

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

PAUD adalah pendidikan yang cukup penting dalam mengembangkan bakat anak dan bahkan menjadi landasan atau pondasi yang kuat untuk mewujudkan generasi yang cerdas dan kuat. Dalam UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak Hak dan Kewajiban Pasal 9 Ayat 1 dan 2 dijelaskan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya. Sedangkan ayat yang kedua berisi selain hak asasi sebagai mana dimaksud dalam ayat (1), khusus bagi anak yang menyandang cacat juga berhak memperoleh pendidikan luar biasa, sedangkan bagi anak yang memiliki keunggulan juga berhak mendapatkan pendidikan khusus.

Pendidikan merupakan upaya sadar untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan disalurkan melalui sebuah instansi yang dinamakan sekolah. Sekolah tidak hanya dibutuhkan oleh anak-anak yang sewajarnya dikatakan normal namun anak – anak yang dikatakan tidak seberuntung kita yang normal secara fisik maupun psikis, atau bahkan mempunyai gangguan seperti gangguan pemusatan perhatian atau hiperaktivitas.

Hiperaktivitas adalah keadaan dimana tidak adanya pengendalian diri pada seseorang, hiperaktivitas lebih mendalam dari sekedar diartikan sebagai tingkah laku yang sangat aktif bahkan sering terkena hukuman/ mengalami kecelakaan dan sering mengambil keputusan tanpa memikirkan akibat alibat yang akan timbul, karena hiperaktivitas tidak memiliki pengendalian diri. Bila hiperaktivitas sudah parah bahkan menjadi dampak yang sangat berarti pada kehidupan baru bisa dinyatakan sebagai masalah, apabila tidak menimbulkan masalah atau dampak di kehidupannya maka hiperaktivitas tidak dinyatakan sebagai masalah. Anak baru boleh dibilang hiperaktif ketika keaktifan anak tersebut sudah sangat tidak terarah dan menjurus ke arah yang salah. (Taylor dalam buku Alex 1992: 2-3)

Penderita ADHD tipe predominan hiperaktif terlalu energik, suka berlari kesana kemari, melompat sesuka hatinya. Mereka sering membuat heran semua orang, mereka sering bisa menaruh perhatian di kelas dan kelihatan memang belajar, bahkan ketika seakan sedang tidak mendengarkan. Tidak peduli tingkat sosial, ekonomi ataupun budayanya, orang dewasa atau anak – anak bisa saja mengalami gangguan tersebut. (Osman 2002: 7)

Pendapat lain menurut Freed dan Laurie Parsons (2012:69) Individu penderita ADD (Hiperaktif) cenderung menggunakan otak kanan karena sistem sarafnya kelebihan beban, dan ia kesulitan menyaring stimulinya. Sistem sarafnya memberinya berbagai hipersensitivitas. Anak-anak penderita ADD secara harfiah merasakan lebih banyak daripada anak-anak lainnya. Mereka kurang dapat mengekang diri, payah dalam mengorganisasikan, dan sering kali kaku.

Menurut Moeslichatoen (2004: 32) Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Pendapat lain menurut Piaget dalam Nurani (2010: 144) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Bermain adalah proses naluriiah dan alamiah yang berfungsi sebagai nutrisi dan gizi bagi kesehatan fisik dan psikis anak dalam masa perkembangannya. Aktivitas bergerak dan bersuara menjadi sarana dan proses belajar yang efektif untuk anak.

Pendapat lain dikemukakan oleh Spodek (dalam Patmonodewo, 2003: 102) Bermain merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikolog ahli filsafat dan banyak orang lagi sejak beberapa dekade yang lalu. Mereka tertantang untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku manusia. Bermain benar-benar merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka ragam bentuk. Bermain sendiri

bukan hanya tampak pada tingkah laku anak tetapi pada usia dewasa bahkan bukan hanya pada manusia.

Banyak permainan yang dapat dilakukan oleh anak-anak sejak usia dini. “Permainan adalah kesibukan yang dipilih sendiri oleh tujuan” (Kartono, 1990: 116). Nutbrown dan Clough (2015: 251) mendefinisikan “permainan bersifat problematis, meskipun kata ‘permainan’ digunakan secara bebas dan dengan asumsi bahwa maknanya dipahami.”

Permainan Edukatif berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya (Ismail 2012: 112).

Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa anak hiperaktif membutuhkan penanganan yang khusus dan sekolah yang memiliki wadah khusus untuk menangani anak hiperaktif. Pada kenyataannya anak hiperaktif bersekolah di TK yang menurut peneliti kurang sesuai untuk perkembangan anak tersebut. Walaupun anak tersebut sudah memiliki guru pendamping khusus untuk mendampingi anak tersebut kemana-mana saat di sekolah. Tinjauan yang telah dilakukan peneliti, orangtua tidak ingin menyekolahkan anaknya ke PAUD inklusi atau sekolah khusus, maka peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih jauh tentang penanganan anak hiperaktif melalui permainan edukatif. Karena melalui permainan anak merasa nyaman, senang dan mampu berkonsentrasi. Peneliti menggunakan langkah tersebut karena pada TK PGRI Juwiring belum memiliki terapi atau penanganan khusus terhadap anak hiperaktif.

TK PGRI Juwiring merupakan Taman Kanak – kanak di sebuah desa yang terdiri dari TK A dan TK B. Anak didik di TK PGRI Juwiring ini berjumlah 30 anak, yaitu 16 putra dan 14 putri. Dari sejumlah 30 anak tersebut ada salah satu anak yang mempunyai gangguan/ mempunyai masalah pada perkembangannya, anak tersebut berinisial GB.

Di Sekolah, anak tersebut sering tidak fokus saat pembelajaran, sulit berkonsentrasi dan tidak sabaran ketika melakukan sesuatu. Ia jarang

mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sesekalinya mau akan sulit menyelesaikan tugasnya walaupun waktu yang disediakan cukup lama. Ia sering meninggalkan tempat duduknya dan selalu bertanya sesuatu yang kurang bermanfaat kepada gurunya, dan ketika diajak berkomunikasi sering memotong pembicaraan orang lain. Bahkan, ia sering menyakiti teman-temannya, misalnya menarik atau mendorong tubuh temannya hingga terjatuh. Suasana di sekolah sangat terganggu akibat perilaku anak tersebut.

Di rumah, anak tersebut termasuk anak yang sulit diatur, tidak mau diam dan suka berlarian. Rumahnya juga menjadi berantakan karena ia sering melakukan aktivitas membongkar dan memasang benda-benda yang ada disekitarnya tanpa diselesaikan dengan baik. Sering kali ia membanting dan melempar benda atau bahkan mainannya sendiri. Keadaan di rumah sangat terganggu ketenangannya akibat perilaku anak tersebut yang sampai saat ini belum ada penanganan khusus.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik mengambil judul skripsi “PENANGANAN ANAK HIPERAKTIF MELALUI PERMAINAN EDUKATIF *JIGSAW* DI TK PGRI JUWIRING TAHUN AJARAN 2016/2017”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

Apakah melalui permainan edukatif *Jigsaw* dapat menangani anak hiperaktif di TK PGRI Juwiring Tahun Ajaran 2016/2017?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui penanganan anak hiperaktif melalui permainan edukatif *Jigsaw* di TK PGRI Juwiring Tahun Ajaran 2016/2017.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran, terutama pengetahuan tentang penanganan anak hiperaktif melalui permainan edukatif *Jigsaw*.

2. Secara Praktis

- a. Orangtua

Hasil penelitian ini dapat membantu orangtua menangani anak hiperaktif melalui permainan edukatif *Jigsaw*.

- b. Guru

Memberikan kontribusi sebagai masukan positif terhadap penanganan anak hiperaktif.

- c. Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai salah satu cara untuk mengatasi permasalahan pada anak hiperaktif melalui permainan edukatif *jigsaw*.