

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah individu yang masih bergantung pada orang dewasa dan lingkungannya, artinya membutuhkan lingkungan yang dapat memfasilitasi dalam memenuhi kebutuhan dasarnya (Supartini, 2004). Kehadiran anak dalam suatu keluarga merupakan harapan semua keluarga, karena kehadiran anak di dalam keluarga tersebut akan menimbulkan kesenangan dan kebahagiaan. Hampir semua pasangan menginginkan kehadiran anak guna melangsungkan keturunan. Namun, terkadang anugerah tersebut memiliki kekurangan, terutama bilamereka memiliki anak yang mengalami gangguan pada masa perkembangannya. Ada berbagai macam gangguan perkembangan yang diderita oleh anak-anak salah satunya adalah ADHD (Soetjningsih, 2006).

ADHD (*Attention Deficit Hyperactive Disorder*) atau disebut Hiperaktif merupakan suatu gangguan perilaku yang ditandai dengan kurangnya perhatian, aktivitas berlebihan dan perilaku impulsif yang tidak sesuai dengan umumnya. ADHD merupakan kelainan psikiatrik dan perilaku yang paling sering ditemukan pada anak. ADHD dapat berlanjut sampai masa remaja, bahkan dewasa. Pada anak usia sekolah, ADHD berupa gangguan akademik dan interaksi sosial dengan teman. Sementara pada anak dan remaja dan dewasa juga menimbulkan masalah yang serius (Mulyono, 2003).

Banyak faktor yang dianggap sebagai penyebab gangguan ini seperti faktor genetik, faktor perkembangan janin, penggunaan alkohol oleh ibu selama kehamilan, keracunan, alergi makanan, lingkungan, pola asuh orang tua, aktivitas otak yang berlebihan (Ikatan Dokter Indonesia, 2010).

Menurut Breton (dalam Husnah, 2007), pada tahun 2006 ADHD lebih banyak dialami oleh anak laki-laki dari pada anak perempuan estimasi 2-4 % untuk anak perempuan, dan 6-9 % untuk anak laki-laki usia 6-12 tahun. Angka kejadian ADHD dikalangan usia remaja menjadi menurun, baik pada perempuan maupun laki-laki, tetapi jumlah ADHD laki-laki tetap lebih banyak. Anak laki-laki ADHD lebih banyak terjadi karena mereka lebih menunjukkan perilaku menentang dan agresif dibandingkan anak perempuan.

Jumlah penderita ADHD di seluruh dunia terus meningkat dari tahun ke tahun. Angka kejadian ADHD di dunia adalah 3-10 %, di Amerika Serikat sekitar 3-7 % sedangkan di Negara Jerman, Kanada dan Selandia Baru sekitar 5-10 %. *Diagnosis and Statistic Manual (DSM IV)* menyebutkan prevalansi kejadian ADHD pada anak usia sekolah sekitar 3-5 % (Sulistia, 2008).

Berdasarkan hasil pendataan/survey *Departemen Sosial RI* jumlah penderita ADHD pada 9 provinsi sebanyak 99.203 jiwa dan 10,5% (9.327 jiwa) merupakan penyandang yang mengalami hambatan dalam kegiatan sehari-hari (*activity daily living/ADL*). Sekitar 67,33% penyandang tidak mempunyai keterampilan dan pekerjaan (Husnah, 2007).

Jumlah penyandang ADHD di Kabupaten Banyumas pada tahun 2007 ada sebanyak 775 jiwa, pada tahun 2008 bertambah menjadi 873 jiwa, pada

tahun 2009 berkurang menjadi 628 jiwa dan pada tahun 2010 berkurang kembali menjadi 466 jiwa (Dinas Kesehatan Kabupaten Banyumas).

ADHD merupakan bentuk gangguan perhatian yang disertai hiperaktifitas. Gangguan ini banyak meresahkan para orang tua khususnya ibunya, karena mereka tidak bisa mengendalikan perilaku yang dimiliki anak. Penyebab pasti dan patologi ADHD masih belum terungkap secara jelas. Seperti halnya gangguan autis, ADHD merupakan suatu kelainan yang bersifat multifaktorial. Banyak permasalahan yang sering timbul pada anak ADHD. Kebanyakan anak ADHD mengalami kesulitan dalam menjaga perhatiannya konsentrasi dalam tugas dan bermain, susah dalam mengikuti perintah dalam tugas dan bermain, kesulitan dalam mengorganisasikan tugas dan bermain, selalu terburu-buru dan penurunan tingkat kognitif atau pemahanan (Danuatmadja, 2003).

Anak ADHD seringkali mengalami kesulitan di lingkungan sekolah atau pendidikan luar biasa. Kebanyakan dari anak-anak yang menderita ADHD mengalami kegagalan dalam bidang akademik. Kemampuan kognitif mereka terganggu yang menyebabkan sulit untuk memahami (Danuatmadja, 2003).

Dalam penanganan anak-anak ADHD tersebut, tentunya dibutuhkan sistem pengajaran khusus yang berbeda dengan sekolah umum, dimana pada anak gangguan ADHD mengalami gangguan berupa ketrampilan motorik dan adaptif, mereka juga mengalami gangguan berupa gangguan kognitif (Husnah, 2007).

Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang mencakup segala bentuk pengenalan, kesadaran, pengertian yang bersifat mental pada diri individu yang digunakan dalam interaksinya antara kemampuan potensial dengan lingkungan seperti dalam aktivitas mengamati, menafsirkan, memperkirakan, mengingat, menilai dan lain-lain. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitasnya dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir dimana kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu dikembangkan (Yusuf, 2010). Kelemahan atau ketidakmampuan kognitif muncul pada masa kanak-kanak sebelum 18 tahun ditandai keterbatasan pada sedikitnya dua area yaitu berbicara dan berbahasa, ketrampilan merawat diri, ketrampilan sosial, penggunaan sarana masyarakat, kesehatan dan keamanan, akademik fungsional, bekerja dan rileks, dan lain-lain (Soetjiningsih, 2006).

Kegiatan stimulasi pembelajaran yang menyenangkan, eksploratif, divergen dan reflektif diperlukan untuk mengembangkan fungsi otak secara optimal. Melalui pemberian stimulasi – stimulasi pendidikan yang tepat maka akan membantu dalam pemenuhan aspek kognitif pada anak. Aspek yang dapat dipelajari salah satunya terapi bermain (Mulyani, 2007).

Terapi-terapi yang diterapkan untuk menyembuhkan atau meminimalisir masalah yang dimiliki oleh anak dengan gangguan ADHD. Salah satunya adalah terapi bermain. Terapi bermain adalah proses terapi psikologik pada anak, dimana alat permainan menjadi sarana utama untuk mencapai tujuannya. Bermain sangat penting bagi anak untuk melanjutkan

tumbuh kembang dan mengembangkan kreativitas (Yusuf, 2010). Kurangnya pemenuhan kebutuhan bermain dapat berpengaruh pada perkembangan motorik dan kognitif yang berbahaya bagi penyesuaian sosial dan pribadi anak. Kurangnya pemenuhan kebutuhan bermain dapat menimbulkan akibat yang tidak menguntungkan konsep diri anak, akibatnya sering timbul masalah perilaku dan emosi, selain itu dapat pula menyebabkan terjadi keterlambatan perkembangan motorik. Bermain diharapkan dapat menimbulkan kematangan dalam pertumbuhan dan perkembangan. Salah satu fungsi bermain adalah merangsang perkembangan sensori dan motorik, termasuk didalamnya kognitif. Salah satu pilihan permainan adalah *puzzle*.

Permainan *puzzle* adalah permainan teka teki yang menyatukan kembali beberapa bagian objek yang acak pada tempatnya yang sesuai. *Puzzle* juga diartikan permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang dipecah dalam beberapa bagian. Manfaat permainan *puzzle* meliputi meningkatkan ketrampilan kognitif, ketrampilan motorik halus, ketrampilan sosial, melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih logika dan memperluas pengetahuan (Mulyani, 2007).

Media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang menyenangkan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan berfikir atau kemampuan kognitif untuk memecahkan suatu masalah. Penggunaan media *puzzle* tepat bagi anak - anak dari segi ketersediaan, kemudahan dan kemampuan lembaga dalam menyediakan sarana penunjang bagi proses

pembelajaran, karena media *puzzle* dapat memberikan stimulus yang menarik bagi anak dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif (Trisyana, 2011).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 September 2013 Di SLB Nasional, terdapat 48 anak yang dibagi menjadi 3 kelas. Kelas I sebanyak 10 anak yang mengalami Tuna Rungu, Kelas II sebanyak 18 anak yang mengalami autisme, Kelas III sebanyak 25 anak yang mengalami ADHD dan susah berkonsentrasi. Sebagian besar anak Kelas III mengalami penurunan tingkat pemahaman dan kesulitan dalam proses belajar mengajar tanpa menggunakan metode terapi bermain. Dari 25 anak kelas ADHD ditemukan 19 anak belum bisa menyusun permainan *puzzle*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru di SLB Nasional, kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan ketrampilan motorik halus dan kognitif pada siswa ADHD berupa permainan *indoor* seperti merangkai manik-manik, menggambar, mewarnai, dan lain-lain, sedangkan untuk ketrampilan motorik kasar berupa permainan *outdoor* dalam bentuk olahraga seperti bermain bola, senam dan upacara.

Hasil penelitian yang telah dilakukan, *puzzle* memiliki dampak positif, hal ini dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar dalam setiap siklus. Ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 40% belum tercapai. Dari 20 siswa masih ada yang pengembangannya masih belum mencapai target, sebanyak 10 siswa mampu dengan bantuan, 10 siswa mampu dengan mandiri. Pada siklus II ketuntasan belajar tercapai menjadi 85%. Dari 20 siswa, sebanyak 3 siswa mampu dengan bantuan, 17 siswa mampu dengan mandiri. Hal tersebut

membuktikan bahwa melalui media *puzzle* kemampuan kognitif anak meningkat. Dapat meningkatkan ketrampilan anak dalam mengembangkan kognitifnya, kemampuan otak anak menjadi terbiasa berfikir untuk memecahkan masalah yang dihadapinya sampai tuntas dengan mandiri tanpa mengenal putus asa (Trisyana, 2011).

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengetahui “Efektifitas permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactive Disorder*) di SLB Nasional, Desa Sudimara, Kecamatan Cilongok, Kabupaten Banyumas”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana efektifitas permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactive Disorder*) di SLB Nasional, Desa Sudimara, Kecamatan Cilongok, Kabupaten Banyumas?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui efektifitas permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactive Disorder*) di SLB Nasional, Desa Sudimara, Kecamatan Cilongok, Kabupaten Banyumas.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini dimaksudkan untuk :

- a. Mengetahui karakteristik anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactive Disorder*) di SLB Nasional, Desa Sudimara, Kecamatan Cilongok, Kabupaten Banyumas.
- b. Mengetahui kemampuan kognitif anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactive Disorder*) di SLB Nasional, Desa Sudimara, Kecamatan Cilongok, Kabupaten Banyumas sebelum dan sesudah mendapat perlakuan aktivitas terapi bermain *puzzle*.
- c. Ada efektifitas permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactive Disorder*) di SLB Nasional, Desa Sudimara, Kecamatan Cilongok, Kabupaten Banyumas.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Orang Tua

Dapat digunakan untuk menambah pengetahuan tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak di SLB khususnya anak ADHD.

2. Manfaat bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat sebagai bahan masukan untuk menggunakan permainan *puzzle* dalam pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan perkembangan kognitif pada anak ADHD di SLB.

3. Manfaat Pengelola Sekolah

Hasil penelitian ini juga diharapkan sebagai bahan masukan untuk memfasilitasi alat permainan – permainan bagi anak di SLB.

E. Penelitian Terkait

1. Sari Trisyana (2011)

Judul penelitian ini meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media *puzzle* pada kelompok B di TK siswa Budi Surabaya. Peneliti ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini anak kelompok B taman kanak-kanak. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Metode yang digunakan dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah metode *purposive sampling*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *puzzle* memiliki dampak positif, hal ini dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar dalam setiap siklus. Ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 40% belum tercapai. Dari 20 siswa masih ada yang pengembangannya masih belum mencapai target, sebanyak 10 siswa mampu dengan bantuan, 10 siswa mampu dengan mandiri. Pada siklus II ketuntasan belajar tercapai menjadi 85%. Dari 20 siswa, sebanyak 3 siswa mampu dengan bantuan, 17 siswa mampu dengan mandiri. Hal tersebut membuktikan bahwa melalui media *puzzle* kemampuan kognitif anak meningkat. Dapat meningkatkan ketrampilan anak dalam mengembangkan kognitifnya, kemampuan otak anak menjadi terbiasa berfikir untuk memecahkan masalah yang dihadapinya sampai tuntas dengan mandiri tanpa mengenal putus asa.

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan adalah pada jenis penelitiannya yaitu menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan

metode *pra eksperimental*, variabel yang diteliti permainan *puzzle* dan perkembangan kognitif anak ADHD, cara pengambilan sampel menggunakan *total sampling*, populasi dalam penelitian ini adalah anak ADHD.

2. Asmahul Husnah (2007)

Judul penelitian ini efektifitas terapi ABA (*Applied Behavior Analysis*) pada anak penderita ADHD (*Attention Deficit Hyperactive Disorder*) di pusat terapi terpadu anak dengan kebutuhan khusus. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen kasus tunggal (*single case experimental design*). Kasus tunggal dalam penelitian ini adalah beberapa subjek yang tergabung dalam satu kelompok dengan karakteristik anak penderita ADHD. Dengan menggunakan kategori desain A-B-A withdrawal yang melibatkan fase baseline (A) dan fase perlakuan (B). Metode yang digunakan dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah metode *purposive sampling*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan perilaku pada anak penderita ADHD mengalami perkembangan setelah diberi terapi ABA. Subjek yang semula cukup sulit memperhatikan ketika diberi materi, sulit duduk dengan tenang, jarang menatap lawan bila dipanggil, menghindari dari tugas yang diberikan, berbicara berlebihan, sering memaksa atau menyela, sulit untuk menunggu antrian dan mudah teralihkan perhatian pada rangsangan dari luar yang muncul, mengalami perkembangan menjadi lebih sering memperhatikan ketika diberi materi, dapat duduk dengan tenang, bila

dipanggil sering menatap lawan bicara, jarang menghindar dari tugas yang diberikan, gaya bicara sudah mulai teratur, jarang memaksa atau menyela ketika ada orang bicara, dapat menunggu giliran dalam antrian dengan teman-temannya serta pengalihan pada rangsangan dari luar yang muncul mulai berkurang. Hal tersebut membuktikan bahwa terapi ABA efektif diterapkan pada anak penderita ADHD.

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan adalah pada jenis penelitiannya yaitu menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan metode *pra eksperimental*, variabel yang diteliti permainan *puzzle* dan perkembangan kognitif anak ADHD, cara pengambilan sampel menggunakan *total sampling*, populasi dalam penelitian ini adalah anak ADHD.