

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME *BIBLE WARRIORS ADVENTURES* UNTUK ANAK DENGAN *ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER* (ADHD)

SEMINAR KELAYAKAN HASIL PENELITIAN



Oleh

MARIA AGUSTINI

NIM : 7517167484

PASCASARJANA

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2020

**DEVELOPMENT OF INSTRUCTIONAL MEDIA BASED GAME BIBLE
WARRIORS ADVENTURES FOR CHILDREN WITH ATTENTION DEFICIT
HYPERACTIVITY DISORDER (ADHD)**

Abstract

This study aims to develop instructional media based on Bible Warriors Adventures (BWA) games for children with ADHD. Using a quantitative approach with research and development methods. Product validation is carried out by a team of experts consisting of media experts, design experts, and material experts. Involved 27 child participants with ADHD divided into two groups, seven for small groups, and 20 people for field tests. The instrument used in product validation was a Likers scale questionnaire while for field testing using initial screening and final screening. The results of expert validation that the developed product is suitable for use. The research findings show that $p\text{-value} > 0.05$ means that there is a difference with a 95% confidence level. The mean value of 7.4000 has a positive sign, meaning that there is a tendency to decrease in the screening score after treatment. The average decrease is 7.4. It can be concluded that the application of BWA-based instructional media is effective for cognitive impairment in stimulating the attention of students with ADHD. The conclusion that the product of this development is instructional media the BWA game-based for cognitive training in stimulating the attention of students with ADHD 7-8 years age range in the form of BWA game-based instructional media applications and the QR code hyperlink module as a guide.

Keyword: *Instructional Media, Children with ADHD, BWA games*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME BIBLE
WARRIORS ADVENTURES UNTUK ANAK DENGAN ATTENTION DEFICIT
HYPERACTIVITY DISORDER (ADHD)**

Abstraks

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis games *Bible Warriors Adventures* (BWA) untuk anak dengan ADHD. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *research and development*. Validasi produk dilakukan oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Melibatkan 27 peserta anak dengan ADHD yang terbagi dalam dua kelompok yaitu tujuh orang untuk kelompok kecil, dan 20 orang untuk uji lapangan. Instrumen yang digunakan dalam validasi produk adalah kuesioner skala likers sedangkan untuk uji lapangan dengan menggunakan screening awal dan screening akhir. Hasil validasi ahli bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan. Temua penelitian bahwa $p\text{-value} > 0.05$ artinya ada perbedaan dengan tingkat kepercayaan 95 %. Untuk nilai Mean sebesar 7.4000 memiliki tanda positif, artinya terjadi kecenderungan penurunan score screening sesudah perlakuan. Rata-rata penurunannya adalah sebesar 7.4. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran berbasis BWA efektif untuk pelatihan kognitif dalam menstimulus atensi murid dengan ADHD. Kesimpulan bahwa hasil produk dari pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis game BWA untuk pelatihan kognitif dalam menstimulus atensi murid dengan ADHD rentang usia 7-8 tahun berupa aplikasi media pembelajaran berbasis game BWA dan modul *hyperlink qr code* sebagai panduan.

Keyword: *Media Pembelajaran, Anak dengan ADHD, game BWA*

**PERSETUJUAN PANITIA UJIAN
DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TERBUKA DISERTASI /
PROMOSI DOKTOR**

Promotor



Prof. Dr. Yufiarti, M.Psi.

Tanggal 11 Agustus 2020

Co -Promotor



Dr. Wuryani, M.Pd.

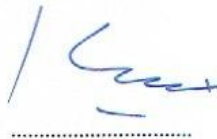
Tanggal 12 Agustus 2020

NAMA

TANDA TANGAN

TANGGAL

Dr. Komarudin, M.Si.
(Ketua)¹


.....

25-08-2020

Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd.
(Sekretaris)²


.....

18-8-2020


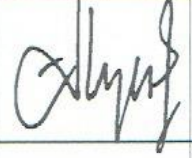




Nama : Maria Agustini

No. Registrasi : 7517167484

Tanggal Lulus :

**PERSETUJUAN PERBAIKAN DISERTASI
SETELAH UJIAN HASIL TERTUTUP**

Nama : Maria Agustini
 No. Registrasi : 7517167484
 Program Study : S3 PAUD
 Angkatan : 2016/2017

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd Direktur Pascasarjana		18-8-2020
2.	Dr. Elindra Yetti, M.Pd. Koordinator Program Studi S3 PAUD Universitas Negeri Jakarta		12/8/2020
3.	Prof. Dr. Yufiarti, M.Pd. Promotor		11 Agustus 2020
4.	Dr. Wuryani, M.Pd. Co-promotor		11/8-2020
5.	Dr. Karnadi, M.Si Penguji II		11 Agustus 2020
6.	Prof. Dr. Suparno, M.Pd Penguji Luar		12 Agustus 2020

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa disertasi yang saya susun sebagai prasyarat untuk memperoleh gelar Doktor dari Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta seluruhnya hasil karya sendiri

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Disertasi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau Sebagian disertasi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jakarta, 18 Juli 2020



Maria Agustini



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Maria Agustini
NIM : 7517167484
Fakultas/Prodi : PASCASARJANA/PAUD
Alamat email : yerumartin@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME BIBLE WARRIORS
ADVENTURES UNTUK ANAK DENGAN ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY
DISORDER (ADHD)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 16 Oktober 2020

Penulis

Maria Agustini

(
nama dan tanda tangan
)

KATA PENGANTAR

Segala puji, hormat dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat, rahmat dan kasih setia-Nya di sepanjang kehidupan penulis maka penulis dimampukan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Jakarta dan menyelesaikan proposal disertasi dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game *Bible Warrior Adventure* untuk Anak dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)”** Penulisan Disertasi ini diajukan guna memenuhi salah satu syarat dalam mencapai gelar Doktor Pendidikan pada Program Pascasarjana Pendidikan Usia Dini Universitas Negeri Jakarta.

Dengan menyadari bahwa sejak awal masa studi program strata tiga (S3) sampai dengan penyelesaian proposal disertasi ini, penulis banyak mendapat bimbingan, nasehat, serta dorongan maupun bantuan moril dan materiil dari berbagai pihak, maka melalui kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada:

1. Dr. Komarudin, M.Si Rektor Universitas Negeri Jakarta dan Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd selaku Direktur Pascasarjana serta seluruh staf pengajar dan pegawai administrasi yang telah berupaya secara terus-menerus untuk meningkatkan pelayanan akademik di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
2. Koordinator Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini S3 Dr. Elindra Yetti, M.Pd yang dengan sabar memberikan motivasi dan memberikan bantuan dalam penyelesaian penulisan disertasi.
3. Prof. Dr. Yufiarti M.Si. (Promotor) yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memotivasi, membimbing, mengarahkan penulis selama proses penulisan Disertasi ini.

4. Dr. Wuryani M.Pd. (Co Promotor) yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memotivasi, membimbing, mengarahkan penulis selama proses penulisan Disertasi ini.
5. Para dosen program Pascasarjana PAUD S3 UNJ yang telah membagikan ilmu pengetahuannya kepada penulis selama penulis menjalani proses studi di Universitas Negeri Jakarta.
6. Para karyawan program Pascasarjana UNJ yang telah membantu kelancaran proses administrasi penulis selama studi.
7. Komisi-komisi Anak Gereja Kristen Indonesia yang telah bekerjasama dengan penulis dalam memberikan informasi dan masukan-masukan yang berguna dalam rangka penyelesaian Disertasi ini
8. Majelis Jemaat GKI Sarua Indah Ciputat-Tangerang dan Majelis Jemaat GKI Pakuwon, Jelambar-Jakarta Barat yang telah memberi kesempatan penulis menyelesaikan studi ditengah pelayanan dan proses mutasi kependetaan yang sedang berlangsung.
9. Ayahanda (Alm) Markus Hadiprijanto (Tjioe Boen Jang), Ibunda Trifena Soedarni, Ibunda dari suami Sakinem, Orang tua angkat Alm. Djanuar Djunaedi Sentosa (Tjong Djung Seng) dan Ritawati, Gouw Haryanto dan Endah Trinawati, Syonato Wijaya dan Lidia dengan segala dukungan doa, moril dan materiil yang telah diberikan selama ini untuk keberhasilan penulis.
10. Adikku Yozef Yanwar Hadiprijanto yang selalu mendoakan dan membangkitkan semangat penulis.
11. Suami yang terkasih Ayub Wahyono yang dengan setia selalu memotivasi dan memberikan dorongan bagi penulis untuk menyelesaikan proses penulisan Disertasi sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S3 ini, buah hati tercinta

Charistheo Fiducia Christo dan Christa Soteria Cosmosa yang selalu menjadi inspirasi bagi penulis.

12. Rekan-rekan studi di UNJ Kelas Reguler angkatan 2016 yang selalu memberikan masukan dan motivasi kepada penulis selama penulis menuntut ilmu selama ini.
13. Sahabat karib yang memotivasi, memberikan percikan ide, inspirasi dan teman berdiskusi bagi penulis: Auritha Kurniajati Zega dan Volker Muller, Isabela Sinulingga, Helen Aramada.

Kiranya Tuhan Yesus Kristus memberkati segala bentuk dukungan dan bantuan yang telah diberikan oleh saudara-saudara kepada penulis. Penulis berharap kiranya karya ini dapat memberi manfaat bagi siapa saja yang membacanya.



Jakarta, 19 Mei 2020

Maria Agustini

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	9
C. Perumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Signifikan Penelitian	10
F. Kebaharuan Penelitian	11

BAB II KAJIAN TEORETIK

A. Anak Usia Dini dengan ADHD.....	16
1. Pengertian Anak Usia Dini	16
1.1 Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini	18
1.2 Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	22
1.2.1 Pengertian Kognitif Anak Usia Dini	24
1.2.2 Karakteristik Perkembangan Kognitif AUD	27
1.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif AUD	31
1.2.4 Media Pengembangan Kognitif AUD	38
2. Pengertian <i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i> (ADHD)	44
2.1 Karakteristik Anak dengan ADHD	49
2.2 Penyebab ADHD	57
2.3 Klasifikasi ADHD	58
2.3.1 Gejala utama yang muncul pada anak <i>ADHD</i>	58
2.3.2 Tingkat Keparahan Anak <i>ADHD</i>	60
2.4 Identifikasi ADHD	61
3. Inatensi AUD dengan ADHD	62
3.1 Pengertian Atensi	62
3.2 Jenis-jenis Atensi	69
3.3 Karakteristik Gangguan Atensi	72
3.4 Faktor Penyebab Gangguan Atensi	74
3.5 Dampak Gangguan Atensi	85
3.6 Metode Meningkatkan Fungsi Keterampilan Kognitif Khususnya Atensi Anak dengan ADHD	87

3.7	Metode Pelatihan Kognitif dengan Gamifikasi untuk AUD dengan <i>ADHD</i>	94
B.	Konsep Pengembangan Media Pembelajaran	98
1.	Pengertian Pengembangan	98
2.	Model-Model Pengembangan Pembelajaran	104
2.1	Model ADDIE	106
2.2	Model ASSURE	106
2.3	Model MPI	109
2.4	Model Dick, Carey, and Carey	110
2.5	Model Kemp	112
2.6	Model ARCS	113
2.7	Model Lee dan Owens	114
3.	Konsep Media Pembelajaran yang Dikembangkan	116
4.	Konsep Belajar dan Pembelajaran	118
4.1	Pengertian Teori Belajar	118
4.2	Pengertian Teori Pembelajaran	122
4.3	Teori Pengalaman Belajar	124
5.	Media Pembelajaran	126
5.1	Tujuan Media Pembelajaran	127
5.2	Tujuan Media Pembelajaran	128
5.3	Kriteria Media Pembelajaran	129
5.4	Klasifikasi Media Pembelajaran	130
6.	Pengertian <i>Game</i> (Permainan)	132
6.1	Pembelajaran Berbasis Game Anak-anak dengan <i>ADHD</i> ...	133
6.2	Pembelajaran Bebas Game di Kelas	135
6.3	Game <i>Bible Warrior Adventures</i>	138
6.4	Music game Bible Warriors Advanture	145
6.4.1	Musik untuk Relaksasi, Transisi Pembangkit Energi dan Visualisas	145
6.4.2	Dampak Musik pada Mood	150
6.4.3	Instrumen Musik Sebagai Sarana Terapi Anak <i>ADHD</i>	152
6.4.4	Terapi Latihan Kognitif sebagai Panduan Belajar	153
C.	Penelitian yang Relevan	157
D.	Kerangka Teoretik	163
E.	Rancangan Model	165

BAB III METODELOGI PENELITIAN

A.	Tempat dan Waktu Penelitian	170
B.	Karakteristik Bahan Pembelajaran yang dikembangkan	170
C.	Definisi Operasional Variabel	171
D.	Pendekatan dan Metode Penelitian	173
E.	Langkah-langkah Pengembangan Media	175
1.	Study Pendahuluan	175
2.	Perencanaan Pengembangan Media	177
3.	Validasi, Evaluasi, dan Revisi Media	182
4.	Implementasi Media	187

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Hasil Penelitian	189
B.	Pembahasan	242

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Kesimpulan	243
B.	Implikasi	244
C.	Rekomendasi	244

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

