friends, but entering the IV month, there was a good change even though Ry only wanted to play with certain friends. In the last month, Ry has been able to invite his friends to play, by tapping their shoulders or pulling their hands, although occasionally he is still ignored by his friends. **Conclusion:** The role of play can help

ADHD children's social interaction skills with their peers, as well as support from parents and accompanying teachers at school.

Keywords : Games, Social Interaction, ADHD, Peer Friends

PENDAHULUAN

Gangguan perkembangan saraf yang paling banyak terjadi pada anak-anak adalah *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD). Aspek mendasar dari *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* menurut 5th *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM5), sekumpulan perilaku yang dapat mengganggu tindak sosial (Salari dkk, 2023). Menurut *American Psychiatric Association*, *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) adalah ragam konsisten dari kesulitan memusatkan perhatian atau perilaku hiperaktif dan impulsif yang lebih sering dan/ atau lebih parah jika dibandingkan dengan individu lain (Rakhmawati dkk, 2024).

Terhambatnya berbagai komponen, seperti berbahasa dan bersosialisasi, dalam diri anak dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* dapat menimbulkan kurangnya kemampuan anak dalam pemrosesan informasi saat melakukan interaksi sosial dengan lingkungannya. Rendahnya kemampuan dalam interaksi sosial yang dimiliki menjadikan anak harus lebih mengamati perilaku yang dilakukan oleh sekitarnya agar anak dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* tersebut dapat menemukan petunjuk sosial disekitarnya, baik verbal dan nonverbal (Novita dalam Sari dan Ni Wayan, 2020).

Gejala impulsif yang dialami oleh anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* membuat rendahnya perhatian anak dengan lingkungan sekitarnya, kesulitan memahami informasi sosial, kesulitan dalam pemrosesan informasi dan interaksi sosial. Hal ini menjadikan anak dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* mengalami kesulitan pemahaman informasi yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya yang menjadikan anak merespon tidak sesuai, menolak, bahkan tidak peduli (Sari dan Ni Wayan, 2020). Keterlambatan ini menyebabkan kurangnya anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* kurang berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya.

Salah satu cara anak-anak sebaya berinteraksi sosial yang optimal antara satu anak dengan anak yang lain adalah melalui permainan. Seperti dalam Ni'mah dkk (2023) menjelaskan bahwa pengaruh permainan terhadap kemampuan interaksi sosial anak menghasilkan pengaruh yang baik, karena anak-anak dapat saling peduli, saling bekerja sama, dan saling berkomunikasi. Bahkan Achroni dan Keen dalam Baroroh dkk (2022) juga menunjukkan bahwa adanya dampak positif suatu permainan dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak, optimal dalam system kognitif anak, mengasah kepekaan anak, dan untuk pembelajaran nilai-nilai untuk anak.

Penelitian ini menggunakan satu anak dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*, disebut Ry (dengan inisial), sebagai subjek penelitian. Ry yang sedang sekolah di salah satu sekolah taman kanak-kanak inklusi di daerah Sukoharjo. Ry saat ini berada di kelas TKB dengan didampingi guru pendamping guna membantu dan melatih Ry agar lebih optimal dalam melakukan kegiatan di sekolah. Peneliti menggunakan instrument alat permainan yang

ada di kelas subjek penelitian yang sering digunakan bersama teman-teman sekelasnya. Peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan sebuah penelitian tentang apakah ada keterkaitan dalam peran permainan terhadap kemampuan interaksi sosial anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* dengan anak tipikal yang sebayanya.

METODE

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan kualitatif dengan studi kasus. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggali dan memberikan pandangan baru yang lebih dalam akan suatu masalah yang ada (Rokhamah dkk, 2024). Penelitian ini bersifat deskriptif sehingga menggunakan analisis dari peneliti.

Saat peneliti mengumpulkan data, peneliti menggunakan cara observasi, wawancara, dokumentasi, serta catatan lapangan yang dilakukan selama 8 bulan terhitung dari Agustus 2024 sampai Maret 2025. Peneliti menggunakan satu subjek penelitian sebagai sumber informasi penelitian, yaitu siswa berusia 6 tahun yang sedang sekolah di salah satu sekolah inklusi taman kanak-kanak di daerah Sukoharjo. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan oleh peneliti dengan orangtua, guru pendamping, dan subjek langsung yaitu Ry (dengan inisial). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif, yaitu adanya reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Peneliti menggunakan teknik penelitian dengan cara mengikuti seluruh aktivitas pembelajaran di sekolah. Peneliti melakukan pendekatan dengan melakukan banyak cara untuk berinteraksi dengan Ry, seperti duduk bersama, bermain bersama, mengerjakan tugas bersama, serta makan bekal bersama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek penelitian ini yaitu Ry lahir di bulan Mei 2018 dengan diagnosis *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) dengan jenis kelamin laki-laki. Ry bersekolah di sekolah taman kanak-kanak inklusi berbasis agama Islam di daerah Sukoharjo dan sekarang berada di kelas B. Ry juga rajin melakukan terapi okupasi di salah satu klinik terapi di Surakarta dengan diantar oleh orangtua.

Wawancara dan observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan Ry mampu menyebutkan nama-nama guru dan teman-teman, Ry senang menyapa para guru, satpam, dan orang-orang yang ditemuinya. Ry mampu menggabungkan diri kepada teman-teman ketika diminta untuk berbaris dan duduk bersama ketika kegiatan di kelas, Ry mau membantu teman-teman untuk membereskan mainan. Namun, untuk menggabungkan diri kedalam sebuah permainan yang sedang dimainkan oleh teman-teman Ry belum mau bahkan ketika diminta ia menolak. Saat diminta bermain bersama teman-teman, Ry merasakan kecemasan dan mengatakan “nggak mau” atau “takut”. Keadaan sosial tersebut dianggap menakutkan sehingga anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* merasakan kecemasan berlebih yang seharusnya dia hindari, meskipun sebenarnya tidak ada dampak yang signifikan jika dibandingkan dengan bahaya yang sebenarnya (Støre dkk, 2024).

Hal ini sejalan dengan Susanti dalam Sari, dkk (2021) yaitu adanya persoalan tentang interaksi sosial tidak sekedar terjadi pada anak tipikal saja, namun juga muncul pada anak

berkebutuhan khusus (ABK) salah satunya adalah *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. Hasil interaksi sosial Ry selama 8 bulan dapat ditinjau dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1. Interaksi sosial Ry

Bulan ke-	Interaksi sosial Ry terhadap teman-teman sekelas
I	• Tidak mau bermain lego dan mainan lainnya bersama teman-teman • Bermain dan berlarian sendiri di <i>playground</i> ketika waktu bermain • Mulai hafal semua nama teman-teman sekelas yang saat TKA tidak satu kelas
II	• Ikut membantu teman-teman menyusun balok dalam pelajaran sentra di kelas • Mulai mau bermain dengan teman laki-laki • Bermain dan berlarian sendiri di <i>playground</i> ketika waktu bermain • Masih takut dengan teman perempuan • Hanya mau bermain dengan teman-teman laki-laki tertentu • Bermain dan berlarian sendiri di <i>playground</i> ketika waktu bermain
III	• Mulai bermain lego dan mainan lainnya walaupun masih sendiri • Terlihat cemas ketika berada diantara kerumunan teman-teman saat mengambil mainan • Mau bekerja sama dengan teman-teman sekelompoknya dalam pembelajaran di kelas • Mau bermain dengan teman perempuan tertentu • Mulai membaur dengan semua teman laki-laki • Ikut kejar-kejaran bersama teman-teman walaupun tidak ikut didalam permainan
IV	• Bermain sendiri di <i>playground</i> ketika waktu bermain • Sudah terlihat tidak terlalu cemas diantara kerumunan teman-teman saat mengambil mainan • Mulai usil terhadap teman-teman tertentu • Terlihat ada keinginan untuk ikut bergabung kedalam permainan atau sebuah obrolan yang sedang dilakukan teman-teman
V	• Bermain kejar-kejaran dengan teman tertentu di <i>playground</i> saat waktu bermain • Usil dengan teman-teman tertentu • Seseekali bergabung dalam permainan yang sedang dimainkan oleh teman-teman
VI	• Bermain kejar-kejaran dengan teman tertentu di <i>playground</i> saat waktu bermain

	• Mau bergabung bermain dengan teman-teman berbeda kelas • Dapat mengatakan “jangan” dan “ampun” ketika diusilin balik oleh teman-teman • Mulai inisiatif untuk mengajak bermain teman-teman dengan <i>gesture</i>
VII	• Mengajak bercanda teman-teman tertentu dengan <i>gesture</i> • Ikut bermain sepak bola dengan teman-teman berbeda kelas • Usil dengan teman-teman • Menggoda teman-teman tertentu • Usil dengan teman-teman
VIII	• Masuk kedalam permainan yang sedang dimainkan dengan teman-teman • Berebut mainan dengan teman • Bermain kejar-kejaran dengan teman tertentu di <i>playground</i> saat waktu bermain

Dalam tabel diatas menunjukan beberapa perilaku yang menunjukan adanya perubahan signifikan pada interaksi sosial Ry dikarenakan oleh permainan, entah itu permainan yang menggunakan fisik maupun nonfisik walaupun Ry hanya bermain dengan teman-teman tertentu saja.

Selama melakukan interaksi dengan teman-teman, Ry selalu diberikan intervensi oleh orangtua dan guru pendamping untuk dapat melibatkan diri kedalam kegiatan permainan yang dilakukan oleh teman-temannya. Hal tersebut dapat melatih agar dapat berinteraksi dengan perasaan nyaman dan aman untuk dekat dengan teman-temannya, khususnya dengan teman-teman kelasnya, tanpa harus muncul rasa takut. Hal ini terlihat pada guru pendamping Ry ketika di sekolah selalu memberikan motivasi dan dorongan kepada Ry untuk ikut bermain dengan teman-temannya dengan memberikan contoh bermain dengan membuatkan bentuk robot dari lego atau pistol dari lego yang sesuai dengan teman-teman sedang mainkan serta mengatakan “itu semua teman-teman Ry baik, tidak apa-apa kalau Ry mau ikut bermain,” atau “sana ikut main teman-teman,” dan hal tersebut selalu direspon oleh Ry dengan mengatakan “nggak papa ya,”.

Pada bulan ke-IV terlihat adanya peningkatan dalam kemampuan Ry dalam berinteraksi dengan teman-teman saat bermain terlihat signifikan walaupun adakalanya ketika jadwal waktu bermain Ry masih bermain sendiri dan hanya mau bermain dengan beberapa teman perempuan saja. Hal ini juga didukung oleh teman-teman sekelas Ry yang membuka diri dan memberi kesempatan pada Ry untuk bergabung pada permainan yang sama, bahkan sesekali beberapa teman mengajak bercanda Ry. Sehingga hal ini dapat menyebabkan Ry merasakan rasa aman tanpa adanya rasa takut dan cemas kepada teman-teman.

Hal ini didukung oleh Putri dkk (2023) bahwa interaksi antara anak ADHD dengan teman sebayanya yang lebih bervariasi dapat membantu anak tersebut merasa lebih nyaman dalam kondisi sosial yang berbeda dan dapat meminimalkan rasa kecemasan yang berkaitan dengan penampilan fisik. Susanti dalam Sari dkk (2021) juga mengatakan anak ADHD dapat

meningkatkan kemampuan interaksi sosial mereka dengan adanya hubungan yang positif dengan teman sebayanya yang memiliki peran penting dalam mengendalikan diri terhadap keinginan untuk melakukan perilaku agresif, rasa memiliki dan menerima, moralitas, serta daya tahan pada stres, menimbulkan percaya diri, dan kemampuan interaksi sosial dengan lingkungan anak.

Data pada bulan ke-VII dan ke-VIII terlihat lebih baik dalam kemampuan interaksi Ry terhadap teman-teman. Hal itu terlihat pada kemampuan Ry yang dapat mengajak bermain teman-teman walaupun masih menggunakan gesture seperti menepuk bahu atau sedikit menarik tangan temannya dikarenakan Ry masih kesulitan dalam berkomunikasi. Walaupun sesekali ajakan Ry tidak dipedulikan oleh teman-temannya karena mereka sedang fokus dengan permainan mereka sendiri, tapi ada beberapa teman setelah ditepuk bahunya merespon Ry, seperti ketika Ry menepuk bahu temannya lalu lari ketika temannya menoleh, teman tersebut ikut berlari mengejar Ry. Ry juga dapat ikut bergabung dalam permainan tembak-tembakan bersama teman-temannya, walaupun dalam membuat pistol dari lego Ry masih dibantu oleh guru pendamping untuk menyusunnya. Berdasarkan Sukatin dalam Mukhlis (2024) bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan memiliki berbagai manfaat untuk merangsang perkembangan anak, membantu dalam bersosialisasi antara anak dengan lingkungan disekitar. Bahkan sekarang Ry lebih senang melakukan semua aktivitas di sekolah bersama teman-teman.

Penelitian ini memiliki hasil yang berbeda dengan Fitriyani dkk (2023) yang mengatakan bahwa salah satu hasil penelitiannya adalah interaksi sosial anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* kurang bisa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Hal tersebut juga ada didalam Sifa (2023) yang menyebutkan bahwa interaksi sosial siswa *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* memiliki kerja sama yang sedikit dan lebih menjurus pada persaingan yang mengganggu dan perselisihan yang dapat mengakibatkan rasa tidak puas dari reaksi yang diberikan teman-temannya. Selain peran permainan yang dapat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial perlu juga peran dari orangtua dan guru pendamping selaku orang yang selalu bersama anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* berada di sekolah. Orangtua berperan sebagai model perilaku sosial, diskusi, dan mendampingi anak untuk mengerjakan tugas sekolah, sedangkan peran guru sebagai pencipta suasana yang aman dan menyenangkan, mengajari tentang keterampilan sosial, memberikan dorongan positif (Safitri dkk, 2024).

SIMPULAN

Anak dengan gangguan mental *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* dapat melakukan interaksi sosial terhadap teman-teman sekelasnya karena adanya peran permainan yang mereka lakukan, bahkan sampai semua kegiatan yang anak tersebut lakukan di sekolah harus bersama teman-teman. Namun kemampuan untuk berinteraksi sosial dengan teman sebayanya masih perlu dikonsistenkan, agar dapat lebih berbaur dengan teman-teman di kesempatan lain. Selain itu adanya dukungan, motivasi, dan intervensi dari orangtua, guru pendamping, dan lingkungan sekitar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Baroroh, E.Z., Ayu, F., & Desta, Z.A. 2022. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Interaksi Sosial Anak. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, 2(2): 59-68.
- Fitriyani, Anna, M.O., & Asep, S. 2023. Analisis Kemampuan Kognitif dan Perilaku Sosial pada Anak ADHD (*Attention-Deficit Hyperactivity Disorder*). *JURNAL BASICEDU*, 7(1): 250-259.
- Mukhlis. 2024. Pentingnya Interaksi Sosial dengan Bermain terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *TILA: Hurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1): 475-485.
- Ni'mah, R., Senny, W.D.S., & Aisyah, N.A. 2023. Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Panjang terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak di KB Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1):53-60.
- Putri, H.S., Bettie, F., & Wahyu, E.S. 2023. Hubungan Antara Peran Kelompok Teman Sebaya dengan Perilaku Bullying (Korban) pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 2(1):
- Rakhmawati, R.C., Asthiningsih, N. W. W., & Milkhatun. (2024). Pengaruh Art Therapy terhadap Penurunan Hiperaktivitas pada Anak dengan Gangguan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (Adhd) : Literature Review. *Medic Nutricia*, 2(1): 1–10.
- Rokhamah, dkk. 2024. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori, Metode, dan Praktik*. Bandung: Widina Media Utama.
- Safitri, L., dkk. 2024. Peran Orangtua dan Guru dalam Interaksi Sosial Anak Usia Dini 5-6 Tahun dengan Teman Sebaya. *WALADUNA*, 7(1):60-73.
- Salari, N., Hooman, G., Nasrin, A., Adibeh, R., Mohammad, H.S., Amir, H.H., Hakimeh, A., & Masoud, M.. 2023. *The Global Prevalence of ADHD in Children and Adolescents: a Systematic Review and Meta-Analysis*. *Italian Journal of Pediatrics*, 49(48).
- Sari, E.N.A., Agus, P.S.W., & Sihadi. 2021. Pengaruh Permainan Congklak terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak ADHD di SDN Teluk Dalam 1 Banjarmasin. *Jurnal Disabilitas*, 1(1): 1-5.
- Sari, V.F., & Ni Wayan, S. 2020. PECS (*Picture Exchange Communication System*) terhadap Interaksi Sosial Anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*). *Jurnal Pendidikan Khusus*, 16(1): 28-34.
- Sifa, S.A.Z., 2023. Bentuk Interaksi Sosial Peserta Didik ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) dengan Teman Sekelas (Studi Kasus di Kelas IX C SMPN 114 Jakarta). (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Jakarta).
- Støre, S.J., Nejra, V.Z., Wilma, G.S., Victoria, N., & Maria, T. 2024. *The Relationship Between Social Anxiety Disorder and ADHD in Adolescents and Adults: A Systematic Review*. *SageJournals*, 28(9): 1299-1319.