

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain penelitian

Dalam pendekatannya peneliti menggunakan kuantitatif, Menurut (Halimah et al., 2023) pengertian penelitian kuantitatif adalah penelitian yang didasarkan pada asumsi-asumsi, kemudian variabel-variabel dan kemudian dianalisis dengan menggunakan metode-metode penelitian yang valid, terutama pada penelitian kuantitatif. Penelitian ini memilih Metode Pre-eksperimen dalam permainan *maze* terhadap Motorik Halus Anak ADHD, atas dasar tersebut peneliti menggunakan desain *One group pre test – post test desain* untuk menjadi *desain* penelitian ini, Desain one group pre test-post test yaitu eksperimen yang dikenakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan (Nuryanti, 2019).

Penggunaan metode pre eksperimen dengan *desain one group pretest-posttest* dalam penelitian tentang *pengaruh permainan maze terhadap kemampuan motorik halus pada anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) di sekolah dasar* sangat tepat karena memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi perubahan kemampuan motorik halus anak secara langsung sebelum dan setelah diberikan intervensi berupa permainan maze. Desain ini memberikan kesempatan untuk mengukur tingkat perkembangan anak pada dua titik waktu yang berbeda, yaitu sebelum dan setelah aktivitas maze, tanpa perlu adanya kelompok kontrol. Hal ini sangat relevan dalam konteks penelitian ini, karena fokus utama adalah untuk mengamati pengaruh spesifik dari permainan Maze terhadap keterampilan motorik halus anak ADHD di sekolah dasar, yang dapat bervariasi antar individu. Dengan menggunakan desain ini, peneliti dapat dengan lebih jelas melihat sejauh mana intervensi tersebut memberikan efek positif terhadap perkembangan motorik halus anak ADHD, meskipun tidak ada perbandingan

langsung dengan kelompok lain. Metode ini juga lebih mudah diterapkan dalam konteks penelitian yang bersifat terbatas pada satu kelompok anak di sekolah dasar yang memiliki karakteristik serupa.

3.2 Populasi dan Sampel

Pada Populasi merupakan suatu subjek yang di pilih dalam suatu penelitian populasi akan menjadi suatu data dalam penelitian ini, Populasi merupakan suatu kategori generalisasi yang terdiri atas item atau orang yang mempunyai peran tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulan (Halimah dkk, 2023). pada anak Sekolah Dasar (SD) Sekolah Luar Biasa (SLB) yang menyandang *Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD)* mengambil data yang berada di SLB Bina Karya yang ada di JL. Cikijing, Rancaekek, Linggar, Bandung, Kabupaten Bandung. Sampel yang dipilih pada penelitian tersebut yaitu Dipilih menggunakan purposive sampling, dalam Strategi purposive sampling ini digunakan karena menurut (Utami dkk., 2023) strategi ini tepat digunakan pada penelitian kuantitatif atau penelitian yang sifatnya tidak digeneralisasi. sampel bertujuan berdasarkan kriteria tertentu dalam tahap penelitian, misalnya Anak SLB yang menyandang tertentu salah satunya Anak *Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD)*.

Pada sampel penelitian ini yaitu ada 3 orang anak yang menyandang Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD) yang ada di sekolah SLB Bina Karya. penelitian ini dilakukan sebanyak 14 kali pertemuan, dengan rincian satu kali pertemuan untuk pretest, 12 kali pertemuan untuk treatment, dan satu kali pertemuan untuk posttest (Cendra dkk., 2019), dalam 3 kali seminggu. Hal ini diperkuat oleh penelitian dari (Pos dkk., 2021) bahwasannya pada perkembangan motorik halus Anak, dapat di latih pada 12 kali pertemuan, hal ini memiliki aspek yang baik dalam perkembangan motorik anak, yaitu anak mampu melakukan apa yang dilakukan anak lainnya.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen pada penelitian ini menggunakan instrument keterampilan Motorik halus Anak. (Djollong, 2019) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur, mengamati, dan menghasilkan data kuantitatif. Alat ukur yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitiannya meliputi tes, kuesioner, protokol wawancara, dan protokol observasi.

Adapun desain penelitian ini yaitu Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak *attention deficit hyperactivity disorder* Di Sekolah Dasar". Berikut tabelnya

Desain eksperimen
Tabel 3. 1

Kelompok	<i>Prestes</i>	<i>Treatment</i>	<i>posttest</i>
Eksperimen	O1	x	O2

Keterangan:

O1 : Sebelum Diberikan *Treatment*

O2 : Setelah Diberikan *Treatment*

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi kinerja, dokumentasi, dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah 1) Penentuan skor maksimum, minimum, rentang, dan interval; 2) Uji normalitas *Shapiro-Wilk* ($p > 0,05$); dan 3) Uji hipotesis *Paired Sample T Test* (Dewi, 2022). Pada Rubrik penilaian keterampilan Motorik Halus Anak, Penulis menggunakan skala tiga poin 0 hingga 2 untuk menentukan kriteria penilaian item (Eleni Dourou dkk., 2017), Berikut kriteria skornya. 0 = menunjukkan bahwa anak tersebut tidak menunjukkan tanda-tanda pengembangan keterampilan tertentu dan tidak mampu atau enggan

mencoba item tersebut. 1 = Meskipun kinerja anak dengan jelas menunjukkan penguasaan kriteria soal, namun masih belum memenuhi seluruh persyaratan. 2 = Anak menyelesaikan tugas sesuai dengan standar penguasaan yang ditentukan.

penelitian oleh Eleni Dourou dkk. (2017) menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus tidak berdiri sendiri, melainkan terhubung erat dengan perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak. Artinya, keberhasilan anak dalam menyelesaikan tugas-tugas motorik halus di masa TK akan memperkuat kemampuan mereka untuk mengatasi tantangan yang lebih kompleks di masa SD, baik dalam konteks belajar maupun interaksi sosial. Lebih jauh lagi, bagi anak dengan kebutuhan khusus, seperti yang mengalami ADHD, hubungan antara keterampilan motorik halus dan perkembangan emosional menjadi semakin signifikan.

Nissa (2018) menegaskan bahwa kondisi neurologis pada anak berkebutuhan khusus memengaruhi kondisi psikologis mereka, yang kemudian berdampak langsung pada perilaku dan kapasitas untuk menyelesaikan tugas motorik halus. Maka, penggunaan instrumen ini tidak hanya membantu dalam mengukur keterampilan fisik, tetapi juga memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang kondisi emosional dan psikologis anak, terutama yang berada dalam spektrum kebutuhan khusus.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian motorik halus di tingkat TK memberikan kontribusi besar terhadap pemetaan perkembangan anak secara holistik, dan secara langsung berdampak pada kesiapan mereka dalam memasuki jenjang SD, baik dari sisi keterampilan motorik maupun stabilitas emosional.

Tabel 2.4 Rubrik penilaian keterampilan motorik halus anak

No	Item	Skor	Kriteria
1	Menggenggam balok	0	Anak belum mampu menggenggam

			balok
		1	Anak dapat menggenggam balok; genggaman belum kuat (balok terlepas dari tangan/terjatuh)
		2	Anak dapat menggenggam balok dengan kuat
2	Menggenggam pensil	0	Anak belum mampu menggenggam pensil
		1	Anak dapat menggenggam pensil; menunjukkan genggaman transisi atau primitif
		2	Anak dapat menggenggam pensil; menunjukkan genggaman matang
3	Memasang dan melepas kancing	0	Anak belum mampu memasang dan melepas kancing
		1	Anak hanya dapat memasang kancing atau hanya dapat melepas kancing
		2	Anak dapat memasang dan melepas kancing
4	Menyentuh jari-jari	0	Anak belum mampu menyentuh jari-jari
		1	Anak dapat menyentuh jari-jari; ujung jari-jari tidak bertemu dengan tepat
		2	Anak dapat menyentuh jari-jari; ujung jari menyentuh ujung jari lainnya dengan tepat
5	Membangun menara/kereta api/jembatan/dinding/tangga/piramida dengan balok	0	Anak belum mampu membangun bentuk apapun dari Balok
		1	Anak dapat membangun menara/kereta api/jembatan/dinding/tangga/piramida

			dengan balok dengan struktur yang tidak mirip aslinya
		2	Anak dapat membangun menara/kereta api/jembatan/dinding/tangga/pirami dan menggunakan balok dengan struktur bentuk yang sesuai aslinya
6	Memotong dengan gunting meniru guratan mendatar	0	Anak belum bisa memegang gunting dan memotong kertas
		1	Anak dapat memotong sebanyak $\frac{3}{4}$ kertas atau kurang atau tidak sesuai dengan garis
		2	Anak memotong kertas menjadi dua bagian dan menggunting sesuai garis
7	Merangkai manik-manik	0	Anak belum mampu merangkai manik-manik
		1	Anak dapat merangkai manik-manik kurang dari lima
		2	Anak dapat merangkai manik-manik sebanyak lima atau lebih
8	Melipat kertas	0	Anak belum mampu melipat Kertas
		1	Anak dapat melipat kertas meski dengan lipatan yang tidak sesuai pola dan lipatan yang tidak rapat
		2	Anak dapat melipat kertas sesuai dengan pola dan lipatan yang Rapat
9	Menyalin lingkaran/silang/persegi	0	Anak belum mampu menyalin lingkaran/silang/persegi
		1	Anak dapat menyalin lingkaran/silang/persegi; dengan sudut

			yang belum sesuai, garis yang tidak menutup, dan tidak Simetris
		2	Anak dapat menyalin lingkaran/silang/persegi; dengan sudut yang sesuai, garis yang menutup, dan simetris
10	Memotong kertas/garis/lingkaran/persegi	0	Anak belum mampu memotong kertas/garis/lingkaran/persegi
		1	Anak dapat memotong kertas/garis/lingkaran/persegi; keluar atau melebihi garis/pola
		2	Anak dapat memotong kertas/garis/lingkaran/persegi; sesuai dengan garis/pola
11	Mengikat tali	0	Anak belum mampu mengikat Tali
		1	Anak dapat mengikat tali; belum sesuai dengan pola, dan ikatan masih lemah
		2	Anak dapat mengikat tali; sesuai dengan pola dan ikatan kuat
12	Menjatuhkan pelet/beras/manik-manik	0	Anak belum mampu menjatuhkan atau menjatuhkan kurang dari 4 dalam 60 detik
		1	Anak dapat menjatuhkan pelet/beras/manik-manik 5 – 10 dalam waktu 31-60 detik
		2	Anak dapat menjatuhkan pelet/beras/manik-manik minimal 10 dalam 30 detik atau Kurang
13	Menjiplak garis	0	Anak belum mampu menjiplak garis;

			lebih dari 50% menyimpang dari pola
		1	Anak dapat menjiplak garis; beberapa menyimpang garis/pola (kurang dari 50% pola)
		2	Anak dapat menjiplak garis; sesuai dan tidak menyimpang dari garis/pola
14	Menghubungkan titik-titik	0	Anak belum mampu menghubungkan titik-titik; lebih dari 50% menyimpang dari pola
		1	Anak dapat menghubungkan titik- titik; beberapa menyimpang garis/pola (kurang dari 50% pola)
		2	Anak dapat menghubungkan titik- titik; sesuai dan tidak menyimpang dari garis/pola
15	Mewarnai antar garis	0	Anak belum mampu mewarnai antar garis; goresan warna tidak mendominasi pola
		1	Anak dapat mewarnai; warna tidak memenuhi pola/warna keluar dari pola
		2	Anak dapat mewarnai antar garis; warna memenuhi pola dan tidak keluar pola

3.4 Program Latihan

Bila pendekatan pembelajaran ini digunakan, kebutuhan anak disesuaikan untuk menyeimbangkannya. Anak berkebutuhan khusus sering kali hiperaktif, yang membuat mereka sulit untuk fokus dan biasanya membuat mereka sulit untuk tetap diam. Namun, ini tidak selalu terjadi; anak yang energik dan aktif disebut hiperaktif. (Makupiola & Aziz, 2024).

Ramadhan, 2025

PENGARUH PERMAINAN MAZE TERHADAP MOTORIK HALUS PADA ANAK ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDE (ADHD) DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berikut merupakan program latihan yang dirancang peneliti untuk membantu anak dengan *ADHD* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus mereka melalui aktivitas yang menyenangkan dan terstruktur. Program ini menggunakan media permainan maze yang disusun dalam bentuk Lembar Kerja Siswa (LKS), yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan karakteristik masing-masing anak. Latihan dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan, dengan frekuensi tiga kali dalam seminggu. Setiap sesi berlangsung selama 30–45 menit, dan berfokus pada latihan-latihan koordinasi tangan-mata, fokus, serta pengendalian gerakan, yang semuanya dirancang agar anak tetap termotivasi dan terlibat secara aktif.

Tabel 2.3 Program Latihan

Pertemuan	Topik Latihan	Kegiatan Latihan	Keterangan
<i>Pretest</i>			Siswa melakukan pretest dengan mengerjakan LKS <i>Maze</i> , untuk melihat kemampuan awalan dalam motorik halus.
1	Memasukan sedotan kedalam benang	<ol style="list-style-type: none"> 1. guru melakukan penjelasan dan memberikan contoh cara pengerjaannya, dengan cara bertahap. 2. Siswa dapat memilih warna yang diinginkan, ada 3 jenis warna di dalamnya, untuk memasukkan sedotan kedalam benang siswa harus berurutan dalam 	Pada pengerjaan memasukan sedotan kedalam benang, siswa diajarkan untuk percayan diri dlam pilihannya, lalu siswa melakukan fokus untuk memasukkan sediran tersebut kedalam benang.

		<p>warnanya.</p> <p>3. Siswa memasukan sedotan kedalam benang, dengan cara perlahan dan bertahap, sesuai intruksi dari Guru.</p>	
2	Mengikuti jejak <i>Maze</i> level 1-2	<ol style="list-style-type: none"> 1. mengikuti jejak ini siswa mengikuti dengan tulisan jejak yang di gambar sampai dengan tujuan, disini siswa akan diberikan level 1 dan 2. 2. Disini siswa akan di perlihatkan subjek yang berbentuk hewan untuk mencapai kendang nya atau tempatnya, dengan melewati rintangan. 3. Subjek gambar akan mengikuti Gerakan dari siswa untuk mengikuti arahnya, lalu dengan sampai tujuan. 4. Siswa melakukan kegiatan mengancing pakaian secara berurutan. 	<p>Mengikuti jejak ini mirip dengan permainan <i>maze</i>, bedanya yaitu subjek gambar akan mengikuti arahan dari siswanya menggunakan tangan untuk sampai dengan tujuan. Dalam mengikuti jejak disini memiliki level yang berbeda. Level yang diadakan yaitu sampai dengan level 1-4.</p> <p>Lalu siswa melakukan kegiatan mengancing untuk melatih kefokusannya dan kekuatan jarinya.</p>
3	Memasukan sedotan kedalam benang	<ol style="list-style-type: none"> 1. guru melakukan penjelasan dan memberikan contoh cara pengerjaannya, 	<p>Pada pengerjaan memasukan sedotan kedalam benang, siswa</p>

	dengan jumlahan	<p>dengan cara bertahap.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa dapat memilih warna yang diinginkan, ada 3 jenis warna di dalamnya, untuk memasukkan sedotan kedalam benang siswa harus berurutan dalam warnanya. 3. Siswa memasukan sedotan kedalam benang, dengan cara perlahan dan bertahap, sesuai intruksi dari Guru. 4. Guru akan memberi batas jumlah memasukan benang secara berurutan dengan warna, batas jumlah tersebut dari 1-8. 5. Siswa memasukan memasukan sedotan secara jumlah yang diberitahukan. 	<p>diajarkan untuk percaya diri dalam pilihannya, lalu siswa memasukan sedotan kedalam benang sesuai dengan jumlah yang diberikan oleh guru, yaitu antara 1-8.</p>
4	Mengikuti jejak <i>Maze</i> level 3-4	<ol style="list-style-type: none"> 1. mengikuti jejak ini siswa mengikuti dengan tulisan jejak yang di gambar sampai dengan tujuan, disini siswa akan diberikan level 3 dan 4. 2. Disini siswa akan di perlihatkan subjek yang berbentuk hewan 	<p>Mengikuti jejak ini mirip dengan permainan <i>Maze</i>, bedanya yaitu subjek gambar akan mengikuti arahan dari siswanya menggunakan tangan untuk</p>

		<p>untuk mencapai kandangnya atau tempatnya dengan melewati rintangan.</p> <p>3. Subjek gambar akan mengikuti Gerakan dari siswa untuk mengikuti arahnya yang banyak lika liku, lalu dengan sampai tujuan.</p>	<p>sampai dengan tujuan. Dalam mengikuti jejak disini memiliki level yang berbeda. Level yang diadakan yaitu sampai dengan level 1-4.</p> <p>Lalu siswa melakukan kegiatan mengancing untuk melatih kefokusannya dan kekuatan jarinya.</p>
5	Memasukkan benang kedalam sedotan pada gambar <i>Maze</i>	<p>akan dihadapkan dengan in yang dimna <i>Maze</i> tersebut tan yang di masuki oleh ng.</p> <p>m labirin tersebut tertempel tan yang berwarna, ada 3 warna dalam sedotan but.</p> <p>ra dapat dimulai dari awal pai akhir.</p>	<p>Dalam kegiatan memasukkan benang kedalam sedotan dalam bentuk labirin, siswa dilatih untuk fokus, dan sabar pada saat melakukannya, siswa akan di hadapan berbagai rintangan dengan memasukkannya.</p>
6	Memasukkan <i>cuttenbut</i> kedalam gambar	<p>1. Siswa memasukkan cutten but kedalam kardus yang ada subjek gambar hewan.</p> <p>2. Siswa memasukkan sesuai dengan kengingannya pada</p>	<p>Disini siswa untuk melatih kefokusannya, serta menguatkan otot yang ada di jari sampai tangan.</p>

		<p>jumlahnya.</p> <p>3. Setelah itu siswa memasukkan dengan cara jumlah, yang sesuai dengan intrusi oleh gurunya.</p>	
7	<p>Memasukan benang kedalam sedotan pada gambar <i>Maze</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa akan dihadapkan dengan labirin yang labirin tersebut sedotan yang di masuki oleh benang. 2. Dalam labirin tersebut tertempel sedotan yang berwarna, ada 3 jenis warna dalam sedotan tersebut. 3. Siswa memasukan benang tersebut sesuai dengan warna yang ditentukan oleh guru. 4. Setelah usai siswa akan melukis dalam LKS. 	<p>Dalam kegiatan memasukan benang kedalam sedoran dalam bentuk labirin, siswa dilatih untuk fokus, kekuatan jari, dan sabar pada saat melakukannya, siswa akan di hadapkan berbagai rintangan dengan memasukkannya. Lalu siswa akan melukis untuk meningkatkan kefokuskan dan otot dalam jarinya.</p>
8	<p>Memasukan <i>cuttenbut</i> kedalam gambar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memasukkan cutten but kedalam kardus yang ada subjek gambar buah. 2. Siswa memasukan sesuai dengan warna gambar buah tersebut. 	<p>Disini siswa untuk melatih kefokuskan, serte menguatkan otot yang ada di jari sampai tangan.</p>

9	Mewarnai gambar dan Menggunting LKS <i>Maze</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa disediakan sebuah lembar LKS untuk mewarnai. 2. Siswa mewarnai sesuai dengan keinginannya. 3. Siswa menggunting LKS <i>Maze</i> secara peresisi. 4. Siswa menempelkan hasil guntingan tersebut 	<p>Siswa disini mewarnai tugas dari guru yaitu mewarnai menggunting dan menempelkan, siswa disini melatih otot dari jari lalu kefokuskan dalam mengerjakannya, dan memecahkan masalah yang ada di hadapannya.</p>
10	mengancing pakaian dan menggunting LKS <i>Maze</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat mengancing pakaian dengan berurutan. 2. Siswa akan di bantu dan diarahkan oleh gurunya. 3. Siswa dapat membuka kancingnya kebalikan secara berurutan. 4. Siswa menggunting LKS <i>Maze</i> secara peresisi. 5. Siswa menempelkan hasil guntingan tersebut. 	<p>Siswa mengancing pakaian dan membukanya Kembali secara berurutan, lalu menggunting dan menempelkan, siswa disini melatih otot dari jari lalu kefokuskan dalam mengerjakannya, dan memecahkan masalah yang ada di hadapannya. menggunting dan menempelkan, siswa disini melatih otot dari jari lalu kefokuskan dalam</p>

			mengerjakannya, dan memecahkan masalah yang ada di hadapannya.
11	mengancing pakaian dan menggunting LKS <i>Maze</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat mengancing pakaian dengan berurutan. 2. Siswa akan di bantu dan diarahkan oleh gurunya. 3. Siswa dapat membuka kancinga kebalik secara berurutan. 4. Siswa menggunting LKS secara peresisi. 5. Siswa menempelkan hasil guntingan tersebut. 	Siswa mengancing pakaian dan membukanya Kembali secara berurutan, lalu menggunting dan menempelkan, siswa disini melatih otot dari jari lalu kefokus dalam mengerjakannya, dan memecahkan masalah yang ada di hadapannya.
12	Memasukan benang kedalam sedotan pada gambar labirin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa akan dihadapkan dengan labirin yang labirin tersebut sedotan yang di masuki oleh benang. 2. Dalam labirin tersebut tertempel sedotan yang berwarna, ada 3 jenis warna dalam sedotan tersebut. 3. Siswa memasukan benang tersebut sesuai dengan warna yang ditentukan oleh guru. 	Dalam kegiatan memasukan benang kedalam sedoran dalam bentuk labirin, siswa dilatih untuk fokus, kekuatan jari, dan sabar pada saat melakukannya, siswa akan di hadapkan berbagai rintangan dengan memasukkannya.

		4. Setelah usai siswa akan melukis dalam LKS.	Lalu siswa akan melukis untuk meningkatkan kefokusan dan otot dalam jarinya
<i>Post test</i>			Siswa disini melakukan tes terakhir, untuk melihat hasil dari treatment yang telah dilakukan salam 12 pertemuan.

3.5 Prosedur Penelitian

3.4.1 *Pre –Test*

Untuk mengetahui kemampuan awal anak *ADHD* dalam motorik halusnya, peneliti melakukan pretest yang terdiri dari beberapa tahap yang diberikan tanpa perlakuan apapun:

1. Peneliti menentukan sampel yang sesuai dengan kriteria anak yang dipilih menggunakan *propusiv sampling*.
2. Peneliti mempersiapkan anak sesuai dengan kriteria yang ditentukan.
3. Peneliti membuka pembelajaran dengan berdoa yang dilanjutkan dengan kegiatan absensi anak.
4. Anak diberikan arahan mengenai kegitan pembelajaran yang akan berlangsung.
5. Anak diberikan tes motorik halus sebelum permainan *Maze* dalam Lembar kerja Siswa (LKS) dalam kertas HVS.
6. Peneliti menilai proses anak dalam pengerjaannya.

3.4.2 *Treatment*

Anak diberikan treatment atau perlakuan sebanyak 12 kali pertemuan Hal ini diperkuat oleh penelitian dari (Pos dkk., 2021) bahwasannya pada perkembangan motorik halus Anak, dapat di latih pada 12 kali pertemuan, hal ini memiliki aspek yang baik dalam perkembangan motorik anak, yaitu anak mampu melakukan apa yang dilakukan anak lainnya. dengan menggunakan berbagai macam kegiatan, dari mengancing, menggunting, mewarnai, menulis, menempel, memasuka sedotan kedalam benang. Tahap yang diberikan sebagai berikut:

1. Peneliti mempersiapkan anak.
2. Peneliti membuka pembelajaran dengan berdoa yang dilanjutkan dengan kegiatan absensi anak.
3. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.
4. Peneliti memberikan contoh dalam mengancing, menggunting, mewarnai, menulis, menempel, memasuka sedotan kedalam benang dengan jalur *Maze* dan penjumlahan, mengikuti jalur tingkatan *maze*, memasuki *cuttenbut* ke gambar.
5. Peneliti memberikan pelaksanaan kegiatan mengancing, menggunting, mewarnai, menulis, menempel, memasuka sedotan kedalam benang dengan jalur *Maze* dan penjumlahan, mengikuti jalur tingkatan *maze*, memasuki *cuttenbut* ke gambar.
6. Pada mengancing siswa dapat membuka dan menutup kancingan secara beurut.
7. Lalu untuk menggunting siswa dapat menggunting bentuk pola pada gambar yang telah ada garis titik, lalu menempelkan pada setiap bagian yang di gunting.
8. Pada mewarna Siswa diberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam

bentuk gambar untuk mewarnai yang telah ada contoh warnanya.

9. Memasuki benang menggunakan sedotan, yang berbentuk gambar maze/Labirin, setiap 1 sedotan di gunting kecil-kecil, lalu di tempelkan dengan *double tip* pada gambar, sebelum itu gambar di lakukan laminating terlebih dahulu.
10. Memasuki benang satu per satu, sesuai dengan warna yang di tentukan, lalu menggunakan angka dan penjumlahan, untuk setiap sedotan yang di masuki oleh benang.
11. Memaksuki *cuttenbut* di setiap gambar yang telah di lobangi di dalamnya, dalam 1 *cuttenbut* tersebut dipotong menjadi 2 bagian.
12. Membuat jalan *maze* yang mempunyai tingkatan, disini siswa akan mengikuti arahan *maze* menggunakan pensil yang mempunyai tingkatan dari level 1-4. Media nya yaitu kertas yang di laminating, lalu spidol, gambar yang dilaminating lalu di gunting, untuk mengikuti Gerakan pasa siswa tersebut.

3.4.3 *Post – Test*

Posttest dilakukan untuk melihat kemampuan anak setelah diberikan treatment atau perlakuan penggunaan permainan *maze*. Tahap yang akan dilakukan sama dengan kegiatan pre – test yaitu sebagai berikut: Peneliti mempersiapkan anak.

1. Peneliti menentukan sampel yang sesuai dengan kriteria anak yang dipilih menggunakan *propusiv sampling*.
2. Peneliti mempersiapkan anak sesuai dengan kriteria yang ditentukan.
3. Peneliti membuka pembelajaran dengan berdoa yang dilanjutkan dengan kegiatan absensi anak.
4. Anak diberikan arahan mengenai kegitan pembelajaran yang akan berlangsung.

5. Anak diberikan tes motorik halus sebelum permainan *Maze* dalam Lembar kerja Siswa (LKS) dalam kertas HVS.
6. Peneliti menilai proses anak dalam pengerjaannya.

3.6 Analisis Data

Berikut analisis data merupakan proses mengelola, memahami, dan menarik kesimpulan dari data yang sudah dikumpulkan. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis data menggunakan uji normalitas, dan Uji Hipotesis (*Paired Sample T-test*) dengan excel dan SPSS vevrsi 26 digunakan untuk memasukkan input data pretest dan posttest untuk kelompok eksperimen, SPSS digunakan untuk menghitung data Uji Normalitas.

3.5.1 Uji Normalitas

Uji Normalitas menurut Halimah dkk, (2023) adalah untuk mengetahui apakah suatu distribusi data normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data kemampuan motorik halus anak dengan *ADHD* setelah mengikuti permainan *maze* terdistribusi secara normal. Hal ini penting untuk menentukan jenis analisis statistik yang tepat, apakah menggunakan analisis parametrik atau non-parametrik, guna memastikan validitas dan keandalan hasil penelitian. Uji Normalitas ini menggunakan Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk test*) karna sampelnya dibawah 50.

Hipotesis yang di ajukan:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : Data berdistribusi tidak normal

Kriteria penguji:

Jika χ^2 hitung $<$ χ^2 tabel, maka H_0 diterima

Jika χ^2 hitung \geq χ^2 tabel, maka H_0 ditolak

Dalam menghitung Uji normalitas ini penelitian menggunakan SPSS versi 26, dengan Langkah sebagai berikut. Mengumpul 2 data yang telah

disiapkan seperti *pretest dan posttest*, klik *Analyze*, klik *descriptive statistic*, lalu klik *explore*, lalu pindahkan data tersebut ke *Dependent List*, klik *plots* *Normalty plots with test*, setelah itu *continue*, dan akan muncul beberapa tabel, dan tabel yang di pilih yaitu *Test of Normalty*, dalam tabel tersebut ada dua data yaitu *Kolmogorov-smirnov* dan *Shapiro-wilk*, disini peneliti mengambil nilai *Shapiro-wilk* dikarenakan kurang dari 30 orang, lalu pada *Kolmogorov-smirnov* itu lebih dari 30 orang.

3.5.2 Uji Hipotesis (Paired sample T-test)

Uji hipotesis dengan *paired sample t-test* dilakukan untuk menganalisis perbedaan signifikan antara kemampuan motorik halus anak *ADHD* sebelum dan setelah mengikuti permainan *maze*. Dalam penelitian ini, uji-t sampel berpasangan diterapkan jika data berasal dari kelompok yang sama dan data berdistribusi normal (Said & Balkis, n.d.). Uji ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat perubahan yang signifikan pada kemampuan motorik halus anak setelah penerapan intervensi permainan *maze*.

Pada pengambilan keputusan uji paired sample T-test

(H_0): Apabila nilai Sig (2-tailed) $> 0,05$, Tidak ada perbedaan signifikan dalam kemampuan Motorik halus anak *ADHD* sebelum dan setelah mengikutipermainan *Maze*.

(H_1): Apabila nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, Ada perbedaan signifikan dalam kemampuan Motorik halus anak *ADHD* sebelum dan setelah mengikuti permainan *Maze*.

Dalam menghitung *paired sample T-Test* ini penelitian menggunakan SPSS versi 26, dengan Langkah sebagai berikut. Masuk ke aplikasim, buat data dalam variable view , berikan nama setiap label pretest dan posttest , lalu simpan data hasil uji nya ke data view, klik *analyze*, lalu klik *Compare Means*, dan lalu klik *Paired samples T-Test*, lalu pindahkan data pretest posttest ke paired variable nanti data tersebut bersebelahan anatara variable 1 dan 2, lalu klik OK, nanti akan muncul 3 tabel yang pertama ada

statistik deskriptif, yang kedua tabelnya apakah ada hubungan atau tidak, yang ketiga tabel apakah ada perbedaan atau tidak.