

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan pertumbuhan manusia tentu kebutuhannya akan berbeda, terutama kebutuhan hidup anak yang memiliki gangguan tertentu atau anak berkebutuhan khusus, salah satunya yaitu *Attention Deficit/Hyperactivity Disorder* yang selanjutnya disebut sebagai ADHD adalah gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak sehingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan. Anak ADHD menunjukkan berbagai keluhan perasaan gelisah, tidak bisa diam, tidak bisa duduk dengan tenang dan selalu meninggalkan keadaan yang tetap seperti sedang duduk atau sedang berdiri. Beberapa gejala lain yang sering terlihat adalah suka meletup-letup, aktivitas berlebihan dan suka membuat keributan. Tiga gejala pokok yang sering terlihat pada anak ADHD adalah kesulitan memusatkan perhatian, hiperaktivitas dan impulsivitas (Davision, Neale, & Kring, 2010)

Anak ADHD menunjukkan adanya suatu pola perilaku yang menetap pada seorang anak. Anak ADHD selalu bergerak dan tidak pernah merasakan asyiknya permainan atau mainan yang disukai oleh anak-anak lain seusia mereka, dikarenakan perhatian mereka suka beralih dari satu fokus ke fokus yang lain. Mereka seakan-akan tanpa henti mencari sesuatu yang menarik dan mengasikkan namun tidak kunjung datang (Mulyadi, 2009) Anak ADHD mengalami kerusakan otak yang mengatur fungsi motorik yang menyebabkan

anak ADHD mempunyai masalah pada motorik halus dimana ketrampilan motorik halus anak ADHD secara umum tidak sebaik anak biasa (Fadhli, 2010)

Data CDC (*Centers of Disease Control and Prevention*) menyebutkan bahwa sekitar 9,4% anak-anak usia 2-17 tahun (6,1 juta) di dunia pernah didiagnosis menderita ADHD, menurut laporan orang tua pada tahun 2016 ditemukan anak usia 2-5 tahun: sekitar 388.000 anak-anak, usia 6-11 tahun sekitar 2,4 juta anak-anak, dan anak usia 12-17 tahun sekitar 3,3 juta anak-anak. Laporan orang tua tentang diagnosis ADHD pada tahun-tahun sebelumnya, persentase anak-anak usia 4-17 tahun yang pernah didiagnosis dengan ADHD sebelumnya meningkat, dari 7,8% pada 2003 menjadi 9,5% pada 2007 dan menjadi 11,0% pada 2011-12(CDC, 2017) Menurut dr Eliyati dari Fakultas Kedokteran Trisakti menyebutkan bahwa pada tahun 2016, jumlah anak penderita ADHD di Indonesia mencapai 26,4% (Novirian, 2016) ADHD menjadi kasus kejiwaan yang paling banyak di Provinsi Jawa Timur tahun 2017 dengan 700 kasus. Sementara itu, autisme menempati urutan kedua dengan 686 kasus. Namun, hingga Mei 2018, autisme menjadi yang terbanyak dengan jumlah 439 kasus dan ADHD urutan kedua dengan 371 kasus (Jawa Pos, 2018)

Hasil penelitian (Petrauskas, 2014) di Kanada menunjukkan skor kemampuan motorik halus anak ADHD dibandingkan dengan anak normal dimana anak ADHD mempunyai skor kemampuan motorik halus yang lebih rendah dibandingkan dengan anak normal, terutama dalam hal membuat

bentukan lengkung, membuat titik-titik, memotong dan skor kemampuan motorik halus secara keseluruhan. Hasil penelitian (Pegres, Sudiawati, & Maemunah, 2018) di Yayasan Bhakti Luhur menunjukkan bahwa 77,8% anak ADHD mempunyai kemampuan motorik halus yang cukup.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 16 November 2018 di SLB Putra Idhata Dolopo Kabupaten Madiun dengan cara observasi pada 5 anak yang sudah didiagnosa ADHD oleh Dokter Anak diketahui bahwa 4 anak (80%) tidak dapat menulis dengan baik, 5 anak (100%) tidak dapat meronce manik, 4 anak (80%) tidak dapat menempel gambar, dan 3 anak (60%) tidak dapat menggunting sesuai pola yang diajarkan. Guru di SLB ini tidak pernah menggunakan *playdough* untuk melatih kemampuan motorik halus.

Penyebab terhambatnya kemampuan motorik halus pada anak ADHD dikarenakan adanya kerusakan neurologi akibat penurunan aliran darah pada bagian prefrontal, terutama area frontal kanan (Meranti, 2013). Gangguan pada prefrontal menyebabkan gangguan dalam pengontrolan perilaku, yang menjadi tiga ciri utama ADHD, yaitu *hyperactivity*, *distrucibility*, dan *impulsiveness*. Frontal kanan merupakan jaringan yang menghubungkan prefrontal ke sistem limbik. Frontal dan limbik frontal merupakan area yang berfungsi dalam hal mengontrol respon kontrol. Kerusakan pada lobus prefrontal menjadi penyebab ADHD karena fungsi utamanya adalah perencanaan, organisasi, *selfregulation*, dan kontrol impulsif (*executive function*) yang merupakan kekurangan yang dimiliki oleh anak

ADHD. Tingkat aliran darah yang mengalir pada frontal dapat secara langsung, menyebabkan mereka memiliki perkembangan yang berbeda dibandingkan dengan anak pada umumnya, salah satunya dalam perkembangan motorik halus (Lavasani & Stagnitti, 2010).

Anak ADHD mengalami kesulitan berkonsentrasi, selalu bergerak dan tidak bisa tenang, serta melakukan sesuatu tanpa dipikir terlebih dahulu, mengalami kesulitan membaca, menulis, bahasa, dan matematika. Perkembangan motorik halus anak ADHD mengalami gangguan tampak pada saat menulis, anak ADHD memiliki kemampuan motorik halus yang secara umum tidak sebaik anak biasa (Saputro, 2009). Apabila tidak dilakukan stimulasi, maka ADHD akan menimbulkan hambatan perilaku sosial dan kemampuan akademik di lingkungan rumah dan sekolah, sehingga perkembangan anak tidak optimal dengan timbulnya gangguan perilaku di kemudian hari. Hambatan motorik halus membuat anak ADHD tidak mampu menulis (Fadhli, 2010).

Terdapat beberapa upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus, salah satunya dengan membuat kerajinan seni tangan. Salah satu media membuat kerajinan seni tangan dapat menggunakan *playdough*. *Playdough* adalah adonan mainan yang merupakan bentuk modern dari tanah liat atau lempung yang terbuat dari campuran tepung terigu (Jatmika & Nur, 2012). Media tersebut dipilih berdasarkan dengan pendapat ahli yang berpendapat bahwa dengan *playdough* memungkinkan anak untuk melakukan berbagai kegiatan motorik halus dan melalui pengalaman latihan yang berkelanjutan

dengan menggunakan *playdough*, kemampuan motorik halus anak terstimulasi untuk berkembang. Penggunaan media *playdough* untuk pembelajaran motorik halus berdasarkan pada beberapa pertimbangan, selain murah dan lentur dipergunakan untuk membentuk pola-pola, *playdough* juga dapat dipergunakan untuk latihan meremas, menjimpit, memilin dan mencampur. Anak yang menjadi subjek penelitian sangat menyukai benda-benda yang berwarna dan bersifat lunak, sehingga *playdough* cocok untuk menarik perhatian anak agar dapat mengikuti pembelajaran. Selain itu, *playdough* aman digunakan oleh anak-anak karena bahan yang digunakan dalam pembuatan *playdough* aman bagi kesehatan anak meskipun media tersebut termakan oleh anak (Agustina, 2017)

Hasil penelitian (Agustina, 2017) menunjukkan bahwa pembelajaran seni budaya dengan menggunakan media *playdough* dapat meningkatkan proses pembelajaran dan kemampuan motorik halus anak autis di SLB Autisma Dian Amanah Yogyakarta. Peningkatan ditunjukkan dari serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam 2 siklus selama 8 kali pertemuan. Proses pembelajaran yang meliputi kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, keaktifan siswa, kepatuhan siswa dalam mengikuti perintah, konsentrasi belajar, dan ketertarikan siswa mengikuti pembelajaran meningkat 66,6 % menjadi 83,5%. Peningkatan tersebut disebabkan karena adanya ketertarikan yang cukup tinggi pada media yang digunakan dalam pembelajaran. Selain dari aspek siswa, peningkatan proses ditunjukkan dari kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang meningkat dari

79,4% menjadi 91,2%. Kemampuan motorik halus yang meningkat dari 48,5 menjadi 78 dikembangkan melalui pembelajaran seni budaya yang meliputi ketepatan menggunakan alat, menjimpit, menempel, menggunting dan memotong, membentuk, meremas, dan memilin dengan menggunakan media *playdough*.

Hasil penelitian(Wardah, 2017)menunjukkan bahwa bermain *playdough* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak autis di SDLBN Tompokersan Lumajang. Hal ini berdasarkan hasil penelitian sebelum diterapkan bermain *playdough* diperoleh rata-rata 60,92, dan setelah diterapkan bermain *playdough* diperoleh rata-rata 84,25. Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan bahwa $Z_h=2,36$ lebih besar dari pada nilai krisis Z tabel 5% (pengujian dua sisi) yaitu 1,96, berarti $Z_h=2,36 > Z_t = 1,96$. Berdasarkan hasil tersebut terbukti bahwa ada pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak autis di SDLBN Tompokersan Lumajang.Implikasi bermain *playdough* selain dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak autis.Bermain *playdough* juga dapat mengembangkan kemampuan dalam mengenal warna, tekstur, konsentrasi, perkembangan bahasa dan kemampuan sosial lainnya.Dengan demikian bermain *playdough* memberikan dampak positif pada kemampuan motorik halus anak autis terutama dalam koordinasi jari tangan seperti, memegang, menekan, menggenggam, dan menjimpit. Hal ini dikarenakan dalam bermain *playdough* terdapat situasi yang mampu menarik perhatian anak dan menyenangkan, anak merasa tidak terbebani serta selama proses bermain

playdough anak autis mendapatkan bimbingan secara berulang-ulang. Jadi, kemampuan motorik halus anak autis dapat berkembang dengan baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus pada anak ADHD.

1.2 Rumusan Masalah

Adakah pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus pada anak ADHD di SLB Putra Idhata Dolopo Kabupaten Madiun?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Membuktikan pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus pada anak ADHD di SLB Putra Idhata Dolopo Kabupaten Madiun.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi kemampuan motorik halus pada anak ADHD sebelum bermain *playdough* di SLB Putra Idhata Dolopo Kabupaten Madiun.
2. Mengidentifikasi kemampuan motorik halus pada anak ADHD sesudah bermain *playdough* di SLB Putra Idhata Dolopo Kabupaten Madiun.
3. Menganalisis pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus pada anak ADHD di SLB Putra Idhata Dolopo Kabupaten Madiun.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memperkaya referensi untuk pembelajaran tentang perkembangan anak ADHD, menambah wawasan, memahami dan membantu anak ADHD serta meningkatkan pengetahuan bagi pembacanya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Dapat dijadikan sebagai dasar melakukan program terapi bermain agar dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak ADHD dengan menggunakan media *playdough* sehingga dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya dalam mengatasi masalah – masalah yang menyangkut ADHD pada anak dan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu keperawatan.