

**PENANGANAN ANAK HIPERAKTIF MELALUI TERAPI PERMAINAN
PUZZLE DI KELOMPOK KB PAUD SAYMARA KARTASURA
TAHUN AJARAN 2014/2015**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Pendidikan Anak Usia Dini



DWI LESTARI

NIM. A 520 100 133

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2014**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos I, Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, 719483 Fax. 715448 Surakarta 57102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertandatangan di bawah ini Pembimbing skripsi/ tugas akhir :

Pembimbing 1

Nama : Dra. Surtikanti,SH, M.Pd

NIK : 155

Pembimbing 2

Nama : Sri Slamet, S.Pd, M.Hum

NIK : 775

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah yang merupakan ringkasan skripsi/ tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : Dwi Lestari

NIM : A520 100 133

Fakultas/ Jurusan : FKIP/ PAUD

Judul Skripsi : PENANGANAN ANAK HIPERAKTIF MELALUI
TERAPI PERMAINAN PUZZLE DI KELOMPOK KB
PAUD SAYMARA KARTASURA TAHUN AJARAN
2014/2015.

(Studi Kasus di Kelurahan Kartasura Sukoharjo Tahun
2014)

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat di setujui untuk dapat di publikasikan.
Demikian atas persetujuan ini di buat, semoga dapat di gunakan seperlunya.

Pembimbing 1

Dra. Surtikanti,SH, M.Pd

NIK. 115

Surakarta, 12 Maret 2014

pembimbing 2

Sri Slamet, S.Pd, M.Hum

NIK. 775



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos I, Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, 719483 Fax. 715448 Surakarta 57102

Surat Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah

Bismillahirrohmanirrrahim

Yang bertandatangan di bawah ini, saya :

Nama : DWI LESTARI
NIM : A 520 100 133
Fakultas/ Jurusan : FKIP/ Pendidikan Anak Usia Dini
Jenis : Skripsi
Judul : **"PENANGANAN ANAK HIPEAKTIF MELALUI
TERAPI PERMAINAN PUZZLE DI
KELOMPOK KB PAUD SAYMARA
KARTASURA TAHUN AJARAN 2014/2015".**

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan/mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Surakarta, 12 Maret 2014
Yang Menyatakan

(Dwi Lestari)

ABSTRAK

PENANGANAN ANAK HIPERAKTIF MELALUI TERAPI PERMAINAN PUZZLE DI KELOMPOK KB PAUD SAYMARA KARTASURA TAHUN AJARAN 2014/2015

Dwi Lestari NIM: A520 100 133, Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas
Muhammadiyah Surakarta
Skripsi, 84 halaman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penanganan anak hiperaktif melalui terapi permainan puzzle di PAUD Saymara Kartasura, Sukoharjo Tahun Ajaran 2014/2015. Jenis penelitian pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus terhadap penanganan anak hiperaktif di PAUD Saymara Kartasura Sukoharjo. Subjek penelitian adalah 1 anak pada PAUD Saymara Kartasura yang mengalami gejala hiperaktif yaitu Saffa. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Saffa sering berjalan-jalan saat kegiatan berlangsung, tidak mampu memperhatikan guru saat menjelaskan, mencari sesuatu di dekat Saffa untuk dibuatnya bermain, tidak mau berbagi mainan pada temannya dan susah untuk berkonsentrasi. Hal inilah yang menunjukkan bahwa Saffa menunjukan hiperaktif, setelah mendapat terapi dengan permainan puzzle, Saffa sudah mampu fokus dalam suatu kegiatan, dapat memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dan mudah di atur bahkan Saffa sudah mampu mengerjakan puzzle tanpa di bantu oleh peneliti.

Kata Kunci : Penanganan anak hiperaktif, Terapi permainan puzzle.

1. PENDAHULUAN

Life long education, kalimat yang sering kita kenal sejak dulu sampai sekarang, artinya "Pendidikan sepanjang hayat". Dalam ajaran agamapun juga disebutkan "Tuntutlah ilmu mulai dari ayunan sampai ke liang lahat". Semua itu menjelaskan bahwa pendidikan telah menjadi kebutuhan pokok bagi manusia. Pentingnya pendidikan tidak hanya untuk disuarakan dan disiarkan melalui kalimat dan jargon, namun perlu langkah nyata dalam kehidupan. Kita realisasi keberadaan anasir-anasir pendukung terhadap tercapainya suatu tuntutan terhadap pentingnya pendidikan. Kebijakan-kebijakan dalam sistem pendidikan harus memenuhi unsur aktualisasi dan berdaya guna. Konsep pendidikan sepanjang hayat menjadi panduan dalam meninggikan harkat dan martabat manusia. Anak-anak bangsa ini tidak boleh tertinggal dengan bangsa lainnya di dunia. Oleh karena itu, pendidikan sejak dini harus ditanamkan kepada mereka. Salah satu kebijakan pemerintah di sektor pendidikan yang mendukung pendidikan sepanjang hayat adalah diakuinya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

PAUD adalah pendidikan yang cukup penting dalam mengembangkan bakat anak dan bahkan menjadi landasan kuat untuk mewujudkan generasi yang cerdas dan kuat. Dalam UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak Hak dan Kewajiban Pasal 9 Ayat 1 dan 2 dijelaskan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya. Sedangkan ayat yang kedua berisi selain hak anak sebagai mana di maksud dalam ayat (1), khusus bagi anak yang menyandang cacat juga berhak memperoleh pendidikan luarbiasa, sedangkan bagi anak yang memiliki keunggulan juga berhak mendapatkan pendidikan khusus.

Anak cenderung menunjukkan 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 tidak semua anak dapat melewati semua proses perkembangan kemampuan emosi dan sosialnya dengan 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 yang harus dilakukannya, sehingga timbul perilaku menyimpang. Bentuk penyimpangan perilaku ini salah satunya adalah hiperaktif.

Ada beberapa terapi yang di gunakan untuk menangani anak yang *mengalami* hiperaktif, salah satunya terapi bermain. Karena permainan sangat di sukai oleh anak. Dengan permainan, anak akan mengenal suatu konsep yang masih abstrak dapat lebih di kongkritkan, sehingga penerimaan tersebut menjadi gambaran bersifat ferbal. Salah satu permainan yang di berikan untuk anak hiperaktif adalah permainan *puzzle* karena merupakan 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, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu.

PAUD SAYMARA merupakan salah satu PAUD terpadu di Kartasura, PAUD Saymara terdiri TPA, KB, TK A, TK B. Anak didik di PAUD Saymara cukup banyak, salah satunya yaitu Kelompok Bermain (KB), pada Kelompok Bermain ini terdapat anak didik sejumlah 15 anak, dari 15 anak tersebut ada salah satu anak yang mengalami gangguan/ mempunyai masalah pada perkembanganya, anak tersebut sering tidak fokus pada saat pembelajaran, sulit untuk diatur dan sulit untuk berkonsentrasi. Sampai saat ini belum ada penanganan khusus untuk anak tersebut.

Dari uraian di atas maka peneliti mengambil langkah dengan penannganan anak hiperaktif melalui terapi permainan *puzzle* karena melalui

permainan anak merasa nyaman, senang dan mampu berkonsentrasi pada permainan *puzzle*. Peneliti menggunakan langkah tersebut karena pada PAUD Saymara belum memiliki terapi atau penanganan khusus terhadap anak hiperaktif.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, judul dalam skripsi ini adalah “PENANGANAN ANAK HIPERAKTIF MELALUI TERAPI PERMAINAN *PUZZLE* DI KELOMPOK KB PAUD SAYMARA KARTASURA TAHUN AJARAN 2013/2014”.

2. LANDASAN TEORI

Menurut Mulyadi dalam Irawati (2009: 27) dalam bukunya yang berjudul “Mengatasi Problem Anak Sehari-hari” mengatakan pengertian anak hiperaktif adalah menunjukkan adanya suatu pola perilaku yang menetap pada seorang anak. Perilaku ini ditandai dengan sikap tidak mau diam, tidak bisa berkonsentrasi dan bertindak sekehendak hatinya atau impulsif.

Sedangkan menurut Taylor (1992: 1-2) hiperaktif digunakan untuk menyatakan suatu pola perilaku pada seorang yang menunjukkan sikap tidak mau diam, tidak menaruh perhatian dan impulsif. Anak-anak yang hiperaktif selalu bergerak. Mereka tidak mau diam bukan dalam situasi-situasi yang menuntut agar mereka selalu tenang. Mereka tidak pernah merasakan asyiknya permainan atau mainan yang umumnya disukai oleh anak-anak lain seusia mereka. Sebentar-sebentar mereka tergerak untuk beralih dari permainan atau mainan yang satu ke yang lain. Kegiatan-kegiatan yang dilakukannya cenderung tidak memperoleh kepuasan sebanyak yang mereka kehendaki. Dengan kata lain hiperaktif mengandung arti yang lebih mendalam dari sekedar sebagai tingkah laku yang sangat aktif.

Ciri-ciri Hiperaktif :

Menurut Zafiera (2007: 12) anak hiperaktif mempunyai ciri-ciri yang meliputi:

1. Tidak fokus

2. Sulit untuk dikendalikan
3. Impulsif,
4. Menentang
5. Destruktif
6. Tidak kenal lelah
7. Tidak sabar dan usil
8. Intelektualitas rendah

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tempertantrum:

1. Faktor Genetik
2. Faktor Lingkungan
3. Faktor Kultural dan Psikososial
 - a. Pemanjaan
 - b. Kurang disiplin dan pengawasan
 - c. Orientasi kesenangan
 - d. Hukuman
4. Faktor Neurologik

Terapi untuk anak hiperaktif

Widyawati (dalam Ratnadewi, 2009: 4-5) mengatakan bahwa ada beberapa terapi yang digunakan untuk penanganan anak hiperaktif, yaitu:

1) Terapi Wicara

Terapi Wicara adalah terapi untuk membantu anak autis melancarkan otot-otot mulut sehingga membantu anak autis berbicara lebih baik.

2) Terapi Perilaku

Terapi Perilaku adalah metode untuk membentuk perilaku positif pada anak autis, terapi ini lebih dikenal dengan nama ABA (*Applied Behavior Analysis*) atau metode Lovass.

3) Terapi Bermain

Terapi Bermain adalah proses terapi psikologik pada anak, dimana alat permainan menjadi sarana utama untuk mencapai tujuan.

Terapi bagi anak hiperaktif

Menurut Faruq (2007: 36) *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Dengan terbiasa bermain *puzzle*, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang di dapat saat ia menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal hal yang baru baginya.

Dalam bermain *puzzle* yang perlu di perhatikan orang tua adalah kemampuan tiap anak berbeda. Biasanya anak yang sejak dini di kenalkan *puzzle* akan lebih mahir dan terbiasa mahir bermain *puzzle*. Oleh karena itu, para orang tua yang akan memilih *puzzle* untuk anaknya, jangan berdasarkan umur, tetapi bergantung pada kemampuan anak.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian pada penanganan anak hiperaktif di PAUD Saymara Kartasura adalah studi kasus. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari berlangsung selama 3 minggu pada tahun ajaran 2013/2014. Subyek penelitian yang mengalami hiperaktif adalah anak berinisial SF. SF adalah salah satu murid di kelompok KB PAUD Saymara Kartasura Tahun Pelajaran 2014/2015 yang mengalami gangguan hiperaktif.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, pengamatan/observasi dan dokumentasi.

a. Metode Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. percakapan itu dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu pewawancara

(*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.

Wawancara adalah pertanyaan pertanyaan yang di ajukan secara verbal kepada orang-orang yang di anggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dianggap perlu (Wiriadmadja, 2006: 117).

Pewawancara dapat memberikan pertanyaan sesuai kebutuhan, sehingga informasi yang lebih teliti dapat diperoleh melalui wawancara. Wawancara ini mengenai masalah yang di alami subyek, melalui wawancara ini peneliti dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan. Metode wawancara ini dilakukan pada anak yang mengalami gangguan hiperaktif, orang tua, kepala sekolah, guru dan orang yang dekat dengan anak atau lingkungan keluarga.

b. Metode Pengamatan atau Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan di lakukan terhadap objek di tempat kejadian atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observasi berada bersama objek yang di selidiki, observasi tersebut di sebut observasi langsung. Sedangkan observasi tidak langsung adalah pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsungnya suatu peristiwa yang akan di selidiki (Margono, 2000: 158)

c. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2002: 206) Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal variabel yang berupa catatan, buku, surat. Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mempelajari dokumen yang ada hubungannya dengan skripsi, penggunaan metode dokumen berdasarkan atas sumber-sumber yang kebanyakan menggunakan dokumen dimana dokumen yang ada dan tersimpan.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil terapi yang di berikan

No	Nama Anak	Bulan Januari			
		20	21	27	28
1	Saffa	-	B-	B-	B

Dari terapi yang telah dilakukan selama 4x, ada perkembangan yang di alami oleh Saffa yang awalnya tidak mau melaksanakan permainan *puzzle* sampai akhirnya dapat melaksanakan tugasnya dan dapat menyelesaikan permainan *puzzle*.

Keterangan :

B+ : anak menyelesaikan dengan baik sekali

B : anak melakukan dengan baik

B - : anak masih sulit untuk berkonsentrasi

- : anak tidak mau melakukan

Dari tabel di atas dapat di simpulkan bahwa keinginan subjek menunjukkan respon yang baik terhadap permainan *puzzle* dan hiperaktif yang di alami Saffa sudah berkurang, dilihat dari Saffa yang awalnya tidak mau mengerjakan *puzzle* akhirnya dapat menyelesaikan permainan *puzzle* dengan tenang dan berkonsentrasi dalam waktu yang lama dan juga ada peningkatan konsentrasi Saffa saat bermain *puzzle*. Dengan adanya motivasi yang di berikan oleh peneliti sehingga Saffa dapat sedikit lebih fokus terhadap suatu kegiatan yang di lakukan

5. KESIMPULAN

“Dengan bermain *puzzle* anak termotivasi dan merasa senang, anak dapat lebih berkonsentrasi, mudah di atur dan dapat duduk dengan tenang saat mengikuti kegiatan “

1. Sebelum dilaksanakannya terapi permainan *puzzle* pada anak hiperaktif:

Sebelum mendapat terapi permainan *puzzle*, Saffa mempunyai perilaku hiperaktif. Hal ini terlihat saat kegiatan berlangsung, Saffa sulit sekali untuk berkonsentrasi, tidak mau mematuhi perintah orang guru, sibuk mencari mainan di sekeliling Saffa, terkadang Saffa tidak mau berbagi mainan dengan temannya.

2. Setelah dilakukan terapi dengan menggunakan terapi permainan *puzzle*.

Hasil dari terapi yang dilakukan ada sedikit perubahan pada Saffa, Saffa terlihat lebih fokus dalam mengikuti kegiatan, dan mudah diatur dan mau berbagi mainan dengan temannya.

6. SARAN

1. Untuk Orang Tua

- a. Hendaknya memperhatikan keadaan anak terlebih yang berhubungan dengan kegiatan anak di sekolah dan di rumah.
- b. Hendaknya bekerjasama dengan guru untuk melakukan terapi baik di rumah ataupun di sekolah, terapi yang sudah dilakukan di sekolah hendaknya dilakukan juga di rumah karena dapat memaksimalkan terapi yang dilakukan agar hasil yang dicapai sesuai dengan harapan.
- c. Hendaknya tidak memanjakan anak, seperti menuruti semua keinginan anak, mengabaikan anak, karena anak yang sering diabaikan itu memiliki cara sendiri untuk memenuhi kebutuhannya.

2. Untuk Guru

- a. Hendaknya memberi motivasi dan kontrak belajar pada anak saat akan melakukan kegiatan, terutama lebih di tekankan pada Saffa.
- b. Hendaknya menjalin kerjasama dengan orang dalam melakukan program atau strategi penanganan anak hiperaktif.
- c. Hendaknya meningkatkan kemampuan dan wawasan agar dapat mengatasi permasalahan anak dengan tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Faruq, Muhamad. 2007. *Permainan Kecerdasan Kinestetik*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Ismail, Irawati. 2009. *Mengatasi Problem Anak Sehari-hari*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Margono, S. 2000. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ratnadewi. 2009. *Peran Orang Tua Pada Terapi Biomedis untuk Anak Autis. Jurnal*. Klaten: Universitas Guna Darma.
- Suharsimi, Arikunto. 2002. *Metodologi Penelitian*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Taylor, Erik. 1992. *Anak yang Hiperaktif*. Jakarta: Gramedia.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.