BAB I

PENDAHULUAN

* 1. Latar Belakang

Menurut Wardani (2014) menyatakan bahwa hiperaktif adalah suatu gerakan yang berlebihan melebihi gerakan yang dilakukan secara umum anak seusianya, jika dibandingkan dengan individu yang aktif tapi produktif, perilaku hiperaktif tampak tidak bertujuan. Mereka tidak mampu mengontrol dan melakukan koordinasi dalam aktivitas motoriknya, sehingga tidak dapat dibedakan gerakan penting dan gerakan yang tidak penting. Gerakannya dilakukan terus menerus tanpa lelah, sehingga kesulitan untuk memusatkan perhatian. (Sugiarmin dalam Astuti, 2014). Gangguan pemusatan perhatian disertai gejala hiperaktivitas motoric yang dikenal sebagai Attention Deficit Hiperactivity Disorder (ADHD) atau Attention Deficit Disorder (ADD) ini menjangkit 3-5 % anak berusia 4-14 tahun. Angka kejadian ADHD di Indonesia masih belum menunjukkan angka yang pasti, meskipun kelainan ini cukup banyak terjadi, ADHD memiliki kecenderungan lebih sering pada anak laki-laki dibandingkan anak perempuan, dengan rasio 4 :1 (Behrman, 1999). Sedangkan menurut (Santrock, 2000), rasionya meningkat sampai 9 kali lebih banyak pada anak laki-laki, selain itu gejala-gejala ADHD dapat menimbulkan masalah bagi anak, baik dari segi akademis, seperti gangguan belajar, maupun non-akademis, seperti perilaku, komunikasi, dan sosialisasi, (Judarwanto dalam Yusuf, 2017). Anak-anak hiperaktif (ADHD) mengalami kesulitan dalam mengendalikan gerakan-gerakan tubuh mereka, khususnya jika mereka diharuskan untuk duduk tenang dalam waktu yang lama, aspek hiperaktif (ADHD) dapat berkisar dari keresahan ringan sampai gerakan yang tiada henti. Komponen lain dari rangsangan yang berlebihan pada anak ADHD yaitu variasi emosi, perasaan senang maupun sedih pada anak ADHD akan di ekspresikan dengan sangat jelas agar diperhatikan oleh setiap orang dan mereka sangat cepat frustasi hanya karena kejadian-kejadian kecil, (Grant L. Martin dalam Astuti, 2014). Anak hiperaktif (ADHD) juga memiliki dampak negatif dan dampak positif.   
 Dampak positif yang dimiliki oleh anak ADHD yaitu memiliki energy yang baik, berimajinatif dan kreatifitas yang tinggi, sehingga ia dapat melakukan banyak hal dibandingkan dengan anak yang normal. Dampak negative dari anak ADHD yaitu Prestasi belajar yang buruk karena kurangnya fokus perhatian terhadap pembelajaran dan menyebabkan anak tidak dapat menyelesaikan tugas sekolah, sehingga nilai anak selalu jelek. Anak ADHD juga dapat mengalami cidera fisik karena kurang memikirkan akibat dari perbuatannya, sehingga dapat membahayakan diri sendiri. Insiden cidera akibat terlalu banyak bergerak menjadi masalah yang sulit diatasi, oleh karena itu diperlukan upaya untuk menangani masalah pada anak ADHD agar tidak menetap sampai dewasa. Penanganan Anak hiperaktif dapat dilakukan menggunakan terapi. Terapi yang dapat dilakukan yaitu terapi farmakologi dan non farmakologi. Terapi ini, hendaknya dilakukan setelah anak terdiagnosis ADHD dengan benar agar permasalahan tersebut dapat ditangani sejak dini.Terapi farmakalogi untuk ADHD berfungsi untuk mengurangi gejala dan dapat menenangkan untuk sementara waktu. Terapi ini dapat menimbulkan efek samping yaitu nyeri perut atas, anoreksia, sulit makan, dan sulit tidur, dan juga menyebabkan komplikasi yaitu bertambahnya kegelisahan dan kegugupan, sehingga dalam pemberiannya harus lebih di perhatikan. Terapi non farmakologi yang dapat dilakukan adalah terapi bermain, terapi bermain dapat di lakukan untuk membantu mengendalikan agresivitas atau aktivitas yang berlebihan misalnya permainan melempar bola dan hula hup, melatih kemampuan mempertahankan perhatian pada objek tertentu misalnya puzzle dan Sudoku dan mengembangkan keterampilan menunggu giliran misalnya permainan monopoli dan ular tangga, (Purwanto dalam Yusuf, 2017).

Terapi bermain yang digunakan oleh peneliti untuk menangani anak dengan ADHD yaitu terapi bermain puzzle, dalam permainan ini anak diarahkan untuk menyusun keping-keping potongan suatu bentuk atau gambar menjadi utuh lagi yang bertujuan untuk melatih daya pikir melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi, permainan tersebut dapat membantu mengendalikan aktivitas yang berlebihan (hiperaktivitas) dan melatih kemampuan mempertahankan perhatian pada objek tersebut dan mengendalikan tingkat agresivitasnya. Pada prinsipnya terapi bermain utamanya bermain puzzle adalah mainan yang bersifat edukatif bagi anak dan digunakan sebagai media untuk mengalihkan perhatian dan aktivitas yang berlebihan pada anak.

Pada saat peneliti melakukan studi pendahuluan tanggal 20 oktober 2017 di lembaga layanan psikologi anak dan keluarga beloved kanti, yang terletak di perumahan permata hijau, D-59, dinoyo, tlogomas, Malang. Peneliti menemukan beberapa anak mengalami ADHD dengan perilaku tidak bisa diam, mengganggu temannya ketika di kelas, mudah teralihkan perhatiannya, terlihat sangat aktif, tidak dapat berkonsentrasi pada apa yang dikerjakannya, terkadang berbicara dengan suara keras, mudah berubah suasana hatinya secara drastic, dampak dari perilaku hiperaktif tersebut yaitu lemah dalam pelajaran menulis karena kurangnya konsentrasi dan focus perhatian, sehingga ketika disuruh menulis oleh gurunya selalu menangis, ia merasa tidak bisa mencontoh tulisan yang ada di papan tulis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian tentang upaya mengatasi masalah hiperaktif melalui terapi bermain puzzle pada anak usia sekolah.

* 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut, “ Bagaimana upaya mengatasi masalah hiperaktif melalui terapi bermain puzzle pada anak usia sekolah?”

* 1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya mengatasi masalah hiperaktif melalui terapi bermain puzzle pada anak usia sekolah.

* 1. Manfaat Penelitian
     1. Manfaat praktis atau aplikatif
        1. Bagi orang tua

Memotivasi keluarga, jika terdapat kriteria anak hiperaktif untuk segera di bawa ke konsultan atau psikolog dan segera di lakukan tindakan terapi yang sesuai agar perilaku hiperaktif dapat di minimalisir.

* + 1. Manfaat teoritis atau akademis
       1. Bagi peneliti

Menambah wawasan tentang ilmu kesehatan terapi non farmakologi menggunakan terapi bermain puzzle untuk mengurangi perilaku hiperaktif pada anak usia sekolah.

* + - 1. Bagi institusi pendidikan

1. Sebagai referensi atau data awal keperawatan anak tentang upaya penurunan perilaku hiperaktif dan gangguan pemusatan perhatian pada anak sekolah yang mengalami ADHD melalui terapi bermain puzzle
2. Hasil penelitian dapat digunakan dalam pengembangan ilmu selanjutnya dan untuk bahan penelitian lebih lanjut.