

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*(ADHD) merupakan salah satu gangguan perkembangan saraf yang sering terjadi pada anak. Diperkirakan 5 hingga 10 persen anak usia sekolah di Indonesia menderita ADHD. Anak-anak dengan ADHD seringkali mengalami kesulitan belajar di sekolah. Gejala ADHD seperti sulit berkonsentrasi, hiperaktif, dan impulsif dapat mengganggu kemampuannya berkonsentrasi saat belajar. Hal ini dapat menyebabkan pembelajaran yang buruk dan frustrasi pada anak-anak.

Pada penelitian yang dilakukan penulis di SDN Ngujung 2 Maospati, penulis menemukan beberapa siswa yang menunjukkan keadaan dimana beberapa siswa mengalami hiperaktif. Tanda ini terlihat pada sikap siswa yang biasanya mengarah pada ADHD. Anak-anak dengan ADHD memiliki sikap yang berbeda di dalam dan di luar kelas dibandingkan anak-anak lainnya. Misalnya, ketika pembelajaran dimulai di kelas, anak-anak dengan ADHD tampaknya mengalami kesulitan fokus dan memusatkan perhatian pada apa yang dikatakan guru. Mereka lebih suka bermain sendiri, tidak peduli dengan teman disekitarnya, mempunyai tingkat emosi yang agak tinggi dibandingkan dengan teman sekelasnya, berlari atau keluar kelas saat pembelajaran berlangsung tanpa meminta izin terlebih dahulu kepada guru. Bila siswa berada dalam kondisi seperti itu, maka akan berdampak

negatif terhadap menurunnya motivasi belajar pada anak ADHD. Kemudian penulis tertarik untuk melakukan observasi dan penelitian lebih dalam terhadap anak ADHD di SDN Ngujung 2 Maospati, hingga akhirnya penulis menerbitkan penelitian yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi Belajar Anak ADHD di SDN Ngujung 2 Maospati”

Motivasi merupakan faktor utama yang juga dapat mempengaruhi perkembangan dan hasil belajar anak. Motivasi belajar yang tinggi dapat membantu anak didik untuk berkonsentrasi dan lebih gigih dalam belajar, serta berpeluang mencapai hasil akademik yang tinggi. Anak-anak dengan ADHD seringkali memiliki motivasi belajar yang rendah. Hal tersebut dipengaruhi atau disebabkan oleh beberapa faktor, seperti anak dengan ADHD sering mengalami kesulitan memahami materi kelas dan menyelesaikan tugas. Hal ini dapat menimbulkan rasa frustrasi dan kekecewaan yang dapat menurunkan motivasi belajar. Anak ADHD sering menerima kritik dan penilaian dari orang lain. Hal ini dapat membuat mereka merasa tidak mampu dan menurunkan motivasi belajarnya, sehingga anak ADHD memerlukan dukungan dan bantuan ekstra untuk belajar secara efektif. Kurangnya dukungan dapat menurunkan motivasi belajar. Strategi pembelajaran yang efektif dapat membantu meningkatkan motivasi belajar pada anak ADHD.

Strategi dan metode pembelajaran berbasis bermain ini dapat membantu anak ADHD fokus dan berpartisipasi dalam pembelajaran, yaitu strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif yang membantu anak ADHD fokus dan berpartisipasi dalam pembelajaran, merasa lebih percaya diri dan kompeten. strategi pembelajaran yang membantu anak sukses belajar, rasa percaya diri dan kompetensi

anak ADHD untuk meningkatkan perkembangan belajar sesuai minat dan gaya belajar anak ADHD. Penelitian mengenai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak dengan ADHD masih jarang dilakukan. Penelitian ini sangat penting untuk membantuu guru dan orang tua mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat untuk membantu anak ADHD belajar lebih efektif dan mencapai hasil yang baik dan optimal.

## **B. Rumusan Masalah**

Penelitian ini fokus pada strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak ADHD di sekolah dasar. Fokus penelitian ini dapat meliputi:

1. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dan keinginan belajar pada anak ADHD di SDN Ngujung 2 Maospati?
2. Bagaimana upaya guru dalam membimbing dan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif pada anak ADHD di SDN Ngujung 2 Maospati?
3. Bagaimana bentuk pendekatan model pembelajaran untuk membimbing anak ADHD di SDN Ngujung 2 Maospati?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar pada anak ADHD di SDN Ngujung 2 Maospati.

2. Mengembangkan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak ADHD di SDN Ngujung 2 Maospati.

Peneli berharap, riset ini dapat memberikan kontribusi dan hal positif yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman tentang strategi belajar yang efektif untuk menstimulasi motivasi belajar pada anak ADHD di SDN Ngujung 2 Maospati, membantu orang tua dan dalam mengembangkan strategi dan metode pembelajaran yang tepat untuk anak ADHD, serta meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar anak ADHD khususnya di SDN Ngujung 2 Maospati. Dengan mencapai tujuan penelitian ini, diharapkan dapat membantu anak ADHD mencapai potensi belajar mereka secara maksimal.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Penelitian tentang strategi pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak ADHD di SDN Ngujung 2 Maospati serta memiliki banyak manfaat dan dampak positif bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Guru

Guru akan mendapatkan pengetahuan tentang ADHD dan bagaimana hal itu dapat memengaruhi motivasi belajar anak. Mereka juga akan mempelajari berbagai strategi pembelajaran yang efektif untuk membantu anak ADHD belajar dan mencapai potensi mereka. Dengan memahami kebutuhan belajar anak ADHD, guru dapat memperluas program pembelajaran yang lebih terdiferensiasi dan sesuai dengan kebutuhan individu setiap anak.

Hal ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak ADHD. Guru dapat menggunakan hasil penelitian untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan suportif bagi anak ADHD. Hal ini dapat membantu anak ADHD merasa lebih diterima dan dihargai di kelas, yang pada akhirnya dapat meningkatkan dan menstimulus motivasi belajar anak-anak ADHD.

## 2. Bagi Orang Tua

Orang tua akan mendapatkan informasi tentang ADHD dan bagaimana hal itu dapat memengaruhi motivasi belajar anak mereka. Pemahaman ini dapat membantu orangtua untuk mendukung anak-anak mereka dalam belajar dan mengatasi tantangan yang mereka hadapi. Orang tua dapat mempelajari strategi pembelajaran yang efektif untuk membantu anak mereka belajar di rumah. Hal ini dapat membantu anak ADHD untuk terus belajar dan berkembang di luar jam sekolah. Orang tua akan lebih memahami bagaimana guru membantu anak mereka belajar di sekolah. Hal ini dapat membantu orangtua untuk berkomunikasi dengan guru secara lebih efektif dan bekerja sama untuk mendukung anak mereka.

## 3. Bagi Profesional Lainnya

Psikolog, konselor, dan terapis dapat menggunakan hasil penelitian untuk mengembangkan intervensi yang lebih efektif untuk anak ADHD. Intervensi ini dapat membantu anak ADHD untuk mengatasi tantangan yang mereka hadapi dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Profesional lain dapat menggunakan hasil penelitian untuk membuat rekomendasi yang tepat kepada guru dan orang tua tentang cara terbaik untuk membantu anak ADHD belajar. Penelitian ini dapat membantu meningkatkan kesadaran tentang ADHD dan dampaknya pada motivasi belajar. Hal ini dapat membantu untuk mengurangi stigma yang terkait dengan ADHD dan meningkatkan dukungan bagi anak ADHD.

#### 4. Bagi Kebijakan Pendidikan

Hasil penelitian ini tentunya dapat digunakan untuk menginformasikan kebijakan dan program Pendidikan agar lebih inklusif dan mendukung anak ADHD. Hal ini dapat membantu untuk memastikan bahwasanya semua anak-anak memiliki potensi dan kesempatan yang sama untuk belajar dan berkembang. Penelitian ini dapat membantu untuk meningkatkan alokasi sumber daya untuk program dan layanan yang mendukung anak ADHD di sekolah. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan program pelatihan guru yang lebih komprehensif tentang ADHD dan strategi pembelajaran yang efektif untuk anak ADHD. Secara keseluruhan, penelitian tentang Penerapan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak ADHD di SDN Ngujung 2 Maospati memiliki potensi untuk memberikan manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak. Hasil penelitian ini dapat membantu orangtua dan guru dalam mengembangkan strategi dan teknik pembelajaran yang tepat untuk membantu anak ADHD belajar dengan lebih efektif dan mencapai prestasi yang optimal. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar anak ADHD, meningkatkan kualitas hidup mereka,

dan menghadirkan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan suportif untuk semua anak.

## **E. Definisi Istilah**

Berikut adalah uraian beberapa istilah-istilah penting yang sering digunakan didalam penelitian tentang strategi pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak ADHD:

1. *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)* Menurut Martaniah (2011), ADHD adalah suatu gangguan yang mengandung dua komponen yaitu: tidak mempunyai perhatian, tidak dapat mengikuti perintah yang disertai hiperaktivitas dan impulsivitas. Gangguan neurodevelopmental yang umum terjadi pada anak-anak. Gejalanya meliputi kesulitan fokus, hiperaktif, dan impulsif. ADHD dapat berdampak signifikan pada motivasi belajar anak di sekolah dasar.
2. Motivasi Belajar adalah Keinginan dan dorongan untuk belajar. Faktor internal dan eksternal dapat memengaruhi motivasi belajar. Anak ADHD sering kali mengalami kesulitan dengan motivasi belajar karena gejala ADHD mereka.
3. Strategi Pembelajaran merupakan Pendekatan atau metode yang digunakan untuk membantu anak belajar. Strategi pembelajaran yang efektif untuk anak ADHD harus mempertimbangkan kebutuhan dan gaya belajar mereka yang unik.

4. Pembelajaran Berbasis Bermain yaitu pendekatan pembelajaran yang menggunakan bentuk permainan serta aktivitas menyenangkan untuk membantu anak belajar. Pembelajaran berbasis bermain dapat membantu anak ADHD untuk tetap fokus dan termotivasi dalam belajar.
5. Pembelajaran Berbasis Teknologi adalah Pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknologi, seperti komputer, tablet, dan aplikasi, untuk membantu anak belajar. Pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu anak ADHD untuk belajar dengan cara yang interaktif dan menarik.
6. Pembelajaran Kooperatif yaitu Pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kerjasama kelompok untuk menyelesaikan pekerjaan/tugas. Pembelajaran secara kooperatif dapat membantu peran anak ADHD untuk mengembangkan keterampilan sosial dan meningkatkan motivasi belajar mereka.
7. Pembelajaran Individual yaitu Pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar individu setiap anak. Pembelajaran individual dapat membantu anak ADHD untuk mencapai potensi belajar mereka.
8. Intervensi yaitu Tindakan yang diambil untuk membantu anak ADHD mengatasi tantangan yang mereka hadapi. Intervensi dapat berupa strategi pembelajaran, terapi perilaku, atau pengobatan.
9. Hasil Belajar pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh anak melalui proses belajar. Hasil belajar anak ADHD dapat diukur melalui tes, tugas, dan observasi.



10. Inklusi Filosofi pendidikan yang memastikan bahwa semua anak, termasuk anak ADHD, memiliki hak dan kesempatan yang sama untuk belajar dan berkembang di sekolah. Lingkungan belajar inklusif harus mendukung dan menerima semua anak.
11. Stigma yaitu Pandangan atau keyakinan negatif yang terkait dengan suatu kondisi atau kelompok. Anak ADHD sering kali mengalami stigma, yang dapat berdampak negatif pada motivasi belajar dan harga diri mereka.
12. Alokasi Sumber Daya yaitu proses menyediakan dana, staf, dan bahan untuk program dan layanan pendidikan. Alokasi sumber daya yang cukup diperlukan untuk mendukung anak ADHD di sekolah.
13. Pelatihan Guru adalah Program yang dirancang untuk membantu guru mempelajari tentang ADHD dan strategi pembelajaran yang efektif untuk anak ADHD. Pelatihan guru yang berkualitas sangat penting untuk menghadirkan lingkungan belajar yang baik dan suportif bagi anak ADHD.