

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Setelah masa prasekolah (Taman Kanak-Kanak), memasuki dunia Sekolah Dasar adalah pengalaman yang luar biasa bagi anak-anak. Ini bisa menjadi pengalaman yang menyenangkan, menggairahkan, namun juga mendebarkan dan penuh dengan tekanan. Dunia prasekolah di mana mereka biasa bermain, berlari, dan bersosialisasi dengan orang lain, akan berbeda saat memasuki Sekolah Dasar. Mereka juga harus belajar beradaptasi dengan kelompok yang besar dan bersosialisasi dengan anak lain. Fenomena anak-anak yang mengalami kesulitan untuk fokus saat berada di dalam kelas semakin umum, terutama pada anak-anak dengan gangguan perkembangan seperti *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD).

ADHD merupakan salah satu jenis gangguan konsentrasi, terutama ketidakmampuan untuk fokus, kesulitan untuk memusatkan perhatian pada sesuatu, kebingungan dan kesulitan untuk berkoordinasi. Menurut (*American Psychiatric Association & American Psychiatric Association, 2009*) DSM IV T-R terdapat 3 karakteristik utama gangguan ADHD, yaitu: inatesi (kesulitan memusatkan perhatian), impulsivitas (kesulitan menahan keinginan) dan hiperaktivitas (kesulitan mengendalikan gerakan). Menurut artikel *Frontiers In Human Neuroscience berjudul Maturational Delay in ADHD* (Berger et al., 2013) anak-anak dengan ADHD mengalami fungsi kognitif yang normal. Namun, perkembangan mereka lambat. Studi ini menunjukkan bahwa anak-anak dengan ADHD mengalami keterlambatan dalam hal atensi atau perhatian, timing, impulsivitas dan hiperaktivitas dari usia 1 hingga 3 tahun. Akibatnya, anak-anak dengan ADHD yang berusia 11 tahun dapat berperilaku seperti anak-anak yang berusia 8 tahun. Sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa ADHD mempengaruhi 5% anak usia sekolah sampai tingkat tertentu, dan 1% dari mereka sangat hiperaktif (Baihaqi & Sugiarmun, 2006).

Banyak anak dengan ADHD mengalami kesulitan mengenali warna di Sekolah Luar Biasa (SLB) kategori C di SLB-C YPLB Cipaganti. Pengamatan menunjukkan bahwa anak-anak ini kekurangan media yang diperlukan untuk membantu mereka memahami konsep dasar seperti warna. Meskipun demikian, memahami warna adalah salah satu tahap awal perkembangan kognitif mereka. Sangat penting bagi perkembangan anak-anak, kemampuan mengenal warna sering diabaikan oleh pendidik dan orangtua. Pengenalan warna pada anak-anak usia dini dapat merangsang penglihatan mereka dan membantu mereka mengenal dan mengekspresikan warna di lingkungan mereka (Hakim et al., 2024). Sebagian besar anak mengalami kesulitan untuk mengenal warna. Selain itu, kemampuan anak-anak untuk menunjukkan warna tidak konsisten, beberapa anak dapat menunjukkan warna kuning, sedangkan yang lain dapat menunjukkan warna orange. Karena tingkat kecerdasan anak-anak tunagrahita yang rendah dan karena pendidik hanya menggunakan papan warna dan origami, pendekatan berbicara kurang efektif untuk mengajarkan anak-anak membedakan warna.

Salah satu cara yang efektif untuk membantu anak dengan ADHD belajar adalah bermain, menurut (Ginott et al., 2003) bahwa mainan adalah bahasa anak-anak dan bermain adalah sarana komunikasi mereka. Belajar sambil bermain merupakan pendekatan yang memungkinkan peserta didik belajar melalui permainan yang memiliki nilai pembelajaran (Aurumajeda & Nurhidayat, 2021). Alat permainan edukatif (APE) adalah media pembelajaran yang tepat untuk membantu anak dalam belajar karena dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Nurrita, 2018). Dalam situasi seperti ini, permainan edukatif seperti lotto warna dapat menjadi solusi untuk membantu anak-anak yang didiagnosis dengan ADHD tidak hanya mempelajari warna tetapi juga meningkatkan konsentrasi mereka. Lotto warna sebagai alat permainan edukatif memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui interaksi, yang terbukti membantu perkembangan kognitif dan fokus (Haningrum, 2017).

Dengan melihat kondisi di atas, media pembelajaran yang belum memadai untuk anak dalam mengenal warna tetapi juga melatih fokus anak-anak agar lebih optimal menjadi alasan diperlukannya perancangan alat permainan edukatif berupa lotto warna yang diharapkan menjadi media yang menarik dan efektif dalam segi mengenalkan warna dan juga melatih konsentrasi anak ADHD.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Banyak anak ADHD yang mengalami kesulitan untuk konsentrasi dan hiperaktif saat berada di kelas, sehingga kegiatan pembelajaran konvensional kurang efektif.
2. Anak-anak SLB-C YPLB belum mengenal warna dengan baik, meskipun kemampuan ini merupakan komponen penting dalam perkembangan kognitif anak.
3. Tidak ada media atau permainan edukatif di SLB-C YPLB yang dapat membantu anak-anak dengan ADHD belajar mengenal warna dan meningkatkan konsentrasi.
4. Anak-anak dengan ADHD membutuhkan metode pembelajaran yang interaktif, menghibur, dan dapat membantu perkembangan fokus dan kemampuan belajar secara mandiri mereka.

1.3. Rumusan Masalah

Media pembelajaran yang belum memadai untuk anak ADHD usia 7-11 dengan tingkat hiperaktivitas yang tinggi dalam mengenal warna tetapi juga dapat melatih fokus anak-anak agar lebih optimal menjadi tantangan dalam proses pembelajaran mereka. Anak-anak dengan ADHD membutuhkan strategi pembelajaran yang tidak hanya membantu mereka mengenal warna tetapi juga membantu mereka fokus dan berkonsentrasi dengan lebih baik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dibuat khusus untuk anak dengan ADHD yang tidak hanya menarik perhatian juga mampu memberikan manfaat secara edukatif.

1.4. Pertanyaan Penelitian

Bagaimana cara merancang lotto warna yang optimal selain untuk meningkatkan konsentrasi tetapi juga menjadi sarana untuk mengenalkan warna pada anak ADHD usia 7-11 tahun?

1.5. Tujuan Penelitian

Untuk menghasilkan alat permainan edukatif berbentuk lotto sebagai media dalam meningkatkan konsentrasi dan mengenalkan warna terhadap anak ADHD.

1.6. Batasan Perancangan (*Delimitation/s*)

1. Penelitian dilakukan di SLB-C YPLB Cipaganti, Kota Bandung, Jawa Barat. Hal yang mendorong penelitian dilakukan di lokasi tersebut karena, SLB-C YPLB Cipaganti merupakan sekolah luar biasa tertua di kategori C1 atau Tunagrahita, termasuk anak-anak dengan ADHD. Selain itu, sekolah ini memiliki siswa ADHD yang belum mengenal warna dengan baik dan tidak memiliki media pembelajaran yang mendukung untuk mengenalkan warna, yang menjadi fokus utama penelitian. Secara geografis pun, lokasi ini masih dapat di cakup untuk memudahkan pengambilan data.
2. Penelitian ini dilakukan mulai dari bulan Oktober 2024-Juni 2025
3. Penelitian berfokus pada anak ADHD usia 7-11 tahun, tipe hiperaktif-impulsif sehingga butuh dampingan tenaga pendidik. Usia 7-11 merupakan usia sekolah yang berdasarkan jurnal penelitian, di usia ini anak mulai di dapat diagnosa ADHD.
4. Penelitian ini berfokus pada anak ADHD usia 7-11 tahun di SLB-C YPLB Cipaganti. Meskipun secara aktualnya mereka berada di usia 7-11 tahun, namun tingkat perkembangan mereka sebanding dengan anak usia 4-6 tanpa diagnosis ADHD. Perkembangan anak dengan ADHD memiliki keterlambatan, oleh karena itu, perancangan ini disesuaikan dengan tahap perkembangan usia tersebut, bukan berdasarkan usia aktual mereka.
5. Penelitian ini berfokus pada alat permainan edukatif sebagai media untuk mengenalkan warna dan meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD usia 7-11 tahun karena anak ADHD mengalami kesulitan dalam konsentrasinya dan mengenalkan warna merupakan salah satu pondasi penting dalam perkembangan mereka.
6. Mengingat pentingnya pengawasan langsung guru dalam mendampingi anak-anak ADHD selama aktivitas bermain dan menciptakan lingkungan yang

mendukung pembelajaran bersama teman-teman sekelas, diharapkan permainan edukatif ini dapat direkomendasikan untuk digunakan di sekolah.

7. Perancangan ini dibatasi hanya pada anak dengan ADHD yang memiliki karakteristik utama berupa kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi dan gejala hiperaktivitas, sebagaimana yang ditemukan di SLB-C YPLB Cipaganti. anak-anak tersebut cenderung mengalami hambatan lain, seperti keterlambatan bicara atau autisme ringan, tetapi tetap termasuk dalam kategori ADHD yang terklasifikasi sebagai peserta didik SLB-C, sehingga perancangan khusus untuk kebutuhan stimulasi konsentrasi visual dan aktivitas motorik sederhana dan terbatas sehingga tidak ditujukan untuk seluruh spektrum ADHD secara umum.
8. Perancangan alat permainan edukatif ini berkonsentrasi pada pengembangan mekanisme bermain lotto yang mengutamakan aktivitas mencocokkan warna, bukan pada bentuk visual permainan lotto secara tradisional. Ide dasar permainan lotto hanya terbatas pada proses mencocokkan warna antara token warna acuan, yang kemudian dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan interaksi dan daya tarik anak.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian (*Scope*)

Ruang lingkup dalam penelitian ini, berfokus pada perancangan alat permainan edukatif untuk anak ADHD usia 7-11 tahun tipe hiperaktivitas. Lotto warna ini dirancang menggunakan material dan bentuk yang aman. permainan lotto ini dipilih karena, selain meningkatkan konsentrasi, penelitian ini juga bertujuan untuk mengenalkan warna dasar sebagai pondasi perkembangan kognitif.

1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan (*Limitation*)

Keterbatasan waktu dan kondisi selama observasi menjadi keterbatasan yang dialami dalam penelitian ini. Observasi dilakukan pada periode yang bertepatan dengan libur akhir semester, sehingga menyebabkan terbatasnya waktu untuk melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak-anak di SLB-C YPLB Cipaganti. Akibatnya, jumlah data yang dapat dikumpulkan menjadi terbatas, dan pengamatan terhadap anak-anak dengan ADHD dalam konteks pembelajaran yang rutin tidak

dapat dilakukan sepenuhnya. Situasi ini mempengaruhi kelancaran penelitian dan memerlukan penyesuaian jadwal untuk memperoleh data yang lebih lengkap pada fase selanjutnya.

1.9. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Perancangan ini dapat menjadi referensi empiris untuk memperbaharui atau memperkuat studi sebelumnya mengenai lotto warna untuk meningkatkan konsentrasi dan mengenalkan warna untuk anak ADHD usia 7-11 tahun.

2. Bagi Masyarakat

Sebagai sarana untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang cara memahami anak ADHD dan cara yang optimal untuk mendukung pembelajaran anak-anak dengan kondisi ini.

3. Bagi Industri

Menambah variasi mainan jenis lotto untuk anak ADHD.

3.1. Sistematika Penulisan

Berisi tentang susunan penulisan laporan penelitian.

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang dibuatnya tugas akhir, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan perancangan, tujuan perancangan, batasan perancangan, ruang lingkup perancangan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN

Berisikan kajian pustaka yang memuat konflik dari hasil penelitian yang telah ada serta kajian lapangan yang memuat kondisi lapangan dari fenomena penelitian secara faktual dan aktual yang kemudian dirangkum dalam beberapa poin kesimpulan.

3. BAB III METODE

Berisikan rancangan penelitian yang menjelaskan tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan proyek perancangan, metode penggalan data, metode proses perancangan dan metode validasi.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Berisikan hasil proses perancangan yang menjelaskan mengenai tahapan perancangan sesuai dengan pertanyaan penelitian serta hasil validasi yang berisikan hasil dari uji coba prototipe.

5. BAB V KESIMPULAN

Berisikan kesimpulan terkait pencapaiannya tujuan penelitian disertai dengan saran sebagai rekomendasi bagi penelitian selanjutnya atau pengaplikasian dan pengembangan hasil perancangan di masa yang akan datang.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisikan rujukan dan referensi yang digunakan selama proses perancangan dan penulisan laporan.