

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hiperaktif merupakan gangguan pemusatan perhatian seringkali ditemui pada anak. Anak dengan gangguan hiperaktif tidak bisa berkonsentrasi lebih lama dari lima menit. Dengan kata lain, ia tidak bisa diam dalam waktu lama dan mudah teralihkan perhatiannya kepada hal lain. Gangguan hiperaktif ini tentunya mengganggu/ menghambat proses kegiatan belajar mengajar, sehingga guru sulit untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah dicanangkan.

Proses belajar mengajar pada hakekatnya merupakan proses komunikasi. Proses komunikasi adalah proses menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Dalam proses penyampaian pesan tersebut tidak selamanya sukses, karena terdapat beberapa hambatan baik yang ditimbulkan dari pemberi pesan ataupun dari penerima pesan. Hambatan atau gangguan dalam proses komunikasi ini disebut noises.

Hambatan atau gangguan dalam peristiwa komunikasi itu bisa bermacam-macam. Dalam proses pengajaran hambatan itu dapat diakibatkan karena keterbatasan peserta didik secara fisik maupun psikologis, kultural maupun lingkungan. Gangguan hiperaktif merupakan salah satu yang menghambat konsentrasi siswa untuk belajar, Dengan konsentrasi yang tinggi perhatian para siswa akan fokus pada kegiatan pembelajaran, sehingga akan

berpengaruh positif pada proses dan hasil belajar mereka. Untuk meredakan, memperkecil, mengatasi atau menghilangkan beragam keterbatasan dalam komunikasi itu, dapat menggunakan media pengajaran yang menarik.

Penggunaan suatu media dalam pelaksanaan pengajaran sangatlah memegang peranan penting dalam membantu kelancaran, efektivitas, dan efisiensi pencapaian tujuan. Media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan sistem pengajaran untuk mencapai pengajaran yang benar-benar bermakna

Untuk membantu anak hiperaktif dalam meningkatkan konsentrasi dalam belajar diperlukan berbagai upaya dari guru, diantaranya dengan menyiapkan bahan, alat atau media pembelajaran yang menarik bagi mereka.

Permasalahan anak hiperaktif yang mengalami gangguan perhatian perlu mendapat penanganan serta mencari solusi bagaimana penanganan yang tepat agar proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Hal ini peneliti alami dilapangan dimana anak hiperaktif yang memiliki gangguan hiperaktif sulit untuk fokus/berkonsentrasi dalam memperhatikan saat belajar masalah ini belum ditangani secara serius.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis berkeinginan untuk meneliti bagaimana memecahkan permasalahan anak agar memiliki kemampuan konsentrasi yang baik dalam proses pembelajaran melalui media tarik ulur.

B. Identifikasi Masalah

Untuk memperjelas arah penelitian maka peneliti mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pada anak hiperaktif.
2. Daya konsentrasi anak hiperaktif dalam proses pembelajaran.
3. Pendekatan pendidikan bagi anak hiperaktif
4. Keberhasilan bidang materi pelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Hasil identifikasi permasalahan menunjukkan ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti cukup luas, untuk itu peneliti membatasi permasalahan mengenai dampak penggunaan media bermain tarik ulur terhadap daya konsentrasi anak hiperaktif kelas V SDLB PGRI Sumedang.

D. Rumusan Masalah

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam menafsirkan masalah yang diteliti serta untuk memperjelas arah penelitian, maka masalah ini dirumuskan sebagai berikut : Apakah media bermain tarik ulur dapat meningkatkan daya konsentrasi anak hiperaktif kelas V SDLB di SLB PGRI Sumedang ?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu : tujuan yang bersifat umum dan tujuan khusus. Tujuan tersebut dapat peneliti uraikan sebagai berikut :

a. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian yang dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang penanganan anak hiperaktif yang mengalami gangguan hiperaktif dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media bermain tarik ulur.

b. Tujuan Khusus

Memperoleh gambaran dampak dari penggunaan media bermain tarik ulur terhadap daya konsentrasi siswa hiperaktif yang mengalami gangguan hiperaktif di kelas V SDLB PGRI

2. Kegunaan Penelitian

● Hasil yang dicapai dalam penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti, dan para praktisi Pendidikan Luar Biasa,

- a. Bagi peneliti, memperoleh pengetahuan dan pengalaman praktis tentang gangguan hiperaktif ringan serta penanganan dengan menggunakan media bermain tarik ulur.
- b. Bagi para guru, sebagai bahan informasi dan masukan dalam upaya meningkatkan pelayanan pendidikan bagi anak hiperaktif yang mengalami gangguan daya konsentrasi.

- c. Bagi peneliti selanjutnya sebagai bahan kajian ulang tentang penggunaan media bermain tarik ulur serta menemukan strategi, media yang tepat untuk anak hiperaktif.

Selain penelitian ini berguna bagi peneliti dan praktisi, diharapkan dapat menghasilkan sebuah pendekatan/strategi maupun media dalam menangani anak hiperaktif, guna memperkaya hasanah keilmuan.

F. Anggapan Dasar

Sebagai titik tolak pemikiran dalam penelitian ini, penulis mengajukan beberapa anggapan dasar sebagai berikut:

1. Daya konsentrasi merupakan faktor penunjang dalam keberhasilan proses belajar mengajar anak hiperaktif. Untuk itu diperlukan strategi/pendekatan dalam meningkatkan daya konsentrasi anak hiperaktif.
2. Hiperaktivitas bukan penyakit melainkan suatu pola perilaku yang menimbulkan masalah, suatu pola perilaku dimungkinkan dapat kita arahkan menjadi perilaku yang diharapkan.
3. Media bermain merupakan hal yang menarik bagi anak, dengan ketertarikan anak terhadap media bermain dapat meningkatkan daya konsentrasi.

G. Definisi oprasional Variabel

Variabel adalah objek penelitian, variabel sebagai objek penelitian menurut Sudjana (1989 : 11) sebagai berikut : Variabel adalah ciri individu

atau obyek penelitian yang dapat diukur secara kuantitatif maupun kualitatif dengan hasil yang konstan maupun berubah-ubah

a. Variabel Bebas

Variabel Bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi variabel terikat. Dalam penelitian kasus tunggal variabel bebas dikenal dengan istilah intervensi atau perlakuan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media bermain tarik ulur pada anak hiper aktif.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah dampak yang ditimbulkan akibat variabel bebas. Dampak ini akan berbentuk perubahan tingkahlaku pada diri anak hiperaktif. Berupa peningkatan daya konsentrasi.

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara peneliti didasarkan pada dugaan sementara pemikiran peneliti.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah hipotesis kerja sebagai berikut :

Dengan menggunakan media bermain tarik ulur, daya konsentrasi anak hiper aktif akan meningkat.

