

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Masa anak usia dini adalah masa terpenting dalam hidup seorang individu di mana semua tahapan penting perkembangan tengah berlangsung. Menurut Khaironi (2020) sekitar 40% perkembangan manusia dimulai pada usia dini sehingga pada masa inilah masa yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan anak (Yulilla & Cahyono, 2022). Untuk dapat menerima dan memproses stimulus-stimulus yang diberikan secara optimal maka diperlukan atensi yang baik pada diri anak.

Ling dan Catling (2012) mendefinisikan atensi sebagai proses selektif yang mengarahkan perhatian kepada suatu hal. Atensi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memfokuskan perhatian kepada suatu stimulus tertentu. Dalam Yulilla & Cahyono (2022) disebutkan bahwa atensi didefinisikan sebagai salah satu proses psikologis di mana seseorang mencoba untuk memusatkan perhatiannya kepada suatu hal dan tidak terpengaruh hal lainnya. Santrok (2019) menyebutkan bahwa kemampuan seseorang dalam memusatkan atensi akan meningkat secara signifikan selama prasekolah. Dengan demikian, atensi merupakan suatu kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatiannya kepada suatu stimulus tertentu dan tidak terpengaruh oleh stimulus lainnya yang tidak berkaitan.

Terdapat beberapa jenis atensi yang dikemukakan oleh Sohlberg & Mateer (2001), yaitu *focused attention* (atensi terfokus), *sustained attention* (atensi berkelanjutan), *selective attention* (atensi selektif), *alternating attention* (atensi bergantian), dan *divided attention* (atensi terbagi). Umumnya kemampuan memusatkan atensi ini berkembang sejalan dengan usianya. Namun, pada kenyataannya tidak semua anak mampu memusatkan atensinya sesuai dengan usianya, sebagai contoh adalah anak dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD).

Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* memiliki kesulitan dalam mempertahankan perhatiannya, berperilaku impulsif serta menunjukkan perilaku hiperaktif. Hartiningsih (2013) menyatakan bahwa *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* merupakan suatu sindrom *neuropsikiatrik* yang banyak ditemukan pada

anak-anak disertai dengan gejala hiperaktif dan perilaku yang impulsif. Dalam DSM-V, diperkirakan 3-5% anak dan remaja yang bersekolah menunjukkan perilaku yang memenuhi kriteria diagnostik untuk *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* yang umumnya banyak ditemukan pada anak laki-laki. Gejala utama yang ditunjukkan pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* mengacu kepada kesulitan dalam mempertahankan atensinya sehingga mengalami hambatan dalam kegiatan belajarnya, di antaranya adalah kesulitan merespons tugas, mudah terganggu, pelupa, tidak dapat menyelesaikan tugas, mudah lupa, serta sering melakukan kesalahan ketika mengerjakan tugas (Hormansyah & Karmiyati, 2020).

Menurut Patternotte & Buitelaar (2010) Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) memiliki kesulitan untuk memusatkan perhatiannya sehingga pada umumnya mereka akan menghabiskan lebih banyak usaha untuk mengerjakan tugas yang diberikan kepadanya dibandingkan anak lainnya (Fadillah & Pranungsari, 2023). Berkaitan dengan hal tersebut, salah satu permasalahan atensi yang dialami oleh anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) yaitu pada *sustained attention*. Flick (1998) menyebutkan bahwa *sustained attention* (atensi berkelanjutan) ini didefinisikan sebagai kemampuan untuk mempertahankan atensi dan bertahan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya hingga selesai yang meliputi kewaspadaan dan usaha mempertahankan atensi dalam jangka waktu tertentu. Oken, Salinsky, & Elsas (2006) dalam Fadillah & Pranungsari (2023) menyebutkan bahwa *sustained attention* adalah kemampuan seseorang untuk mempertahankan atensinya untuk mengerjakan suatu aktivitas berulang dalam jangka waktu yang panjang. Bagi anak dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*, kesulitan untuk memusatkan atensi menjadi salah satu permasalahan dalam kegiatan sehari-harinya, khususnya ketika proses pembelajaran. Mereka kesulitan untuk mempertahankan atensinya sehingga pada proses pembelajaran seringkali tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan secara optimal.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan, ditemukan seorang anak dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* berinisial (B) yang berusia 7 tahun yang bersekolah di SLB A Citeureup Cimahi yang menunjukkan kesulitannya

dalam mempertahankan atensinya. Berdasarkan pernyataan guru kelasnya, anak hanya mampu memusatkan atensinya pada kegiatan belajar selama kurang lebih 30 detik saja. Menurut Schacter & Millman (1981) dalam Prabawati & Ditasari (2018) durasi pemusatan perhatian pada anak berkembang sesuai dengan usianya di mana anak dengan umur 7 tahun akan dapat memusatkan perhatiannya lebih dari 14 menit. *Balance Achievement Center* (2019) anak yang berusia 7-8 tahun seharusnya memiliki durasi atensi 16-24 menit. Berkaitan dengan hal tersebut, terlihat bahwa anak masih belum dapat memusatkan perhatiannya secara optimal.

Pada kegiatan pembelajaran, anak sering kali tidak mengerjakan tugas hingga selesai karena rentang atensi yang rendah dan juga mudah teralihkan atensinya. Menurut Paternotte dan Buitelaar (2010) anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* memiliki kesulitan dalam mengabaikan atau mendorong rangsangan-rangsangan menjauh darinya sehingga mereka kesulitan untuk memusatkan atensinya kepada suatu hal (Prabawati & Ditasari, 2018). Sejalan dengan pendapat tersebut, terlihat anak kesulitan mengabaikan rangsangan yang ada sehingga anak dengan mudah mengalihkan atensinya dan tidak dapat mengerjakan tugasnya dengan optimal.

Melihat dapat permasalahan di atas, terlihat bahwa anak menunjukkan kemampuan *sustained attention* yang rendah. Kurangnya kemampuan *sustained attention* pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) ini membuat anak kesulitan dalam mengerjakan tugas. Rentang atensi yang pendek dan mudah teralihkan atensinya membuat anak kesulitan dalam bertahan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya sehingga pada akhirnya tugas tersebut tidak akan terselesaikan. Berkaitan dengan permasalahan tersebut maka dibutuhkan suatu penanganan untuk melatih kemampuan *sustained attention* pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD).

Banyak permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan atensi pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*, salah satu permainan tersebut adalah dengan permainan "*Beat the Clock*". Permainan "*Beat the Clock*" ini merupakan permainan adaptasi dalam Kaduson & Schaefer (1997) yang dirancang untuk melatih pengendalian diri dari gangguan luar agar anak tetap fokus mengerjakan

tugasnya. Permainan ini menggunakan *token economy* untuk mendorong perilaku yang diinginkan. Permainan “*Beat the Clock*” merupakan salah permainan dalam “*Fifteen Effective Play Therapy Techniques*” oleh Hall, Kaduson, dan Schaefer (2002). Kaduson (2015) menyebutkan bahwa penggunaan *Play Therapy* berhasil untuk anak ADHD. Sejalan dengan pendapat tersebut, Choi (2012) mengemukakan bahwa *Play Therapy* merupakan intervensi yang dapat meningkatkan perhatian dan pengendalian diri serta mengurangi perilaku impulsif pada anak ADHD.

Dalam pelaksanaannya permainan “*Beat the Clock*” menggunakan alat *building block*. *Building block* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat terbuat dari kayu, plastik, atau bahan lainnya (Viona, 2022). Alat ini dipilih karena anak menyukai mainan balok. Selain itu, Ni'mah (2023) juga menyebutkan bahwa *building block* membantu anak untuk fokus menyelesaikan tugasnya.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa teknik permainan *Beat the Clock* ini cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan atensi pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*, di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Hartiningsih (2013) yang berjudul “*Play Therapy* untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD)” yang menunjukkan hasil bahwa *play therapy* dengan menggunakan permainan “mengalahkan waktu” dan “di mana rumahku” dapat meningkatkan pemusatan perhatian pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Hormansyah & Karmiyati (2020) yang berjudul “*Play Therapy* untuk Meningkatkan Atensi pada Anak ADHD” menunjukkan hasil bahwa setelah dilakukan intervensi anak menunjukkan adanya peningkatan durasi atensi anak dengan pengaruh internal dari dalam diri anak yang kooperatif ketika melakukan tugasnya serta faktor eksternal dari orang tua yang membangkitkan motivasi ketika intervensi dilakukan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka judul penelitian yang akan dilakukan adalah “Implementasi Permainan ‘*Beat the Clock*’ terhadap Atensi Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* di SLB A Citeureup Cimahi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Anak memiliki durasi atensi yang rendah hanya sekitar 30 detik.
2. Anak sering kali tidak dapat menyelesaikan dengan baik tugas yang diberikan kepadanya.
3. Belum adanya pembelajaran khusus yang diberikan untuk meningkatkan kemampuan atensi anak.
4. Dibutuhkan metode yang sesuai dengan kondisi anak untuk meningkatkan kemampuan atensi anak.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, agar penelitian ini tidak terlalu meluas dalam pembahasannya maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan permainan “*Beat the Clock*” untuk meningkatkan atensi anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu “Apakah permainan “*Beat the Clock*” memiliki pengaruh untuk meningkatkan kemampuan atensi pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* di SLB A Citeureup Cimahi?”

1.5 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Tujuan Umum

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan “*Beat the Clock*” dalam meningkatkan kemampuan atensi pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* di SLB A Citeureup Cimahi.

b) Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan durasi atensi pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* setelah diberikan permainan “*Beat the Clock*” di SLB A Citeureup Cimahi.

1.5.2 Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan sumber informasi bagi peneliti lain yang akan mengembangkan permainan “*Beat the Clock*” untuk meningkatkan kemampuan atensi pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*.

b) Manfaat Praktis

Untuk manfaat praktis, diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan guru dalam mengaplikasikan permainan “*Beat the Clock*” untuk meningkatkan kemampuan atensi pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*.