PENANGANAN ANAK HIPERAKTIF MELALUI TERAPI PERMAINAN *PUZZLE* (STUDI KASUS) DI TK PRATAMA KIDS SUKABUMI BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2018/2019

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Memproleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

ROSMA

NPM : 1511070233

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

RADEN INTAN LAMPUNG

1441 H / 2019 M

PENANGANAN ANAK HIPERAKTIF MELALUI TERAPI PERMAINAN *PUZZLE* (STUDI KASUS) DI TK PRATAMA KIDS SUKABUMI BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2018/2019

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Memproleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

ROSMA

NPM : 1511070233

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr.Hj. Romlah, M.Pd.I

Pembimbing II : Rumadani Sagala, M.Ag

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

RADEN INTAN LAMPUNG

1441 H / 2019 M

ABSTRAK

Kegiatan bermain puzzle merupakan salah satu metode untuk menangani anak hiperaktif di Tk pratama Kids Sukabumi Bandar lampung, anak hiperaktif adalah anak selalu bergerak dari satu tempat ke tempat lain, selain itu yang bersangkutan sangat jarang untuk berdiam selama kurang lebih 5-10 menit guna melakukan suatu tugas, karenanya disekolah anak hiperaktif mendapatkan kesulitan untuk berkonsentrasi dalam tugas-tugas kerjanya. Ia selalu mudah bingung atau kacau pikirannya, tidak suka memerhatikan perintah atau penjelasan dari gurunya, dan selalu tidak berhasil dalam melakukan tugas-tugas pekerjaan sekolah.

Dalam penelitian ini rumusan masalah yang penulis ajukan adalah "Bagaimanakah Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan *Puzzle* (Studi Kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung ?". penelitian ini merupakan penelitian kualitatif (studi Kasus) yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam keadaan ditempat penelitian dengan menggunakan rangkaian kata-kata atau kalimat dengan subjek penelitian adalah anak kelas A yang berjumlah 25 anak. Alat pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data analisis secara reduksi data, display data, verifikasi atau penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa metode bermain puzzle dalam menangani anak hiperaktif di kelas A TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung sudah baik. Hal ini menunjukan bahwa penggunaan terapi permainan *puzzle* dapat menangani anak hiperaktif. penanganan anak hiperaktif melalui terapi permainan *puzzle* bisa membuat anak bicara kepada guru dan teman secara tidak berlebihan, tidak mengganggu teman-teman dikelasnya, tidak Berlari-lari dan berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, tidak bermain-main dengan tangan atau kaki atau bergerak-gerak di kursi, Anak tidak mengganggu teman-teman dikelasnya, Anak memperhatikan secara detail saat mengerjakan PR, Pekerjan, atau kegiatan lainnya, Anak mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain, Anak memberi perhatian orang lain berbicara, contohnya saat guru menjelaskan pelajaran.

Kata kunci : ***Anak Hiperaktif, Bermain Puzzle***

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTANLAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENANGANAN ANAK HIPERAKTIF MELALUI TERAPI PERMAINAN *PUZZLE* (STUDI KASUS) DI TK PRATAMA KIDS SUKABUMI BANDAR LAMPUNG

Nama : Rosma

NPM : 1511070233

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Dr. Hj. Romlah, M.Pd. I
NIP. 196306121993032002

Pembimbing II

Dr. Hj. Rumadani Sagala, M.Ag
NIP.196002081986032001

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan *Puzzle* (Studi kasus) Di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung** Disusun oleh **Rosma**, NPM: **1511070233**, Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**. Telah diujikan pada sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: Selasa, 27 Agustus 2019.

TIM MUNAQASAH

Ketua	**: Dr. Imam Syafe'i, M.Ag**	(.....)
Sekretaris	**: Kanada Komariyah, M.Pd.I**	(.....)
Penguji Utama	**: Dr. Sovia Mas Ayu, MA**	(.....)
Penguji Kedua	**: Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I**	(.....)
Penguji Pendamping	**:Dr. Hj. Rumadani sagala, M.Ag**	(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196508231989032001

MOTTO

وَٱعۡلَمُوٓاْ أَنَّمَآ أَمۡوَٰلُكُمۡ وَأَوۡلَٰدُكُمۡ فِتۡنَةٞ وَأَنَّ ٱللَّهَ عِندَهُۥٓ أَجۡرٌ عَظِيمٞ ٢٨

Artinya : dan ketahuilah, bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah sebagai cobaan dan Sesungguhnya di sisi Allah-lah pahala yang besar. (Q.S An-Anfaal Ayat 28)[1]

[1] *Kementerian Agama Republik Indonesia*, An-Anfaal Ayat 28, h.180

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Puji syukur atas rahmat ALLAH SWT ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orangtua saya, ayahanda Anas dan ibunda Masiha yang saya cintai dan saya banggakan. Terima kasih atas do'a-do'a yang kalian langitkan setiap sujud kalian yang begitu tulus, jasa, pengorbanan, dan dukungannya terhadap saya, sehingga menghantarkan saya menyelesaikan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan lampung. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan jasmani dan rohani, murah rezeki, melindungi mereka dimana pun mereka berada, serta memuliakan mereka di dunia dan di akhirat.
2. Kakak-kakak saya yang tercinta Rosida, Ruzmaida, Ruz'i. S.Pd saya ucapkan banyak terima kasih kepada kalian yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa dalam menyelesaikan skripsi ini. Serta adik saya Riyani yang selalu memberikan semangat kepada saya.
3. Sahabat-sahabat saya, Amelia Isnapuri, Rima Gontina, Reza Dwi Nanda, Rahmdanti Dwi Putri, Lisma Yunita, yang tidak pernah lelah memberikan semangat dan dukungan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Almamater tercinta, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan berbagai macam proses dalam hidup saya yang begitu luar biasa, terutama proses kedewasaan serta kesabaran untuk saya pribadi.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Rosma, yang dilahirkan di desa Sukamarga Kecamatan Bangkunat Belimbing Kabupaten pesisir Barat pada tanggal 02 Desember 1997, anak keempat dari lima bersaudara dari ayah yang bernama Anas dan ibu masiha. Penulis memiliki tiga orang kakak yang bernama Rosida, Ruzmaida, Ruz'i. Penulis juga memiliki satu orang adik yang bernama Riyani.

Penulis mengawali pendidikan di SD N 1 Sukamarga Kecamatan Bangkunat Kabupaten pesisir Barat pada tahun 2003-2009, kemudian penulis melanjutkan Sekolah menengah pertama (SMP) N 1 Atap Kecamatan Bangkunat Kabupaten Pesisir Barat pada tahun 2009-2012, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) N 1 Kecamatan Bangkunat kabupaten Pesisir Barat pada tahun 2012-2015.

Kemudian pada tahun 2015 penulis melanjutkan pendidikan S1 di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan lampung dengan Jurusan pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr, Wb.

Alhamdulillah segala puji dan rasa syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayahnya serta karunia yang tidak terhingga dan ilmu pengetahuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul " Penanangan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan *Puzzle* (Studi Kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung " shalawat beserta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia ke zaman terang benderang seperti yang kita rasakan sekarang.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memproleh gelar sarjana pendidikan dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd, selaku Dekan fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd, selaku ketua jurusan PIAUD beserta Dosen dan asisten Dosen serta karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah mendidik serta memberikan bimbingan dan fasilitas dalam rangka pengumpulan data penelitian ini.

3. Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing 1 dan Dr. Hj. Rumadani sagala, M.Ag, selaku dosen pembimbing II, yang telah membimbing dan memberi arahan dalam penyusunan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan bagi pembaca pada umumnya.
4. Bapak dan Ibu Dosen fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas tarbiyah dan keguruan Universitas islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
5. Ernawati, S.Pd, selaku kepala TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung dan Ibu Zuhriah, Ibu Yatini, S.Pd.I, selaku guru kelas A di TK Pratama kids Sukabumi Bandar lampung yang telah memberikan izin dan bantuan hingga penelitian selesai.
6. Kepada kepala perpustakaan UIN Raden Intan Lampung dan seluruh staf yang telah meminjamkan buku selama proses penulis skripsi ini sampai dengan keperluan ujian.

   Semoga ilmu pengetahuan yang telah diberikan oleh mereka dengan segala keikhlasannya akan menjadikan berkah.

Wassalamualaikum, Wr, Wb

Bandar lampung, 26 juni 2019

Penulis

Rosma

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

ABSTRAK ..... **ii**

PERSETUJUAN ..... **iii**

PENGESAHAN ..... **iv**

MOTTO ..... **v**

PERSEMBAHAN ..... **vi**

RIWAYAT HIDUP ..... **vii**

KATA PENGANTAR ..... **viii**

DAFTAR ISI ..... **x**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xivs**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 9

C. Tujuan Penelitian 9

D. Manfaat Penelitian 9

E. Metode Penelitian 10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Hiperaktif

1. Pengertian Hiperaktif 20
2. Faktor penyebab Anak Hiperaktif 24
3. Tipe Anak Hiperaktif 30
4. Ciri-Ciri Anak hiperaktif 34

B. Bermain

1. Pengertian Bermain 39
2. Tujuan Bermain Bagi Anak Usia Dini 44
3. Fungsi Bermain Bagi Perkembangan Anak 45

4. Jenis Permainan 46
C. *Puzzle*
1. Pengertian *Puzzle* 49
2. Macam-Macam *Puzzle* 52
3. Langkah-Langkah Bermain *Puzzle* 53
4. Tujuan Media *Puzzle* 54
5. Hiperaktif Dan Bermain *Puzzle* 56
6. Macam-Macam Terapi Anak Hiperaktif 57
7. Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan *Puzzle* 62
D. Penelitian Yang Relevan 62

BAB III METODE PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 66
B. Deskripsi Data Penelitian 69

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Data 71
B. Pembahasan 85

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 89
B. Saran 90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Indikator Pencapaian Penanganan Anak Hiperaktif 5

Tabel 2 Data Awal Anak Hiperaktif..... 6

Tabel 3 Identitas Sekolah TK Pratama Kids 61

Tabel 4 Data Guru dan Personalia Tk Pratama Kids 63

Tabel 5 Keadaan Peseta Didik TK Pratama Kids 64

Tabel 6 Data Awal anak Hiperaktif..... 70

Tabel 7 data Akhir Anak Hiperaktif 73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Observasi Anak Hiperaktif Di TK Pratama Kids
Lampiran 2	Pedoman Observasi Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan *Puzzle*
Lampiran 3	Lembar Observasi Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan *Puzzle*
Lampiran 4	Pedoman Wawancara Guru
Lampiran 5	Hasil Wawancara Kepada Guru di TK Pratama Kids
Lampiran 6	Hasil wawancara Orang Tua
Lampiran 7	Foto Fahri Berlari di Kelas
Lampiran 8	Foto Farel mengganggu Temannya
Lampiran 9	Daniel dan fahri Berkelahi didalam kelas
Lampiran 10	Kegiatan Bermain *Puzzle* Huruf
Lampiran 11	Foto kegiatan Bermain *Puzzle* angka
Lampiran 12	Foto Kegiatan Bermain *Puzzle* gambar Kendaraan
Lampiran 13	Foto Wawancara Orang Tua Fahri
Lampiran 14	Wawancara Wali Farel

BA B I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran kepada anak usia 0-6 tahun secara aktif dan kreatif agar memiliki kecerdasan emosional dan spiritual, serta kecerdasan intelektual yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[1]

Menurut Mulyasa dalam buku Novan Ardy Wiyani menyatkan bahwa Anak Usia Dini adalah sebagai individu yang sedang mengalami proses tumbuh kembang yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia didni memiliki rentang yang sangat berharga dibanding usia-usia yang selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya tengah berlangsung luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap dan berkesinambungan.[2]

Jadi anak usia dini (AUD) adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang melewati masa bayi, masa batitadan masa prasekolah. Pada setiap masing-masing yang berbeda antara masa bayi, masa batita, dan masa prasekolah, perkembangan

[1] Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta : Gava Media, 2016), h.1
[2] *Ibid*, h.98

tersebut dapat berlangsung secara normal dan bisa juga berlangsung secara tidak normal yang dapat mengakibatkan terjadinya kelainan pada diri anak usia dini.

Dalam Al-Qur'an di jelaskan anak adalah hiasan hidup di dunia bagi manusia. Sebagsai firman Allah dalam Surat Al-Kahfi ayat 46 berbunyi sebagai berikut:

ٱلۡمَالُ وَٱلۡبَنُونَ زِينَةُ ٱلۡحَيَوٰةِ ٱلدُّنۡيَاۖ وَٱلۡبَٰقِيَٰتُ ٱلصَّٰلِحَٰتُ خَيۡرٌ عِندَ رَبِّكَ ثَوَابٗا وَخَيۡرٌ أَمَلٗا ٤٦

Artinya :Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi sarapan. (Q.s Al-Kahfi Ayat {18}Ayat 46)[3]

Surat diatas menjelaskan tentang bahwa anak adalah titipan serta hiasan dunia sebagai ladang pahala bagi kedua orangtuanya.

Anak cendrung menunjukan aktivitas berlebihan pada berbagai waktu dan kesempatan serta aktivitas seolah tidak mengenal lelah. Keaktifannya merupakan hal wajar bagi anak, akan tetapi keaktifan tersebut menjadi tidak wajar apabila anak terlalu aktif sehingga timbul permasalahan dalam diri anak. Salah satu permasalahan yang ada di lapangan adalah dapat semua anak dapat melewati semua proses perkembangan kemampuan emosi dan sosialnya dengna baik. Sedangkan pada anak usia TK turut menentukan tingkat ketercapaian perkembangan pada fase perkembangan berikutnya. Pada fase perjalanan kehidupan anak usia TK ada yang menghadapi permasalahan tersebut, bahkan kebanyakan anak tidak dapat mengungkapkan apa yang sedang dialami dan apa

[3] *Al-qur'an dan Tarjamah* , Surat Al-Kahf Ayat 46, (bandung : PT Cordoba Internasional Indonesia, 2012), h.299

yang harus dilakukannya. Sehingga timbul prilaku menyimpang, bentuk peyimpangan prilaku ini salah satunya adalah hiperaktif

Dalam Al-Qur'an di jelaskan bahwa sesunguhnya telah datang pelajaran dari Tuhan mu penyembuh bagi penyakit-penyakit bagi oran yan beriman. Sebagsai firman Allah dalam Surat Yunus ayat 57 berbunyi sebagai berikut:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلنَّاسُ قَدْ جَآءَتْكُم مَّوْعِظَةٌ مِّن رَّبِّكُمْ وَشِفَآءٌ لِّمَا فِي ٱلصُّدُورِ وَهُدًى وَرَحْمَةٌ لِّلْمُؤْمِنِينَ ٥٧

Artinya :Hai manusia, sesungguhnya telah datang kepadamu pelajaran dari Tuhanmu dan penyembuh bagi penyakit-penyakit (yang berada) dalam dada dan petunjuk serta rahmat bagi orang-orang yang beriman. (Q.S Yunus {10}sAyat 57)[4]

Jenny Thompson menyatakan hiperaktivitas identik menunjukan tingkah laku seperti mengetuk-ngetuk tangan/kaki, bicara berlebihan, dan sulit duduk diam lebih dari beberapa detik.[5]

Raport dalam buku Mukhtar latif menyatakan bahwa hiperaktif adalah anak akan selalu bergerak dari satu tempat ke tempat lain, selain itu yang bersangkutan sangat jarang untuk berdiam selama kurang lebih 5-10 menit guna melakukan suatu tugas, karenanya disekolah anak hiperaktif mendapatkan kesulitan untuk berkonsentrasi dalam tugas-tugas kerjanya. Ia selalu mudah bingung atau kacau pikirannya, tidak suka memerhatikan perintah atau penjelasan dari gurunya, dan sellu tidak berhasil dalam melakukan tugas-tugas pekerjaan

[4] *Al-qur'an dan Tarjamah* , Surat Yunus Ayat 57, (bandung : PT Cordoba Internasional Indonesia, 2012), h.215

[5] Jenny Thompson, *Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jakarta:Erlangga, 2014), h. 24

sekolah, sangat sedikit kemampuan mengeja huruf, tidak mampu untuk meniru huruf-huruf.[6]

Via Azmira mengungkapkan bahwa menyusun *puzzle* dapat meningkatkan konsentrasi anak, buatlah *puzzle* Sederhana sesuai dengan kemampuannya untuk menghindari kebosanan yang sering kali melanda anak hiperaktif, anda dapat membuat *puzzle* sederhana dari kardus, kaleng, atau kain flanel. Bila perlu, ajak anak untuk membuat *puzzle* mereka sendiri.[7]

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat di simpulkan bahwa prilaku hiperaktif merupakan gangguan prilaku yang tidak mampu diam, yang di sebabkan disfungsi neurologis. Prilaku hiperaktif yang di tunjukan oleh subyek dalam penelitian ini adalah prilaku anak hiperaktif, selalu mengalami kegagalan dalam melaksanakan tugas-tugas di sekolah, berbicara berlebihan seperti berteriak-teriak, memotong pembicaraan orang lain, sering keceplosan bicara, bicara berbelit-belit, bergerak secara berlebihan, tidak mampu berkonsentrasi.

TK Pratama Kid's merupakan salah satu TK terpadu di sukabumi, TK Pratama Kid's terdiri dari empat kelas, di Tk Pratama Kids peserta didik cukup banyak salah satunya dikelas tulip (A) terdiri 25 peserta didik empat anak yang mengalami gangguan atau mempunyai masalah pada perkembangannya, anak tersebut Selalu berjalan-jalan memutari ruang kelas dan tidak mau diam, Sering mengganggu teman-teman dikelasnya, suka berpindah-pindah dari suatu kegiatan

[6] Mukhtar latif dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Din*i, (Jakarta : Prenadamedia, 2016), h.289

[7] via Azmira, *Anak Hiperaktif*, (Yogyakarta :Rapha Publishing, 2015), h. 104

kegiatan lainnya dan sangat jarang untuk tinggal diam menyelesaikan tugas sekolah, mempunyai kesulitan untuk berkonsentrasi dalam tugas-tugas sekolah, sangat mudah berprilaku untuk mengacau atau mengganggu, kurang memberi perhatian orang lain berbicara, selalu mengalami ke gagalan dalam melaksanakn tugas-tugas di sekolah, sulit mengikuti perintah atau suruhan lebih dari satu pada saat yang bersamaan.

Tabel 1
Indikator Pencapaian Penanganan Anak Hiperaktif

No	Sub Indikator	Item
1	Anak mampu bicara tidak berlebihan	Anak mampu bicara kepada guru dan teman secara tidak berlebihan
2	Anak mampu bergerak secara tidak berlebihan	mampu tidak berlari dan berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung
		mampu tidak bermain-main dengan tangan atau kaki atau bergerak-gerak di kursi
		anak mampu tidak mengganggu teman-teman dikelasnya
3	Anak mampu berkonsentrasi	Mampu memperhatikan secara detail saat mengerjakan PR, Pekerjan, atau kegiatan lainnya
		mampu mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain
4	Anak mampu memperhatikan perintah dsan penjelasan dari gurunya	Mampu memberi perhatian orang lain berbicara, contohnya saat guru menjelaskan pelajaran

Tabel. 2
Data Awal Anak Hiperaktifitas di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

No	Nama	Masalah Anak
1	Alif	Anak bicara kepada guru dan teman secara berlebihan ketika kegiatan belajar berlangsung
		Sering mengganggu teman-teman dikelasnya ketika kegiatan belajar berlangsung
		Berlari-lari dan berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung
		bermain-main dengan tangan atau kaki atau bergerak-gerak di kursi ketika mengerjakan tugas yang diberikan gurunya
		Kurang memperhatikan secara detail saat mengerjakan PR, Pekerjan, atau kegiatan lainnya
		Kurang mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain
		Kurang memberi perhatian orang lain berbicara, saat guru menjelaskan pelajaran
2	Farel	Anak bicara kepada guru dan teman secara berlebihan ketika belajar berlangsung didalam kelas
		Sering mengganggu teman-teman dikelasnya ketika melakukan kegiatan yang diberikan oleh gurunya
		Berlari-lari dan berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung
		bermain-main dengan tangan atau kaki atau bergerak-gerak di kursi ketika didalam kelas
		Kurang memperhatikan secara detail saat mengerjakan PR, Pekerjan, atau kegiatan lainnya
		Kurang mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain
		kurangmemberi perhatian orang lain berbicara saat guru menjelaskan pelajaran

No	Nama	Masalah Anak
3	Daniel	Anak bicara kepada guru dan teman secara berlebihan ketika melakukan kegiatan belajar didalam kelas
		Sering mengganggu teman-teman dikelasnya ketika kegiatan belajar berlangsung
		Berlari-lari dan berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung
		bermain-main dengan tangan atau kaki atau bergerak-gerak di kursi ketika kegiatan belajar berlangsung
		Kurang memperhatikan secara detail saat mengerjakan PR, Pekerjan, atau kegiatan lainnya
		Kurang mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain
		Kurang memberi perhatian orang lain berbicara saat guru menjelaskan pelajaran
4	Fahri	Anak bicara kepada guru dan teman secara berlebihan ketika, sering memotong pembicaraan ketika gurunya sedang menjelaskan pelajaran
		Sering mengganggu teman-teman dikelasnya ketika kegiatan belajar berlangsung
		Berlari-lari dan berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung
		bermain-main dengan tangan atau kaki atau bergerak-gerak di kursi ketika sedang melakukan tugas yang diberikan gurunya
		Kurang memperhatikan secara detail saat mengerjakan PR, Pekerjan, atau kegiatan lainnya
		Kurang mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain
		Kurang memberi perhatian orang lain berbicara, saat guru menjelaskan pelajaran

Sumber : Hasil Observasi Pada Saat Pra Survey di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

penulis lebih fokus terhadap kelompok tulip, dalam kelompok tulip terdapat empat anak yang mengalami gangguan/mempunyai masalah pada perkembangannya, yaitu Alif, Daniel, Farel, Fahri. Mereka adalah anak-anak yang

mengalami gangguan (hiperaktif) kegiatan sering dilakukan oleh anak-anak tersebut adalah sering tidak fokus pada saat pembelajaran, sulit untuk diatur dan sulit suntuk berkonsentrasi, anak berlari dan berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi yang tidak wajar, bermain-main dengan tangan atau kaki atau bererak-gerak di kursi, sering mengganggu teman-teman dikelasnya, sulit mengikuti perintah atau suruhan lebih dari satu, yang sulit untuk di tangani oleh gurunya.

Hasil wawancara kepada guru, awal penanganan anak hiperaktif Berdasarkan wawancara awal terhadap guru di kelompok tulip yaitu ibu Ria dan Ibu Tini bahwa keempat anak tersebut tidak mendengarkan teguran dari gurunya ketika mereka ribut di dalam kelas saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, sering melompat-lompat didalam kelas, sering menggangu temannya tanpa sebab, sering naik meja dan kursi, serta mendorong-dorong kursi, Anak bicara kepada guru dan teman secara berlebihan, Anak berlari dan berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi yang tidak wajar, Anak tidak memperhatikan secara detail saat mengerjakan PR, Pekerjaan, atau kegiatan lainnya, Anak tidak bisa mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain, tidak memperhatian orang lain berbicara, contohnya saat guru menjelaskan pelajaran.

Dari uraian diatas menunjukan bahwa penanganan anak hiperaktif di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung salah satunya dengan perrmainan *puzzle*, dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung karena melalui permainan *puzzle* anak

merasa nyaman senang dan mampu berkonsentrasi, tidak bergerak secara berlebihan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, judul dalam proposal ini adalah "Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permaian *Puzzle* (Study Kasus) Di Tk Pratama Kids Di Sukabumi Bandar Lampung.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana penanganan anak hiperaktif melalui terapi permainan *puzzle* di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar lampung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisa bagaimanakah terapi permainan *puzzle* bisa menangani anak hiperaktif di TK Pratama Kids sukabumi Bandar lampung

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana penanganan anak hiperaktif. Memperkuat teori dalam penanganan anak hiperaktif melalui terapi permainan *puzzle.*

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Menambah pengetahuan dan wawasan tentang penanganan anak hiperaktif melalui terapi permainan *puzzle*

b. Anak

Anak bagi anak dengan metode permainan puzzle maka dia dapat bergerak secara tidak berlebihan, lebih berkonsentrasi, memperhatikan guru dan teman ketika berbicara, berbicara kepada guru dan guru dengan sopan.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif kepada penyelenggaraan lembaga pendidikan misalnya seperti referensi sekolah untuk menangani anak hiperaktif.

d. Peneliti

Menambah wawasan penulis tentang penanganan anak hiperaktif melalui terapi permaian *puzzle* .

E. Metode Penelitian

a. Jenis Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah

dalam bidang pendidikan.[8] karena fokus penelitian ini bertujuan untuk memproleh gambaran di lapangan tentang bagaimana penanganan anak hiperaktif melalui terapi permainan *Puzzle* (Studi Kasus), maka studi kasus ini menggunakan dengan pendekatan kualitatif.

Postpositivisme penlitian kualitatif, digunakan untuk memeriksa kondisi benda-benda alami (berlawanan dengan eksperimen) di mana peneliti merupakan instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara puposive dan snowball. Teknik pengumpulan dengan analisis triangulasi (gabungan) bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Menurut Creswell dalam buku Sugiyono penelitian kualitatif adalah proses menggambarkan masalah sosial atau masalah kemanusiaan, proses yang masih bersifat sementara, mengumpulkan data pada setting partisipan, analisis data secara induktif, membangun data yang parsial ke dalam tema, dan selanjutnya memberikan interpretasi terhadap makna suatu data. Kegiatan akhir adalah membuat laporan kedalam struktur fleksibel.[9]

Menurut Bogdan dan Tylor dalam buku S. Margono penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan prilaku yang dapat diamati[10]

---

[8] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kulitatif dan R&D*, Kuantitatif, (Bandung:Alfabeta, 2018), h. 15

[9] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung :Alfabeta, 2017), h. 4

[10] S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2014), h. 36

Sedangkan studi kasus menurut Stake adalah nama studi kasus ditekankan oleh beberapa peneliti karena memfokuskan tentang apa yang dapat dipelajari secara khusus pada kasus tunggal serta tentang identifikasi bahwa kasus dapat bersifat sederhana tetapi bisa juga bersifat kompleks. Kasus bersifat tunggal misalnya hanya terkait dengan seorang anak, kelompok, dan satu kelas.[11]

b. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 4 orang peserta di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung. Penentuan subjek dilakukan saat penulis mulai memasuki lapangan dan selama prapenelitian berlangsung. sedangkan objek penelitian ini adalah masalah yang di teliti yaitu penanganan anak hiperaktif melalui terapi permainan *Puzzle*.

c. Lokasi dan waktu Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung yang berlokasi di Sukabumi Bandar Lampung sebagai objek penelitian. Waktu prapenelitian di lakukan pada kegiatan pembelajaran pada tanggal 26 April-26 Mei 2019..

d. Teknik/Alat Pengumpulan Data

Teknik/alat pengumpul data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi.

a. Metode Observasi (pengamatan)

[11] Seto Mulyadi dkk, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Mixed Method*, (Depok : PT Rajagrafindo Persada, h. 166-167

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. dalam penelitian ini observasi di tujukan kepada murid yakni anak usia dini. Setelah mendapatkan informasi tentang bermain puzzle bisa menangani anak hiperaktif.

Sutrisno dalam buku Sugiyono mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan serta teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau prilaku objek sasaran.[12]

Dengan demikian observasi adalah pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti, jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipan yang merupakan proses observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan terlibat langsung dalam kagiatan sehar-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber penelitian.

Hal-hal yang diamati adalah bagimana menangani anak hiperaktif, peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan. Lembar observasi ini berlangsung sebagai pedoman oleh peneliti sehingga ketika melakukan pengamatan yang

[12] *Op.Cit*, Sugiyono, h.203

lebih fokus, diukur sehingga hasil dari data yang diproleh mudah untuk diproses.

b. Metode Interview/wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data apabial peneliti ingim melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus di teliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau keyakinan pribadi.[13]

dengan jalan Tanya jawab sepihak yang di lakukan secara sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian ini wawancara ini di tujukan kepada guru. Hal ini di lakukan sebagai penguaat data yang telah penulis peroleh dari alat sebelumnya.

Teknik wawancara dalam teknik pengumpulan data dan teknik informasi memudahkan peneliti untuk dapat menjelajahi apa yang tidak diketahui dan dialami oleh subjek, yang ditanyakan kepada informan bisa mencakup hal-hal yang bersifat lintas waktu yang berkaitan dengan masa lampau, masa sekarang, masa mendatang.

Jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara semi berstruktur artinya mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lebih bebasa dan bebas, tanpa terikat oleh serangkaian pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya seperti untuk target wawancara yang penulis

[13] *Op.Cit*, Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D*, h. 194

lakukan kepada dua pendidik di TK Pratam Kids Sukabumi Bandar Lampung karena mereka yang dianggap yang paling mengetahui prilaku anak sehari-hari, dan hasil dari wawancara yang dilakukan didapatkan informasi bahwa di TK Pratama Kids ini masih sangat kurang maksimal dalam menangani anak hiperaktif.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu proses data dengan cara mencari data tertulis sebagai bukti penelitian. Dokumentasi adalah mencari data mengenai berbagai hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, majalah, prasasti, notulen rapat, dan sebagainya.[14] Jadi dokumentasi merupakan alat pencarian, penyelidikan, penguasaan, pemakaian dan penyediaan dokumen. Dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan keterangan dan penerangan pengetahuan dan bukti dalam hal ini dokumentasi peneliti adalah photo, video dan data anak.

d. Instrument Penelitian

Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen yang harus "divalidasi" seberapa juga peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya akan terjun kelapangan. Validasi terhadap peneliti sebagai intrumen meliputi validasi pemahaman terhadap pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti,

[14] Dewi Wulansari, Penggunaan Metode Belajar di Luar kelas (*Outdoor Study*) Untuk Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini di Kelas B2 di Raudhatul Athfal Az-Zahra, h. 38-39

kesiapan peneliti untuk memasuki obyek penelitian, baik secara akademik, maupun logistik.[15]

Dengan demikian dalam penelitian ini instrument yang digunakan peneliti adalah dengan observasi yang dilakukan dengan pengamatan, indikator yang digunakan oleh peneliti untuk meneliti tentang penangana anak hiperaktif melalui terapi permainan *puzzle* diproleh kajian teori. Berdasarkan keterangan diatas penulis merumuskan indikator-indikator instrumen dan menyusun menjadi butir item pengamatan. Instrumen pengamatan ini disusun berupa kata-kata didalam tabel sesuai dengan prilaku yang tercermin pada saat penanganan anak hiperaktif dengan menggunakan metode permaianan *puzzle* di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung.

e. Teknik Analisa Data

Dalam penelitian kualitatif, data diproleh dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (Triangulasi) dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh, dengan pengamatan yang terus menerus tersebut mengakibatkan variasi data tinggi sekali.[16]

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisa data yang bersifat studi kasus kualitatif, yaitu dengan menyajikan data yang diproleh melalui instument penelitian.

---

[15] Op.Cit, Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, h. 101

[16] *Op.Cit*, Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h.333

Analisa data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai dilapangan. Dalam penelitian kualitatif analisis data lebih difokuskan selama proses dilapangan besamaan dengan pengumpulan data.[17]

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisa data yang merupakan studi kasus kualitatif, yaitu data yang diproleh melalui instrumen penelitian. Menjelaskan tentang teknik yang digunakan dalam pengambilan data dan menganalisis data. Dari semua semua data yang diproleh dari penelitian yang baik ketika melakukan pengamatan yang menggunakan kisi-kisi sebagai bahan referensi dan lembar observasi yang datanya tentang penanganan anak-anak hiperaktif dan bagaimana langkah-langkah guru menerapkan permainan *puzzle.*

Diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru yang ada di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung dan RPPH (rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang menjadi dokumen analisis saat melakukan penelitian, dan semua data tersebut di analisis karena penelitian kualitatif terdapat tiga langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, verifikasi atau penarikan kesimpulan.

1. *Data Reduction* (Reduksi data)

   Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi

[17]*Ibid*, Sugiyono h. 336

akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

Dalam kaitan ini peneliti mereduksi data-data yang telah diproleh dari pengamatan dan wawancara dan diringkas satu persatu sehingga memudahkan peneliti untuk memfokuskan data. Data yang tidak terkait dengan masalah tidak disajikan dalam bentuk laporan.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

   Setelah data reduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data dalam penelitian kualitatif dalam penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori.

   Dalam penelitian ini penyajian data dalam bentuk tulisan disusun kembali dengan benar dan akurat untuk mendapatkan kesimpulan yang valid sehingga lebih mudah bagi peneliti untuk memahami, menyajikan data dalam penelitian kualitatif dalam bentuk deskripsi singkat.

3. *Verification* / Menarik Kesimpulan

   Menggambarkan kesimpulan adalah bagian dari aktifitas data kegiatan dimaksudkan untuk memberikan makna pada hasil analisis, menjelaskan pola urutan dan mencari hubungan antara dimensi yang dijelaskan. Selain itu walaupun data telah disajikan tidak berarti proses analisisnya final.

   Tahapan berikutnya adalah menarikan kesimpulan dan verifikasi yang merupakan pernyataan singkat serta jawaban atas masalah yang

diangkat dalam frasa lain, temuan penelitian ini benar-benar mudah dipahami karya ilmiah.[18]

f. Rencana Pengujian Keabsahan Data

Triangulasi dalam teknik pengumpulan data diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.

1. Triangulasi sumber

   Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara megecek data yang diproleh melalui beberapa sumber. Dalam kaitannya dalam penelitian ini untuk menguji tentang anak hiperaktif , maka pengumpulan telah diproleh dari guru, dan prilaku anak dan orang tua.

2. Triangulasi Teknik

   Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Dalam kaitannya dalam penelitian ini data diproleh dari observasi lalu dilakukan dengan wawancara dan dokumentasi.[19]

[18] *Ibid*, Sugiyono, h. 338-345
[19] *Ibid*, Sugiyono, h. 373

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hiperaktif

1. Pengertian Hiperaktif

Anak luar biasa didefinisikan sebagai anak-anak yang berbeda dengan anak-anak yang biasa dalam hal ciri-ciri mental, kemampuan sensorik, kemampuan komunikasi, tingkah laku sosial, ataupun ciri-ciri fisik. Mereka memerlukan layanan khusus ketika belajar sehingga program layanan spendidikan termasuk program layanan PAUD harus bisa menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan khususan mereka.

George S. Morrison menyatakan bahwa hiperaktif adalah prilaku yang tidak bisa diam, bermain-main dengan tangan dengan kaki atau bergerak-gerak dikursi, seringkali meninggalkan kelas atau situasi lain lima belas menit dari yang diharapkan, sering lari-lari berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi yang tidak wajar diam-diam mengalami kesulitan waktu bermain atau terlibat dalam kegiatan bersenang-senang, sering siap tempur atau bertingkah seperti dijalankan motor, bicara berlebihan.[1]

Pada Undang-Undang RI NOMOR 2 Tahun 1989 tentang sistem Pendidikan Nasional ditegaskan bahwa anak atau peserta didik yang memiliki kelainan fisik dan mental disebut dengan istilah anak luar biasa. Sedangkan dalam Undang-Undang RI NOMOR 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, anak yang memiliki kelainan fisik dan mental tersebut dengan istilah anak berkebutuhan khusus.

---

[1]George S. Morrison, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2017)

M. Fadlillah mengungkapkan bahwa Hiperaktif adalah anak yang bergerak secara aktif secara berlebih-lebihan. Dengan kata lain, anak yang hiperaktif akan jauh lebih aktif dibandingkan dengan teman-temannya dan tidak pernah diam. Misalnya, pada saat pembelajaran selalu berlari-lari, mengganggu temannya, dan bermain-main dengan benda yang disukainya dengan berlebihan. Anak hiperaktif lebih menonjolkan kecerdasan kinestetiknya dibandingkan dengan kecerdasan yang lain. Karena memang anak-anak hiperaktif lebih melibatkan kekuatan fisik.[2]

Gronlund, dkk menyatakan bahwa hiperaktivitas biasanya ditandai dengan adanya kecendrungan untuk melakukan aktivitas motorik secara berlebihan dan tidak memiliki tujuan sehingga menimbulkan kesulitan dalam menyelesaikan tugas terstruktur dan beradaptasi dengan tuntunan situasi tertentu. Anak hiperaktif biasanya menunjukan prilaku gelisah, sering menggerakan kaki atau tangan dan sering menggeliat dibangku, sering meninggalkan bangku ketika pelajaran berlangsung, ketika duduk sering mengetuk-ketukan jari dibangku atau memainkan alat tulis, sering berlari dan memanjat pada situasi yang tidak tepat, sering "siap-siap pergi", merasa tidak nyaman jika harus diam dalam jangka waktu yang lama, mengalami kesulitan melakukan kegiatan dengan tenang, dan sering berbicara berlebihan.[3]

Prilaku hiperaktif sering terjadi karena individu tidak dapat mengontrol sikap dan tindakannya. Karakteristik prilaku hiperaktif yaitu seperti sering meninggalkan tempat duduk didalam kelas atau dalam situasi lainnya, sikap lain yang muncul adalahia sering lari dan naik keatas meja kursi, mengalami kesulitan dalam bermain / kegiatan waktu senggang, berbicara berlebihan, tidak sabar menunggu giliran dan sering mengganggu orang lain, misalnya memotong pembicaraan atau permainan, karakteristik ini umumnya dialami oleh anak hiperaktif. Akibatnya mereka mengalami kesulitan didalam

[2] M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2017), h. 165

[3] Robik Anwar Dani, *Efek Penerapan Terapi Gerakan Tari Dalam Menurunkan Hiperaktivitas Pada Anak ADHD*, Prosiding Temu Ilmiah Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, 22-24 Agustus 2017 , Hotel Grasia, Semarang ISBN:978-602-1145-49-4

mengontrol diri dan mengganggu orang lain, serta berpengaruh kepada keberhasilan akademiknya.[4]

Jati Rinarki Atmaja menyatakan bahwa hiperaktif adalah suatu gangguan di mana anak mengalami kesulitan dalam mengendalikan impuls, kurang konsentrasi, dan tidak bisa diam.[5]

Jenny Thompson menyatakan bahwa anak hiperaktif adalah anak yang tidak bisa diam dengan menunjukan tingkah laku seperti mengetuk-ngetuk tangan/kaki, bicara berlebihan, dan sulit duduk diam lebih dari beberapa detik. [6]

Rini Hildayani menyatakan bahwa hiperaktif adalah anak yang tidak pernah capek, selalu bergerak, dan sangat sulit jika diminta untuk melakukan aktivitas yang menuntut ketenangan seperti membaca buku atau tidur siang. Anak dengan prilaku hiperaktif terlihat seperti semangat dan berpindah-pindah dari satu aktivitas ke aktivitas lain, sehingga tampaknya seperti mudah bosan terhadap suatu kegiatan dan memerlukan stimulus yang lebih kuat lagi, anak juga memberikan stimulasi pada diri mereka sendiri dengan bergumam membuat suara-suara berisik atau berbicara terus-menerus sambil melakukan suatu kegiatan.[7]

Via Azmira menyatakan bahwa anak hiperaktif adalah anak yang mengalami gangguan saraf tertentu sehingga sulit memusatkan konsentrasi dan cendrung hiperkinetik (terlalu banyak bergerak). Anak hiperaktif ini sulit diajari sesuatu dan terus bergerak tanpa henti.[8] Saat teman-teman memerhatikan guru dikelas, ia justru berbicara sendiri atau lari kesana kemari dan mengganggu teman yang lain , hiperaktif memang selalu identik dengan banyaknya gerakan.

---

[4] Fidiyah Citra Dirna, *Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak Hiperaktif Melalui Media Mozaik Di Kelas II SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang*, E-JUPEKHU (Jurnal Pendidikan Khusus), Volume Nomor September 2011 halaman 149-149.

[5]Jati rinarki Atmaja, *Pendidikan Dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*, (Bandung :PT Remaja Rosdakarya, 2018)h. 235

[6] Jenny Thompson, *Memahami Anak Berkebutuhan Khusus* (Esensi:Erlangga, 2012), h. 24

[7] Rini Hildayani, *Penanganan Anak Berkelainan (Anak Dengan kebutuhan Khusus)*, (Banten : Universitas Terbuka, 2013), h.10.7

Raport dkk menyatakan bahwa hiperaktif anak akan selalu bergerak dari satu tempat ketempat lain, selain itu yang bersangkutan sangat jarang untuk diam selama kurang lebih 5-10 menit guna melakukan suatu tugas, karenanya anak hiperaktif mendapatkan kesulitan untuk berkonsentrasi dalam tugas-tugasnya. Ia selalu mudah bingung atau kacau pikirannya, tidak suka memerhatikan perintah atau penjelasan dari gurunya, dan selalu tidak berhasil dalam melakukan tugas-tugas ekerjaan sekolah, sangat sedikit kemampuan mengeja huruf, tidak mampu meniru huruf-huruf.[9]

Dr. Seto Mulyadi menyatakan dalam bukunya "mengatasi problem anak sehari-hari" mengatakan pengertian hiperaktif adalah menunjukan adanya suatu pola prilaku yang menetap pada seorang anak. Prilaku ini ditandai dengan sikap tidak mau diam, tidak bisa konsentrasi

Ricard I Walsh mengugkapkan anak hiperaktif bukan anak yang sangat aktif tapi anak yang tidak mau diam bicara dan bergerak terus dan selalu sibuk. Anak juga dapat mengalami masalah-masalah tidur dan situasi hati yang sangat jelek.[10]

Prasetya mengungkapkan bahwa hiperaktif merupakan suatu peningkatan aktivitas motorik hingga pada tingkatan tertentu dan menyebabkan gangguan prilaku yang terjadi pada dua tempat dan suasana yang berbeda. [11]

Sani Budiantini Hermawan menyatakan hiperaktif merupakan gangguan tingkah laku yang tidak normal, di sebabkan disfungsi meurologis dengan gejala utama tidak mampu memusatkan perhatian.[12]

---

[9] Mukhtar Latif, Orientasi Baru Pendidkan Anak Usia Dini, (Jakarta : Prenadamedia, 2016), h. 289

[10]Oktarina Dewi Puspitasari, *Penanganan Anak Hiperaktif* (yogyakarta :UNY, 2016), h. 17

[11]*Ibid*, h. 17

[12]*Ibid*, h. 17

Rasmi Amin menyatakan hiperaktif adalah suatu pola prilaku pada seseorang yang menunjukan sikap tidak mau diam, tidak terkendali.[13]

Barkley menyatakan hiperaktif adalah sebuah gangguan ketika respon terhalang dan mengalami disfungsi pelaksana yang mengarah pada kurangnya pengaturan diri, lemahnya kemampuan mengatur prilaku untuk tujuan sekarang dan masa depan, serta sulit beradaptasi secara sosial dan prilaku dengan tuntutan lingkungan.

Imam Musbikin menyatakan bahwa hiperaktif merupakan anak tidak bisa diam sebentar saja, inginnya lari-lari dan manjat pohon, selalu bergerak kian kemari dan kalau malam tidurnya sering terganggu serta gelisah.[14]

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat di simpulkan bahwa prilaku hiperaktif merupakan gangguan prilaku yang tidak mampu diam, bicara berlebihan, tidak bisa konsentrasi yang di sebabkan disfungsi neurologis. Prilaku hiperaktif yang di tunjukan oleh subyek dalam penelitian ini adalah prilaku anak hiperaktivitas tidak bisa duduk tenang, susah untuk diam, sering keluar kelas, suka jalan-jalan, lari-lari saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

2. Faktor Penyebab Anak Hiperaktif

Menurut A. Dayu. P penyebab tejadinya gangguan ini yakni karena faktor kultural dan psikososial yang meliputi[15]:

---

[13] *Ibid*, h. 18

[14] Imam Musbikin, *Mendidik Anak Nakal*, (Yogyakarta : Mitra pustaka, 2007), h. 128

[15] Yayuk Yuliana, *Teknik Guru Dalam Menangani anak hiperaktif (Studi Kasus di kelas Vmadrasah Ibtidaiyah Islamiyah Sukopuro Jabung Malang*, (Malang, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017), h. 15-17

a. Pemanjaan

Pemanjaan dapat juga disamakan dengan memperlakukan anak terlalu manis, membujuk-bujuk makan, membiarkan saja, dan sebagainya. Anak yang terlalu di manja sering memilih caranya sendiri agar terpenuhi kebutuhannya.

b. Kurang disiplin dan pengawasan

Anak yang kurang disiplin atau pengawasan akan berbuat sesuka hatinya sebab prilakunya kurang di batasi jika anak di biarkan begitu saja sesuka hatinya dalam rumah maka anak tersebut juga akan berbuat demikian di tempat lain, termasuk di sekolah dan orang lain akan sulit untuk mengendalikan.

c. Orientasi kesenangan

Anak yang memiliki kepribadian yang berorientasi kesenangan umumnya akan memiliki ciri-ciri hiperaktif secara sosio-psikologis dan harus di didik agak berbeda agar mau mendengarkan atau menyesuaikan diri. Anak anak yang mempunyai orientasi kesenangan ingin memuaskan kebutuhan atau keinginannya sendiri.

Menurut Jati Rinarki Atmaja menyatakan bahwa penyebab anak hiperaktif belum diketahui secara pasti, tetapi para peneliti memusatkan objek penelitinnya pada Kinerja dan perkembangan otak. Selain itu, terdapat tiga faktor yang dianggap mempengaruhi kondisi anak hiperaktif, adalah sebagai berikut :

a. Faktor genetik/keturunan

Sebagian besar penderita hiperaktif mendapatkan kondisi ini dari orang tuanya. Hiperaktif memiliki kecendrungan besar terjadi pada keluarga/keturunan

b. Ketidakseimbangan kimia

Para ahli meyakini bahwa ketidakseimbangan kimiawi pada otak (neurotransmitter) merupakan faktor yang memengaruhi perkembangan gejala hiperaktif.

c. Kinerja otak

Pada anak yang menderita hiperaktif, didapati bahwa area otak yang mengontrol perhatian tampak tidak terlalu aktif, dibandingkan dengan anak-anak lainnya yang tidak menderita hiperaktif.[16]

Penyebab anak hiperaktif menurut teori dopamin sebagai berikut:

a. Dopamin merupakan salah satu bentuk neurotransmiter. Neurotransmiter merupakan senyawa kimia yang berfungsi mengangngkut rangsangan/impuls dari satu sel neuron ke sel neuron berikutnya. Teori ini merupakan teori yang paling mendekati kebenaran. Gangguan produksi dopamin menyebabkan gangguan prilaku dan konsentrasi secara langsung. Anak hiperaktif diduga mengalami abnormalitas dopamin sehingga tidak dapat fokus terhadap sesuatu dan tidak dapat memberikan respon tindakan yang sesuai dengan rangsangan, penyebab dopamin bermacam-macam misalnya konsumsi

[16] *Opcit*, Jati Rinarki Atmaja, h. 242

obatobatan yang dapat menurunkan jumlah dopamin 9 misalnya fenotiazin, butirofenon, dan tioksanten), 0bat peningkat dopamin (misalnya amfetamin), bahan kimia tertentu, atau cedera.

b. Hormon Adrenalin

Hormon adrenalin adalah yang berfungsi memicu gerakan tubuh atau reaksi terhadap lingkungan. Anak hiperaktif memiliki produksi hormon adrenalin yang berlebih sehingga tanpa disadari dirinya ingin terus bergerak. Kelbihan hormon ini juga menurunkan kontrol diri seorang anak akibatnya kegiatan yang dilakukan selalu diluar batas dan sulit untuk berkonsentrasi.

c. Ketidakseimbangan gelombang teta dan beta

Penderita hiperaktif memiliki gelombang teta yang tinggi sehingga tidak seimbang antara jumlah gelombang teta dan beta. Akibatnya, saat dirinya memerlukan konsentrasi dari seperti ketika membaca, mendengarkan penjelasan, pembicaraan, dan aktivitas yang memerlukan konsentrasi lainnya, yang keluar tetaplah gelombang teta dan ia pun tidak mampu berkonsentras. Gelombang teta yang muncul membuat penderita tetap berada dialam bawah sadar yang kurang terkontrol.

d. Faktor genetik

Prilaku hiperaktif biasanya menurun dari keluarganya sebanyak 25-35% orangtua yang pernah mengalami hiperaktif memiliki anak yang berprilaku yang sama. Akan tetapi, sampai sejauh ini belum ditemukan gen spesifik pembawa sifat tersebut.

e. Riwayat kehamilan

Kondisi ibu selama kehamilan diduga mempengaruhi prilaku anak, termasuk masalah hiperaktif. Apa saja yang dikonsumsi, gaya hidup, dan psikologis ibu sangat berpengaruh pada perkembangan janin sehingga harus benar-benar dijaga dari, pertama stres kehamilan yang bisa menyebabkan abnormalitas pada pertumbuhan janin, termasuk pembentukan neurotransmiter dopamin. Kedua, paparan radiasi frekuensi radio dari telepon seluler pada janin dapat mempengaruhi prilaku. Ketiga, paparan rokok.[17] keempat, konsumsi alkohol dapat menurunkan aktivitas sel saraf yang bekerja menghasilkan neurotransiter selama masa kehamilan.

f. Riwayat persalinan

Kronologi saat berlangsungnya persalinan dapat menyebabkan cacat pada bagian frontal. Cacat ini mengakibatkan kelainan tertentu mislkan perubahan tingkah laku. Persalinan yang buruk juga dapat menyebabkan perubahan metabolisme otak yang berakibat fatal.

g. Faktor lingkungan

Kelainan hiperaktif bukan hanya bawaan lahir saja, namun juga terjadi karena pengaruh lingkungan yang kurang baik. Lingkungan perokok dipercaya menyebabkan perubahan tingkah laku dan konsentrasi anak yang menjadi tidak terarah. Selain rokok, kurang tidur diduga sebagai salah satu faktor predisposisi prilaku hiperaktif.

[17] *Ibid, Via Azmira*, h. 32-39

h. Faktor makanan

Pengaruh makanan kurang sehat terhadap perubahan prilaku anak adalah asumsi yang berkaitan dengan pengaruh makanan tersebut terhadap kerusakan otak secara umum. Artinya makanan berbahan kimia bisa memengaruhi otak secara umum, termasuk hiperaktif.[18]

Selain gejala diatas Rini Hildayani juga mengungkapkan penyebab anak hiperaktif adalah adanya ketidakseimbangan neurotransmitter atau penghantar sinyal-sinyal saraf pada 3 area otak. Area otak tersebut adalah lobus fontal yang berfungsi untuk mengatur tingkah laku seseorang, Ganglia Basal dan Cerebellum yang berperan dalam koordinasi dan pendalian gerakan motorik.

Selain difokuskan pada keadaan neurologis yang diduga mengalami kondisi diketahui juga penyebab dari anak hiperaktif karena keturunan dan medis seperti komplikasi ketika proses kelahiran dan berat badan rendah.[19]

3. Tipe Anak Hiperaktif

Menurut Astuti tipe anak hiperaktif memiliki gangguan perilaku dan gangguan dalam memusatkan perhatian (konsentrasi) seperti saat ada di dalam kelas, memperlihatkan perilaku yang berlebihan, seperti menggerak-gerakan kaki, berlari-lari serta melakukan gerakan tertentu secara berulang-ulang. Dalam memusatkan konsentrasi anak hiperaktif seringkali mengalami kesulitan

[18] *ibid*, h. 31-39

[19] *Op.Cit*, Rini Hildayani, *Penanganan Anak Berkelainan (Anak Dengan kebutuhan Khusus*, h. 10.4

dalam mempertahankan perhatian dalam rentang yang lama, sehingga akan sukar dalam menyimpan informasi yang disampaikan oleh guru.

Komala Sari Mengungkapkan yang sering dialami anak hiperaktif adalah gangguan pada pemusatan konsentrasi dan perilaku. Dengan adanya gangguan tersebut anak hiperaktif tentu akan mengalami keterlambatan dalam mengikuti kegiatan rendahnya konsentrasi akademik anak.

Konsentrasi anak hiperaktif selama pembelajaran dikelas, salah satu intervensi yang dapat diberikan pada anak adalah berupa permainan *puzzle* yang diterapkan sebagai media pembelajaran. Anak hiperaktif yang memiliki daya konsentrasi rendah serta energi yang berlebihan dapat dialihkan dengan memainkan *puzzle* dalam pembelajaran ini dapat mengurangi perilaku hiperaktif dan dapat meningkatkan daya konsentrasi anak, khususnya selama mengikuti pembelajaran di dalam kelas.[20]

Menurut Yuniarti terapi bermain bisa menangani anak hiperaktif, melalui proses bermain anak-anak akan belajar banyak hal seperti belajar mengenal aturan, belajar mengendalikan emosi, belajar menunggu giliran, belajar membuat perencanaan, belajar beberapa cara untuk mencapai tujuan melalui proses bermain. Macam-macam bentuk permainan yang dipakai dalam menangani anak hiperaktif adalah bermain *puzzle* diyakini dapat meningkatkan

[20] Suzuki Syofian, Toni Gunawan, *Permainanan Edukasi Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity disorder) Kelas TK Sekolah Alam Bekasi*, Jurnal Teknologi Informasi Vol. 5, No 2, Desember 2017 ISSN : 1693-3672

konsentrasi dan memori anak, menyusun balok bisa juga dilakukan, bermain peran.[21]

Selanjutnya salah satu permainan edukatif yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya dengan terbiasa bermain puzzle, lambat laun mental anak akan terbiasa untuk bersifat tenang, berkonsentrasi, lebih perhatian, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu.[22]

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa tipe anak hiperaktif adalah gangguan pada pemusatan perhatian (konsentrasi) dan perilaku yang membuat anak kurang memperhatikan ketika orang lain berbicara, dan melakukan gerakan yang berlebihan.

4. Ciri-Ciri Anak Hiperaktif

Ciri-ciri anak hiperaktif pada anak dapat dilihat dengan mengamati gerakan-gerakan tubuhnya seperti tangan dan kaki sering tidak bisa diam atau dengan duduk resah, sering meninggalkan kursi di kelas atau dalam situasi lainnyasering lari kesana kemari, melompat-lompat, atau bangun dari duduk ketika diharapkan untuk tetap dalam situasi tenang duduk manis, sering tidak bisa duduk diam jika sedang bermain atau menggunakan waktu luangnya dan bergerak terus atau sering bertindak seakan-akan anak tersebut digerakan atau didorong oleh sebuah mesin. Anak hiperaktif juga menunjukan ciri dengan

[21] Hendra Prasetya dkk, *Layanan Pembelajaran Utuk Anak Inklusi (Memahami Karakteristik Dan mendesain Pelayanan Pembelajaran Dengan Baik)*, (Sidoarjo : CV. Dwiputra Pustaka Jaya, 2018), h. 87-88

[22] Dwi Lestari, *Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan Puzzle di Kelompok KB PAUD Saymara Kartasura Tahun Ajaran 2014/2015*, Naskah Publikasi, (Surakarta, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014)

bahasa verbal yaitu seringnya ia berbicara terlalu banyak, terus menerus atau kegelisahan dan berbelit-belit.[23]

Selanjutnya *American Psichatric Assosiation* mengkategorikan ciri-ciri anak hiperaktif adalah sering gelisah dengan tangan dan kaki atau menggeliat-geliat dikursi, sering meninggalkan tempat duduk di dalam kelas atau di situasi yang lain mengharuskan duduk tenang, sering berlarian kesana kemari atau memanjat yang berlebihan dalam situasi yang menganggap hal hal tersebut tidak pantas, sering mengalami kesulitan dalam bermain atau ikut serta dalam aktivitas yang menyenangkan dengan tenang, sering terburu-buru dan bergerak terus-menerus seolah-olah didorong oleh mesin, sering terlalu banyak bicara.[24]

Menurut Supratekyo ciri-ciri anak hiperaktif adalah anak yang sulit berkonsentrasi, perhatiannya sangat mudah beralih dari satu tempat yang lain, motorik berlebihan anak suka berlari-lari kesana kemari, berteriak-teriak, dan susah mengikuti perintah.

Menurut Raport dkk dalam buku Mukhtar Latif menyatakan bahwa ciri-ciri hiperaktif sebagai berikut:

a. Selalu berjalan-jalan memutari ruang kelas dan tidak mau diam
b. Sering mengganggu teman-teman dikelasnya

---

[23] Fatwa Tentawa, *Peran orang tua Dan guru Dalam Menangani Perilaku Hiperaktifi Pada anak ADHD Di SLB Negeri 3 Yogyakarta*, Universitas ahmad dahlan Yogyakarta, fakultas Psikologi, Jurnal penelitian Dan kajian Ilmiah kesehatan masyarakat, Vol.3, No.1, Januari 2009 ISSN : 1978-0575

[24] Nuligar Hatiningsih, *Play Therapy Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Attention Deficit Hyperaktive Disorder (ADHD*), Universitas Muhammadiyah malang, Fakultas Psikologi, Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, Vol. 01, No 02, agustus 2013 ISSN: 2301-8267, h.329

a. Suka berpindah-pindah dari suatu kegiatan ke kegiatan lainnya dan sangat jarang untuk tinggal diam menyelesaikan tugas sekolah
b. Mempunyai kesulitan untuk berkonsentrasi dalam tugas-tugas sekolah
c. Sangat mudah berprilaku untuk mengacau atau mengganggu
d. Kurang memberi perhatian orang lain berbicara
e. Selalu mengalami kegagalan dalam melaksanakn tugas-tugas di sekolah
f. Sulit mengikti perintah atau suruhan lebih dari satu pada saat yang bersamaan
g. Mempunyai masalah belajar hampir di seluruh bidang study
h. Tidak mampu menulis surat, mengeja huruf, dan berkesulitan dala surat menyurat.[25]
i. Sering gagal di sekolah karena in-atensi dan masalah belajar karena persepsi visual dan auditori yang lemah Karena sering mengikuti kata hati (impulsif)

Jati Rinarki Atmaja menyatakan bahwa ciri-ciri hiperaktif adalah mengganggu anak yang lain, selalu bergerak, mengalami kesulitan bermain dengan tenang.[26]

Menurut George S. Morrison ciri-ciri hiperaktif sebagai berikut :

a. Bermain-main dengan tangan atau kaki atau bergerak-gerak dikursi
b. Seringkali meninggalkan kelas atau situasi lain lima belas menit dari yang di harapkan

[25]Mukhtar Latif dkk, *Pendidikan Anak usia Dini* (Jakarta: Prenadamedia Group,2013, h. 289

[26] *Op.cit*, Jati Rinarki Atmaja, h. 240

c. Sering berlari-lari berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi yang tidak wajar
d. Diam-diam mengalami kesulitan waktu bermain atau terlibat dalam kegiatan bersenang-senang
e. Sering siap tempur atau bertingkah seperti di jalankan motor
f. Bicara berlebihan. [27]

Menurut Via Azmira ciri-ciri hiperaktif dapat dibedakan menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok bayi usia 0-1 tahun, anak usia diatas satu tahun, dan anak usia sekolah. Ketiga jenjang usia ini menampakan gejala berbeda denga dasar yang sama.

a. Jenjang pertama

Tanda hiperaktif terkadang sudah mulai terdeteksi pada bayi yang usianya kurang dari satu tahun. Seperti waktu istirahat sangat singkat, menangis keras dan terus menerus, mudah marah, minum kuat.

b. Jenjang kedua

Aktivitas anak usia diatas satu tahun telah meningkat, amak mulai merangkak, berdiri, berjalan, dan bermain. Gejala hiperaktif pada anak usia satu tahun keatas lebih terlihat nyata dibandingkan dengan usia sebelumnya karena perkembangan motorik tersebut seperti anak lebih hiperkinetik, tidak punya tujuan, kehilangan fokus, merusak barang yang disekitarnya, mudah tersinggung, membahayakan diri sendiri, tidak

[27] *Op.Cit*, George S. Morrison

mampu menyelesaikan sesuatu, suka membantah, mengganggu teman, kurang jelas dalam berbicara.

c. Jenjang ketiga

Prilaku anak hiperaktif terus berlanjut hingga jenjang sekolah. Pada saat memasuki usia sekolah, gejala hiperaktif semakin nyata karena pada masa ini terjadi interaksi sosial yang lebih luas dengan guru dan teman teman disekolahnya. Ada beberapa ciri-ciri anak hiperaktif di usia sekolah yang pertama tampa tema, tugas terbengkalai, tidak mau duduk mendengarkan, menjawab pertanyaan dengan tergesa-gesa, sulit diajak mengantri

d. Jenjang dewasa

Ciri-ciri hiperaktif pada dewasa berbeda jjauh dengana anak-anak. Pada masa ini, seseorang telah mengenal lingkungan, pergaulan sosial, dan norma-norma yang turut mempengaruhi tingkah lakunya.[28] Energi orang dewasa untuk bergerak juga tidak sebanyak anak-anak sehingga prilaku hiperkinetik tidak ditampakan melalui olah fisik melainkan sikap dan komunikasi seperti crewet, suka menyela, berganti-ganti pekerjaan, dan mudah marah. Berikut sifat hiperaktif dewasa yang di tunjukan anak pada jenjang dewasa adalah sulit meyelesaikan tugas, mudah marah, crewet, menyela pembicaraan, sulit memahami materi, rumah berantakan, hubungan engan pasangan kacau, kurang mumpuni dalam mendidik anak, berganti ganti-ganti pekerjaan, jarang berorganisasi.

[28] *Ibid, Via Azmira*, h. 13-29

Menurut Corner dalam buku Sumardi ciri-ciri anak hiperaktif sering menunjukan Prilaku tidak pernah diam mengakibatkan orang disekitarnya terganggu. Dari prilaku tersebut disebut hiperkinetik yang artinya suatu pola tingkah laku pada seseorang yang menunjukan aktivitas yang berlebihan, tidak mau diam, perhatiannya mudah dialihkan dan daya konsentrasi yang kurang. Jadi tingkah laku yang tampak pada anak hiperaktif dapat dicermati adanya kesulitan dalam belajar sebagai akibat kurangnnya konsentrasi.[29]

Menurut Mujiman dan Munawar mengidentifikasikan ciri-ciri anak hiperaktif adalah anak tidak dapat duduk diam, banyak ulah, mengganggu ketenanganan dan tentunya sulit untuk berkonsentrasi

Berdasarkan dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak hiperaktif adalah yang pertama bicara berlebihan seperti berteriak-teriak, memotong pembicaraan orang lain, kedua anak bergerak secara berlebihan seperti anak berlari dan berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, anak bermain-main dengan tangan atau kaki atau bergerak-gerak di kursi, anak mengganggu teman-teman dikelasnya, ketiga anak tidak mampu berkonsentrasi seperti anak tidak memperhatikan secara detail saat mengerjakan PR, Pekerjan, atau kegiatan lainnya, anak tidak mampu mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain, keempat anak tidak mampu memperhatikan perintah dan penjelasan dari

[29] *Op.Cit*, Lidya Ersta Kusumaningtyas, h.36

gurunya seperti anak tidak memberi perhatian orang lain berbicara, seperti saat guru menjelaskan pelajaran.

B. Bermain

1. Pengertian Bermain

Kegiatan belajar di TK lebih b anyak di lakukan dengan bermain. Pada dasarnya situasi TK di desain sebagai arena bermain. Apa saja yang ada selalu berkaitan dengan bermain hal ini dsapat di lihat dari penataan benda-benda yang ada, warna, gambar dan peralatannya.[30]

Bermain merupakan dunia anak yang menyenangkan , proses belajar dilalui oleh anak melalui aktivitas bermain yang memberikan kesenangan bagi anak dimana bermain meiliki peran langsung terhadap semua aspek perkembangan anak usia dini baik kognitif, bahkan sosial emosionalnya.

Secara bahasa, bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, berbagai benda disekitarnya, dilakukan dengan senang hati (gembira) atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinasi), menggunakan panca indra, serta seluruh anggota tubuhnya. Menurut Brooks J B dan D.M. Elliot Bermain juga dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkanya dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.[31]

---

[30] Anita, Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta:Kencana Prenada Media, 2012), h. 134

[31] Muchtar latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini:Teori dan Aplikasi.* (Jakarta:Kencana, 2016). h. 77

Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi setiap ada anak usia dini, disitu pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini diibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang antara sisi satu dengan sisi yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat di pisah-pisahkan karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak.

Bagi anak-anak, bermain merupakan kegiatan yang alami dan sangat berarti dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengadakan hubungan yang erat dengan lingkungan. Setiap anak selalu ingin bermain, bermain merupakan sesuatu yang enyenangkan. Hampir tidak ada permainan yang membuat anak tidak senang kadangkala ia ia berlama-lama dalam satu permainan pada saat yang lain ia bermain hanya sesaat atau sebentar saja.[32]

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagian bagi anak usia dini, maka disebut sebagai bermain.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari setiap aktivitas anak usia dini. Bermain merupakan cara anak usia dini mengungkapkan keinginan, pemikiran, perasaan, dan menjelajahi lingkungannya. Bermain sangat membantu anak usia dini dalam menjalin hubungan sosial dan mengembangkan kemampuan sosialnya serta mengembangkan kemampuan spritual, emosional, dan moral secara bersamaan.[33]

---

[32] *Op.Cit*, Anita, Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, h.32
[33] Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung PT Remaja Rosdakarya, 2012), h.191:

Santrock mengatakan bermain ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.[34]

Bettelheim mengungkapkan bahwa bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan realitas luar.

Andang Ismail mengatakan dalam buku M. Fadillah bahwa bermain dapat didefinisikan menjadi dua bagian. Pertama,, bermain diartikan sebagai *play* yaitu suatu aktivitas bersenang-senang tanpa mencari menang dan kalah. Kedua, bermain diartikan sebagai *games* yaitu suatu aktivitas bersenang-senang yang memerlukan menang dan kalah.[35]

Piaget mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.

Parten mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Docket dan Fleer mengatakan bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak anakan memproleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

---

[34]M. Fadlillah, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana, 2014), h. 26
[35] M. Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2017), h. 7

Mayesty mengatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.[36]

Linda mengungkapkan dalam buku Anita Yus bahwa bermain merupakan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi itulah yang membuat anak belajar. Dengan demikian, bermain merupakan cara anak belajar.[37]

Karl Groos mengungkapkan bahwa bermain merupakan proses penyiapan diri untuk menyandang peran sebagai orang dewasa.

Menurut Sigmund Freud dan Erik Erikson bermain merupakan sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya serta untuk mengembangkan rasa harga diri anak ketika anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda, serta keterampilan sosial.

Menurut Elizabeth B. Hurlock bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir atau hasil yang didapat akan tetapi jauh lebih penting prosesnya, bermain dilakukan secara sukarela dan tidal ada paksaan atau tekanan dari luar.

Menurut Siedentop Herkowis bermain adalah aktivitas jasmani yang dilakukan secara sukarela, terpisah antara lingkup dan keluasannya, secara ekonomi tidak produktif, peraturan dapat ditentukan oleh para peserta/pemain, dan bersikap fiktif artinya dengan bermain anak dapat terbantu mengembangkan seluruh potensi yang mereka miliki baik fisik, psikomotorik, kognitif maupun efektifnya.

Menurut Tedjasaputra bermain adalah bermain merupakan pengalaman yang berguna bagi perkembangan yang bermanfaat untuk perkembangan aspek

[36]*Ibid*, M.Fadillah, Bermain dan Permainan AUD, h. 8
[37] *Ibid*, Anita, Yus,, h. 33

fisik, perkembangan aspek motorik, perkembangan aspek sosial, perkembangan aspek emosi/kepribadian, perkembangan aspek kognisi, mengasah ketajaman penginderaan, mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.[38]

Brooks, J.B, dan D.M.Elliot dalam buku Mukhtar Latif dkk mengungkapkan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Anak bermain dengan menggunakan mainan yang konkret (nyata) dengan mainan tersebut anak akan belajar banyak hal seperti warna, ukuran bentuk, besar kecil berat ringan, kasar halus, selain itu anak juga akan belajar mengelompokan benda, ciri-ciri benda dan sifat-sifat benda.

metode merupakan bagian dari strategi kegiatan metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Bermain merupakan tuntunan dan kebutuhan yang esensial bagi anak Tk yang melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntunan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.

Melalui metode bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya.

Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, meanfaatkan imajinasi dan ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

---

[38]lilik Indriharta, *Bola Keranjang Sebagai Alternatif Pembelajaran Pendidi kan Jasmani Di Sekolah Menengah*, (Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan, 2006), Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia volume 3, Nomor 1, April 2006, h. 44

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain ialah suatu upaya untuk memproleh kesenanganan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak. Yang penting anak merasa gembira dengan permainan yang dilakukannya, serta tidak begitu memedulikan tentang hasil akhir yang akan didapatkan. Namun untuk anak usia dini bentuk dan alat permainan harus memiliki nilai-nilai edukatif dalam rangka sebagai sarana mengembangkan potensi anak-anak.

Dalam bermain anak pasti menghadapi berbagai tantangan baik dari dalam diri sendiri maupun dari luar dirinya. Tantangan dari dalam misalnya keadaan fisiknya atau psikisnya, sedangkan dari luar dapat berasal dari teman dan lawan mainnya, situasinya, sarana dan prasarana bermain, penonton, dan lain-lain tantangan ini hendaknya dapat diatasi oleh anak dengan sungguh-sungguh dan sekuat tenaga melalui fisik maupun psikis dua watak inilah yang harus disandang anak dalam bermain.

2. Tujuan Bermain Bagi Anak Usia Dini

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui bermain yang kreatif, interaktif dan terntegrasi, dengan lingkungan bermain anak. Vigotsky Menjelaskan empat prinsip bermain yaitu :

a. Dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mengetahui tujuan yang kompleks.
b. Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain.

c. Anak menggunakan suatu repika untuk menggantika produk nyata lalu mereka menggantikan suatu produk yang berbeda, kemampuan menggunakan simbol termasuk dalam perkembangan berfikir abstrak dan imajinatif.

d. Berhati-hati dalam bermain mungkin terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan dengan teman lainnya.

Beberapa tujuan dari bermain dan permainan anak sebagai berikut:

a. Menanamkan kebiasaan disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari
b. Melatih sikap ramah dan suka bekerja sama dengan teman, menunjukan kepedulian
c. Menanamkan budi pekerti
d. Melatih anak untuk berani dan menantang ingin mempunyai rasa ingin tahu yang besar
e. Melatih anak untuk menyayangi dan mencintai lingkungan dan ciptaan Tuhan
f. Meltih anak mencari berbagai konsep moral yang mendasar seperti salah, benar, jujur, dan adil.

3. Fungsi Bermain Bagi Perkembangan Anak

Sigmund Freud mengemukakan bahwa kegiatan bermain memungkinkan tersalurnya dorongan-dorongan instingtual anak dalam meringankan anak pada beban mental, kegiatan bermain merupakan sarana

yang aman yang dapat digunakan untuk mengulang-ulang pelaksanaan dorongan-dorongan itu dan juga reaksi-reaksi mental yang mendasarinya. Dalam pembelajaran berbagai kegiatan yang memiliki dampak dalam perkembangan anak, sehingga dapat diidentifikasikan bahwa bermain berfungsi antara lain:

a. Berfungsi mencerdaskan otot pikiran
b. Berfungsi untuk mengasah panca indra
c. Berfungsi sebagai media terapi
d. Berfungsi untuk memacu kreatifitas
e. Berfungsi untuk melatih intelektual
f. Berfungsi untuk menemukan sesuatu yang baru
g. Berfungsi untuk melatih empati

Dalam bermain anak belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dan orang yang ada disekitarnya. Dari interaksi dengan lingkungan dan orang disekitarnya maka kemampuan untuk bersosialisasi anak pun akan semakin bertambah dan berkembang. Pada usia 2 hingga 5 tahun, anak memiliki perkembangan bermain dengan teman bermainnya.

4. Jenis Permainan

Hurlock menggolongkan jenis permainan menjadi dua macam yaitu :

a. Bermain aktif

Bermain aktif ialah bermain yang kegembiraannya timbul dari yang dilakukan anak itu sendiri. Kebanyakan anak melakukan kegiatan berbagai bentuk bermain aktif, tetapi banyaknya waktu yang digunakan dan

banyaknya kegembiraan yang akan diproleh dari setiap permainan sangat bervariasi. Dalam hal ini, kesenangan anak timbul dari apa yang dilakukan individu , apakah dalam bentuk kesenangan anak timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat.[39]

b. Bermain pasif

Bermain pasif adalah ialah permainan yang bersifat hiburan semata. Artinya, anak tidak ikut secara aktif dalam proses permainan. Dalam hal ini, kegembiraan anak diprleh dengan memerhatikan aktivitas orang lain.

Selanjutnya jenis-jenis kegiatan bermain bagi anak usia dini antara lain:

1. Bermain berdasarkan jumlah pelakunya
   a) Bermain personal

      Bermain personal adalah kegiatan bermain yang dilakukan oleh seorang anak dengan menggunakan berbagai objek yang konkret. Anak melakukan kegiatan bermain personal didorong oleh adanya kesadaran pada dirinya sendiri untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat menyenangkan hatinya. Misalnya anak bermain membuat perahu-perahuan dari kertas origami, meronce, mewarnai, menggambar, dan lain sebagainya.

   b) Bermain kolektif

[39] *Op.Cit*, M.Fadillah, PAUD, h. 37

Bermain kolektif adalah kegiatan bermain yang dilakukan oleh sekelompok anak dengan menggunakan berbagai objek konkret. Mereka melakukan kegiatan bermain kolektif didorong oleh adanya kesadaran bersama pada diri mereka untuk melakukan suatu kegiatan bersama pada diri mereka untuk melakukan kegiatan yang dapat menyenangkan hatinya.

2. Bermain berdasarkan jenis aktivitasnya

   a) Bermain fisik

      Bermain fisik merupakan kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak dengan melibatkan gerak motorik kasar, motorik halus, serta alat indranya.

   b) Bermain imajinasi

      Bermain imajinasi merupakan kegiatan bermain yang dilakukan oleh seorang anak maupun sekelompok anak dengan melibatkan aktivitas mental (osikis) dan benda-benda konkret. Contohnya bermain peran, bermain dagang-dagangan, bermain telpon-telponan, bermain perang-perangan, dan lainnya.[40]

3. Bermain berdasarkan alat permainnya

   a) Bermain permainan manual

      Bermain permainan manual merupakan kegiatan bermain yang dilakukan oleh seorang anak maupun sekelompok anak dengan

[40] Novan Ardy Wiyani, dkk, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta:Gava Media, 2016, h.151-153

menggunakan berbagai alat permainan yang tidak memerlukan kerja mesin.

b) Bermain permainan mekanik

Bermain permainan mekanik merupakan kegiatan bermain yang dilakukan ole.h seorang anak maupun sekelompok anak dengan menggunakan berbagai alat permainan yang menggunakan kerja mesin

C. *Puzzle*

1. Pengertian *Puzzle*

Puzzle merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan.

Puzzle ragamnya sangat banyak, anggota tubuh, hewan dan pohon-pohonan. *Puzzle* bisa dibuat dengan menggunakan kayu dan kertas, namun kebanyakan terbuat dari kayu. *Puzzle* ini lebih di rancang sebagai media melatih kreativitas anak usia dini. Alat permainan berupa *puzzle* ini dapat digunakan mulai anak usia 2 sampai 8 tahun. Yang membedakan di masing-masing usia hanyalah tingkat kerumitan *puzzle*, semakin usia anak bertambah maka bentuk *puzzle* pun akan semakin rumit.[41]

Puzzle merupakan permainan mencocokan, dan material lain untuk mengajarkan seperti mengenal bentuk, ukuran jumlah, warna, kesamaan

[41] *Op.Cit,* M.Fadlillah, Bermain & Permainan AUD, h. 112

perbedaan, berhitung, mengurutkan, dan mengelompokan. Anak juga mengembangkan keterpaduan gerakan mata tangan dan melatih menggunakan otot kecil di tangan dan jari mereka ketika bermain dengan material penguasaan benda. ketika bermain *puzzle*, anak dapat berlatih untuk mengenal bentuk dan bagaimana mereka mengisi ruang kosong dimana potong-potongan tersebut diperlukan. *Puzzle* juga mendorong anak-anak untuk mengenali persamaan seperti bagaimana warna yang merah atau garis tebal didalam satu potongan lain.

Menurut Ismail *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian, cara memainkan *puzzle* adalah memisahkan kepingan-kepingan yang di pisahkan lalu di gabungkan kembali dan terbentuk menjadi sebuah gambar. Bermain *puzzle* untuk anak usia 4-5 tahun mampu menyusun *puzzle* dengan jumlah 7-12 kepingan atau lebih sesuai dengan kemampuan anak secara acak, mampu menentukan letak kepingan *puzzle* secara benar dan sesuai, mampu menyelesaikan kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh.[42]

Menurut Yudha dalam Rosiana Khomsoh menyatakan bahwa *puzzle* merupakan suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi.[43]

---

[42] Andang Ismail, *Education Game*, (Jogjakarta : Pro U Media, 2011)

[43] Nur Rumakhit, *pengembangan Media Puzzle Untuk pembelajaran Materi Mengidentifikasi, Beberapa jenis Simbiosis, Dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017*, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Simki-Pedagogia Vol. 01 No. 02 Tahun 2017 ISSN : AAAA-AAAA

Menurut Suciaty menyatakan manfaat dari permainan *puzzle* yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan. Dengan permainan puzzle anak diharapkan dapat memusatkan perhatiannya pada saat merangkai *puzzle*. Selain itu permainan *puzzle* juga memiliki keunggulan antara lain dapat meningkatkan kreativitas, melatih perhatian, mengenal warna dan bentuk, melatih memecahkan masalah, melatih ketekunan, serta meningkatkan kepercayaan diri.

Rokhmat dalam buku Endang menyatakan *puzzle* adalah permainan knstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.[44]

Menurut Haryono *puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh .[45]

Menurut Rokhmat dalam Srianis yang menyatakan bahwa *puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan yang memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.[46]

Menurut Jamil, *puzzle* adalah bentuk teka teki dengan m odel menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh.

Menurut Frobel dalan Tedjasaputra *puzzle* adalah permainan yang menyusun gambar secara benar, dengan memperhatikan bentuk, warna, dan ukuran, permainan *puzzle* ini mengandalkan insting atau kecerdasan spasial

[44] Aris Taufiqur Rohman dan Febrita Ardiangingsih, *Jurnal Pendidikan Khusus Permainan puzzle Terhadap kemampuan perhatian Anak Autis Di Sekolah Luar Biasa*, (Jurusan Pendidikan Luar Biasa:Universitas Negeri Surabaya, 2018), h. 3

[45]Septika Winanti, *Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD*, (Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h. 4

[46]Elan Dkk, *Penggunaan Media Puzzle Untuk meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*, (PGPAUD : Kampus Tasikmalaya, 2017), h. 70

dimana anak membongkar dan memasang ulang kepingan *puzzle* dengan menyesuaikan bentuk, warna serta ukuran.[47]

Berdasarkan beberapa pernyataan yang telah diuraikan tersebut penulis menyimpulkan bahwa *puzzle* merupakan sebuah permainan yang terdiri dari beberapa potongan gambar atau bentuk untuk disusun menjadi satu bagian yang utuh, media *puzzle* juga merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

Nani mengemukakan bahwa sisi edukasi permainan *puzzle* ini berfungsi untuk :

a. Melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran
b. Melatih koordinasi mata dan tangan. Anak belajar mencocokan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar.
c. Memperkuat daya ingat
d. hMengenalkan anak pada konsep hubungan
e. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri)
f. Melatih logika anak. Misalnya, puzzle bergambar manusia. Anak dilatih menyimpulkan dimanaletak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika.

2. Macam-macam *Puzzle*

Macam-macam *puzzle* ada beberapa macam sabagai berikut :

a. *Puzzle* hewan

[47]Eza Rezci Oktafianto, *Pengaruh permainan Puzzle Lantai Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak autis, jurnal Pendidikan Khusus*, UNS, 2018

Puzzle hewan merupakan bentuk alat permainan edukatif yang paling banyak dijumpai dilembaga PAUD dan kebanyakan anak-anak juga menyukainya.

b. *Puzzle* bentuk

Puzzle bentuk merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari papan triplek yang halus permukaanya. Permainan ini dimaksudkan untuk mengenalkan berbagai bentuk geometri kepada anak, *puzzle* bentuk sangat ringan untuk dibawa dan mudah untuk dibongkar pasang. Alat permainan semacam ini sangat cocok digunakan untuk anak usia 2-5 tahun.

c. *Puzzle* buah

Secara umum puzzle buah ini sama dengan *puzzle-puzzle* yang lain, hanya saja *puzzle* ini bentuknya meupakan buah-buahan.

Menurut Prihanti Ratna Ekasari macam-macam *puzzle* adalah :

a. Single *Puzzle*, yaitu permainan yang pada penutupnya diberi lubang-lubang berbentuk geometri seperti segitiga, segiempat, dan lingkaran.
b. Puzzle besar, yaitu *puzzle* yang biasa dimainkan oleh anak usia lima tahun atau lebih.
c. Puzzle jam, yaitu *puzzle* yang berukuran 30x20 c, sesuai untuk anak usia 5-6 tahun. Papan terbuat dari bahan yang sama seperti puzzle lainnya, tetapi yang berbeda adalah diberi jam lengkap dengan jarum petunjuk, potongan yang diberi angka dapat dilepas dan dipasang kembali.

3. Langkah-Langkah Bermain Puzzle

Menurut Subagio dalam Khazanah langkah-langkah bermain Puzzle antara lain :

a. Guru menjelaskan tujuan dan proses permainan
b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
c. Guru membagi alat dan bahan permainan
d. Siswa melakukan permainan
e. Siswa berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari
f. Siswa melaporkan hasil diskusi.[48]

Sedangkan menurut situmorang langkah-langkah bermain *Puzzle* antara lain :

a. Guru menyiapkan media *puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan media *puzzle*
b. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok
c. Guru membagi kerangka *puzzle* pada siswa
d. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun *puzzle*
e. Anak bersama guru membahas hasil kerja anak
f. Guru melakukan evaluasi atas materi atas materi yang disampaikan.[49]

[48] Khazanah, M (2012). Penggunaan Metode Permainan Dalam Peningkatkan Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD N @ Jatimulyo, Kecamatan Petanahan, Tahun Ajaran 2011/2012. Jurnal Kalasm Cendikia, 1 (1), 1-6. Di Proleh Pada Tanggal 05 maret 2019, dari http://,Jurnal Fkip.Un.ac.id/index,php /pgsdkebumen/article/view/284/166/

[49] Situmorang, M. A. (2012). Meningkatkan kemampuan memahami wacana Melalui media pembelajaran *Puzzle.* Diproleh tanggal 05 maret 2019 dari http//jurnal, unimed. Ac.id/2012/index.php/kjb/search/authors/view?firstname=mulkan7middlename=Situmorang7aplicatio=country=

4. Tujuan Media *Puzzle*

Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai, menurut Yudhi Munadi dalam buku Yuliana Ayuningtyas mengungkapkan tujuan penggunaan media *puzzle* adalah sebagai berikut :

a. Tujuan yang berhubungan dengan keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif), dengan adanya media *puzzle* maka diharapkan seluruh pemahaman yang menyangkut hasil belajar intelektual dapat memberikan satu hasil belajar yang sangat baik karena memiliki enam karakter penting didalam pembelajaran.
b. Tujuan yang berhubungan dengan personal, kepribadian atau sikap (efektif), yang dimaksud bahwa dengan adanya media puzzle maka diharapkan seluruh anak memiliki nilai kepribadian atau sikap yang efektif sehingga tingkatan belajarnya meningkat dari yang sederhana hingga efektif dalam penilaian belajar atau hasil belajar.
c. Tujuan yang berhubungan dengan kelakuan dan keterampilan atau penampilan (psikomotorik), yang dimaksud bahwa adanya media puzzle maka diharapkan anak memiliki keterampilan dan penampilan psikomotorik yang baik.[50]

Selaanjutnya tujuan puzzle menurut Jamil sebagai berikut :

a. Meningkatkan kemampuan kerja sama kelompok
b. Meningkatkan kemampuan anak mengenali suatu bentuk

[50]yuliana Ayuningtyas, *Hubungan Media Puzzle Dengan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Citeureup*, (Universitas Islam Negeri Syarif Hid ayatullah : Skripsi, 2011), h. 16-18

c. Melatih dan meningkatkan daya analisis anak terhadap suatu masalah.[51]

Menurut Suciaty Al-Azizy permainan *puzzle* ini berfungsi untuk mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran dan pengetahuan, menyelesiakan suatu tantangan, membuat anak fokus, membuat anak diam.[52]

Berdasarkan penyataan diatas maka penulis menyimpulkan bahwa tujuan penggunaan puzzle dalam pembelajaran adalah bentuk meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Puzzle diharapkan dapat menjadi perantara dalam mengoptimalkan kemampuan anak pada ketiga aspek tersebut

5. Hiperaktif dan Bermain *Puzzle*

Didalam perkembangan anak kemungkinan besar anak mengalami gangguan khusus dalam masa perkembangannya terlebih lagi anak yang berkebutuhan khusus (hiperaktif), peneliti akan meneliti cara menangani anak hiperaktif tersebut Melalui metode bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya.

Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan,

[51] *Op.Cit*, Nur Rumakhit, h. 6

[52] Septika, winanti, *Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD*, (Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h. 4

memanfaatkan imajinasi dan ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

Selanjutnya apabila anak terus bergerak aktif dan tidak mau bergabung dengan pelajaran anda, maka menarik perhatiannya dapat dilakukan dengan cara menggunakan mainan dengan warna mencolok untuk menariknya, selain mainan juga dapat menggunakan buku bergambar atau pensil warna baru untuk menarik perhatiannya dan memintanya bergabung kembali ke kelas.[53]

Puzzle merupakan permainan mencocokan, dan material lain untuk mengajarkan seperti mengenal bentuk, ukuran jumlah, warna, kesamaan perbedaan, berhitung, mengurutkan, dan mengelompokan. Anak juga mengembangkan keterpaduan gerakan mata tangan dan melatih menggunakan otot kecil di tangan dan jari mereka ketika bermain dengan material penguasaan benda. ketika bermain puzzle, anak dapat berlatih untuk mengenal bentuk dan bagaimana mereka mengisi ruang kosong dimana potong-potongan tersebut diperlukan. Puzzle juga mendorong anak-anak untuk mengenali persamaan seperti bagaimana warna yang merah atau garis tebal didalam satu potongan lain.

Jadi permainan puzzle menurut Reny Yulianty ialah dapat mengasah kesabaran dan pengetahuan anak, suatu gambar seperti gambar hewan, manusia, buah-buahan, tumbuh-tumbuhan dan sebagainya. Yang berbentuk kepingan-kepingan dan permainan yang tidak asing bagi anak-anak, biasanya

[53] *Ibid, Via Azmira*, h. 115

anak-anak merasa senang menyusun dan mencocokan bentuk dan tempatnya atau permainan bongkar pasang.

Selanjutnya menurut Imas Kurniasih yaitu permainan *puzzle* dapat membangun rasa saling percaya kepada sesama kawan, kerjasama, komunikasi yang baik dan efektif dan membangun rasa percaya diri.[54]

6. Macam-Macam Terapi Anak Hiperaktif

Menurut Hera Lestari dkk dalam buku Jati Rinarki Atmaja terdapat beberapa macam terapi bagi anak hiperaktif sebagai berikut:

1. Terapi modifikasi

   Secara umum terapi modifikasi prilaku dapat diartikan sebagai segala tindakan yang bertujuan untuk membentuk prilaku yang diharapkn. Pemberian hadiah atau hukuman tegas secara terencana, baik di rumah atau di sekolah dapat digunakan untuk membentuk prilaku yang diharapkan.[55]

2. Terapi diet makan

   Terapi diet makan adalah suatu terapi yang mengatur makanan yang di makan anak hiperaktivitas. Pengaturan makanan dilakukan dengan memberikan perhatian dari segi jenis, jumlah, dan frekuensi pemberian makanan.

3. Terapi obat-obatan

[54] Binti Taryuniarti, *Efektivitas alat Permainan edukatif Bongkar Pasang (Puzzle) Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Taman Kanak-kanak Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar lampung*, (Lampung : UIN RIL, 2018), h. 21

[55] *Opcit*, Jati Rinarki Atmaja, h. 245-247.

Terapi obat adalah suatu teknik terapi medis dengan pemberian obat dengan dosis tertentu yang diminum secara teratur untuk penanganan anak hiperaktif.

4. Terapi bermain

   Terapi bermain sering digunakan untuk menangani anak-anak dengan hiperaktif. melalui proses bermain anak-anak belajar banyak hal diantaranya belajar mengenal aturan, belajar mengendalikan emosi, belajar menunggu giliran, belajar membuat perencanaan, belajar beberapa cara untuk mencapai tujuanproses bermain.

5. Terapi *Back In Control*

   Terapi *back in control* adalah dengan mengkombinasikan beberapa pendekatan dan metode penanganan.

   Dunia anak sekolah tidak lepas dengan yang namanya permainan. Anak-anak cendrung lebih mudah di didik dengan teknik bermain menyenangkan. Tentunya permainan anak hiperaktif berbeda dengan anak-anak normal.

   Bila mereka (anak normal) bisa di beri berbagai macam mainan, maka anak hiperaktif justru sebaliknya. Usahakan ia hanya memiliki satu mainan di ruangannya tujuannya agar ia bisa fokus karena terlalu banyak maianan akan membuatnya sulit berkonsentrasi.

   Untuk lebih mudah tempatkan anak di ruangan kosong dengan satu mainan saja, ajak ia bermain bersama dan tunjukan bagaimana cara

menyelesaikannya.[56] Bila ia mulai memerhatikan yang lain, ajak ia kembali menyelesaikan mainannya, usahakan lingkungan mendukung (tenang, tidak gaduh).

Via Azmira terdapat beberapa permainan yang cocok untuk anak hiperaktif:

1. Menyusun balok

   Menyusun balok vertikal bisa dilakukan sembari menghitung jumlah balok. Ajak anak meletakan satu balok sambil mengatakan satu, kemudian di lanjutkan balok berikutnya hingga semua balok terjatuh. Bila balok yang telah ditata terjatuh maka ulangi permainan dari awal. Permainan ini bertujuan dan melatih anak berhitung untuk motivasi, gunakan balok berwarna dan bergambar.

2. *Puzzle*

   Menyusun *puzzle* dapat meningkatkan konsentrasi anak, buatlah *puzzle* Sederhana sesuai dengan kemampuannya untuk menghindari kebosanan yang sering kali melanda anak hiperaktif, anda dapat membuat *puzzle* sederhana dari kardus, kaleng, atau kain flanel. Bila perlu, ajak anak untuk membuat *puzzle* mereka sendiri.

3. Menjumput kelereng

   Ajaklah anak bermain menjumput kelereng yang disebar dilantai. Meskipun sederhana, permainan ini melatih konsentrasi melalui indera penglihatan mereka. Bila memungkinkan, ajak dia untuk menghitung

[56] *Ibid, Via Azmira*, h. 103-107

jumlah kelereng yang dijumputnya. Untuk menarik konsentrasi pilihlah kelereng yang sesuai dengan warna kesukaannya atau beragam warna sekaligus bila ia sudah mampu membedakan warna.

4. Berenang

   Aktivitas olahraga biasanya sangat digemari anak hiperaktif. Olahraga akan membakar energinya sehingga tersalurkan pada hal yang positif, salah satu olahraga yang membuat seluruh anggota badan anak bergerak selain lari adalah renang. Olahraga renang ini menjadi salah satu cabang yang sukses diraih seorang hiperaktif.

5. Basket

   Cabang olahraga basket juga sangat mungkin untuk ditekuni penderita hiperakti. Olahraga yang pada dasarnya berlari ini bisa mengurangi pasokan energi anak yang berlebihan. Dunia juga telah melahirkan atlet basket yang sebenarnya penyandang hiperaktif, selain basket, olahraga sepak bola juga dianjurkan.

6. Menghubungkan titik

   Sebelum mengajarinya membentuk huruf, sebaiknya ajarkan anak cara menghubungkan satu titik ke titik lain untuk membentuk sebuah bangun sederhana seperti persegi dan segitiga. Teknik menghubungkan titik ini bisa dijadikan variasi pembelajaran menulis untuk mengurangi rasa bosan gunakan pensil warna atau krayon.

7. Drama sederhana

Apabila anak mengalami gangguan aktualisasi diri seperti kurang mmapu bergaul, enggan berkomunikasi dengan teman, atau tidak mau mengungkapkan keinginannya maka drama sederhana bisa dijadikan pembelajaran aktualisasi diri.

Teknik bermain ini mengajak anak berpura-pura menjadi dokter dan memainkan stetoskop mainan, memberi obat pada boneka, menyuntik, dan sebagainya. Selain itu anak juga dapat memainkan peran seperti guru, polisi dll sesuai dengan keinginannya

8. Tebak kartu

Permainan tebak kartu ini melatih daya ingat anak dan konsentrasi caranya, buat dua kartu besar yang satu berwarna merah dan yang lain berwarna biru minta anak duduk bila anda mengeluarkan kartu merah dan berdiri bila mengeluarkan kartu biru. Selamjutnya, keluarkanlah kartu keinginan secara acak.

7. Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Bermain *Puzzle*

Bermain merupakan tuntunan dan kebutuhan yang esensial bagi anak Tk yang melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntunan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik kognitif, kreativitas, bahasa, emosit, sosial, nilai dan sikap hidup.

Terapi bermain *puzzle* sering digunakan untuk menangani anak-anak dengan hiperaktif. melalui proses bermain anak-anak belajar banyak hal diantaranya belajar mengenal aturan, belajar mengendalikan emosi, belajar

menunggu giliran, belajar membuat perencanaan, belajar beberapa cara untuk mencapai tujuan proses bermain.

Terapi anak hiperaktif bisa dilakuakn melalui beberapa terapi salah satunya terapi permaianan *puzzle*, dengan bermain *puzzle* anak dapat meningkatkan konsentrasi anak buatlah *puzzle* Sederhana sesuai dengan kemampuannya untuk menghindari kebosanan yang sering kali melanda anak hiperaktif, anda dapat membuat *puzzle* sedrhana dari kardus, kaleng, atau kain flanel. Bila perlu, ajak anak untuk membuat *puzzle* mereka sendiri.[57]

D. Penelitian Yang Relevan

1. Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan *Puzzle* Di Kelompok KB PAUD Saymara Kartasura Tahun Ajaran 2014/2015 dalam jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan Pendidikan anak Usia Dini oleh Dwi Lestari. Penelitian ini di lakukan pada tahun 2013 dengan metode penelitian studi kasus. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama membahas tentang metode penanganan anak hiperaktif melalui terapi permainan *puzzle*.[58]
2. Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak Hiperaktif Melalui Media Mozaik di kelas II SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang dalam jurnal E-Jupekhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus) oleh Fidyah citra Dirna. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2013 dengan menggunakan metodologi penelitian

[57] *Ibid, Via Azmira*, h. 104

[58] Dwi Lestari, *Penanganan Anak Hiperaktif melalui Terapi Permainan Puzzle,* (Jakarta : Universitas Muhammadiyah, 2013)

eksperimen. Persmaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas tentang anak hiperaktif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian ini menggunakan media mozaik sedangkan penulis menggunakan metode terapi permainan *puzzle*.[59]

3. Permaianan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Perhatian Anak Autis Di Sekolah Luar Biasa dalam jurnal pendidikan khusus oleh Aris Taufiqur Rohman. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan perhatian anak autis Di SLB PGRI Badus, Universitas Negeri Surabaya, persamaan penelitian ini dengan peneletian penulis adalah sama-sama menggunakan media *puzzle.* Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan permainan *puzzle* terhadap kemampuan perhatian anak autis dengan menggunakan metode penelitian eksperimen sedangkan penelitian penulis menggunakan media puzzle untuk menangani anak hiperaktif dengan menggunakan metode penelitian kualitatif studi kasus.[60]
4. Pengaruh Terapi *Murrottal* Terhadap Tingkat Hiperaktif-Impulsif Pada Anak *Attention Deficit Hyperactive Disorder* (ADHD) oleh Fithroh Roshinah, Laila Nursaliha, dan Saiful Amri. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan proses terapi *murottal* yang dilakukan pada anak ADHD dan untuk mengetahui pengaruh terapi *murottal* terhadap

[59] Fidyah Citra Dirna, *Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak Hiperaktif Melalui Media Mozaik di kelas II SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang*, (Padang : E-Jupekhu, 2014)

[60] Aris Taufiqur Rohman, *Permaianan Puzzle Terhadap Kemampuan Perhatian Anak Autis Di Sekolah Luar Biasa*, (Surabaya : Universitas negeri Surabaya, 2018)

prilaku hiperaktif-impulsif pada anak ADHD dengan menggunakan metodologi penelitian eksperimen. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas tentang anak hiperaktif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penulis menggunakan permainan *puzzle* untuk menangani anak hiperaktif sedangkan penelitian ini menggunakan terapi *murottal* terhadap tingkat hiperaktif –impulsif pada anak ADHD.[61]

5. Studi Kasus Anak Hiperaktif Dan Usaha Guru Dalam memusatkan Perhatian Belajar Siswa Di MI Muhammadiyah Ceporan Kabupaten Karanganyar Tahun pelajaran 2014/2015 oleh Rina Haryantiningsih. Penelitian ini dilakukan pada tahun bulan November-Desembar 2014 dengan menggunakan metodologi penelitian kualitatif deskriptif. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas tentang anak hiperaktif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penulis menggunakan permainan *puzzle* untuk menangani anak hiperaktif sedangkan penelitian ini usaha guru dalam memusatkan perhatian bselajar anak hiperaktif.[62]

[61] Fithroh Roshinah dkk, *Pengaruh Terapi Murrottal Terhadap Tingkat Hiperaktif-Impulsif Pada Anak Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD)*, Yogyakarta : Universitas negeri Yogyakarta)

[62] Rina Haryantiningsih, *Studi Kasus Anak Hiperaktif Dan Usaha Guru Dalam memusatkan Perhatian Belajar Siswa Di MI Muhammadiyah Ceporan Kabupaten Karanganyar Tahun pelajaran 2014/2015*, (Surakarta, Universitas Muhammadiyah, 2015)

BAB III

DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah singkat Berdirinya TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung beralamatkan di Jalan P. Tirtayasa No. 30 Sukabumi Bandar Lampung didirikan pada tahun 2005, dengan nomor 002128012117,

TK Pratatama Kids dibawah naungan Yayasan Pendidikan Pratama yang merupakan cabang ketiiga dari yayasan Pendidikan Pratama. Anak-anak di TK Pratama Kids

Tabel. 3

Identitas Sekolah TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

Tahun Pelajaran 2018/2019

No	IDENTITAS SEKOLAH	
1.	Nama Sekolah	TK. Pratama Kids
2.	Nomor Statistik	002126012117
3.	Provinsi	Lampung
4.	Pemerintah Kota	Bandar Lampung
5.	Kecamatan	Sukabumi
6.	Desa/ Kelurahan	Sukabumi
7.	Jalan dan Nomer	Tirtayasa No. 30
8.	Faksimili/faks/email	Tkpratamakids@yahoo.co.id
9.	Kode Pos	35134
10.	Telepon	721-7455415
11.	Daerah	Perkotaan Perdesaan
12.	Status sekolah	Negeri Swasta
13.	Kelompok Sekolah	
14.	Akreditasi	

15.	Surat Kelembagaan	
16.	Penerbit SK	
17.	Tahun Berdiri	
18.	Tahun Perubahan	
19.	Kegiatan Belajar Mengajar	
20.	Bangunan Sekolah	
21.	Lokasi Sekolah	
	A. Jarak Kepusat Kecamatan	
	B. Jarak Kepusat Kota/Kab	
	C. Terletak pada Lintasan	
22.	Jumlah Keanggotaan Rayon	
23.	Organisasi Penyelenggaraan	
24.	Perjalanan Perubahan Sekolah	
25.		

Sumber : *Dokumentasi TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019*[1]

2. Visi, Misi, dan Tujuan TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung merupakan Taman Kanak-kanak yang berada dalam naungan yayasan pendidikan pratama:

a. Visi Sekolah

1) Menjadi sekolah unggul
2) Kreatif dan berdasarkan iman dan taqwa
3) Unggul dalam kegiatan pembelajaran

b. Misi Sekolah

1) Menjadikan TK Pratama Kids yang di dukung dengan kelengkapan sarana dan prasarana yang berkualitas dan menunjang kegiatan belajar dan mutu pembelajaran pendidikan
2) Menciptakan peserta didik yang memiliki akhlak mulia
3) Menumbuhkan semangat bergotong royong dengan sesamanya

[1] Dokumentasi TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019

4) Mendorong siswa dalam menumbuhkan bakat dan minat terhadap pembelajaran

5) Menjadikan sekolah yang bersih, sehat, indah, dan beriman

3. Keadaan Tenaga Pendidik TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

Jumlah tenaga pengajar yang ada di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung berjumlah 6 orang dan 1 kepala sekolah dengan rincian sebagai berikut :

Tabel.4

Data Guru TK Pratama Kids Sukabumi dan Personalia

TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

Tahun Pelajaran 2018/209

No.	Nama/NIP	L/P	Pendidikan Terakhir	Agama	Jabatan
1.	Ernawati, S.Pd	P	S1	Islam	Kepala TK
2.	Halimah Nurhayati	P	S1	Islam	Guru kelas
3.	Zuhriah	P	SPG TK	Islam	Guru kelas
4.	Yatini, S.Pd.I	P	S1	Islam	Guru kelas
5.	Hasroh	P	S1	Islam	Guru kelas
6.	Sulhah,S.Pd	P	S1	Islam	Guru kelas
7.	Erda Marlina, S.Pd	P	S1	Islam	Guru kelas
8.	Ahmad Agung, S.Sos	P	S1	Islam	Guru kelas
9.	Okta Aryati, S.Pd	L	S1	Islam	Guru

Sumber: *Dokumentasi TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019*

4. Keadaan Peserta Didik TK Pratama Kids

Tabel.5

Keadaan Peserta Didik TK Pratama Kids

Sukabumi Bandar Lampung T.P 2018/2019

No	Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	B1	12	10	22
2.	B2	12	8	20
3.	B3	12	7	19
4.	A.1	18	7	25
Jumlah Keseluruhan		54	32	86

Sumber: *Dokumentasi TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019*

Keterangan:

Jumlah murid di bagi dalam empat kelompok belajar yakni

1. Kelompok B1 berjumlah anak dan dibimbing oleh dua guru yakni bu Halimah dan ibu Zuriah
2. Kelompok B2 berjumlah anak dan dibimbing oleh Ernawati, S.Pd dan Okta Aryati, S.Pd
3. Kelompok B3 berjumlah anak dan dibimbing oleh Asrof
4. Kelompok A berjumlah anak dan dibimbing oleh Zuhriah dan Yatini, S.Pd.I

B. Deskripsi Data Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung tentang penanganan anak hiperaktif melalui terapi permainan *puzzle* (studi kasus) didapatkan bahwasanya ibu Zuhriah dan ibu Yatini disana telah menerapkan langkah-langkah dalam penanganan anak hiperaktif.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam permainan *puzzle* anatara lain :

1. Guru mempersiapkan media dan peraturan bermain
2. Guru menjelaskan tujuan dan proses permainan
3. guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
4. Guru membagi bahan dan alat permainan
5. Guru mempersilahkan siswa melakukan permainan
6. Guru memberi anak kesempatan untuk berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari
7. guru mendiskusikan hasil anak
8. Guru mengevaluasi atas materi yang disampaikan

Untuk menangani anak hiperaktif peneliti mengambil indikator dari gabungan beberapa teori yakni :

1. Bicara berlebihan
2. Gerak fisik yang berlebihan
3. Anak tidak bisa berkonsentrasi
4. Kurang memberi perhatian orang lain saat berbicara

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASANNYA

A. Analisa Data

Pada bab ini penulis akan membahas tentang pengolahan dan analisis data yang telah diproleh melalui penelitian yang dilakukan, dengan menggunakan metode dan instrumen yang penulis tentukan pada bab sebelumnya. Adapun data tersebut penulis dapat melalui observasi dan wawancara sebagai metode pokok dalam pengumpulan data.

Penulis menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang tidak penulis dapatkan melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini merupakan penelitian study kasus kualitatif, yang mana hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah penulis lakukan.

Penelitian ini dilakukan oleh penulis di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung pada tanggal 26 Aprill sampai 26 Mei 2019 dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik 25 anak terdiri 18 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan dan 2 tenaga pendidik.

Penulis lebih fokus terhadap empat orang anak bernama Alif, Farel, Daniel, Fahri yang mengalami hiperaktif dengan menunjukan ciri-ciri seperti pertama bicara berlebihan seperti berteriak-teriak, memotong pembicaraan orang lain, kedua anak bergerak secara berlebihan seperti anak berlari dan berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi kegiatan belajar mengajar

sedang berlangsung, anak bermain-main dengan tangan atau kaki atau bergerak-gerak di kursi, anak mengganggu teman-teman dikelasnya, ketiga anak tidak mampu berkonsentrasi seperti anak tidak memperhatikan secara detail saat mengerjakan PR, Pekerjan, atau kegiatan lainnya, anak tidak mampu mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain, keempat anak tidak mampu memperhatikan perintah dan penjelasan dari gurunya seperti anak tidak memberi perhatian orang lain berbicara, contohnya saat guru menjelaskan pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis dan berdasarkan ciri-ciri diatas keempat anak ini termasuk tipe hiperaktif gangguan pemusatan perhatian (rendah konsentrasi) dan perilaku. Pertama tipe perilaku dengan ciri-ciri yang ditunjukkan anak seperti bertanya sebelum materi diberikan atau memotong pembicaraan, cendrung membahayakan diri sendiri, kurang mampu memerhatikan pengajar atau orangtuanya, ketidakmampuan dalam menyelesaikan tugas, lebih banyak bergerak, anak suka berlari kesana kemari tanpa henti, memanjat, naik meja, jahil, dan tidak dapat duduk diam. Kedua tipe hiperaktif rendah konsentrasi dengan ciri-ciri yang ditunjukkan anak seperti selalu gagal dalam menyelesaikan tugas dan tidak memahami instruksi, kurang mampu memahami penjelasan, bahkan tidak tertarik untuk mendengarkan. Akibatnya, ia tidak mampu menguasai sesuatu, ketika ia diberi suatu permainan belum selesai memainkannya, anak akan berpindah

pada permainan yang lain, begitu seterusnya hingga tidak ada satu permainan pun yang berhasil ia kuasai.[1]

Kegiatan penggunaan metode bermain *puzzle* untuk menangani anak hiperaktif di kelas A TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung, ternyata menghasilkan penanganan anak yang cukup baik. Untuk lebih jelasnya, berikut penulis sajikan pembahasan dan analisis data sebagai langkah selanjutnya dalam penarikan kesimpulan, sebagai berikut:

Pengolahan data analisa yang diproleh melalui penelitian yang dilakukan. Dimana data tersebut penulis didapatkan dari hasil wawancara dan observasi sebagai metode pokok dalam pengumpulan data, untuk mengambil suatu keputusan yang obyektif dan dapat berfungsi sebagai fakta.

Penelitian ini berawal dari observasi yang penulis lakukan di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar lampung untuk mengamati bagaimana penanganan anak hiperaktif melalui terapi permainan *puzzle* di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar lampung.

Dalam menganalisis data, penulis menggunakan metode studi kasus yang berarti metode ini mengambil kesimpulan hasil observasi dan wawancara dalam kegiatan penanganan anak hiperaktif di TK Prama Kids Sukabumi Bandar Lampung. Adapun hal yang penulis analisis adalah penggunaan metode terapi permainan *puzzle* untuk menangani anak hiperaktif.

[1] Via azmira, *Anak Hiperaktif- Memahami, Mendeteksi, Therapy & Pola Asuh Yang tepat Bila Memiliki Anak Hiperaktif*, (Yogyakarta:Rapha publishing, 2015), h.64-67

Berdasarkan hasil penelitian di TK Pratama Kids sukabumi Bandar lampung dapat diuraikan bahwa penggunaan metode terapi permainan *puzzle* bisa untuk menangani anak hiperaktif serta langkah-langkah guru dalam menangani anak hiperaktif melalui terapi permainan *puzzle* sebagai berikut:

1. Menyiapkan media pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan

   Berdasarkan hasil observasi penulis di lapangan, tahap awal yang dilakukan guru adalah menyiapkan media pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada anak. Seperti media pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada anak. Dalam tahap awal ini terlebih dahulu guru memperlihatkan gambar *puzzle*, menjelaskan gambar *puzzle* memberikan arahan cara bermain *puzzle*, cara menyusun *puzzle*. Langkah ini bersifat pemanasan artinya secara tidak langsung mengajarkan anak memahami kegiatan yang akan dilakukan.

   Hal ini senada dengan hasil wawancara penulis kepada salah satu seorang guru kelas A TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung yang bernama Yatini, S.Pd.I bahwasanya kegiatan awal ini guru harapkan anak bicara tidak berlebihan, tidak berlari-lari dan memanjat-manjat dalam situasi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, tidak bermain-main dengan tangan atau kaki atau bergerak-gerak dikursi, tidak mengganggu teman dikelasnya, bisa memperhatikan secara detail saat mengerjakan pekerjaan atau kegiatan lainnya, bisa mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain, bisa memperhatikan orang lain berbicara contohnya guru menjelaskan pelajaran yang akan dilakukan.

Karena dari situlah guru dapat melihat sejauh mana berhasil atau tidak dalam penanganan anak hiperaktif.[2]

2. Guru membagi anak dalam suatu kelompok kecil

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu guru TK Pratama Kids Sukabumi bandar Lampung, kelas A yang bernama Yatini, S.Pd.I bahwasanya pembagian anak dalam suatu kelompok kecil dalam penanganan anak hiperaktif dengan metode terapi permainan *puzzle* penting dilakukan agar anak lebih siap melakukan kegiatan bermain *puzzle*. Diharapkan anak dapat bicara tidak berlebihan, tidak berlari-lari dan memanjat-manjat dalam situasi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, tidak bermain-main dengan tangan atau kaki atau bergerak-gerak dikursi, tidak mengganggu teman dikelasnya, bisa memperhatikan secara detail saat mengerjakan pekerjaan atau kegiatan lainnya, bisa mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain, bisa memperhatikan orang lain berbicara contohnya guru menjelaskan pelajaran yang akan dilakukan, karena dari situ guru dapat melihat sejauh mana berhasil atau tidaknya dalam penanganan anak hiperaktif melalui terapi permainan *puzzle*.

3. Membagikan kerangka puzzle

Pada tahap ini, guru membagikan kerangka *puzzle* yang akan di mainkan atau di susun oleh anak. Setelah itu guru memberikan arahan dan

[2] Hasil Wawancara Guru TK Pratama Kids sukabumi Bandar Lampung kelas a Tanggal 29 April 2019

cara-cara menyusun *puzzle* sesuai dengan masing-masing pola *puzzle* yang dimainkan.[3]

4. Memandu anak

Pada tahap ini guru memandu anak untuk kegiatan bermain *puzzle* contoh memberi arahan dan penjelasan kepada anak untuk menyusun *puzzle* sesuai dengan masing-masing pola *puzzle* agar anak lebih mudah dalam meyusun *puzzle*. Dari hasil wawancara penulis dengan ibu Yatini,S.Pd.I, bahwasanya anak terlebih dahulu di beri penjelasan agar anak dapat menyusun puzzle dengan benar dan bermain *puzzle* dengan konsentrasi.[4]

5. Melaksanakan evaluasi atas permaianan yang telah dilakukan

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa setiap melakukan kegiatan bermain selalu diadakannya evaluasi kegiatan yang telah dilakukan kegiatan. Adapun kegiatan setelah metode bermain puzzle guru mengajak anak duduk berkumpul dengan mengevaluasi apa saja yang sulit dilakukan oleh anak, dengan cara mencontohkan dan mengulang kembali apa yang di mainkan anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis mengenai data penanganan anak hiperaktif melalui terapi permainan *puzzle* di kelas A TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung maka penulis menyajikan data sebagai berikut:

---

[3] Hasil Wawancara Guru TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung, Kelas A Tanggal 09 Mei 2019

[4] Hasil Wawancara Guru TK Pratama Kids sukabumi Bandar lampung, Kelas A tanggal 10 Mei 2019

Tabel.6

Data Awal Anak hiperaktif Usia Tahun Kelompok A

Di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

Pada hari Rabu, 12 Desember 2018

No	Nama	Masalah Anak
1	Alif	Anak bicara kepada guru dan teman secara berlebihan ketika kegiatan belajar berlangsung
		Sering mengganggu teman-teman dikelasnya ketika kegiatan belajar berlangsung
		Berlari-lari dan berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung
		bermain-main dengan tangan atau kaki atau bergerak-gerak di kursi ketika mengerjakan tugas yang diberikan gurunya
		Kurang memperhatikan secara detail saat mengerjakan PR, Pekerjan, atau kegiatan lainnya
		Kurang mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain
		Kurang memberi perhatian orang lain berbicara, saat guru menjelaskan pelajaran
2	Farel	Anak bicara kepada guru dan teman secara berlebihan ketika belajar berlangsung didalam kelas
		Sering mengganggu teman-teman dikelasnya ketika melakukan kegiatan yang diberikan oleh gurunya
		Berlari-lari dan berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung
		bermain-main dengan tangan atau kaki atau bergerak-gerak di kursi ketika didalam kelas
		Kurang memperhatikan secara detail saat mengerjakan PR, Pekerjan, atau kegiatan lainnya
		Kurang mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain
		kurangmemberi perhatian orang lain berbicara saat guru menjelaskan pelajaran

No	Nama	Masalah Anak
3	Daniel	Anak bicara kepada guru dan teman secara berlebihan ketika melakukan kegiatan belajar didalam kelas
		Sering mengganggu teman-teman dikelasnya ketika kegiatan belajar berlangsung
		Berlari-lari dan berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung
		bermain-main dengan tangan atau kaki atau bergerak-gerak di kursi ketika kegiatan belajar berlangsung
		Kurang memperhatikan secara detail saat mengerjakan PR, Pekerjan, atau kegiatan lainnya
		Kurang mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain
		Kurang memberi perhatian orang lain berbicara saat guru menjelaskan pelajaran
4	Fahri	Anak bicara kepada guru dan teman secara berlebihan ketika, sering memotong pembicaraan ketika gurunya sedang menjelaskan pelajaran
		Sering mengganggu teman-teman dikelasnya ketika kegiatan belajar berlangsung
		Berlari-lari dan berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung
		bermain-main dengan tangan atau kaki atau bergerak-gerak di kursi ketika sedang melakukan tugas yang diberikan gurunya
		Kurang memperhatikan secara detail saat mengerjakan PR, Pekerjan, atau kegiatan lainnya
		Kurang mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain
		Kurang memberi perhatian orang lain berbicara, saat guru menjelaskan pelajaran

Sumber : Hasil Observasi Pada Saat Pra Survey di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

Berdasarkan tabel data awal hasil prasurvey diatas di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung menunjukan bahwa keempat anak tersebut mengalami hiperaktif.

Pada penelitian ini penulis meneliti di kelas A yang berjumlah 25 peserta didik tetapi peneliti fokus mengamati empat peserta didik yang mengalami hiperaktif yaitu yang bernama Alif, farel. Daniel, Fahri. Pengumpulan data dalam menanalisis penanganan anak hiperaktif di TK Pratama Kids sukabumi Bandar Lampung menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Disini peneliti mengamati cara guru menangani anak hiperaktif yang terjadi di kelas A.

Di hari pertama peneliti mengamati anak di kelas A saat proses belajar mengajar berlangsung di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar lampung beberapa anak anak bicara kepada guru dan teman secara berlebihan, Selalu berjalan-jalan memutari ruang kelas dan tidak mau diam, bermain-main dengan tangan atau kaki atau bererak-gerak di kursi, kurang memperhatikan secara detail saat mengerjakan PR, Pekerjan, atau kegiatan lainnya, kurang mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain, kurang memberi perhatian orang lain berbicara, contohnya saat guru menjelaskan pelajaran.

Di hari kedua peneliti mengamati empat anak yang mengalami hiperaktif dengan guru melakukan penanganan melalui terapi permainan *puzzle* mulai membaik. empat anak ini anak bicara kepada guru dan teman secara tidak berlebihan, tidak berjalan-jalan memutari ruang kelas dan mau diam, tidak bermain-main dengan tangan atau kaki atau bererak-gerak di kursi, memperhatikan secara detail saat mengerjakan PR, Pekerjan, atau kegiatan lainnya, mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain, memberi perhatian orang lain berbicara, contohnya saat guru menjelaskan pelajaran

Setelah dilakukan upaya yang maksimal dari kedua guru dikelas A dengan berdasarkan langkah-langkah serta indikator yang sesuai dengan penanganan anak hiperaktif maka penulis mendapati hasil data observasi akhir sebagai berikut:

Tabel.7

Data akhir Anak hiperaktif Tahun Kelompok A

Di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku Anak
1	Alif	Alif bicara kepada guru dan teman secara tidak berlebihan setelah di beri gurunya permainan *puzzle* seperti ketika sedang bermain Alif tidak banyak bicara ia fokus dalam menyusun *puzzle*
		Alif tidak Berlari-lari dan berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung setelah di berikan permainan *puzzle* alif duduk diam dan fokus untuk menyelesaikan permainannya
		Alif tidak bermain-main dengan tangan dan kaki atau bergerak-gerak di kursi setelah diberikan permainan *puzzle*
		Setelah diberikan permainan *puzzle* Alif fokus menyelesaikan permain yang telah dibagikan gurunya sehingga Alif tidak mengganggu teman-teman dikelasnya
		Alif memperhatikan secara detail saat mengerjakan PR, Pekerjan, atau kegiatan lainnya stelah bermain *puzzle*
		alif mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain
		Alif memberi perhatian orang lain berbicara, contohnya saat guru menjelaskan pelajaran
2	Farel	Farel bicara kepada guru dan teman secara tidak berlebihan, yang ditandai saat proses bermain puzzle farel bicara terhadap guru dan temannya dengan sewajarnya
		Farel tidak Berlari-lari dan berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung setelah di berikan permainan *puzzle* alif duduk diam dan fokus untuk menyelesaikan permainannya
		Farel tidak bermain-main dengan tangan atau kaki atau bergerak-gerak di kursi setelah diberikan permainan *puzzle*
		Setelah diberikan permainan *puzzle* Alif fokus menyelesaikan permain yang telah dibagikan gurunya sehingga Farel tidak mengganggu teman-teman dikelasnya
		Farel lebih memperhatikan secara detail saat mengerjakan PR, Pekerjan, atau kegiatan bermain *puzzle*
		Farel memperhatikan dan lebih fokus saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain
		Farel memberi perhatian orang lain berbicara, contohnya saat guru menjelaskan pelajaran

No	Nama	Perubahan Tingkah laku Anak
3	Daniel	Daniel bicara kepada guru dan temannya secara tidak berlebihan setelah di berikan permainan *puzzle* ia hanya bicara kepada guru dan temannya mengenai permainan *puzzle*
		Setelah guru memberikan permainan puzzle kepada Daniel ia duduk diam dan tidak Berlari-lari dan berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung
		Daniel tidak bermain-main dengan tangan dan kaki atau bergerak-gerak di kursi setelah guru memberikan *puzzle* yang menarik perhatiannya
		Setelah diberikan permainan *puzzle* Daniel fokus menyelesaikan permain yang telah dibagikan gurunya sehingga Daniel tidak mengganggu teman-teman dikelasnya
		Daniel memperhatikan secara detail saat mengerjakan PR, Pekerjan, atau kegiatan lainnya
		Daniel mempertahankan perhatian saat mengerjakan pekerjaannya setelah guru memberikan permainan *puzzle*
		Daniel memberi perhatian ketika orang lain berbicara, contohnya saat guru menjelaskan pelajaran dan ketika temannya bertanya
4	Fahri	Fahri yang sebelumnya ia berbicara kepada guru dan temannya penting atau tidak penting pertanyaan tersebut dipertanyakan sekarang ia bicara tidak berlebihan lagi bahkan jarang sekali ia bicara setelah diberikan permainan puzzle ia hanya fokus menyusun puzzle yang diberikan gurunya
		Setelah guru memberikan permainan *puzzle* kepada fahri ia duduk diam dan tidak Berlari-lari dan berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung
		Fahri tidak bermain-main dengan tangan atau kaki atau bergerak-gerak di kursi
		Setelah diberikan permainan *puzzle* Fahri fokus menyelesaikan permain yang telah dibagikan gurunya sehingga tidak mengganggu teman-teman dikelasnya
		mempertahankan perhatian saat mengerjakan pekerjaannya setelah guru memberikan permainan *puzzle*
		Fahri mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain
		Fahri memberi perhatian ketika orang lain berbicara, contohnya saat guru menjelaskan pelajaran

Sumber : Hasil Observasi pada tanggal 26 April-26 Mei di TK Pratama Kids sukabumi Bandar lampung

Berdasarkan hasil observasi dan langkah-langkah guru dalam menangani anak hiperaktif melalui terapi permainan *puzzle* dapat disimpulkan bahwasanya guru telah berusaha semaksimal mungkin dengan selalu melakukan penanganan anak hiperaktif melalui terapi permainan *puzzle*. Dengan diterapkannya langkah-langkah menerapkan permainan *puzzle* dalam menangani anak hiperaktif di kelas A TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung telah menunjukan hasil yang optimal.

Setelah penulis melakukan observasi dari guru di kelas A dengan berdasarkan langkah-langkah serta indikator yang sesuai dengan penanganan anak hiperaktif penulis juga melakukan wawancara. Dalam wawancara menurut Ibu Yatini mengatakan bahwa :

menangani anak hiperaktif itu sangat penting karena membantu anak lebih fokus dalam melakukan dan menyelesaikan pekerjaannya, membantu anak lebih memperhatikan ketika gurunya sedang berbicara, membantu anak untuk tetap diam dan tenang dalam menyelesaikan kegiatannya tanpa berlari-lari kesana kemari.

mengetahui anak hiperaktif itu yang pertama memperhatikan secara terus menerus prilaku anak tersebut, setelah itu saya mendekati serta memahami anak sehingga saya mengetahui bahwa anak tersebut mengalami prilaku hiperaktif dengan menunjukan sifat yang tidak pernah diam, sering mengganggu teman-temannya di kelas, susah untuk berkonsentrasi disaat saya berikan tugas, berlari-

lari dan memanjat meja dan kursi, tidak bisa duduk dengan tenang, sering bermain-main tangan dengan kaki dikursi.

Sebelum saya melakukan penanganan anak hiperaktif ini terlebih dahulu saya mempersiapkan alat dan bahan untuk anak melakukan permaian *puzzl*e, seperti menyiapkan *puzzle* dari bahan kayu , *puzzle* berkarakter sehingga bisa menarik perhatian anak untuk bermain *puzzle*.

Metode yang saya gunakan dalam menangani anak hiperaktif itu salah satunya dengan bermain *puzzle* berkarakter karena dengan menggunakan *puzzle* karakter bisa menarik perhatian anak dan membuat anak lebih fokus pada pada pelajaran yang tercantum dalam *puzzle* tersebut seperti anak mengatakan "aku mau bermain *puzzle* yang gambarnya pesawat.

Menggunakan metode bermain akan membuat anak lebih fokus dalam mengerjakan atau menyelesaikan pekerjaannya, anak bisa lebih tenang duduk dikursi, anak tidak berlari-lari kesana kesini secara berlebihan, anak lebih memperhatikan ketika guru berbicara.

Pelaksanaan dalam menangani anak hiperaktif adalah pertama saya memberi tahu anak bahwa hari ini kita akan bermain puzzle, selanjutnya saya menjelaskan aturan dan langkah-langkah dalam bermain *puzzle*, saya membagikan *puzzle* kepada anak, ketika anak sedang bermain saya tetap memandu dan mengawasi anak.

Dengan bermain puzzle anak lebih fokus dalam mengerjakan atau menyelesaikan pekerjaannya, anak bisa lebih tenang duduk dikursi, anak tidak

berlari-lari kesana kesini secara berlebihan, anak lebih memperhatikan ketika guru berbicara.[5]

Setelah saya melakukan semua tahap-tahap dalam menangani anak hiperaktif melalui permainan *puzzle* saya melakukan evaluasi, mengevaluasi keberhasilan dalam menangani anak hipraktif dapat dilihat dari perubahan tingkah laku anak setelah saya berikan permainan *puzzle*.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas A dapat di simpulkan bahwasanya guru telah berusaha semaksimal mungkin dengan melakukan mengidentifikasi dan menangani serta mengevaluasi perkembangan prilaku anak hiperaktif setelah anak di berikan permainan *puzzle*.

Untuk memperkuat bahwasanya terapi permainan *puzzle* mampu menangani anak hiperaktif penulis melakukan wawancara kepada orang tua anak yang bernama Alif yang menyatakan bahwa Alif ketika diberikan permainan *puzlzle* yang menarik perhatiannya sehingga ia senang dan semangat serta Alif bermain dengan konsentrasi, bicara seperlunya saat sedang bermain *puzzle*, memperhatikan arahan dari saya, dan duduk diam sampai bermain selesai. Selanjutnya penulis melakukan wawancara kepada orang tua dari Farel yang menyatakan bahwa ketika ia di berikan permainan *puzzle* Farel menyelesaikannya dengan konsentrasi dan tetap duduk diam sampai permainannya selesai, bertanya tentang gambarnya, memperhatikan ketika saya memberikan instruksi. Selanjutnya penulis melakukan wawancara kepada orang tua dari Daniel yang

[5] Hasil Wawancara Guru TK Pratama Kids Sukabumi Bandar lampung, Kelas A Tanggal 23 Mei 2019

menyatakan bahwa ketika Daniel di berikan permainan *puzzle* ia bermain dengan rasa gembira, konsentrasi, memperhatikan saya ketika memberikan penjelasan kepada Daniel, tidak bergerak secara berlebihan dalam menyelesaikan permainan tersebut.[6] Selanjutnya penulis melakukan wawancara kepada orang tua dari Fahri yang menyatakan bahwa ketika Fahri berbicara tidak terkontrol, sulit untuk konsentrasi dalam melakukan suatu kegiatan, bergerak secara berlebihan, tidak memperhatikan ketika ada orang lain berbicara itu saya berikan Fahri permainan *Puzzle* yang gambarnya menarik dan unik.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, langkah yang di lakukan oleh guru dalam penanganan prilaku hiperaktif pada anak kelas A di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung dengan menggunakan permainan *puzzle* disaat proses belajar mengajar berlangsung, dengan begitu anak bisa bicara kepada guru dan teman secara tidak berlebihan, tidak mengganggu teman-teman dikelasnya, Tidak Berlari-lari dan berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, Tidak bermain-main dengan tangan atau kaki atau bergerak-gerak di kursi, Anak tidak mengganggu teman-teman dikelasnya, Anak memperhatikan secara detail saat mengerjakan PR, Pekerjan, atau kegiatan lainnya, Anak mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain, Anak memberi perhatian orang lain berbicara, contohnya saat guru menjelaskan pelajaran.

[6] Hasil Wawancara Orang Tua di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar lampung, Kelas A Tanggal 26 April-26 Mei 2019

Langkah-langkah guru dalam menanganai anak hiperaktif dengan menggunakan permainan *puzzle* yang dilakukan di saat proses belajar mengajar berlangsung supaya anak tidak berbicara secara berlebihan, bergerak secara tidak berlebihan, dapat berkonsentrasi dalam melaksanakan tugasnya, memperhatikan perintah dan penjelasan dari gurunya adalah sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan media dan menjelaskan peraturan bermain

   Sebelum anak bermain *puzzle* guru mempersiapkan media *puzzle* terlebih dahulu seperti *puzzle* huruf puzzle angka *puzzle* tentang kendaraan serta guru menjelaskan peraturan permainannya seperti tidak boleh bersuara, tidak jalan-jalan ketika bermain berlangsung.

2. Guru menjelaskan tujuan dan proses permainan

   Setelah guru mempersiapkan media dan menjelaskan peraturan permainan, selanjutnya guru menjelaskan tujuan bermain *puzzle* yang pertama bermain *puzzle* bisa melatih kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah, bermain puzzle anak dapat mengenal bentuk-bentuk, bermain *puzzle* dapat melatih gerakan motorik halus anak, bermain *puzzle* dapat melatih kesabaran anak dalam menyelsaikan masalahnya, bermain *puzzle* anak mudah mengingat gambar dan bentuk yang telah ia susun dan bisa menyusun kembali *puzzle* tersebut. Selanjutnya guru menjelaskan proses bermain *puzzle* dimana proses bermain *puzzle* meliputi membongkar terlebih dahulu *puzzle* yang telah disiapkan oleh guruanya

setelah itu baru anak menyusun *puzzle* sesuai dengan pola atau bentuk-bentuk huruf dan angka serta gambar kendaraan.

3. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
   - Hari pertama, kelompok pertama dan kedua menulis angka 1-10. Kelompok ketiga menyusun *puzzle* angka 1-10
   - Hari kedua, kelompok pertama dan kedua menulis huruf abjat dari a-z, kelompok ketiga menyusun *puzzle* huruf abjat a-z.
   - Hari ketiga, kelompok pertama dan kedua menggambar kendaraan seperti mobil, motor, sepeda, kapal laut, pesawat, kelompok ketiga menyusun *puzzle* gambar mobil, motor, sepeda, kapal laut, pesawat.
4. Guru membagi bahan dan alat permainan

   Guru membagikan bahan dan alat permainan yang telah disiapkan sesuai dengan tema.
5. Guru mempersilahkan siswa melakukan permainan

   Guru mempersilahkan anak melakukan permainan yang sudah di bagikan alat dan bahannya.
6. Guru memberi anak kesempatan untuk berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari

   Anak-anak berdiskusi tentang gambar *puzzle* yang akan di mainkan sesuai dengan tema berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
7. guru mendiskusikan hasil anak

guru mendiskusikan hasil kerja anak apakah puzzle yang di susun sesuai dengan pola-pola yang sudah di tentukan

8. Guru mengevaluasi atas materi yang disampaikan

   setelah anak melakukan kegiatan bermain *puzzle* guru mendiskusikan hasil kerja anak tentang tepat atau tidak anak meletakan potongan-ptongan *puzzle* yang telah di bongkarnya.

   Dari data akhir dalam penanganan anak hiperaktif yang penulis dapatkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dapat di simpulkan bahwa anak hiperaktif mulai terkontrol gerak fisiknya, bisa konsentrasi, ketika berbicara sama guru dan teman tidak berlebihan, memperhatikan perintah dan penjelasan dari gurunya, karena proses penanganan anak hiperaktif melalui bermain *puzzlenya* mmenggunakan *puzzle* yang berkarakter yang bisa membuat anak bermain dengan senang dan lebih menarik perhatian anak .

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya, maka dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan terapi permainan *puzzle* untuk menanganai anak hiperaktif di kelas A TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung sudah baik. Hal ini menunjukan bahwa penggunaan terapi permainan *puzzle* dapat menangani anak hiperaktif dengan data hasil wawancara kepada guru dan orang tua dari Alif, Farel, Daniel, Fahri yang penulis lakukan.

penanganan anak hiperaktif melalui terapi permainan *puzzle* mampu membuat Alif bermain dengan lebih konsentrasi, bicara tidak berlebihan ketika sedang bermain *puzzle*, memperhatikan arahan dari guru dan orang tuanya, duduk diam sampai bermain selesai. Selanjutnya Farel menyelesaikannya dengan konsentrasi dan tetap duduk diam sampai permainannya selesai, bertanya tentang gambarnya, memperhatikan ketika guru dan orang tuanya memberikan instruksi. Selanjutnya Daniel bermain dengan rasa gembira, lebih konsentrasi, memperhatikan guru ketika memberikan penjelasan kepada Daniel, tidak bergerak secara berlebihan dalam menyelesaikan permainan tersebut. Selanjutnya Fahri ketika berbicara lebih terkontrol, lebih konsentrasi dalam melakukan suatu kegiatan, bergerak secara tidak berlebihan, memperhatikan ketika ada orang lain berbicara itu

ornag tuanya memberikan Fahri permainan *Puzzle* yang gambarnya menarik dan unik. Dalam penanganan anak hiperaktif melalui terapi permainan *puzzle* di perlukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Guru mempersiapkan media dan peraturan bermain
2. Guru menjelaskan tujuan dan proses permainan
3. guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
4. Guru membagi bahan dan alat permainan
5. Guru mempersilahkan siswa melakukan permainan
6. Guru memberi anak kesempatan untuk berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari
7. guru mendiskusikan hasil anak
8. Guru mengevaluasi atas materi yang disampaikan

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Kegiatan penggunaan metode terapi bermain puzzle dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk menangani anak hiperaktif sehingga menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan dan berkesan bagi anak.
2. Guru hendaknya lebih sering memberi permainan puzzle-puzzle yang bisa menarik perhatian dan minat anak untuk memainkankannya hingga selesai.
3. Kepala sekolah hendaknya memberikan perhatian yang maksimal dalam penanganan anak hiperaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiangingsih Febrita dan Rohman Taufiqur aris. *Jurnal Pendidikan Khusus Permainan puzzle Terhadap kemampuan perhatian Anak Autis Di Sekolah Luar Biasa.* Pendidikan Luar Biasa:Universitas Negeri surabaya. 2018

Atmaja Rinarki Jati. *Pendidikan Dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus.* Bandung :PT Remaja Rosdakarya. 2018

AyuningtyaYuliana. *Hubungan Media Puzzle Dengan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Citeureup*. Universitas Islam Negeri Syarif Hid ayatullah : Skripsi. 2011

Azmira Via. *Anak Hiperaktif*. Yogyakarta :Rapha Publishing. 201

Dani Anwar Robik. *Efek Penerapan Terapi Gerakan Tari Dalam Menurunkan Hiperaktivitas Pada Anak ADHD*. Prosiding Temu Ilmiah Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, 22-24 Agustus 2017 , Hotel Grasia, Semarang ISBN:978-602-1145-49-4

Dirna Citra Fidiyah. *Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak Hiperaktif Melalui Media Mozaik Di Kelas II SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang*. E-JUPEKHU (Jurnal Pendidikan Khusus). Volume Nomor September 2011

Dwi Lestari. Penanganan Anak Hiperaktif melalui Terapi Permainan *Puzzle*. Jakarta : Universitas Muhammadiyah. 2013

Elan Dkk. *Penggunaan Media Puzzle Untuk meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri.* PGPAUD:Kampus Tasikmalaya. 2017

Fadillah M. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana. 2017

Fadlillah M. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Kencana. 2014

Hildayani R ini. *Penanganan Anak Berkelainan (Anak Dengan kebutuhan Khusus)*. Banten : Universitas Terbuka. 2013

Indriharta Lilik. *Bola Keranjang Sebagai Alternatif Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Menengah*. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan, 2006. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia volume 3, Nomor 1, April 2006

Khazanah, M (2012). Penggunaan Metode Permainan Dalam Peningkatkan Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD N @ Jatimulyo, Kecamatan Petanahan, Tahun Ajaran 2011/2012. Jurnal Kalasm Cendikia, 1 (1), 1-6.

Latif Muchtar dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini:Teori dan Aplikasi*. Jakarta:Kencana. 2016

Margono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta. 2014

Morrison S George. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks. 2017

Mulyadi Seto. Dkk. *Metode Penelitian Kualitatif Dan Mixed Method*. Depok : PT Rajagrafindo Persada

Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Bandung PT Remaja Rosdakarya. 2012

Musbikin Imam. *Mendidik Anak Nakal*. Yogyakarta : Mitra pustaka. 2007

Nuligar Hatiningsih, *Play Therapy Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Attention Deficit Hyperaktive Disorder (ADHD)*, Universitas Muhammadiyah malang, Fakultas Psikologi, Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, Vol. 01, No 02, agustus 2013 ISSN: 2301-8267, h.329

Oktafianto Rezci Eza. *Jurnal Pendidikan Khusus Pengaruh permainan Puzzle Lantai Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak autis.* Pendisikan Luar Biasa : Universitas Negeri surabaya. 2018 Di Proleh Pada Tanggal 05 maret 2019, dari http://,Jurnal Fkip.Un.ac.id/index,php /pgsdkebumen/article/view/284/166/

Puspitasari Dewi Oktarina. *Penanganan Anak Hiperaktif* . yogyakarta :UNY. 2016

Rina Haryantiningsih. *Studi Kasus Anak Hiperaktif Dan Usaha Guru Dalam memusatkan Perhatian Belajar Siswa Di MI Muhammadiyah Ceporan Kabupaten Karanganyar Tahun pelajaran 2014/2015*. Surakarta, Universitas Muhammadiyah. 2015

Rumakhit Nur. *pengembangan Media Puzzle Untuk pembelajaran Materi Mengidentifikasi, Beberapa jenis Simbiosis. Dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017*. Universitas Nusantara PGRI Kediri, Simki-Pedagogia Vol. 01 No. 02 Tahun 2017 ISSN : AAAA-AAAA

Situmorang, M. A. (2012). Meningkatkan kemampuan memahami wacana Melalui media pembelajaran *Puzzle.* Diproleh tanggal 05 maret 2019 dari http//jurnal,unimed.Ac.id/2012/index.php/kjb/search/authors/view?firstname=mulkan7middlename=Situmorang7aplicatio=country=

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kulitatif dan R&D*. Kuantitatif. Bandung:Alfabeta. 2018

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung :Alfabeta. 2017

Taryuniarti Binti. *Efektivitas alat Permainan edukatif Bongkar Pasang (Puzzle) Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Taman Kanak-kanak Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar lampung*. Lampung : UIN RIL. 2018

Tentawa Fatwa, *Peran orang tua Dan guru Dalam Menangani Perilaku Hiperaktifi Pada anak ADHD Di SLB Negeri 3 Yogyakarta*, Universitas ahmad dahlan Yogyakarta, fakultas Psikologi, Jurnal penelitian Dan kajian Ilmiah kesehatan masyarakat, Vol.3, No.1, Januari 2009 ISSN : 1978-0575

Thompson Jenny. *Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. Esensi:Erlangga. 2012

Winanti Septika. *Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta. 2014

Wiyani Ardy Novan,. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta : Gava Media. 2016s

Wulansari Dewi. Penggunaan Metode Belajar di Luar kelas (*Outdoor Study*) Untuk Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini di Kelas B2 di Raudhatul Athfal Az-Zahra. 2017

Yuliana Yayuk. *Teknik Guru Dalam Menangani anak hiperaktif (Studi Kasus di kelas Vmadrasah Ibtidaiyah Islamiyah Sukopuro Jabung Malang*. Malang. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. 2017

Yus Anita. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Kencana Prenada Media. 2012