

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

Berdasarkan pada masalah penelitian yang dituangkan pada bab sebelumnya, di bagian bab kedua ini akan dijelaskan tentang teori yang akan digariskan sebagai landasan dalam menyelesaikan masalah. Sebuah penelitian ilmiah harus mempunyai landasan teori yang kuat dan didasarkan pada teori-teori yang sudah diambil dari buku, internet atau artikel. Teori merupakan satu dasar untuk mempertanggungjawabkan suatu penelitian. Oleh karena itu didalam penelitian ini digunakan beberapa teori menurut para ahli yang berhubungan dengan “Penerapan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak ADHD di SDN Ngujung 2 Maospati”

#### **A. KAJIAN PUSTAKA**

##### **1. Game Based Learning**

Menurut Torrente, game-based learning adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Pratiwi & Musfiroh, 2014). Ada beberapa manfaat digunakannya permainan dalam pembelajaran, antara lain (De Freitas, 2006):

- 1) Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.
- 2) Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung.

- 3) Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
- 4) Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.
- 5) Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game.

Dalam beberapa tahun terakhir, banyak penelitian yang mengungkapkan bahwa game-based learning sangat efektif apabila benar-benar diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik, dan mampu membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman (Anjani et al., 2016). Penelitian lain juga menyebutkan, pembelajaran berbasis permainan khususnya permainan kartu dapat meningkatkan atensi, motivasi, dan rasa ingin tahu (Azizah Mashami, Andayani, & Sofia, 2014).

## **2. Pengertian dan Dampak ADHD Terhadap Motivasi Belajar**

*Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)* adalah gangguan perkembangan saraf yang umum terjadi pada anak-anak. Gejalanya meliputi kesulitan fokus, hiperaktif, dan impulsif. ADHD dapat berdampak signifikan pada motivasi belajar anak di sekolah dasar. Anak dengan ADHD sering kali mengalami kesulitan fokus dan menyelesaikan tugas: Gejala ADHD seperti mudah teralihkan dan impulsif dapat membuat anak sulit untuk fokus pada tugas belajar. Kehilangan minat dan

motivasi: Anak dengan ADHD mungkin merasa frustrasi dan bosan dengan tugas belajar yang membutuhkan waktu dan usaha yang lama. Rasa harga diri yang rendah: Kegagalan dalam belajar dan menyelesaikan tugas dapat menyebabkan anak dengan ADHD merasa rendah diri dan kehilangan motivasi untuk belajar. Anak hiperaktif biasanya lebih sering mengalami gerakan mata di luar yang seharusnya, sehingga lebih sering bergerak menolehkan wajah dibandingkan dengan anak yang lainnya. Seperti susah untuk duduk, tidak bisa diam, sulit untuk mendengarkan penjelasan guru, pekerjaan tidak cepat selesai, kurangnya berinteraksi dengan orang lain, koordinasi motorik kurang baik. Guru sebagai evaluator maksudnya adalah guru melakukan penilaian terhadap siswa.

Mengacu pada hal tersebut, perlu adanya suatu pendekatan pembelajaran inovatif yang mampu mengakomodasi kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Pendekatan pembelajaran inovatif tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Game-based learning merupakan sebuah sistem yang diterapkan dalam proses pendidikan, dimana pengguna (guru) dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar (Vusić, Bernik, & Geček, 2018). Connolly berpendapat (Stiller & Schworm, 2019), game-based learning berarti menggunakan permainan dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut McGonical (Hidayat, 2018) games mengandung empat fitur utama dalam aspek pendidikan, antara lain:

- 1) Tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya di dalam game.
- 2) Aturan, merupakan batasan-batasan mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam game.
- 3) Feedback system, menunjukkan kepada peserta seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih di dalam permainan.
- 4) Voluntary participation, setiap orang terlibat di dalam sebuah game atas dasar pemahaman bahwa mereka secara suka rela menerima adanya goals, rules, dan feedback system yang sudah ditetapkan. Empat fitur tersebut merupakan alasan utama yang mendasari pemilihan strategi game-based learning dalam pembelajaran, selain kemampuan permainan dalam meningkatkan motivasi (Anjani, Fatchan, & Amirudin, 2016), minat belajar (Aini, 2018), efektivitas belajar (Liu & Chen, 2013) dan hasil belajar (Noviyanti, 2018). Penelitian terbaru juga menyatakan bahwa, integrasi permainan dalam pembelajaran dapat menarik minat peserta didik dalam memahami materi (Luhsasi & Permatasari, 2020) dan efektif digunakan sebagai media latihan mandiri (Sidarta & Yuniarta, 2019).

Penilaian dilakukan untuk tujuan mengetahui tingkat efektivitas, keberhasilan, dan efisiensi proses pembelajaran. Sebagai penilai, guru hendaknya terus memperhatikan hasil belajar siswa hingga tercapai hasil belajar yang optimal. Menurut hasil dari wawancara serta observasi yang peneliti lakukan tentang upaya guru didalam membimbing anak ADHD,

banyak guru memakai beberapa metode dalam membimbing anak ADHD. Namun meski beberapa metode telah diterapkan secara optimal, guru masih kurang dalam penggunaan media untuk pembelajaran, hingga walaupun beberapa metode tersebut telah diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas, anak-anak dengan ADHD di sekolah tempat penulis melakukan penelitian, masih saja tampak bosan disaat jam pembelajaran. Walaupun proses pembelajaran belum tercapai secara optimal, para guru dan pihak sekolah tetap melaksanakan teknik dan metode tersebut secara maksimal agar proses pembelajaran lebih baik.

### **3. Teori Motivasi Belajar yang Relevan dengan ADHD**

Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *motivus*, yang berarti bergerak atau menggerakkan. Motivasi juga dapat di definisikan sebagai usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya (Syarif, 2012). Motivasi memegang peranan yang cukup penting dalam pembelajaran karena dapat memberikan semangat dan rasa senang. Peserta didik yang termotivasi akan dengan mudah diarahkan, diberi penugasan, cenderung memiliki rasa ingin tahu yang besar, aktif dalam mencari informasi tentang materi yang dijelaskan oleh pendidik serta menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi untuk mempelajari dan menyerap pelajaran yang diberikan (Slavin, 2009). Sebagai seorang

pendidik, guru maupun dosen harus memotivasi peserta didik untuk belajar demi tercapainya tujuan dan tingkah laku yang diinginkan. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi dalam belajar akan melakukan aktivitas belajar dengan baik sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan bisa dicapai.

#### **4. Prestasi Belajar**

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri (AITabany, 2015). Untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah melaksanakan proses belajarnya dengan baik, maka perlu dilakukan pengukuran terhadap kemampuan belajar peserta didik tersebut. Hasil pengukuran tersebut, itulah yang dinamakan sebagai prestasi belajar. Prestasi belajar didefinisikan sebagai tingkat kemanusiaan yang dimiliki peserta didik dalam menerima, menolak, dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam pembelajaran (Hamdu, Ghullam; Agustina, 1989). Sejalan dengan definisi tersebut, peneliti lain juga mengemukakan prestasi belajar merupakan suatu pencapaian yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan belajar (mengerjakan tugas, ulangan ataupun ujian) berbentuk nilai ataupun angka yang diperoleh dari evaluasi (Lomu & Widodo, 2014). Belajar memperlihatkan sejauh mana konsep atau kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran (instructional objective) atau tujuan perilaku

(behavioral objective) yang mampu dikuasai peserta didik pada akhir jangka waktu pengajaran (Slavin, 2009).

## **5. Metode Pembelajaran Efektif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar**

### **Pada anak ADHD**

Beberapa pendekatan model pembelajaran yang telah terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak ADHD

*Pembelajaran Berbasis Bermain:* Pendekatan ini menggunakan aktivitas dan permainan yang menyenangkan untuk membantu anak-anak belajar. Permainan dapat membantu anak dengan ADHD untuk tetap fokus, termotivasi, dan terlibat dalam pembelajaran, Menurut Sardiman, proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang baik (Emda, 2017). Pembelajaran Berbasis Teknologi, pendekatan ini menggunakan teknologi, seperti komputer, tablet, dan aplikasi, untuk membantu anak belajar. Teknologi dapat membant□ anak dengan ADHD untuk belajar dengan cara yang interaktif dan menarik, dan juga dapat membantu mereka untuk tetap fokus dan terorganisir. Selanjutnya ada Pembelajaran Kooperatif, pendekatan ini melibatkan siswa dalam bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas. Pembelajaran kooperatif dapat membantu anak dengan ADHD untuk mengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan motivasi belajar, dan belajar dari teman sekelas mereka. Pembelajaran Individual, pendekatan ini disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar

individu setiap anak. Pembelajaran individual dapat membantu anak dengan ADHD untuk mencapai potensi belajar mereka.

## **6. Faktor-Faktor Pendukung Implementasi Strategi Pembelajaran Efektif**

Beberapa faktor yang dapat mendukung implementasi strategi pembelajaran efektif untuk anak ADHD di sekolah dasar, yang pertama adalah adanya dukungan dari guru, guru yang memahami ADHD dan memiliki pengetahuan tentang strategi pembelajaran yang efektif dapat membantu anak dengan ADHD untuk mencapai potensi belajar mereka. Kedua, kolaborasi dengan orang tua, orang tua dapat bekerja sama dengan guru untuk mengembangkan dan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif untuk anak mereka di rumah. Ketiga adalah lingkungan belajar yang inklusif, lingkungan belajar yang inklusif adalah lingkungan yang mendukung dan menerima semua anak, termasuk anak dengan ADHD. Keempat, alokasi sumber daya yang memadai, sekolah perlu mengalokasikan sumber daya yang memadai untuk mendukung anak dengan ADHD, seperti pelatihan guru, teknologi, dan layanan konseling. Menurut Dayu (2013: 108) menjelaskan bahwa yang membantu siswa ADHD di sekolah dimulai dengan membuat daftar tugas belajar dipapan tulis, menerangkan kepada siswa tentang berbagai hal dan aspek yang mereka dipelajari, dan tentang apa saja yang peserta didik butuhkan pada saat dimulainya pembelajaran. Selain itu, Menurut Geoff Kewley dan



Pauline Latham dimana Teknik guru dalam membimbing anak ADHD di sekolah dilaksanakan sesuai dengan ketentuan yaitu, Model Tata Ruang kelas menempatkan posisi duduk anak ADHD di bangku paling depan sendiri, menempatkan anak ADHD duduk berdekatan dengan jendela, Teknik dalam memberikan bentuk hukuman yang tidak berat, Teknik kesepakatan diawal, dan metode kontak fisik dengan anak-anak ADHD.

Penelitian tentang Penerapan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak ADHD di SDN Ngujung 2 Maospati merupakan bidang yang penting dan terus berkembang. Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan manfaat yang signifikan bagi anak ADHD, guru, orang tua, dan profesional lainnya. Dengan memahami kajian teori motivasi belajar serta menerapkan pendekatan pembelajaran yang efektif, kita dapat membantu anak dengan ADHD untuk mencapai potensi belajar mereka dan mengembangkan kecintaan pada belajar

## **B. KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN**

Kajian dalam penelitian yang relevan ini mempunyai tujuan untuk mengidentifikasi strategi dalam pembelajaran secara efektif, untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak ADHD di sekolah dasar. Menganalisis efektivitas strategi pembelajaran tersebut dalam meningkatkan hasil belajar anak ADHD dan motivasi belajar anak-anak ADHD, serta memberikan rekomendasi bagi guru, orang tua, dan profesional lainnya tentang bagaimana menerapkan strategi

pembelajaran yang efektif untuk anak ADHD. Penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar anak ADHD di sekolah dasar. Hal ini dapat digunakan dalam proses terapi dalam mengurangi gejala hiperaktivitas pada anak ADHD.(Nurfitriana et al., 2019). Pada penelitian berikutnya juga menyatakan bahwa gejala dini yang muncul pada anak ADHD adalah keterlambatan dalam kemampuan bersosialisasi dan berkomunikasi, kesulitan mempertahankan kontak mata, hiperaktif, perilaku meniru, perilaku seing meluapkan marah, dan keterlambatan pada motorik halus. Usaha yang dilakukan orang tua adalah dengan pembatasan akses gadget, diet makanan yang dikonsumsi, penerimaan keluarga, pengawasan, dan terapi.(Utami et al., 2021) Diketahui pula Perilaku yang dimiliki siswa ADHD disebabkan rendahnya interaksi sosial karena kurang beradaptasi dengan teman. Karakteristik yang dimiliki adalah inatensi dengan ciri-ciri yang dimiliki anak adalah kesulitan dalam berkonsentrasi anak masih beralih pada memperhatikan guru menceritakan social story.(Susanti, 2018). Terlihat dari beberapa penelitian dan kajian yang telah dilakukan bahwa anak dengan gangguan ADHD adalah anak-anak yang secara kemampuan kognitif baik, hanya saja terdapat adanya keterlambatan dan juga ketidakmampuan dalam bersosialisasi, berkomunikasi, impulsive serta lebih terlihat emosional. Anak dengan gangguan ADHD yang mengalami keterlambatan perlu adanya pendampingan dari guru pendamping khusus (Handayani, 2019).

Berdasarkan hasil kajian penelitian yang relevan di atas, berikut adalah beberapa rekomendasi bagi guru, orang tua, dan profesional lainnya tentang bagaimana menerapkan strategi pembelajaran yang efektif untuk anak ADHD:

**Guru:**

1. Pelajari tentang ADHD dan bagaimana hal itu dapat memengaruhi motivasi belajar. Gunakan strategi pembelajaran yang efektif untuk anak ADHD, seperti pembelajaran berbasis bermain, pembelajaran berbasis teknologi, pembelajaran kooperatif, dan pembelajaran individual.
2. Menghadirkan lingkungan belajar yang berkualitas dan suportif bagi anak ADHD.
3. Berkolaborasi dengan orang tua untuk mengembangkan dan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif untuk anak mereka.

**Orang tua:**

1. Mempelajari tentang ADHD dan bagaimana hal itu dapat memengaruhi anak Anda.
2. Bekerja sama dengan guru anak Anda untuk mengembangkan dan menerapkan strategi pembelajaran efektif untuk anak.
3. Menciptakan lingkungan belajar yang baik di rumah.
4. Memberikan dukungan kepada anak untuk belajar dan menyelesaikan tugas.
5. Berikan pujian dan penghargaan kepada anak atas usahanya.

### C. KERANGKA BERPIKIR

Anak dengan ADHD di sekolah dasar sering mengalami kesulitan fokus, hiperaktif, impulsif, dan motivasi belajar rendah. Hal ini dapat berimbas negatif pada hasil belajar anak dan perkembangan mereka. Diperlukan strategi pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak ADHD di sekolah tingkat dasar.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

