

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Seluruh negara maju dan berkembang mewajibkan pendidikan terhadap warga negaranya termasuk di Indonesia. Menurut Undang-Undang Dasar 1945, tujuan pendidikan nasional adalah mengarahkan berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta memiliki tanggung jawab (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan). Sekolah Dasar (SD) sebagai pendidikan formal yang pertama bagi anak menjadi lembaga yang perlu ditata dengan baik agar tepat sasaran dalam mewujudkan tujuan pendidikan.

Sejalan dengan tujuan pendidikan, SD memiliki karakteristik dan tuntutan tersendiri yang harus dipenuhi. Karakteristik SD yaitu mengupayakan dalam hal kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri untuk dapat mengikuti pendidikan tingkat lebih lanjut. Sementara tuntutan di SD yaitu keterampilan dasar anak yaitu membaca, menulis, dan berhitung (Santrock, 2009) oleh sebab itu mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika mendapat porsi jam belajar yang lebih besar.

Saat anak memasuki SD diharapkan mereka sudah dapat memfokuskan atensi, mengontrol diri, mampu mengatur diri dan mampu mengarahkan diri pada tujuan sehingga mereka dapat menyelesaikan tugas dan mampu menerima informasi atau

materi yang disampaikan oleh guru. Anak dapat menyelesaikan tugasnya anak harus dapat atensi terlebih dahulu terhadap stimulus yang diberikan agar selanjutnya anak dapat memproses stimulus yang diterima, sehingga kemudian anak menyelesaikan tugasnya dengan baik dengan memberikan respon yang tepat. Kemampuan yang menjadi pusat perhatian pada anak saat memasuki SD yaitu *attention* dan *memory* karena mendasari setiap tindakan kognisi (Berk, 2013).

Atensi memainkan peranan penting dalam sistem pemrosesan informasi dari lingkungan yang diterima oleh indera dan diproses oleh otak. Atensi merupakan pintu masuknya informasi kemudian informasi tersebut akan tersimpan dalam memori dan dapat dimunculkan kembali saat informasi tersebut dibutuhkan (Flick, 1998). Apabila seseorang dapat melakukan atensi dengan baik, maka informasi akan diterima oleh memori dengan jelas sehingga akan menghasilkan *output* yang sesuai dengan tujuan.

Berdasarkan perkembangan atensinya, anak usia sekolah dasar diharapkan sudah dapat melakukan beberapa hal seperti mampu duduk diam, mampu memusatkan perhatian, memperhatikan guru yang sedang menerangkan, mampu mengikuti dan menyelesaikan tugas, mampu mengontrol diri, mampu mengatur diri, mampu bekerja sama, mampu mempertahankan durasi atensi dengan kuat dan mengabaikan rangsang di luar tugas. (Schaefer & Millman, 1981).

Proses atensi diawali dengan anak dapat memilih stimulus (rangsangan) tertentu, mana yang menurut anak penting dan mana yang tidak penting. Apabila anak berhadapan dengan beberapa stimulus secara bersamaan, ia memilih salah satu diantaranya, sehingga ia memusatkan perhatian hanya kepada stimulus yang dipilihnya. Setelah itu anak mampu bertahan secara terus menerus pada stimulus tersebut sehingga mendapatkan informasi yang utuh. Setelah anak mampu untuk bertahan, anak

diharapkan mampu untuk mengabaikan stimulus yang tidak relevan dengan tugasnya atau yang biasa disebut distraksi. Semakin meningkat kematangan anak, anak mulai mampu untuk melakukan *mental flexibility* yaitu ketika anak dapat melakukan perpindahan atensi diantara dua tugas yang membutuhkan pemrosesan yang berbeda (*alternating*) seperti ketika anak mendengarkan materi pelajaran, mengingat materi tersebut kemudian menuliskan dalam buku catatan. Selain itu, anak diharapkan juga dapat merespon dua atau lebih tugas yang tuntutananya berbeda dalam waktu yang bersamaan (*devided*) (Flick, 1998).

Berdasarkan pendapat Wurman (2007) mengenai *attentional span*, anak-anak Sekolah Dasar usia 8-9 tahun mampu mempertahankan rentang atensi selama 24-45 menit maka mereka mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan belajar. Namun demikian pada sebagian anak yang mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian, informasi yang diterima oleh memori akan menjadi tidak jelas dan mengakibatkan proses di dalam otak menjadi tidak optimal yang selanjutnya akan menghasilkan *output* yang salah atau tidak sesuai dengan yang diharapkan. Anak yang mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian, umumnya memiliki rentang atensi yang lebih pendek dibandingkan kemampuan yang seharusnya dicapai pada anak usia Sekolah Dasar. Perhatian mereka mudah teralihkan oleh rangsang di luar tugas yang harus dikerjakan.

Berbagai masalah yang muncul akibat atensi, misalnya anak tidak dapat menyelesaikan pekerjaannya sesuai dengan waktu yang ditentukan, anak tidak dapat memperoleh nilai yang maksimal, anak sering mendapat teguran dari guru, dan akhirnya anak terkadang menjadi bahan ejekan teman-temannya karena stigma negatif. Hal ini membuat anak merasa bahwa dirinya lebih buruk dibandingkan dengan teman-temannya.

Peneliti melakukan *interview* kepada dua orang guru wali kelas yaitu kelas 2 dan kelas 3 di SD "X" Kota Bandung. Hasil *interview* diperoleh data bahwa ada siswa yang menampilkan perilaku mudah teralih pada hal/ kegiatan lain dengan frekuensi yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa lainnya. Guru mengamati ketika ada hal yang menarik untuk dilihat maka siswa dengan cepat mengalihkan perhatiannya dan berperilaku tidak sesuai tuntutan. Perilaku yang teramati oleh guru ialah siswa melihat bahkan meninggalkan kursinya untuk melihat lebih dekat benda atau kegiatan yang menjadi perhatiannya. Siswa memainkan benda (alat tulis) yang ada di dekatnya saat sedang mengerjakan tugas, siswa mengajak teman berbicara, dan melamun/ pandangan mata kosong saat guru sedang menerangkan materi pelajaran.

Anak yang mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian biasanya terdapat pada kelas 1 SD karena mereka masih beradaptasi dengan perubahan situasi dari Taman Kanak-kanan (TK) ke jenjang SD. Diharapkan anak kelas 2 dan 3 SD seharusnya sudah lebih dapat beradaptasi dengan situasi belajar yang terstruktur dibanding dengan situasi pada saat di TK dan sudah mulai mandiri dalam penyelesaian tugas-tugas di sekolah. Namun demikian berdasarkan observasi di SD"X", anak kelas 2 dan 3 SD dengan usia rata-rata 8-9 tahun, belum dapat melakukan seperti yang diharapkan. Guru menyadari bahwa kelas 2 dan 3 SD merupakan kelas yang penting untuk melakukan pembiasaan belajar dan meningkatkan kemampuan anak dimana anak harus beradaptasi dengan jam belajar di sekolah yang makin panjang, materi pelajaran yang lebih banyak, dan pekerjaan rumah (PR) yang semakin banyak guna pembiasaan belajar sedari dini. Kesulitan dalam memusatkan perhatian pada kelas kecil (kelas 2 dan 3) biasanya memunculkan masalah belajar yang dapat berkelanjutan ke kelas besar (kelas 4, 5, dan 6).

Guru-guru merasa kesulitan dalam memberikan materi pelajaran kepada siswa dengan masalah atensi. Kesulitan yang dialami ialah guru harus berulang kali menjelaskan materi pelajaran dan instruksi untuk mengerjakan tugas, mengingatkan siswa tersebut untuk kembali memperhatikan guru, mengerjakan tugas, atau kembali ke tempat duduknya. Kondisi ini cukup melelahkan karena kondisi kelas yang terdiri dari 20-25 orang siswa.

Berdasarkan *interview* yang juga dilakukan kepada orang tua, kesulitan serupa juga dialami oleh orang tua. Sebanyak dua orang ibu menceritakan dalam *setting* rumah bahwa mereka harus mendampingi anak karena anak mudah terdistraksi dengan suara TV atau keinginannya untuk bermain, bermain-main dengan alat tulis atau benda-benda di sekitarnya ketika sedang mengerjakan tugas sendiri sehingga orang tua harus seringkali mengingatkan atau menegur.

Berdasarkan hasil *interview* guru dan orang tua, maka peneliti melakukan observasi kepada siswa-siswa tersebut. Observasi dilakukan kepada dua (2) orang siswa kelas 2 dan satu (1) orang kelas 3 SD “X” Bandung. Hasil observasi didapatkan data bahwa siswa memiliki rentang perhatian yang tergolong pendek dibandingkan dengan teman-teman seusianya, yaitu 5 sampai 15 menit sedangkan berdasarkan Wurman (2007) anak usia 8-9 tahun memiliki rentang atensi 24-45 menit. Pendeknya rentang perhatian siswa dikarenakan mereka mudah sekali terganggu atau terdistraksi oleh rangsang di luar tugas.

Anak biasanya terdistraksi oleh benda-benda yang menarik dengan memilih untuk memperhatikan dan memainkan benda tersebut seperti bagian baju, benda yang ada didekatnya pada umumnya ialah alat tulis, memilih berbicara dengan teman daripada mengerjakan tugas atau mendengarkan guru, terlihat melamun atau pandangan

mata kosong, melihat hal-hal yang tidak relevan sekitar ruangan, luar kelas, jendela, sumber suara, teman, kolong meja, dan bagian tubuhnya. Akibat dari perilaku terdistraksi tersebut ialah anak meninggalkan pekerjaan yang belum selesai dikerjakan karena teralih oleh kegiatan lain yang lebih menarik baginya, terkadang lupa akan batas akhir pengerjaan tugas tertulis atau membaca karena perhatian yang sempat teralih, tertinggal bacaan yang sedang dibaca bersama, tertinggal menulis ketika guru mendiktekan tugas, memerlukan pengulangan instruksi, dan akhirnya memperoleh nilai yang berkisar pada batas bawah Kriteria Kelulusan Minimal (KKM). Anak terdistraksi dikarenakan anak kurang mampu memilah rangsang eksternal dan rangsang internal yang relevan atau tidak relevan yang datang secara tiba-tiba, sehingga ia akan memperhatikan setiap rangsang yang datang (Flick, 1998). Hal ini dikarenakan mereka memperhatikan semua stimulus yang ada dengan kekuatan yang sama.

Berdasarkan konsep teori Flick (1998) perilaku terdistraksi tersebut termasuk dalam masalah atensi, yaitu *selective attention*. Menurut Flick *selective attention* adalah level dari atensi yang ditujukan pada kemampuan anak untuk mengelola suatu tingkah laku dalam menghadapi distraksi atau rangsang yang tidak relevan dengan tugas, yang harus dilakukan hingga selesai dan benar (Solhberg & Mateer, 2001; Flick, 1998).

Masalah-masalah yang dikemukakan oleh guru dan orang tua mengarah pada masalah atensi. Berdasarkan teori, apabila masalah atensi ditampilkan dalam perilaku anak secara berulang-ulang secara konsisten dalam jangka waktu ± 6 bulan dan juga terjadi secara konsisten pada minimal dua *setting*, maka masalah atensi ini kemungkinan menunjukkan adanya gejala Gangguan Pemusatan Perhatian (GPP) yang dikemukakan dalam Pedoman Penggolongan dan Diagnostik Gangguan Jiwa III (PPDGJ III) atau dalam istilah asing dikenal dengan *Attention Deficit Disorder (ADD)* dalam *Diagnostic*

and Statistical Manual of Mental Disorder V (DSM V). Gangguan Pemusatan Perhatian dan atau Hiperaktif (GPP/H) ditandai oleh 3 ciri utama yaitu permasalahan dalam hal inatensi, hiperaktivitas dan impulsivitas. Pada anak GPP, ciri impulsivitas dan hiperaktivitas tidak terlihat menonjol namun inatensi menjadi masalah utama yang sering dikeluhkan. Inatensi tampak dalam perilaku anak yang tidak mau mendengarkan, sulit untuk mengarahkan dan mempertahankan perhatiannya pada hal yang dituju, perhatian mudah teralihkan, gagal untuk menyelesaikan tugas, melamun, seringkali berganti-ganti aktivitas sebelum tugas sebelumnya terselesaikan (Barkley, DuPaul, & Mc. Murray, 1990). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, masalah atensi kepada ke tiga orang siswa SD kelas 2 dan 3 tersebut sudah teramati sejak mereka kelas 1 SD. Pada penelitian ini peneliti menyebut siswa tersebut sebagai anak yang mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian karena belum ada pemeriksaan mendalam dari dokter ataupun psikiater yang dapat menyatakan bahwa mereka mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian (GPP) atau *Attention Deficit Disorder (ADD)*.

Guru berpendapat bahwa atensi sangat diperlukan dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Apabila masalah atensi tidak tertangani, dikhawatirkan akan berakibat pada prestasi belajar yang menurun atau yang terparah ialah siswa tinggal kelas. Kondisi ini tidak hanya memengaruhi *setting* kelas saja, namun juga berpengaruh di *setting* rumah dan tempat bermain. Dampak yang terjadi di *setting* rumah ialah anak tidak dapat menyelesaikan pekerjaan rumah sesuai dengan tuntutan yang diminta dan anak dimarahi atau dihukum oleh orang tua, orang tua merasa kelelahan saat mendampingi anak belajar atau mengerjakan tugas, orang tua merasa kesal dan meluapkan emosi marahnya kepada anak karena anak memerlukan waktu yang lebih lama dalam menyelesaikan tugas, terjadi banyak kesalahan saat mengerjakan tugas, dan

tidak jarang orang tua juga memberikan stigma negatif kepada anaknya. Sedangkan dampak yang terjadi di *setting* bermain ialah anak tidak dapat mengikuti permainan seperti teman-temannya, akibat anak kesulitan untuk melakukan kontrol diri dan anak kurang dapat mengikuti aturan permainan. Kondisi ini membuat anak menjadi bahan ejekan teman-temannya atau bahkan anak dijauhi/ tidak diikutsertakan dalam permainan. Apabila kondisi tersebut berlanjut dan tidak ditangani, maka dikhawatirkan dapat menimbulkan permasalahan yang lebih banyak. Masalah yang muncul biasanya berkaitan dengan ketidakberfungsian di area pekerjaan dan sosial. Tentu saja hal ini tidak dapat diabaikan dan memerlukan suatu penanganan, sehingga anak dapat kembali mengikuti tuntutan lingkungannya.

Berbagai cara untuk menangani masalah terkait atensi dari penelitian yang telah dipublikasi diantaranya kegiatan origami, kegiatan berkuda, memainkan alat musik, dan lain sebagainya. Peneliti merencanakan penanganan terhadap masalah kesulitan anak dalam memusatkan perhatian khususnya *selective attention* melalui permainan warna, angka, dan huruf menggunakan media komputer. Peneliti mencari bahan referensi mengenai penelitian serupa dan mendapatkan “Rancangan Modul Peningkatan Kemampuan *Selective Attention* pada Anak yang Mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian melalui Media Kartu Warna Hitam, Merah, Biru, dan Hijau” oleh Laurens Julian Anthony, 2015.

Berkaitan teori atensi, rangsang visual yang sering dijumpai anak SD dalam kehidupan sehari-hari ialah warna, angka, dan huruf. Menurut Sohlberg (2001), penggunaan media komputer memiliki pengaruh pada peningkatan *neuropsychological* tertentu, yang sebagian besar adalah atensi, memori, dan kemampuan eksekutif.

Permainan atau *game* adalah salah satu jenis *fitur* komputer yang menarik dan membangkitkan motivasi anak. Perancangan *game* komputer dengan tujuan intervensi memiliki konsep yang berbeda jika dibandingkan dengan perancangan *game* biasa, *game* untuk intervensi dirancang untuk melatih kemampuan yang diminta dan dalam pelaksanaannya diberikan pendampingan. Ketertarikan diperlukan sebagai alat untuk memfasilitasi proses belajar.

Pada pelaksanaan intervensi, peneliti akan menggunakan prinsip belajar yang direpetisi, dan menekankan pada *experiential learning* yaitu menekankan pembelajaran pada pengalaman langsung dan keterlibatan aktif anak. Proses belajar yang efektif terjadi jika anak menerima evaluasi dan *feedback*. Tujuannya ialah anak menjadi sadar terkait perilaku efektif dan tidak efektif yang ditampilkan. Apabila kesadaran telah muncul, maka anak akan berperilaku efektif; yaitu anak mampu memfokuskan perhatian pada rangsang yang ditargetkan dan ia mampu mengabaikan rangsang di luar tugas.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik untuk membuat pelatihan melalui permainan warna, angka, dan huruf untuk meningkatkan *selective attention* anak yang mudah terdistraksi oleh rangsang di luar tugas.

1.2. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui apakah pelatihan warna, angka, dan huruf dapat meningkatkan *selective attention* anak usia 8-9 tahun yang mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian di Sekolah Dasar “X” Kota Bandung.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah ingin memperoleh gambaran mengenai peningkatan *selective attention* pada anak usia 8-9 tahun di Sekolah Dasar “X” yang mengalami kesulitan memusatkan perhatian di Kota Bandung setelah diberikan Pelatihan Warna, Angka, dan Huruf.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah memperoleh gambaran yang lebih rinci mengenai pengaruh Pelatihan Warna, Angka, dan Huruf yang diberikan pada anak usia 8-9 tahun di Sekolah Dasar “X” Kota Bandung yang mengalami kesulitan memusatkan perhatian terhadap kemampuan *selective attention* yang dimilikinya.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Teoritis

- a. Sebagai bahan masukan bagi ilmu Psikologi Klinis Anak mengenai pelatihan yang dapat diberikan untuk meningkatkan *selective attention* pada anak yang mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian.
- b. Sebagai rujukan bagi peneliti lain yang tertarik melakukan penelitian sejenis ataupun penelitian lebih lanjut mengenai *selective attention* pada anak.

1.4.2. Kegunaan Praktis

- a. Memberikan informasi bagi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian di Sekolah Dasar “X” Kota Bandung, pelatihan warna, angka, dan huruf dapat menjadi media untuk berlatih dalam meningkatkan *selective attention* secara lebih menyenangkan.

- b. Memberikan informasi bagi guru (pihak sekolah) dan orang tua mengenai pelatihan warna, angka, dan huruf yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan *selective attention*.

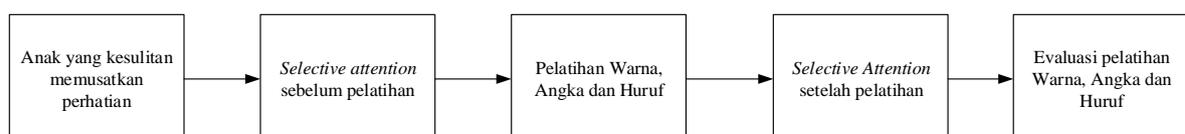
1.5. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan menguji pelatihan warna, angka, dan huruf untuk meningkatkan *selective attention* pada anak usia 8-9 tahun yang mengalami kesulitan memusatkan perhatian di Sekolah Dasar “X” Kota Bandung. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test and post-test design*, di mana kepada subjek penelitian dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah dilakukan intervensi pelatihan diberikan (Graziano & Raulin, 2000).

Alat ukur yang digunakan adalah *Stroop Color Test* yang disusun berdasarkan teori atensi (Ginting, 2013). Intervensi yang diberikan berupa pelatihan warna, angka, dan huruf dengan metode *experiential learning*.

Teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel yang didasarkan pada kriteria tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah enam anak usia 8-9 tahun yang kesulitan memusatkan perhatian di Sekolah Dasar “X” Kota Bandung. Hasil penelitian akan dianalisa dengan cara membandingkan waktu dan skor jawaban salah *selective attention* sebelum dan setelah pelatihan.

Berikut ini gambaran rancangan penelitian yang akan dilakukan :



Bagan 1.1 Metode Penelitian

