

Pengaruh metode play attention jenis 'computer games' terhadap atensi anak dengan attention deficit disorder (Pnelitian pada siswa kelas V SD Pantara Kebayoran Baru Jakarta Selatan)

Silalahi, Karlinawati, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20287304&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Keluhan orangtua yang memiliki anak dengan Attention Deficit Disorder adalah kegagalan dalam mencapai tuntutan akademis. Selama ini treatment yang dilakukan terhadap anak dengan ADD lebih diarahkan kepada pemberian obat-obatan. Akan tetapi, pemberian obat-obatan yang terlalu lama akan menimbulkan efek negatip, seperti alergi, iritasi terhadap matahari, kekakuan otot, guncangan dan gemetar (Wender, 1987).

Anak dengan ADD memiliki masalah dalam memperhatikan instruksi guru atau arahan orangtua, tetapi mereka dapat memperhatikan suatu kegiatan yang menyenangkan dalam waktu yang cukup lama. Pada masa ini, kemajuan teknologi melalui komputer dapat digunakan manfaatnya untuk alternatif treatment bagi anak dengan ADD. Pope (2000) mengatakan bahwa anak dengan ADD dapat ditingkatkan atensinya melalui pelatihan games yang dioperasikan dengan komputer atau suatu alat yang disebut console, yang pada akhir-akhir ini permainan tersebut sangat digemari dan sangat menarik perhatian anak.

Dari berbagai teori tentang atensi, attention deficit disorder, dan Computer games disimpulkan bahwa dapat diajukan suatu hipotesis yaitu metode play attention jenis Computer games mampu meningkatkan skor tes Bourdon anak dengan attention deficit disorder dibandingkan dengan skor tes sebelumnya. Hasil analisa data yang diperoleh menunjukkan bahwa hipotesa itu dapat diterima atau terbukti.

Penggunaan metode play attention jenis Computer games sebagai pelatihan untuk meningkatkan atensi diharapkan dapat membantu anak dengan ADD untuk memperhatikan suatu tugas dalam waktu yang cukup lama. Computer games merupakan suatu alat permainan dan simulasi di mana mempunyai daya tarik tersendiri seperti wama, cahaya dan gerak. Sedangkan menurut Hilgard, Atkinson & Atkinson (1983) pada dasarnya seorang anak memberi perhatian kepada stimulus yang mempunyai karakteristik menonjol seperti intensitas (kerasnya suara yang didengar), ukuran (perbedaan ukuran obyek tertentu), kontras (perbedaan bentuk dari stimulus yang sejenis) dan gerakan (stimulus yang bergerak). Selain itu, Armstrong (1995) mengatakan anak-anak dengan ADD menginginkan feedback langsung dan mendapat reinforcement sesegera mungkin.

Fasilitas tersebut disediakan dalam setiap games yang dimainkan melalui gambar-gambar yang menarik, warna-warna dan animasi. Selain itu juga menyediakan stimulus visual, auditory, dan tactile (melalui mouse, joystick, atau keyboard).

Penelitian ini melibatkan siswa-siswa kelas V SD Pantara Kebayoran Baru. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Alat yang digunakan : Tes Bourdon, Lembar Evaluasi dan Lembar Data Kontrol. Pengolahan data menggunakan teknik perbedaan mean gain score dengan uji signifikansi t tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan skor tes Bourdon anak penderita ADD dibandingkan dengan tes sebelumnya yang bermakna. Jadi berarti pelatihan melalui Computer games bermanfaat bagi peningkatan atensi anak yang mengalami ADD.

Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan mempertimbangkan beberapa keterbatasan yang terungkap dalam penelitian ini. Di samping itu hasil penelitian disarankan dapat dimanfaatkan sebagai suatu masukan bagi para prktisi yang terlibat secara langsung dalam usaha pencapaian kemampuan akademis anak dengan ADD di Indonesia.