

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk meningkatkan kualitas individu. Pendidikan juga sangat penting bagi peningkatan sumber daya manusia suatu bangsa. Hal tersebut tertuang dalam Tujuan Pendidikan Nasional yang tersurat dalam UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sebagai bagian dari pendidikan secara keseluruhan sangat berperan penting dalam mewujudkan cita-cita luhur tersebut, sehingga pemerintah tidak segan-segan dalam menetapkan kebijakan mengenai Kurikulum 2013. Harapan utamanya adalah terwujudnya manusia Indonesia yang utuh seperti tertuang dalam Tujuan Pendidikan Nasional, dengan pencapaian kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor.

Secara umum, keberhasilan suatu pendidikan bergantung pada proses pembelajaran. Adapun keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor isi kurikulum, antara lain tujuan pengajaran, pendidik, peserta didik, media pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi.

Bertolak dari paparan tersebut, peneliti mengambil ide masalah terhadap peserta didik. Salah satu masalah peserta didik di kelas umum yang kurang mendapat perhatian para pendidik terutama orangtua adalah gangguan pada anak yang disebut *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) atau Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH). ADHD atau GPPH adalah gangguan perilaku yang ditandai dengan *inattention* (gangguan pemusatan perhatian), *impulsive* (berbuat dan berbicara tanpa memikirkan akibatnya), dan *hyperactivity* yang tidak sesuai dengan umurnya.

Berdasarkan observasi pendahuluan dan obeservasi lanjutan pada kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, mulai Januari 2013 sampai sekarang, pada peserta didik Kelas I (sekarang Kelas II) di SDN Cicalengka 05, telah ditemukan 3 peserta didik laki-laki dari 99 peserta didik didiagnosis ADHD. Diagnosis ADHD dilakukan oleh peneliti dengan mengamati gejala-gejala yang muncul minimal di dua tempat, yaitu rumah dan sekolah serta bersifat menetap selama 6 bulan.

Hasil observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa peserta didik dengan ADHD cenderung mengganggu proses pembelajaran, baik dengan aktivitas dirinya yang tidak bisa diam maupun aktivitas mengganggu teman-temannya yang sedang belajar. Pada pembelajaran penjas yang didominasi di luar kelas, peserta didik dengan ADHD memiliki keterampilan motorik yang rendah jika dibandingkan dengan peserta didik normal seusianya, misalnya gerak koordinasi yang melibatkan mata-tangan seperti gerak lempar tangkap bola.

Peserta didik sebagai salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran harus ditata sedemikian rupa supaya kondusif dan terkonsentrasi penuh pada pembelajaran, sehingga berbagai bentuk informasi terkait materi pembelajaran akan tersampaikan secara utuh.

Anak bukanlah miniatur orang dewasa, sehingga dalam pembelajaran pun pendidik harus mempertimbangkan pendekatan pembelajaran sesuai dengan usia perkembangan mereka. Sebagaimana Jean Peaget (dalam Asrori, 2009, hlm. 49-54) membagi empat tahapan perkembangan kognitif, antara lain “tahap sensori-motoris, tahap praoperasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal”.

Piaget (dalam Crain, 2011, hlm. 120-138) mengemukakan tahapan perkembangan anak usia sekolah terletak pada tahapan ketiga, yaitu tahap operasional konkret dengan rentang usia 7–11 tahun. Salah satu karakteristik tahapan ini adalah pemahaman konsep diperoleh dari proses mengalami sendiri, sehingga pada usia ini anak cenderung mencoba dan ingin tahu. Artinya, pada tahap ini anak cenderung banyak bergerak dan beraktivitas, sehingga pendekatan pembelajaran yang sesuai pada tahapan ini adalah pendekatan bermain.

Beberapa alasan penulis menerapkan pendekatan bermain didasari teori-teori yang dikemukakan para ahli, seperti Bigot, Kohnstam, dan Palland, Rob & Leertouwer (dalam Sukintaka, 1992, hlm. 4-5), antara lain:

- a. Teori Rekreasi atau Teori Pelepasan. Teori rekreasi dikemukakan oleh para ahli dari Jerman, yaitu Scaller (1841) dan Lazarus (1884). Mereka berpendapat bahwa permainan adalah keasyikan yang bukan dalam bentuk bekerja dan bermaksud untuk bersenang-senang serta istirahat.
- b. Teori Surplus atau Teori Kelebihan Tenaga. Teori ini dikemukakan oleh Herbert Spencer yang menyatakan bahwa tenaga berlebihan yang ada pada anak itu menuntut jalan keluar dan dapat disalurkan dalam permainan.
- c. Teori Teologi. Teori ini dikemukakan oleh ahli kebangsaan Jerman yang bernama Karl Groos. Ia menyatakan bahwa permainan mempunyai tugas biologik yang mempelajari fungsi hidup sebagai persiapan untuk hidup yang akan datang.
- d. Teori Sublimasi. Teori Sublimasi dikemukakan oleh ahli kebangsaan Swis yang bernama Ed Claparede. Ia menyatakan bahwa permainan bukan hanya mempelajari fungsi hidup tetapi merupakan proses sublimasi, yaitu dengan bermain insting rendah akan menjadi tingkat perbuatan yang tinggi.
- e. Teori Buhler. Carl Buhler adalah ahli kebangsaan Jerman. Ia menyatakan bahwa permainan tidak hanya mempelajari fungsi hidup, tetapi juga merupakan *function lust* (nafsu berfungsi), dan *activity of drang* (kemauan untuk aktif).
- f. Teori Reinkarnasi. Teori Reinkarnasi dikemukakan oleh Stanley Hall. Ia menyatakan bahwa permainan anak itu adalah ulangan dari kehidupan nenek moyangnya.

Masa kanak-kanak merupakan masa bermain dan mengeksplorasi segala sesuatu yang mereka ingin tahu, sehingga masa-masa tersebut anak akan terlihat aktif. Ketika bermain mereka melakukannya dengan asyik dan menyenangkan, bukan merupakan pekerjaan yang membebani mereka. Adapun kelebihan tenaga mereka salurkan dalam aktivitas bermain sehingga mereka merasa puas. Upaya mengeksplorasi aktivitas baik secara fisik maupun mental secara tidak langsung

akan membekali mereka dalam kehidupan yang akan datang. Pengalaman yang mereka dapatkan selama bermain akan menambah mereka lebih luwes menghadapi aktivitas pada usia yang semakin dewasa dan semakin kompleks. Akhirnya, mereka memiliki keinginan dan cita-cita terhadap tokoh-tokoh yang diidentifikasi olehnya sebagai tokoh atau bentuk kegiatan yang menjadi inspirasi, dimana biasana permainan yang dimainkan oleh anak-anak merupakan suatu aktivitas yang sifatnya reinkarnasi dari nenek moyang dari masa-masa sebelumnya.

Berdasarkan teori-teori tersebut, melalui pendekatan bermain diharapkan peserta didik merasa senang (*have fun*). Rasa senang yang muncul diharapkan searah dengan tingginya perhatian terhadap aktivitas dan konsep belajar gerak. Keinginannya untuk beraktivitas memungkinkan dapat melatih kemampuan koordinasi gerakan, karena menurut Mulyani dalam jurnalnya mengenai Perkembangan Visual Motorik Pasien ADHD (2007, hlm. 141) menyatakan bahwa “Anak GPPH banyak yang mengalami gangguan visual motorik karena selain mengalami gangguan konsentrasi, emosinya juga cenderung impulsif dan hiperaktivitas sehingga tidak telaten melakukan aktivitas yang memerlukan ketekunan dan ketelatenan”. Pendapat lain dikemukakan oleh Rusmawati dan Dewi dalam jurnalnya mengenai Pengaruh Terapi Musik dan Gerak (2011, hlm. 79) bahwa “Aktif secara fisik akan membantu memperhalus kemampuan motorik dan koordinasi tubuh yang pada akhirnya memperhalus reflek mental dan mendorong perkembangannya”.

Anak ADHD juga mengalami gangguan fungsi penglihatan, pendengaran, dan organ tubuh lainnya untuk merespon dan mengeksekusi suatu tugas gerak serta kedisiplinan peserta didik terhadap peraturan sederhana yang mengikat suatu permainan. Sebagaimana dikemukakan Setyawan dalam jurnalnya mengenai Aspek Neurologis ADHD, bahwa anak ADHD akan mengalami gangguan terkait penglihatan dan pendengaran sehingga mengalami kelambatan penerimaan stimulus dalam *lobus frontal*, “dimana *lobus frontal* berfungsi dalam memilah-milah rangsangan yang masuk, membuat perencanaan program, mengevaluasi pelaksanaan, serta mengoreksi bila terdapat penyimpangan.” Sementara itu, proses

kerja *lobus frontal* diawali dengan penerimaan rangsang yang diterima indera penglihatan dan pendengaran. Pendekatan bermain diharapkan dapat mengendalikan perhatian dan perilaku hiperaktif peserta didik yang didiagnosis ADHD dengan rangsangan aktivitas menyenangkan dan instruksi-instruksi sederhana yang mudah diingat dan tidak memerlukan perhatian yang membebani mereka sehingga perhatiannya mudah teralih dan tidak tahu apa yang harus dilakukannya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, pada pembelajaran umum, anak ADHD cenderung mengganggu, misalnya mengobrol dengan temannya, memainkan alat tulis, lambat dalam melakukan tugas guru bahkan tidak mengerjakan sama sekali, serta perilaku mengganggu lainnya. Sedangkan, di lapangan dalam pembelajaran penjas anak ADHD tidak memperhatikan instruksi guru, mengobrol dengan suara yang keras, tidak memahami tugas gerak yang harus dilakukannya, serta cenderung lebih sibuk dengan gerakan-gerakan sendiri tanpa tujuan dan sulit diatur.

Hasil observasi di atas menunjukkan penderita ADHD memiliki kelainan pada tingkat aktivitas gerak tinggi, tetapi tingkat keterampilan motorik rendah. Adapun pendekatan bermain diterapkan sebagai pendekatan yang dianggap cocok karena sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik. Untuk mengukur tingkat keterampilan motoriknya, peneliti mengujicobakan *Motor Ability Test* untuk Sekolah Dasar. Hal ini sangat penting mengingat aktivitas Penjasorkes sarat dengan keterampilan gerak, jika tidak diperbaiki dan dilatih sejak dini apalagi pada peserta didik dengan gangguan perhatian yang notabene memiliki kemampuan motorik rendah maka gangguan dan kesulitan tersebut akan berkembang sampai remaja bahkan dewasa. Sebagaimana hasil penelitian menunjukkan bahwa 30–80% kasus ADHD menetap pada masa remaja, bahkan sampai dewasa. Hal ini termasuk aspek kemampuan gerak. Jadi, diharapkan peserta didik yang didiagnosis ADHD kemudian mendapatkan perlakuan dan perhatian dalam penelitian ini, risiko ADHD dapat semakin menurun. Artinya, anak akan dapat hidup normal sebagaimana anak lainnya.

Melalui penelitian Eksperimen Subjek-Tunggal peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh pendekatan pembelajaran bermain terhadap keterampilan motorik peserta didik dengan ADHD, sehingga peneliti akan mencoba melakukan penelitian lebih lanjut.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan observasi pendahuluan dan pengamatan, peneliti menemukan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Anak cenderung lebih suka bermain sendiri maupun berpasangan ketika proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas, baik di tempat duduk bahkan sampai lari saling mengejar.
2. Cara bermain anak, terutama pada anak laki-laki sering mengakibatkan salah satu teman atau keduanya menangis, karena mereka tidak memiliki kemampuan untuk saling kontrol.
3. Anak cenderung sering keluar masuk kelas dengan alasan buang air kecil atau buang air besar, meskipun semata-mata hal ini disebabkan karena keinginan untuk selalu bergerak.
4. Anak-anak yang didiagnosis ADHD lebih mendominasi aktivitas sehari-hari meskipun selalu bertanya dan melakukan kesalahan dalam melakukan aktivitas.
5. Di Amerika Serikat kasus ADHD berkisar antara 2-20% pada anak-anak usia sekolah dan 3-7% pada usia pra pubertas. Di Indonesia jumlahnya belum dapat dipastikan, namun kasus anak ADHD semakin meningkat (*Jurnal eCI, Volume 2, Nomor 1, Maret 2014*).
6. Menurut Paternotte & Buitelaar (2010: 14) menyatakan bahwa “sebagian besar anak ADHD memiliki masalah dengan motorik sehingga disebut dengan *developmental coordination disorder (DCD)*.”

C. Rumusan Masalah Penelitian

Untuk memfokuskan identifikasi permasalahan di atas, peneliti menjabarkan permasalahan, apakah pendekatan bermain dalam pembelajaran penjasorkes memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan motorik anak ADHD?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh pendekatan bermain terhadap keterampilan motorik peserta didik dengan ADHD.

E. Manfaat Penelitian

Adapun signifikansi dari penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi para pendidik pada umumnya dan orangtua peserta didik pada khususnya dalam mendeteksi gangguan pemusatan perhatian dan konsentrasi, perilaku impulsif, dan hiperaktif anak-anaknya, sehingga dapat dilakukan terapi atau pengobatan secara dini. Jadi, dapat membantu anak dalam meningkatkan prestasi akademiknya melalui peningkatan keterampilan motorik.

2. Secara Praktis

- a. Sebagai sarana peningkatan kompetensi pedagogik dan profesional pendidik melalui penerapan berbagai pendekatan pembelajaran, seperti pendekatan bermain yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran.
- b. Sebagai sarana bagi peserta didik, terutama peserta didik dengan ADHD untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan motorik-nya.
- c. Sebagai sarana bagi peneliti untuk mengaplikasikan kemampuan akademik yang telah diperoleh, serta menambah wawasan keilmuan dalam mengantisipasi berbagai gangguan baik yang bersifat internal maupun eksternal selama proses pembelajaran.

- d. Sebagai panduan bagi guru dan orangtua atau keluarga anak penderita ADHD dalam menangani kasus motoriknya, sehingga kontrol motorik tersebut dapat dialih-positifkan dengan pendekatan bermain.

F. Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis secara umum terdiri atas tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir. Adapun struktur organisasi penulisan tesis ini adalah sebagai berikut.

PERNYATAAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR BAGAN

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Penelitian
- B. Identifikasi Masalah Penelitian
- C. Rumusan Masalah Penelitian
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Struktur Organisasi Tesis

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, ASUMSI, DAN HIPOTESIS

- A. Pendekatan Bermain
- B. Pembelajaran Pendidikan Jasmani
- C. Keterampilan Motorik
- D. *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD)
- E. Penelitian yang Relevan

- F. Asumsi
- G. Hipotesis
- H. Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Metode Penelitian dan Desain Penelitian
- B. Populasi dan Sampel
- C. Definisi Operasional
- D. Instrumen Penelitian dan Analisis Uji Coba Instrumen
- E. Prosedur dan Treatment Penelitian
- F. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Data
 - 2. Deskripsi *Customary Chart*
 - 3. Deskripsi Data Beda dan Pengujian Hipotesis
- B. Pembahasan Hasil Analisis Data

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

- A. Kesimpulan
- B. Rekomendasi

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN