

PENGARUH BERMAIN KOLABORATIF DENGAN MEDIA LEGO TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANAK GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DAN HIPERAKTIVITAS (GPPH) DI TK MAKASSAR MONTESSORI SCHOOL

Yuliawati¹, Parwoto², A. Sri Wahyuni Asti³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar

1yyuliawati043@gmail.com, 2parwoto@unm.ac.id, 3sriwahyuniasti2@unm.ac.id

ABSTRACT

This research is based on the problems of children who experience Attention Deficit and Hyperactivity Disorder (GPPH) at the Makassar Montessori School Kindergarten, including children having difficulty speaking so that two-way communication is hampered, children do not make eye contact when communicating and children have difficulty socializing and like to be alone. This research aims to determine the effect of collaborative play using Lego media on children's communication skills. The research approach used is a quantitative approach with a single subject design type. The subject used in this research was a single subject experiment and conducted research on one child with the initials P. Data collection techniques in this research were observation, tests and documentation. Data collection procedures include planning, baseline stage 1, providing intervention treatment and providing baseline two and analysis of results. The data obtained will be analyzed according to conditions, namely analysis within conditions, analysis between conditions and changes in trends in stability and effectiveness. The results of this study concluded that using collaborative play methods using Lego media can improve communication skills in children with Attention Deficit and Hyperactivity Disorders (GPPH) at the Makassar Montessori School Kindergarten.

Keywords: Collaborative Play, Communication Skills, ADHD Children

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh permasalahan anak yang mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) di TK Makassar Montessori School diantaranya anak sulit berbicara sehingga terhambatnya komunikasi dua arah, anak tidak melakukan kontak mata pada saat melakukan komunikasi dan anak sulit bersosialisasi serta suka menyendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain kolaboratif dengan media Lego terhadap kemampuan komunikasi anak. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis *single subject design*. subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen subjek tunggal dan melakukan penelitian terhadap satu orang anak yang berinisial P. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Prosedur pengumpulan data mencakup perencanaan, tahapan baseline 1, pemberian perlakuan intervensi dan pemberian baseline dua serta analisis hasil. Data yang diperoleh akan dianalisis sesuai kondisi yaitu analisis dalam kondisi, analisis antarkondisi dan perubahan kecenderungan stabilitas dan efektivitas. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa dengan adanya penggunaan metode bermain kolaboratif dengan media Lego dapat

meningkatkan kemampuan komunikasi pada anak dengan Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) di TK Makassar Montessori School.

Kata Kunci: Bermain Kolaboratif, Kemampuan Komunikasi, Anak GPPH

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan wadah yang terdiri dari beberapa jenjang baik dalam bentuk formal, nonformal, dan informal yang bertujuan untuk membantu tumbuh kembang anak pada aspek kemampuan dasar dan aspek perilaku. Jadi, seharusnya lembaga pendidikan anak usia dini memberikan layanan yang sesuai dengan kebutuhan aspek perkembangan anak, sesuai kebutuhan tahapan usia, fisik dan psikisnya. Sehingga, setiap lembaga dalam hal ini para tenaga pendidik maupun kependidikan perlu mengetahui karakteristik anak didiknya kemudian merancang metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Ilyas et al., 2021).

Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) merupakan wadah yang penting untuk meningkatkan tumbuh dan berkembang anak usia dini. Akan tetapi, perkembangan setiap anak tidak ada yang sama. Ada anak yang mengalami perkembangan yang sesuai usianya dan ada juga anak yang mengalami permasalahan dalam

proses tumbuh kembangnya atau disebut Anak Berkebutuhan Khusus (ABK).

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mengalami keterbatasan atau hambatan, baik fisik, mental-intelektual, sosial, maupun emosional, seperti : anakautis, tunarungu, tunanetra, tunagrahita, tunalaras, tunadaksadan lain-lain dapat berpengaruh secara signifikan dalam proses pertumbuhan atau perkembangannya dibandingkan dengan anak-anak lain yang seusia dengannya (Sunarya et al, 2018). Tidak hanya anak normal, anak berkebutuhan khusus juga memerlukan pendidikan yang mengikutsertakan mereka dalam berbagai kegiatan dengan masyarakat luas tanpa adanya bentuk diskriminasi sehingga pemerintah menerapkan pendidikan inklusi untuk memaksimalkan perkembangan bersama dengan anak pada umumnya.

Fenomena yang terjadi saat ini tentang anak yang mengalami GPPH yaitu banyaknya sekolah khususnya lembaga pendidikan anak usia dini

yang membatasi penerimaan peserta didik untuk anak yang mengalami gangguan atau anak berkebutuhan khusus seperti anak yang mengalami GPPH. Bahkan berdasarkan hasil pengamatan peneliti, ada beberapa sekolah di kota Makassar yang tidak menerima peserta didik yang berkebutuhan khusus untuk bersekolah yang mengakibatkan orang tua harus mencari sekolah lain yang bisa menerima dan memberikan pembelajaran kepada anaknya.

Fenomena yang terjadi di atas tentunya tidak sejalan dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Di Indonesia sendiri telah terdapat regulasi yang berkaitan dengan inklusi dan telah tersedia melalui Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 serta Salinan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 34 Tahun 2010 dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 70 pada tahun 2009. Kemudian peraturan di atas dipertegas lagi dengan peraturan pemerintah Nomor 13 tahun 2022 dan Permendikbud Nomor 48 tahun 2023. Peraturan di atas menegaskan betapa pentingnya pendidikan inklusi yang harus dijalankan di suatu negara

untuk melaksanakan hak asasi manusia dan kebebasan fundamental untuk anak berkebutuhan khusus sehingga semuanya memiliki kesetaraan. Untuk itu setiap sekolah wajib melaksanakan pendidikan inklusi dan melaporkan kepada pemerintah terkait anak berkebutuhan khusus di setiap sekolah untuk nantinya mendapatkan akomodasi dari pemerintah.

Indonesia sendiri merupakan negara yang mempunyai 22,97 juta jiwa penyandang disabilitas atau sekitar 8,5% dari jumlah penduduk Indonesia dengan jumlah disabilitas terbanyak pada usia lanjut. Sedangkan jumlah anak penyandang disabilitas di Indonesia sekitar 2,2 juta jiwa atau 3,3 persen dari total jumlah anak berdasarkan data dari Kemenko PMK pada tahun 2023.

Anak usia dini yang mengalami gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif seperti ini mengakibatkan interaksi sosial anak dengan orang lain menjadi terhambat sehingga anak akan sulit untuk berkomunikasi dengan orang di sekitarnya dan pembendaharaan kata yang dimiliki oleh anak belum terlalu maksimal sehingga guru atau orang tua juga sulit memahami bagaimana cara agar

berinteraksi dengan mereka (Gunawan, 2021). Salah satu cara agar anak bisa meningkatkan kemampuan komunikasinya yaitu melalui bermain kolaboratif bersama temannya.

Bermain kolaboratif merupakan metode bermain secara berkelompok untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak agar lebih baik sehingga anak bisa memecahkan masalah yang ada pada tugas mereka secara bersama-sama. Tentunya dalam kegiatan, memerlukan media untuk meningkatkan kemampuan yang ada dalam diri anak (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018). Salah satu media yang sering kita jumpai di Taman Kanak-kanak yaitu media lego.

Media lego merupakan media yang terbuat dari bahan utama plastik, dan bisa digunakan oleh anak usia dini untuk membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan anak seperti bentuk mobil, bangunan dan lain sebagainya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada saat mengikuti Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Studi Independen yang di mulai tanggal 27 Februari sampai 13 Juni 2023 di TK Makassar Montessori School, peneliti

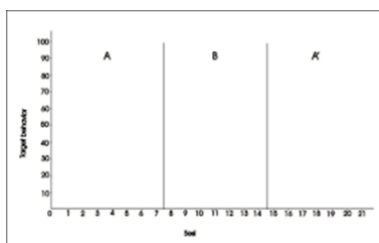
menemukan belum berkembang kemampuan komunikasi anak GPPH di sekolah tersebut.

Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti yaitu anak GPPH belum bisa berkomunikasi dengan teman kelasnya, anak belum bisa melakukan kontak mata ketika diajak bicara oleh orang lain, anak cenderung menutup telinga ketika mendengar suara yang keras, anak tidak menunjukkan ekspresi ketika berkomunikasi dengan orang lain, anak belum bisa berbicara terlalu jelas ketika berkomunikasi, dan anak tidak bisa memfokuskan panca indranya ketika berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini ditandai dengan ada sekitar 4 orang anak GPPH yang belum bisa mengembangkan kemampuan komunikasinya ketika bermain bersama dengan teman-temannya.

Sehingga melalui permasalahan yang ditemukan peneliti membuat peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh bermain kolaboratif dengan media Lego terhadap kemampuan komunikasi anak yang mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH)

B. Metode Penelitian

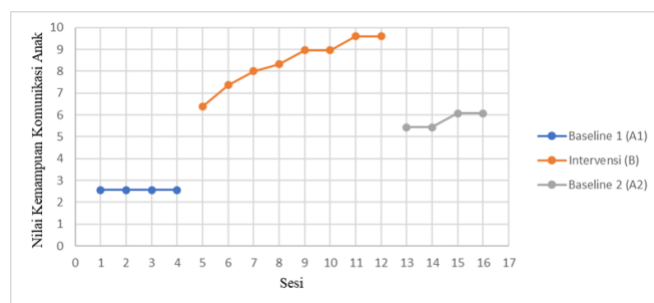
Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan yaitu single subject design. Single subject design merupakan desain eksperimental yang dilakukan menggunakan satu subjek saja yang bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melihat hasil ada tidaknya pengaruh intervensi yang diberikan dan biasanya dapat dipakai untuk mengevaluasi dampak dari suatu treatment (Muadzin, 2016). Variabel penelitian yang digunakan ada dua yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Di mana variabel terikatnya adalah kemampuan komunikasi dan variabel bebasnya adalah bermain kolaboratif dengan media Lego. Desain penelitian yang digunakan yaitu desain eksperimen subjek tunggal A-B-A. Desain penelitiannya dapat dilihat di bawah ini :



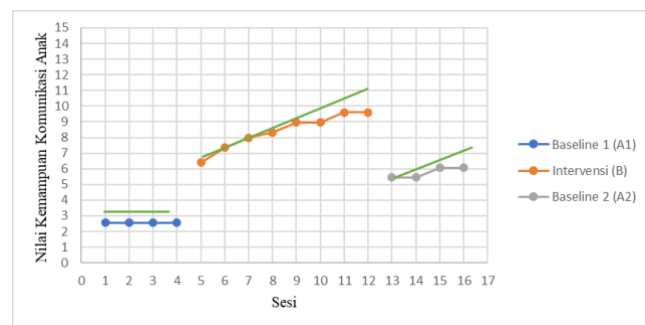
A : Kemampuan komunikasi anak sebelum diberi bermain kolaboratif dengan media lego

B : Kondisi intervensi kemampuan komunikasi anak sebelum diberi bermain kolaboratif dengan media lego

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan



Grafik 1 Kemampuan Komunikasi Anak GPPH Pada Kondisi Baseline 1 (A1), Intervensi (B), dan Baseline 2 (A2)



Grafik 2 Kecenderungan Arah Kemampuan Komunikasi Anak Pada Kondisi Baseline 1 (A1), Intervensi (B) dan Baseline 2 (A2)

Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	4	8	4
Estimasi Kecenderungan Arah	(=)	(+)	(+)
Kecenderungan Stabilitas	Stabil 100%	Variabel 25%	Stabil 100%
Jejak Data	(=)	(+)	(+)
Level Stabilitas dan Rentang	Stabil 2,56 – 2,56	Tidak Stabil 9,6 – 6,4	Stabil 6,08 – 5,44
Perubahan Level (Level Change)	2,56 – 2,56 (0)	9,6 – 6,4 (+3,2)	6,08 – 5,44 (+0,64)

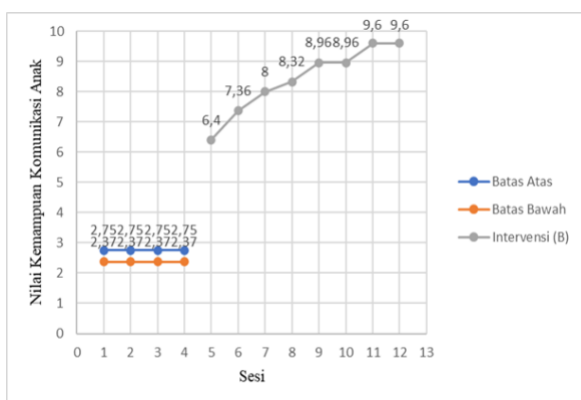
Grafik 3 Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi Kemampuan Komunikasi Pada Baseline 1 (A1), Intervensi (B), Baseline 2 (A2)

Penjelasan tabel rangkuman hasil analisis visual dalam kondisi adalah sebagai berikut :

- a. Panjang kondisi atau banyaknya sisi pada kondisi baseline 1 (A1) yang dilaksanakan yaitu sebanyak 4 sesi, intervensi (B) sebanyak 8 sesi dan kondisi baseline 2 (A2) sebanyak 4 sesi.
- b. Berdasarkan garis pada tabel 4.26 diketahui bahwa pada kondisi baseline 1 (A1) kecenderungan arahnya mendatar atau tidak ada perubahan (=) artinya data kemampuan menulis permulaan subjek dari sesi pertama sampai sesi keempat nilainya sama yaitu 2,56. Garis pada kondisi intervensi (B) arahnya cenderung menaik atau meningkat (+) artinya data kemampuan komunikasi permulaan subjek dari sesi ke-5 sampai sesi ke-12 nilainya mengalami peningkatan secara tidak stabil (variabel). Sedangkan pada kondisi baseline 2 (A2) arahnya cenderung menaik, artinya data kemampuan komunikasi subjek dari sisi ke-13 sampai sesi ke-16 nilainya mengalami peningkatan (+)
- c. Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas pada kondisi baseline 1(A1) yaitu 100% artinya data yang diperoleh menunjukkan kestabilan. Kecenderungan stabilitas pada kondisi intervensi (B) yaitu 25%
- artinya data yang diperoleh belum stabil (Variabel). Kecenderungan stabilitas pada kondisi baseline 2 (A2) yaitu 100% dalam hal ini berarti data stabil.
- d. Penjelasan jejak data sama dengan kecenderungan arah (point B diatas) kondisi baseline 1 (A1) jejak datanya cenderung tidak ada perubahan dan pada kondisi intervensi (B) jejak data meningkat sedangkan pada fase baseline 2 (A2) jejak data berakhir secara menaik.
- e. Level stabilitas dan rentang data pada kondisi baseline 1 (A1) cenderung mendatar atau tidak ada perubahan (=) dan datanya stabil dengan rentang data 2,56-2,56. Pada kondisi intervensi (B) data cenderung menarik dan meningkat (+) dengan rentang (6,4-9,6) meskipun datanya meningkat secara tidak stabil (variabel). Begitupun dengan kondisi baseline 2 (A2) data cenderung menarik atau meningkat (+) secara stabil dengan rentan 5,54-6,08.
- f. Penjelasan perubahan level pada kondisi baseline 1 (A1) tidak mengalami perubahan data yakni tetap sama yaitu (=) 2,56. Pada kondisi intervensi (B) terjadi perubahan level yaitu menaik sebanyak (+) 3,2 sedangkan pada

kondisi baseline 2 (A2) terjadi perubahan levelnya yaitu (+) 0,64.

- Untuk kondisi A1/B
 - a. Lihat kembali batas bawah baseline 1(A1) = 2,37 dan batas atas baseline 1 (A1)= 2,75.
 - b. Jumlah data poin (6,4 ; 7,36 ; 8 ; 8,32 ; 8,96 ; 8,96 ; 9,6 ; 9,6) pada kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang baseline 1(A1) = 0
 - c. Perolehan pada langkah (b) bagi dengan banyaknya data poin pada kondisi intervensi (B) kemudian dikali 100. Maka hasil yang diperoleh adalah ($0 : 8 \times 100 = 0\%$). Artinya semakin kecil presentasi overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran atau target behavior.
 - d. Untuk melihat data overlap kondisi baseline 1(A1) ke intervensi (B) dapat dilihat dalam tampilan grafik berikut ini



Grafik 4 Data Overlap Kondisi *Baseline* 1 (A1) ke Intervensi (B) Kemampuan Komunikasi Anak

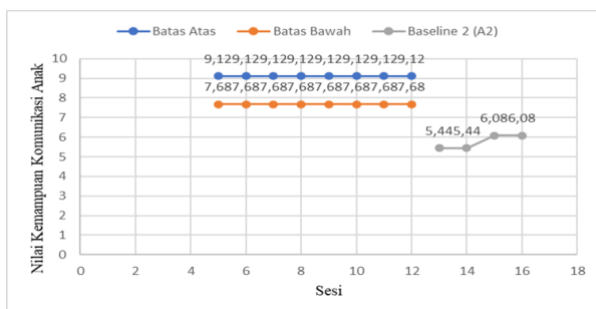
Berdasarkan grafik 4.12 menunjukkan bahwa data tumpang

tindih adalah 0%. Artinya tidak terjadi data tumpang, dengan demikian diketahui bahwa pemberian intervensi (B) berpengaruh terhadap target behavior (kemampuan komunikasi anak) karena semakin kecil persentase overlap maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran (target behavior).

Pemberian intervensi (B) yaitu penggunaan metode bermain kolaboratif menggunakan media Lego berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan komunikasi pada anak Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) di Makassar *Montessori School*.

- Untuk kondisi B/A2
 - a. Lihat kembali batas bawah Intervensi (B) = 7,68 dan batas atas intervensi (B)=9,12
 - b. Jumlah data poin (5,44 ; 5,44 ; 6,08 ; 6,08) pada kondisi baseline 2 (A2) yang berada pada rentang intervensi (B) = 0
 - c. Perolehan pada langkah (b) dibagi dengan banyaknya data poin pada kondisi baseline 2 (A2) kemudian dikali 100. Maka hasil yang diperoleh adalah ($0 : 4 \times 100 = 0\%$). Artinya semakin kecil persentase overlap, maka semakin baik pengaruh

intervensi terhadap perilaku sasaran (kemampuan komunikasi anak).



Grafik 5 Data Overlap Kondisi Intervensi (B) ke Baseline 2 (A2) Kemampuan Komunikasi Anak

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan komunikasi anak setelah digunakannya metode bermain kolaboratif. Hal ini sesuai dengan pendapat (Ariin et Al., 2016) yang menyatakan bahwa bermain kolaboratif merupakan kegiatan yang membutuhkan kerjasama antara anggota satu dengan anggota yang lainnya dan dapat dipastikan akan terjadi interaksi sosial. Secara sadar ataupun tidak anak akan mendapatkan pengalaman ketika berkomunikasi, berpendapat dan mengomunikasikan idenya di dalam suatu kelompok. Berdasarkan teori tersebut peneliti memilih untuk mengambil metode bermain kolaboratif menggunakan media Lego agar anak bisa bermain sambil belajar

bersama dengan temannya untuk meningkatkan kemampuan komunikasinya.

Pencapaian hasil yang positif tersebut salah satunya karena penggunaan media Lego yang bisa memvisualisasikan anak untuk bermain sambil belajar dan juga dapat menarik perhatian anak untuk belajar ketika menggunakan media Lego karena media ini hampir setiap hari dimainkan oleh anak dan tentunya anak tidak akan jenuh terhadap mainan tersebut karena terdiri dari berbagai macam warna dan bisa dibentuk sesuai dengan keinginan. Tentunya dengan bermain kolaboratif menggunakan media Lego dapat menumbuhkan komunikasi kepada anak karena media ini dirancang untuk meningkatkan komunikasi anak karena mampu merubah perilaku anak sehingga anak bisa berinteraksi dengan orang lain tentang perasaan mereka dan mampu menyelesaikan segala permasalahan yang ada dan juga media Lego ini lebih baik dari metode terapi yang lainnya (Mayasari, 2018).

Maka penelitian ini menyimpulkan bahwa salah satu upaya yang diduga dapat meningkatkan kemampuan

komunikasi anak yang mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) di Makassar Montessori School adalah dengan bermain secara kooperatif menggunakan media Lego.

Mengingat bahwa salah satu metode pembelajaran yang mudah diserap anak dan juga bisa melatih perkembangan anak yaitu dengan menggunakan metode bermain kolaboratif. Di mana metode kolaboratif bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak agar lebih baik sehingga anak bisa memecahkan masalah yang ada pada tugas mereka secara bersama-sama. Tentunya dalam kegiatan ini tetap memerlukan media untuk meningkatkan kemampuan yang ada di dalam diri anak agar anak bisa menyerap pengetahuan yang ada melalui media tersebut (Ananda & Faturrahman, 2018). Dalam penelitian ini menggunakan media Lego yang terbuat dari bahan utama plastik dan bisa digunakan oleh anak usia dini untuk membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan mereka.

Permainan Lego bisa meningkatkan kemampuan komunikasi anak karena bisa

mengatasi kesulitan dalam interaksi dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Awalnya anak akan sering mengulang kata yang dipahaminya, anak akan sulit melakukan kontak mata, anak akan lebih senang bermain dengan kesukaannya sendiri tanpa mau berbagi dengan orang lain akan tetapi setelah diberikan perlakuan berupa bermain kolaboratif menggunakan media Lego, anak sudah bisa melakukan kontak mata dengan teman sebaya atau gurunya dan sudah bisa bermain bersama anak yang lain dan juga bisa melakukan interaksi sosial dengan anak yang lain (Hayati & Samawi, 2018).

Media memberikan pengalaman dan pengertian menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak terlupakan oleh anak serta lebih konkret dalam ingatan dan asosiasi. Tentunya semua gaya belajar harus disesuaikan dengan kebutuhan anak yang mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH). Oleh karena itu penggunaan media dalam proses pembelajaran amatilah penting karena adanya media bisa meningkatkan dan mendukung keberhasilan belajar peserta didik dalam belajar karena dalam

penggunaan media visual itu sangatlah baik.

Penelitian dilakukan selama kurang lebih satu bulan dengan jumlah pertemuan 16 kali pertemuan atau 16 kali sesi yang dibagi ke dalam 3 kondisi yakni 4 sesi untuk kondisi baseline 1 (A1), 8 sesi untuk kondisi intervensi (B), dan 4 sesi untuk kondisi baseline 2 (A2). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pemberian intervensi dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan komunikasi anak sebelum dan setelah pemberian perlakuan. Baseline 1 (A1) terdiri dari 4 sesi disebabkan data yang diperoleh sudah stabil sehingga dapat dilanjutkan ke intervensi, selain itu peneliti mengambil 4 sesi untuk memastikan perolehan data yang akurat. Sesi pertama sampai sesi keempat memiliki nilai yang sama namun proses untuk mendapatkan nilai tersebut berbeda.

Pada intervensi (B) peneliti memberikan perlakuan dengan 8 sesi, kemampuan komunikasi pada anak subjek P pada kondisi intervensi (B) dari sesi ke-5 sampai sesi ke-12 mengalami peningkatan. Hal ini dapat

terjadi karena diberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain kolaboratif melalui media Lego sehingga kemampuan komunikasi subjek P mengalami peningkatan, jika dibandingkan dengan baseline 1 (A1) subjek mengalami peningkatan hal ini karena adanya pengaruh dari metode bermain kolaboratif tersebut. Sedangkan pada baseline 2 (A2) nilai yang diperoleh anak tampak menurun pada sisi ke-13 dan pada sisi ke-14 sampai sesi ke-16 mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan kondisi intervensi, akan tetapi secara keseluruhan kondisi lebih baik dibandingkan dengan kondisi baseline 1 (A1).

Berdasarkan hasil analisis dari pengolahan data yang telah dilakukan dan disajikan dalam bentuk grafik garis dengan menggunakan desain A-B-A untuk target behavior meningkatkan kemampuan komunikasi pada anak yang mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) maka penggunaan metode bermain kolaboratif ini telah memberikan efek yang positif terhadap peningkatan kemampuan komunikasi anak. Dengan demikian dapat menjawab

rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bahwa penggunaan metode bermain kolaboratif menggunakan media Lego dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak yang mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) di TK Makassar Montessori School.

D. Kesimpulan

Kemampuan komunikasi anak melalui metode bermain kolaboratif menggunakan media Lego pada anak Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) di TK Makassar Montessori School pada analisis antarkondisi yakni : dari kondisi baseline 1 (A1) ke kondisi intervensi (B) jumlah variabel yang diubah sebanyak satu variabel, kecenderungan arah dari kondisi baseline 1 (A1) ke kondisi intervensi (B) yakni stabil ke stabil, perubahan level dari kondisi baseline 1 (A1) ke kondisi intervensi (B) naik atau membaik (+), data tumpang tindih dari kondisi baseline 1 (A1) kondisi intervensi (B) menunjukkan bahwa tidak terjadi data yang tumpang tindih. Dengan demikian pemberian intervensi memberikan pengaruh terhadap kemampuan komunikasi anak.

Kondisi intervensi (B) ke kondisi baseline 2 (A2) jumlah variabel yang diubah sebanyak satu variabel, kecenderungan arah dari kondisi intervensi (B) kondisi baseline 2 (A2) menaik ke tetap. Perubahan kecenderungan stabilitas pada kondisi intervensi (B) ke kondisi baseline 2 (A2) yakni stabil ke stabil. Perubahan level dari kondisi intervensi (B) ke kondisi baseline 2 (A2) menurun atau memburuk (-) hal ini disebabkan karena telah melewati kondisi intervensi (B) ya itu tanpa adanya perlakuan yang mengakibatkan perolehan nilai menurun dan data tumpang tindih kondisi intervensi (B) ke kondisi baseline 2 (A2) menunjukkan bahwa tidak adanya data yang tumpang tindih. Dengan demikian pemberian intervensi memberikan pengaruh terhadap kemampuan komunikasi pada anak yang mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) di TK Makassar Montessori School

Berdasarkan data-data di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak Gangguan Pemusatan Perhatian dan

Hiperaktivitas (GPPH) di TK Makassar Montessori School.

Noorhayati, S., & Dewi, N. F. K. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap komunikasi anak usia 4-5 tahun. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 1-10.

DAFTAR PUSTAKA

Gunawan, L. (2021). Komunikasi Interpersonal pada Anak Dengan Gangguan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (GPPH). *Psiko Edukasi*, 19(1), 49-68.

Ilyas, S. N., Amal, A., Asti, A. S. W., & Hajerah, H. (2021). Pengembangan Media Busy Book pada Guru PAUD di Kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 11-16.

Mayasari, A. Kemampuan Komunikasi Anak GPPH Dalam Interaksi Sosial Usia 4-5 Tahun Di Tk Inklusi Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember (Doctoral Dissertation, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan).

Muadzlin, M. (2016). Keefektifan model bantuan Carkhuff untuk meningkatkan kemandirian pengambilan keputusan karier siswa Sekolah Menengah Atas (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).

Nasution, S. (2017). Variabel penelitian. *Jurnal Raudhah*, 5(2).
<https://doi.org/10.24952/masharif.v4i1.721>