

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

Ramadhan¹, Anggi Setia Lengkana^{2*}, Rizal Ahmad Fauzi³
Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}
rifkiramadhan3122001@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat adanya pengaruh permainan *Maze* terhadap Motorik halus pada anak *Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD)* yang berada di SLB, Kabupaten Sumedang. Dalam permainan *Maze*, dimana bahwa langkah adalah keputusan dan keputusan membuka jalan menuju penemuan diri dan pencapaian, Penelitian yang digunakan adalah *pre eksperimen* dengan desain *One Grub Pretest Posttest*. Sampel penelitian ini menggunakan *purposive sampling* atau sampel berdasarkan kriteria tertentu dalam tahap penelitian. Anak akan diberikan program permainan *Maze* selama 12 pertemuan dalam 3 kali dalam seminggu. hasil uji normalitas ini berbentuk normal, karna nilai signifikansi (Sig.) untuk kelompok Pre-Test Eksperimen (Motorik halus) adalah 0,463, sedangkan nilai Sig untuk kelompok Post-Test Eksperimen (Motorik Halus) adalah 0,637, lalu pada *Uji Paired test* Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.004, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05, yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh permainan *Maze* terhadap Motorik halus Anak *attention deficit hyperactivity disorder (ADHD)*, diterima. Simpulan, bahwa permainan *Maze* dapat meningkatkan Motorik Halus Anak *attention deficit hyperactivity disorder (ADHD)*.

Kata Kunci: Anak *Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD)*, Motorik halus, Permainan *Maze*,

ABSTRACT

This study aims to see the influence of the Maze game on fine motor skills in children with Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD) who are in SLB, Sumedang Regency. In the Maze game, where steps are decisions and decisions open the way to self-discovery and achievement, the research used is a pre-experiment with a One Group Pretest Posttest design. The sample of this study uses purposive sampling or samples based on certain criteria in the research stage. Children will be given a Maze game program for 12 meetings 3 times a week. The results of this normality test are normal, because the significance value (Sig.) for the Experimental Pre-Test group (Fine Motor) is 0.463, while the Sig value for the Experimental Post-Test group (Fine Motor) is 0.637, then in the Paired test This is measured by the significance value (Sig. 2-tailed) of 0.004, which is smaller than the significance level of 0.05, which states that there is an effect of the Maze game on the fine motor skills of Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) Children, accepted. Conclusion, that the Maze game can improve the Fine Motor Skills of Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) Children.

Keywords: *Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD) children, fine motor skill, Maze games,*

PENDAHULUAN

Pada perkembangan fisik seorang anak memerlukan suatu dorongan yang membuat anak dapat memahami dan menggunakan tubuhnya dengan baik, lalu mengerti apa yang diinginkan pada fisiknya sendiri. Pendidikan memegang peran krusial dalam mewujudkan pembangunan berkelanjutan (Fauzi & Nugraha, 2022), khususnya dalam menjaga keseimbangan dan melestarikan sumber daya alam di lingkungan. Perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan motorik merupakan komponen dari proses perkembangan anak. Anak-anak melewati tahap perkembangan yang krusial, dan pendidikan khusus membantu anak-anak dengan kebutuhan khusus memperoleh keterampilan baru dan menciptakan kebiasaan positif. Nilai-nilai yang berkaitan dengan pendidikan, etika, watak, dan kecakapan fisik, kebugaran, dan pikiran yang harmonis (Fauzi, 2019). Pada pengembangan aspek fisik, mental, emosional, sosial, moral, dan spiritual dalam kehidupan merupakan tujuan pendidikan, lalu Proses pendidikan berlangsung pada seumur hidup (Maulana, Lengkana, 2022). Demikian Agar anak berkebutuhan khusus dapat mewujudkan seluruh potensi dirinya, diperlukan program pendidikan khusus (Nurlaili, 2024).

Pandangan utama pendidikan jasmani difokuskan pada fakta bahwa penting untuk meningkatkan keaktifan anak dalam mengikuti berbagai kegiatan untuk memberikan manfaat praktis dan pendidikan yang efisien melalui fungsionalitas metode pendidikan yang digunakan dalam proses belajar mengajar (Lengkana, et al, 2022). Dalam kehidupan anak yang sering terjadi pada setiap gangguan Emosional, dan perilaku yang berlebihan yaitu pada anak *Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD)*. Perilaku antisosial, autisme, gangguan belajar, dan gangguan obsesif kompulsif dapat muncul bersamaan dengan gejala *ADHD* (Noviyanthi et al, 2025). Anak-anak dengan *ADHD* sangat sulit untuk tetap tenang dan diam, selalu gelisah, dan mengoceh dengan suara keras. Kenyataan, Mayoritas anak dengan *ADHD* menunjukkan gejala utama, antara lain sering melakukan aktivitas berlebihan, tidak mampu berkonsentrasi, selalu ingin bergerak, dan sering menunjukkan impulsif. Sebagian besar anak yang menyandang *ADHD* memperlihatkan gejala utama yakni sering melakukan aktivitas yang berlebihan, tidak bisa diam, selalu ingin bergerak, tidak dapat memusatkan perhatiannya dan kerap menunjukkan impulsivitas yang menjadikan anak mengalami kesulitan dalam belajar maupun berinteraksi dengan anak lainnya (Masrum et al, 2023). Hal demikian perilaku ini membuat anak sulit belajar dan berinteraksi dengan anak lain. Hiperaktif, impulsif, dan kesulitan berkonsentrasi merupakan gejala gangguan perkembangan saraf yang dikenal sebagai *ADHD* (Junaidin, 2024).

Untuk mengatasi hal tersebut maka perlu Perkembangan motorik halus, Motorik halus sendiri mempunyai kemampuan untuk melakukan gerakan kecil dan terkontrol dengan menggunakan otot-otot kecil, terutama yang melibatkan koordinasi mata dan tangan. Hal ini diperkuat oleh Kondisi demikian Anak harus diajar dan dilatih keterampilan motorik halusnya agar dapat melakukan tugas seperti menulis, menggenggam, memotong, merobek kertas, dan sebagainya (Dzariyah & Rocmah, 2024).

Oleh karena itu penelitian tentang “pengaruh permainan maze terhadap kemampuan motorik halus pada anak *attention deficit hyperactivity disorder* di sekolah dasar” menjadi penting mengingat Aspek motorik fisik merupakan proses di mana seseorang mengembangkan respons yang menghasilkan gerakan yang terorganisir, terintegrasi, dan terkoordinasi. Keterampilan motorik halus melibatkan pengendalian otot-otot kecil tubuh untuk mencapai tujuan keterampilan (Padila & Andri, 2023).

Hal ini memerlukan pengawasan membantu anak yang mengalami gangguan perkembangan, khususnya anak-anak dengan ADHD, dengan memberikan informasi dan mendemonstrasikan untuk merangsang perkembangan motorik halus anak pada keluarga dan guru. Tanpa adanya insentif, rangsangan, atau dorongan, pembelajaran tidak akan berjalan semulus yang diharapkan (Mulya & Lengkana, 2020), Aktivitas bermain dan motorik penting karena mengajarkan anak tentang tubuh, kemampuan, dan cara berinteraksi dengan orang lain (Hashemi et al, 2024).

Perkembangan motorik halus yang terhambat pada anak akan menyebabkan masalah dikemudian hari. Dari maka itu anak membutuhkan suatu dukungan yang anak tersebut mempunyai keinginan dan tujuan dalam setiap prosesnya, Orang tua perlu benar-benar menyadari bahwa pendidikan anak tidak berakhir di sekolah, mereka masih perlu menghabiskan banyak waktu luang untuk terlibat dalam kegiatan yang membangun (Lengkana, et al, 2020) . Beberapa tujuan penelitian yang sudah di lakukan kepada anak *Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD)* di antaranya yaitu penelitian Junaidin pada tahun 2024 dari negara Indonesia melakukan studi tentang “Peran Orang Tua Dalam Perkembangan Sosial Motorik Anak-Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*.” Dengan menggunakan desain *one grub pretest postest*, Bertujuan untuk menganalisis pada satu kelompok untuk melihat perkembangan sosial motorik pada anak-anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*, yang ada Bima Provinsi Nusa Tenggara Barat dengan berjumlah 11 anak ADHD, hasil penelitiannya menunjukkan Sekitar 90,9% sulit untuk berada pada posisi tenang, dan 72,7% cenderung memiliki sikap impulsif dan hiperaktif yang cenderung di jauhi oleh lingkungan bermainnya (Junaidin, 2024).

Lalu pada penelitian P. Prasa, L Harumi pada tahun 2020 dari negara Indonesia melakukan studi tentang “Efektifitas Latihan Integrasi Visual Motorik terhadap Kemampuan Kesiapan Menulis Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*”. Dengan menggunakan desain *One group pre-experimental study tipe pretest-posttest*. Individu yang menderita kelainan ini mengalami keterlambatan perkembangan visual-motorik, kesulitan mengikuti kegiatan pembelajaran termasuk kesiapan menulis dan kemajuan akademik yang buruk berada di Klinik Okupasi Terapi YPAC Surakarta, Sampel berjumlah 35, Sebagian besar anak ADHD di Klinik Okupasi Terapi YPAC Surakarta berjenis kelamin laki-laki (57,1%). Tingkat pendidikan anak ADHD di Klinik Okupasi Terapi YPAC Surakarta berada pada jenjang Taman Kanak-kanak (51,4%) (Prasaja & Harumi, 2020).

Lalu pada penelitian N. Rahmatul Azkiyah pada tahun 2021, melukan studi tentang “Permainan sensori motorik untuk meningkatkan konsentrasi pada anak dengan ADHD” dengan menggunakan desain Asesmen dilakukan untuk membantu penegakan diagnosa pada subjek. Intervensi ini menggunakan variasi permainan yang luas agar subjek tidak mudah bosan dan melibatkan aktivitas fisik. Hasil intervensi didapatkan konsentrasi subjek meningkat yang ditandai dengan beberapa tugas selesai, menunjukkan perilaku mampu mengantri dan mampu mengontrol suara (Azkiya, 2021).

Berdasarkan permasalahan latar belakang di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pengaruh permainan maze terhadap kemampuan motorik halus pada anak *Attention deficit hyperactivity disorder* di sekolah dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan maze terhadap motorik halus, lalu Seberapa besar pengaruh permainan *Maze* pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)* di Sekolah Dasar SLB.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memilih Metode *Pre-eksperimen*, peneliti menggunakan *desain One group pre test – post test design* untuk menjadi desain penelitian ini, *Desain one group pre test-pos test* yaitu eksperimen yang dikenakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Dengan tujuan untuk menguji hubungan yang menerima perlakuan, dalam permainan *Maze* terhadap motorik halus pada anak *ADHD* Sekolah Dasar.

Dengan menggunakan Metode *Pre-eksperimen*, lalu dengan *desain One group pre test – post test design*, peneliti dapat melihat pengaruh dalam perkembangan Motorik halus Anak, yaitu dilihat dari penelitian sebelumnya yang diteliti oleh (Setiawati et al, 2024). 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.

Penelitian ini dilakukan di SLB yang ada di Rancaekek, kabupaten Badung, Jawa Barat. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 4 Desember 2024 sampai dengan 7 Februari 2025. Lalu pada Sampel dipilih menggunakan *Purposive Sampling* sampel sendiri bertujuan berdasarkan kriteria tertentu dalam tahap penelitian, menurut (Utami, 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)*. misalnya Anak SLB yang menyandang tertentu salah satunya Anak *Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD)*. Populasi Anak Sekolah Dasar (SD) Sekolah Luar Biasa (SLB) yang menyandang *Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD)*, yang mengambil sampel yaitu 3 orang, 2 laki-laki dan 1 perempuan.

Pada Instrumen penililaian keterampilan Motorik Halus Anak, Penulis menggunakan skala tiga poin 0, 1 hingga 2 untuk menentukan kriteria penilaian item 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.

Tabel 1. Instrumen Motorik Halus

Menggenggam	Memegang kubus, memegang spidol/pensil/bullpen, mengancingkan/membuka kancing, menyentuh jari.
Integrasi motorik visual-	membangun menara, menggunting dengan gunting meniru goresan horizontal, merangkai manik-manik, melipat kertas, menyalin lingkaran, memotong garis kertas, menjatuhkan pelet, menelusuri garis, menghubungkan titik-titik, mewarnai di antara garis.

(Eleni Dourou dkk., 2017)

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi kinerja, dokumentasi, dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah Penentuan skor maksimum, minimum, rentang, dan interval; Uji normalitas *Shapiro-Wilk* ($p > 0,05$); dan Uji hipotesis *Paired Sample TTest*. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis data menggunakan uji

normalitas, dan Uji Hipotesis (*Paired Sample T-test*) dengan excel dan *SPSS Excel* digunakan untuk memasukkan input data pretest dan posttest untuk kelompok eksperimen, SPSS digunakan untuk menghitung data Uji Normalitas, 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. Uji Normalitas ini menggunakan Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk test*) karna sampelnya dibawah 50.

Lalu yang kedua peneliti menggunakan 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. Uji ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat perubahan yang signifikan pada kemampuan motorik halus anak setelah penerapan intervensi permainan maze.

HASIL PENELITIAN

Pada penelitian ini, data awalan tes akhir tentang pengaruh permainan *Maze* terhadap morik halus Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)* di sekolah dasar, di yang berada di SLB yang ada di Rancaekek, kabupaten badung, Jawa Barat. Pada sempel penelitian ini yaitu ada 3 orang anak yang menyandang *Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD)* yang ada di SLB yang ada di Rancaekek, kabupaten badung, Jawa Barat. 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) 12 Pertemuan, dalam frekuensi 1 minggu 3 kali.

Berikut hasil dari peneltian dari kedua Uji tersebut yaitu pengaruh permainan maze terhadap kemampuan motorik halus pada anak *attention deficit hyperactivity disorder* di sekolah dasar.

Tabel 2 Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	statistic	Df	Sig.	stattistic	df	Sig.
pretest (eksperimen)	.292	3	.	.923	3	.463
posttest (eksperimen)	.253	3	.	.964	3	.637

a. Lilliefors Significance Correction
(sumber : Data hasil penelitian)

Berdasarkan hasil uji normalitas yang ditampilkan pada tabel beriku hasil uji normalitas, nilai signifikansi (Sig.) untuk kelompok Pre-Test Eksperimen (Motorik halus) adalah 0,463, sedangkan nilai Sig untuk kelompok Post-Test Eksperimen (Motorik Halus) adalah 0,637. Karena kedua nilai ini lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data pada kelompok eksperimen, baik sebelum maupun setelah perlakuan, berdistribusi normal.

Tabel 3. Paired Samples Test

Paired Samples Test								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 tes Motorik halus - tes Motorik halus	-10.667	1.155	.667	-13.535	-7.798	-16.000	2	.004

(sumber : Data hasil penelitian)

Berdasarkan hasil *Uji paired samples t test*, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen Motorik halus, rata-rata perbedaan antara *pretest* dan *posttest* adalah -10.667 dengan standar deviasi 1.155. Nilai t sebesar -16.000 dengan derajat kebebasan (df) 2, serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.004. Dengan hal demikian hasil analisis, terdapat peningkatan yang signifikan pada Motorik Halus Anak *attention deficit hyperactivity disorder (ADHD)* SD setelah diberikan perlakuan berupa *treatment* Motorik halus. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.004, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05, sehingga hipotesis nol (H_0), yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh permainan *Maze* terhadap motorik halus Anak *attention deficit hyperactivity disorder (ADHD)*, ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_1), yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh permainan *Maze* terhadap Motorik halus Anak *attention deficit hyperactivity disorder (ADHD)*, diterima. Hasil tersebut membuktikan bahwa permainan *Maze* dapat meningkatkan Motorik Halus Anak *attention deficit hyperactivity disorder (ADHD)*.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini olahraga merupakan kegiatan yang mengajarkan banyak hal, mulai dari kejujuran dalam bermain, menghormati teman dan lawan, menerima de-feat dengan anggun, dan memberi selamat kepada pemenang (Fauzi, et al, 2024). Olahraga menjadi solusi setiap pergerakan tubuh dalam manusia terutama pada pergerakan kecil seperti Motorik halus kemampuan ini melakukan gerakan kecil dan terkontrol dengan menggunakan otot-otot kecil, terutama yang melibatkan koordinasi mata dan tangan. Pada anak kebutuhan khusus dalam permainan *maze* terhadap motorik halus Anak dengan *ADHD* sering mengalami kesulitan dalam mengendalikan diri, seperti hiperaktivitas, impulsivitas, dan kurangnya fokus, yang memengaruhi keterampilan motorik halus dan interaksi sosial. Dalam Motorik halus anak *ADHD* membutuhkan sebuah proses yang butuh di bantu oleh lingkungan keluarga serta pihak pengajar yang dapat paham dan mengerti keadaan anak tersebut, setiap gerakan yang kecilnya akan berpengaruh pada masa tumbuh kembang anak. Kemampuan anak dalam memanfaatkan jari-jari dan tangannya, yang membutuhkan ketepatan dan koordinasi tangan-mata, dikenal sebagai kemampuan Motorik halus (Fitiatun et al, 2022). Tentu itu semua dibutuhkan dukungan dari sarana dan prasarana yang dapat mengembangkan anak dalam pembelajarannya. Dukungan fasilitas yang memadai sangat penting bagi anak, karena pendidikan dapat berjalan dengan lancar, tertib, efektif, dan efisien.

Oleh karena itu, sarana dan prasarana menjadi komponen kunci dalam proses belajar mengajar. Sarana dan prasarana yang perlu diperhatikan dalam proses

pembelajaran disebut sebagai sarana dan prasarana pendidikan (Fauzi & Sudirjo., 2022). Pada permainan *Maze* dapat meningkatkan rasa penasaran dalam memecahkan masalah sehingga keluar dari rintangan dengan hasil dapat dilewati. Hal ini membuat permainan *Maze* menjadi lebih menantang dengan menawarkan banyak jalur yang tidak dapat dilalui. secara tidak langsung meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah (Rahmawati et al., 2024).

Permainan ini dapat menjadikan anak-anak menjadi interaktif dengan bentuknya yang berbeda beda dengan jalan keluar yang berbeda beda, pada permainan *Maze* ini bisa di kerjakan dengan menggunakan alat atau bahan yang di temukan lalu bisa menjadi suatu kereasi untuk pelaksanaan permainan tergantung pada kebutuhan setiap anak, disini Anak mencari jalan keluar yang dipenuhi dengan rintangan, Salah satu alat edukatif yang dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak yaitu *Maze* (Yuliasari, 2020). Dalam Permainan maze menjadi salah satu solusi efektif untuk melatih motorik halus mereka, hal ini dilihat dari peneliti yang melakukan penelitian dengan Hasil membuktikan bahwa permainan *Maze* dapat meningkatkan Motorik Halus Anak *ADHD*.

Aktivitas ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan, ketelitian, serta kesabaran, sehingga membantu anak *ADHD* meningkatkan konsentrasi, mengurangi impulsivitas, dan mengelola energi berlebih. Dengan menyelesaikan *maze*, anak belajar untuk fokus, berpikir sebelum bertindak, dan mengembangkan kesabaran. Implementasi permainan maze dengan tingkat kesulitan yang sesuai, waktu terstruktur, dan pemberian apresiasi dapat mendukung perkembangan motorik halus dan kemampuan belajar anak *ADHD* secara signifikan. Aktivitas ini juga dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi anak yang mengalami *ADHD*, sehingga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas motorik halus mereka.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *Maze* dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus pada anak dengan *ADHD* di sekolah dasar. Permainan maze, yang melibatkan koordinasi tangan dan mata serta pemecahan masalah, terbukti membantu meningkatkan keterampilan motorik halus anak, seperti keterampilan menulis, menggambar, dan kemampuan manipulasi objek kecil. Aktivitas ini juga dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi anak yang mengalami *ADHD*, sehingga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas motorik halus mereka. Bisa kita lihat dari data Hipotesis Paired sampel t test Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.004, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05, Dengan hal demikian hasil analisis, terdapat peningkatan yang signifikan pada Motorik Halus Anak *attention deficit hyperactivity disorder (ADHD)* SD setelah diberikan perlakuan berupa *treatment* Motorik halus. Dengan demikian, permainan maze dapat dijadikan sebagai salah satu metode yang efektif dalam terapi atau intervensi untuk mendukung perkembangan motorik halus anak-anak dengan *ADHD*, sekaligus membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan fokus dan konsentrasi dalam kegiatan sehari-hari, terutama di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Cendra, R., Gazali, N., & Dermawan, M. R. (2019). The effectiveness of audio visual learning media towards badminton basic technical skills. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(1), 55. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v5i1.12757

- Di, P., Dasar, S., Se, N., Cicalengka, K., Purnama ¹, R., Sudirjo², E., ... Fauzi³, A. (2022). Hubungan Sarana Prasarana Dengan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Physical Education and Sport Pedagogy*, 2(1), 1–12.
- Dzariyah, A., & Rocmah, L. I. (2024). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membatik Jumputan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 23. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.707>
- Eleni Dourou, A., Komessariou, V. R., & Lavidas, K. (2017). Assessment of gross and fine motor skills in preschool children using the Peabody Developmental Motor Scales Instrument. *European Psychomotricity Journal*, 353900(5865), 89–113.
- Erna Fitiatun. (2022). Pelatihan Menggambar Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Di Bimbel Buah Hati Mataram. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Cahaya Mandalika*, 3(1), 52–53.
- Fauzi, R. A., Suherman, A., Susilawati, D., . (2024). The Effect of Traditional Games on Participation of Elementary School Students in Physical Education. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 13(3), 247–253.
- Fauzi, R. A. (2019). Motivasi Siswa Sekolah Dasar dalam Mengikuti Program Pembelajaran Luar Kelas dengan Menggunakan Aplikasi Pokemon Go. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(1), 39–44. <https://doi.org/10.17509/tegar.v3i1.20846>
- Fauzi, R., & Nugraha, A. (2022). E-Modul Berbasis Education for Sustainable Development Topik Hidroponik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 661–672. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i4.54034>
- Hashemi, A., Zamani, M. H., & Saadatian, A. (2024). Effect of Sensory-Motor Integration Trainings on Executive Functions and Social Interactions of Children with High Functioning Autism Disorder. *Journal of Motor Control and Learning*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.5812/jmcl-147293>
- Junaidin, J. (2024). Peran Orang Tua Dalam Perkembangan Sosial Motorik Anak-Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 16(1), 90–98. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v16i1.2946>
- Lengkana, A. S., Saptani, E. I. (2022). Movement Coordination Learning Model: Basic Motoric Skill For Elementary Students. *JUARA: Jurnal Olahraga*, (211), 0–8.
- Lengkana, A. S., Suherman, A., Saptani, E., & Nugraha, R. G. (2020). Dukungan Sosial Orang Tua dan Self-Esteem. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 5(1), 1–12.
- Masrum, M., Haris, J., Baharun, H., Fathorrozi, F., & Indrianti, S. (2023). Learning Design based on Educational Game Guessing Words: Increasing Concentration in Attention Deficit Hyperactivity Disorder Children. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 4(1), 10–18. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v4i1.379>
- Maulana, F., Lengkana, A. S., & Sudirjo, E. (2022). Teacher Interaction: A Qualitative Analysis Study in Assessment Learning. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 7(3), 865–878. <https://doi.org/10.33222/juara.v7i3.2411>
- Mulya, G., & Lengkana, A. S. (2020). Pengaruh Kepercayaan Diri, Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 12(2), 83. <https://doi.org/10.26858/cjeko.v12i2.13781>

- Noviyanthi, N. M., Made, N., Widiyanti, S., Sekarsari, L. M., Widyantari, K. S., Gede, L., ... Ganesha, U. P. (2025). *Perancangan Game Based Learning Focuse Bermuatan Budaya Bali Untuk Meningkatkan Fokus Penderita*. 5(1), 73–78.
- Nurima Yuliasari, S. S. R. (2020). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Board Un. 7*.
- Nurlaili, I. (2024). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Aspek Khusus Kelas a Di Tk It Ya Bunayya Sambas. *Jurnal Lunggi: Jurnal Literasi Unggulan Ilmiah Multidisipliner*, 2(2), 241–252.
- Padila, P., & Andri, J. (2023). Apakah Bermain Lego dan Finger Painting Efektif Mengukur Perkembangan Motorik Halus anak Berkebutuhan Khusus? *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2), 1808–1816. <https://doi.org/10.31539/jks.v6i2.5852>
- Prasaja, P., & Harumi, L. (2020). Efektifitas Latihan Integrasi Visual Motorik terhadap Kemampuan Kesiapan Menulis Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). *Interest: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 9(1), 37–43. <https://doi.org/10.37341/interest.v9i1.149>
- Rahmatul Azkiya, N. (2021). Permainan sensori motorik untuk meningkatkan konsentrasi pada anak dengan ADHD. *Procedia: Studi Kasus Dan Intervensi Psikologi*, 9(4). <https://doi.org/10.22219/procedia.v9i4.16459>
- Rahmawati, D. D., Saputri, A. D., Mazura, M., Septiana, R., Utami, W. S., & Amanda, R. S. (2024). Pengimplementasian Media Circle Maze untuk Menstimulasi Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 5(2), 2230–2236. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1148>
- Setiaputri, A. N., Rahmayanti, J. D., Laili, N., & Rosyadi, Z. (n.d.). *Pengaruh Kreativitas Handycraft terhadap Kemampuan Motorik Halus dalam Pendidikan Inklusi di SD Muhammadiyah 1 & 5*(4), 4998–5005.
- Utami, R. F. (2023). Terapi Bermain Puzzle Berpengaruh Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Down Syndrome Di Slb Kota Bukittinggi. *Human Care Journal*, 7(3), 734. <https://doi.org/10.32883/hcj.v7i3.2097>