

MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK HIPERAKTIF MELALUI TERAPI PERMAINAN PUZZLE DI PAUD NURUL HIKMAH

Eneng Dewi Siti Ruqoyah¹, Heni Nafiqoh²

¹ PAUD Nurul Hikmah, Bandung

² PG – PAUD IKIP Siliwangi, Cimahi

¹dewicaster19@gmail.com, ²heninafiqoh@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

Children have a unique development process. This unique development comes from genetic factors that can be stimulated through play in order to optimize growth and development. Play is an important tool for children's social, emotional, cognitive development. The benefits of play are providing stimulation to children by increasing cognitive, controlling emotions, developing creativity, and others. Playing is one of the therapies in dealing with hyperactive children, where the therapy is through a puzzle game. Puzzle game therapy is one of the stimuli in which hyperactive children tend not to sit still, are impatient, and like to rebel. This research was conducted with the aim that through puzzle games children can improve their cognitive so that children are patient and diligent in arranging them, sitting, and focusing on the puzzle. This research is classroom action research. The subjects of this study were children aged 4-5 years. While the data collection techniques are observation, interview, and documentation. Data analysis techniques were obtained from field data, analyzed through descriptive qualitative. The results of the research in the first cycle was 30%, then the first cycle of the second meeting increased by 50%. In the second cycle of the first meeting, the results were 75%, in the second cycle of the second meeting the data rose to 95%. Looking at the data, it can be concluded that playing puzzles can develop children's cognitive abilities for the better or increase.

Keywords: Cognitive, Hyperactive Child, Puzzle Game

ABSTRAK

Anak memiliki proses perkembangan yang unik. Perkembangan unik itu berasal dari faktor genetis yang dapat dirangsang melalui bermain agar tumbuh kembangnya menjadi optimal. Bermain yang merupakan alat penting untuk perkembangan sosial, emosional, kognitif anak. Manfaat bermain yaitu memberikan rangsangan kepada anak dengan meningkatkan kognitif, mengendalikan emosi, mengembangkan kreativitas dan lain-lain. Bermain merupakan salah satu terapi dalam menangani anak hiperaktif, dimana terapi tersebut melalui sebuah permainan puzzle. Terapi permainan puzzle merupakan salah satu rangsangan dimana kondisi anak hiperaktif cenderung tidak mau duduk tenang, tidak sabar serta suka berontak. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar melalui permainan puzzle anak dapat meningkat kognitifnya agar anak sabar dan tekun dalam merangkainya, duduk dan fokus pada puzzle tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini anak usia 4-5 tahun. Sedangkan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data diperoleh dari data lapangan, dianalisis melalui deskriptif kualitatif. Hasil penelitian pada siklus I sebesar 30%, selanjutnya siklus I pertemuan II meningkat hingga 50%. Pada siklus II pertemuan I didapatkan hasil 75%, pada siklus II pertemuan II data naik hingga 95%. Melihat data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain puzzle dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak menjadi lebih baik lagi atau meningkat.

Kata Kunci: Kognitif, Anak Hiperaktif, Permainan Puzzle

PENDAHULUAN

Anak termasuk dalam kelompok usia proses perkembangan sangat unik, sebab proses perkembangannya bersamaan dengan masa peka. Hal ini sering dikatakan bahwa masa itu disebut masa *Golden age*. Dimana waktu inilah yang paling cepat dalam memberikan bekal yang kuat kepada anak. Pada masa peka, pertumbuhan otak anak sangat cepat hingga mencapai 50 persen dari keseluruhan perkembangan otak anak selama hidupnya. Artinya, masa peka yang sangat tepat untuk menggali semua potensi kecerdasan anak sebanyak-banyaknya.

Anak selalu memperlihatkan aktifitas berlebihan dalam berbagi waktu dan kesempatan aktivitas seakan akan tidak mengenal lelah. Keaktifannya adalah hal yang wajar tetapi keaktifannya tersebut tidak wajar jika anak terlalu aktif maka dari itu timbulah masalah dalam diri anak. Salah satu masalah yang ada tidak semua anak mampu melewati semua proses dalam perkembangan emosi maupun sosialnya dengan baik. Sedangkan untuk anak usia dini dapat menentukan tingkat pencapaian perkembangan pada fase berikutnya. Untuk fase perjalanan kehidupan anak yang mengalami permasalahan bahkan lebih banyak anak tidak mampu mengungkapkan apa yang dialami dan dilakukannya sehingga menimbulkan suatu perilaku menyimpang. Penyimpangan perilaku ini salah satunya yaitu gejala anak hiperaktif.

Untuk mengatasi anak hiperaktif, salah satunya yaitu melalui terapi bermain. Sebab, permainan banyak disukai oleh anak. Salah satu permainan yang dapat diterapkan untuk anak hiperaktif yakni bermain puzzle. Puzzle adalah salah satu permainan edukatif yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan dalam merangkainya. Jika anak telah terbiasa bermain puzzle, lambat laun mental anak akan terbentuk bersifat tenang, berkonsentrasi sabar untuk menyelesaikan sesuatu.

Bermain merupakan alat penting bagi perkembangan sosial emosional kognitif anak dan menggambarkan perkembangan anak. walaupun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak bermain juga memiliki manfaat besar kegunaan bermain tersebut yaitu memberikan rangsangan atau kesempatan kepada anak untuk mengerti lingkungan yang berinteraksi sosial, mengungkapkan dan mengendalikan emosi, meningkatkan kemampuan simbolik anak dalam menyatakan ide, pikiran dan perasaannya, menyelesaikan konflik, mengembangkan kreatifitas dan lain-lain. Sehingga, orang dewasa atau pendidik dapat memberi dukungan bagi perkembangan tersebut dengan berbagai strategi yang dapat diterima oleh anak

Perkembangan kognitif tahap praoprasional terdiri dari usia 2-4 tahun, dengan ciri perkembangan dan berpikir simbolis dan usia 4-7 tahun, dengan ciri perkembangan berpikir intuitif. Berpikiran intuitif adalah proses secara langsung akan dunia luar walaupun tanpa ditalar terlebih dahulu. begitu seorang anak berhadapan dengan sesuatu hal, ia mendapatkan gagasan dan gambaran langsung digambarkan. Menurut Suparno (sesuaikan penulisan namanya dengan yang ada didaftar pustaka) (2001), pemikiran imajinasi atau sensasi yang langsung tanpa dipikir terlebih dahulu. kelemahannya adalah pemikiran hanya searah, dimana anak bisa dapat melihat dari satu sisi saja.

Pada umumnya kognitif merupakan hal yang berhubungan dengan semua aspek struktur intelek yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu, (Nurtaniawati, 2017).

Pada umur 5-7 tahun, anak mulai dapat membuat klasifikasi, tetapi masih sulit untuk merangkum keseluruhan. Oleh sebab itu, karena perkembangan kognitif anak perlu distimulasi dan diberi rangsangan agar dapat meningkat terutama pada ciri pengklasifikasi-

fikasi pada tahap praoperasional perkembangan kognitif dengan kegiatan bermain puzzle.

Menurut Sujiono (2010), pengembangan kognitif terdiri dari: logika matematika dan visual spasial. Mengingat terlalu luas pembahasan tentang kognitif dalam tahap praoperasional pada usia 4-5 tahun, maka penulis membatasi pada indikator, 1) mengenal warna, 2) membedakan ukuran besar dan kecil, 3) mengurutkan objek, 4) memasang benda sesuai dengan pasangannya, 5) Mengenal konsep angka, dan 6) menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihat.

Teori perkembangan kognitif di pelopori oleh ahli psikologi swiss, jean piaget. piaget mencadangkan supaya manusia senantiasa coba memahami dunia luar melalui proses berpikir, (Yahaya, 2005). Dari beberapa pendapat di atas maka disimpulkan bahwa kognitif yaitu suatu pola pikir yang menggunakan imajinasi sehingga anak dapat menggambarkan langsung apa saja yang dipikirkan oleh anak dan bisa mengklasifikasi objek secara terstruktur sehingga anak bisa berpikir secara logika.

Hal ini berlaku juga pada perkembangan kognitif anak berkebutuhan khusus yakni anak yang hiperaktif. Menurut Irawati (2009) mengatakan bahwa anak hiperaktif itu menunjukkan adanya suatu pola perilaku yang tidak sama dengan anak yang lain. Perilaku ini ditandai dengan sikap tidak berkonsentrasi dan selalu gerak berperilaku semau sendiri atau impulsif. Sedangkan menurut Azmira (2015) anak hiperaktif adalah mereka yang sulit berkeonsentrasi, mengalami gangguan pada syaraf. Menurut Gordon dalam Baihaqi & Sugiarmine (2014) Hiperaktif pada dasarnya adalah anak yang mengalami kesulitan dalam dirinya sendiri.

Dari beberapa pendapat di atas bahwa anak hiperaktif yakni anak yang belum pernah merasakan senangnya dalam bermain. Suatu pola tingkah laku seorang anak yang tidak bisa diam atau tidak bisa fokus ke satu kegiatan melainkan beberapa kegiatan dan anak hiperaktif pun mempunyai ciri-ciri melainkan sulit untuk dikendalikan, tingkah lakunya selalu menentang, tidak kenal lelah, tidak sabar, dan selalu usil. Dengan ini hiperaktif di artikan secara mendalam dari sekedar perilaku yang sangat aktif. Ada pun hal yang Mempengaruhi anak hiperaktif 1) faktor genetik, 2) faktor lingkungan, 3) pemaksaan, dan 4) kedisiplin dan pengawasan

Terapi bagi anak hiperaktif Menurut Faruq (2007) mengatakan puzzle adalah suatu alat permainan edukatif yang bisa merangsang kemampuan kognitif anak, yang digunakan dengan cara bongkar pasang kepingan-kepingan puzzle berdasarkan pasangannya. Dalam hal ini terapi yang dilaksanakan adalah terapi puzzle. Dimana puzzle yaitu permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Pembiasaan bermain puzzle, lama kelamaan mental anak akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan suatu pekerjaannya.

Kemampuan yang di peroleh anak bisa menyelesaikan puzzle yaitu salah satu motivasi anak untuk mencoba hal hal yang baru. Ketika bermain puzzle anak perlu di perhatikan orang tua karena kemampuan tiap anak berbeda. Biasanya sejak dini anak sudah di kenalkan puzzle akan lebih mahir bermain puzzle. Oleh sebab itu, orang tua akan memilih puzzle untuk anaknya, jangan berdasarkan usia, melainkan sesuai dengan kemampuan anak. Dari pengertian di atas di simpulkan bahwa terapi puzzle bisa menstimulus kemampuan kognitif dan sosial emosional bagi anak hiperaktif agar bisa lebih sabar, tekun dan konsentrasi.

Berdasarkan permasalahan di lapangan, bahwa di Paud Nurul Hikmat terdapat beberapa anak yang mengalami hiperaktif, sehingga dibutuhkan stimulus dalam perkembangannya kognitif yaitu diberikannya sebuah permainan puzzle. Untuk itulah, maka peneliti ingin menguji metode bermain puzzle sebagai media untuk melatih kognitif anak dalam kesabaran dan konsentrasi anak hiperaktif.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*action research*), yang merupakan dimana penelitian ini untuk bisa memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Menurut Kemmis dan Taggart (dalam Hendriana & Aprilianto, 2017) mengungkapkan bahwa model penelitian tindakan adalah berbentuk spiral terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*) dan melakukannya dari mulai siklus I dilanjut ke siklus berikutnya serta penelitian akan dihentikan jika target terpenuhi atau sesuai dengan yang diinginkan. Menurut Hendriana, dan Afrilianto (2017) penelitian tindakan kelas (PTK) yang mana di bentuk dari penelitian bersifat reflektif adanya tindakan yang tertentu sehingga bisa memperbaiki atau meningkatkan praktek belajar dikelas secara professional.

Subyek penelitian ini yaitu para peserta didik kelompok A usia 4-5 tahun yang berjumlah 15 orang, siswa laki-laki 6 orang dan siswa perempuan 9 orang, sedangkan sampel yang diteliti adalah 3 orang anak yang hiperaktif. Pengumpulan data melalui observasi kepada siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan melalui wawancara kepada guru kelas.

Analisis data peneliti lakukan dimulai dari pelaksanaan penelitian awal di lapangan. Analisis dilakukan dengan deskriptif kualitatif. Hal ini sejalan dengan pernyataan Wiryatmaja (dalam Muzdalifah, 2015) yang berpendapat bahwa analisis penelitian tindakan kelas harus dilakukan sejak awal, yang dilakukan sejak tahap orientasi lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah penelitian ini selesai dilakukan, peneliti ingin mengetahui hasil penerapan bermain puzzle terhadap anak hiperaktif umur 4-5 tahun di Paud Nurul Hikmah Data yang telah didapatkan berupa data awal dari data siklus I dan data siklus II. Hasil penelitian berupa hasil penilaian yang telah didapatkan oleh peneliti melalui proses evaluasi yang dilakukan dengan cara observasi oleh peneliti mengenai perkembangan kognitif anak hiperaktif melalui terapi puzzle di paud nurul hikmah.

Pada siklus I pertemuan I dilaksanakan terapi bermain puzzle untuk melatih kesabaran anak dengan hasil yang belum maksimal karena hanya mencapai 35%, hal ini mengidentifikasi bahwa peran guru menjadi contoh atau tiruan untuk meningkatkan hasil konsentrasi anak. Anak cenderung tidak begitu fokus memperhatikan kepada satu titik melainkan ke beberapa titik pada saat bermain puzzle berlangsung, setelah dijelaskan dan diberi arahan atau pemahaman cara bermain puzzle dengan menyusun kepingan kepingan yang tidak beraturan menjadi rapih, anak terlihat belum memahami cara bermain menyusun puzzle tersebut.

Pada siklus I pertemuan II terlihat adanya peningkatan meskipun belum signifikan, terjadi peningkatan hingga angka 50%. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan dalam konsentrasi ketika anak menyusun kepingan-kepingan puzzle. Dapat

dibuktikan dengan perkembangan anak yang mulai memahami aturan bermain puzzle. Meskipun ada peningkatan tetapi tingkat keberhasilannya belum bisa dikatakan maksimal. Maka diperlukan tindak lanjut yaitu dengan siklus II.

Setelah siklus II pertemuan I dilaksanakan, terlihat adanya peningkatan dalam keterampilan berbahasa anak hingga mencapai angka 70%. Dapat dibuktikan mulai bisa menyusun kepingan kepingan puzzle tanpa arahan dari ibu guru, Bermain puzzle dapat melatih kesabaran dan konsentrasi anak hiperaktif karna memerlukan stimulus yang fokus ke satu titik

Pada siklus II pertemuan II, ada peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran yaitu hingga angka 95%. Hal ini berdasarkan partisipasi anak yang mengerti aturan bermain menyusun kepingan kepinga puzzle dengan baik tanpa di bantu oleh ibu guru. Hasil perkembangan pembelajaran untuk meningkatkan kognitif dari tabel berikut:

Tabel 1
Terapi bermain puzzle

Pembelajaran	Presentase	
Siklus I	Pertemuan I	35%
	Pertemuan II	50%
Siklus II	Pertemuan I	70%
	Pertemuan II	95%

Pembahasan

Berdasarkan analisis data penelitian didapatkan hasil yang menunjukkan adanya peningkatan, menangani anak hiperaktif dengan diterapkannya metode terapi bermain puzzle di paud nurul hikmah. Penerapan dari metode terapi permainan puzzle didasarkan pada ketekunan, keuletan, kesabaran yang diharapkan tercapainya tujuan terkait dengan penanganan kognitif anak hiperaktif.

Dengan penerapan terapi bermain puzzle di paud nurul hikmah, kognitif anak hiperaktif meningkat signifikan dapat dibuktikan dengan data yang didapatkan dengan hasil observasi di kelas anak-anak menikmati permainan tersebut dan dapat mengikuti arahan serta mampu memecahkan masalah sederhana seperti menyelesaikan menyusun kepingan puzzle, tentunya aturan yang ada dapat diikuti dengan baik. meskipun ada beberapa anak yang saling berebut puzzle, tetapi hal ini dapat diatasi oleh anak dengan sendirinya.

Anak-anak merespon bermain puzzle ini dengan antusias dan rasa gembira. Dengan ini membuktikan bahwa pencapaian indikator penilaian anak menunjukkan anak berkembang sangat baik (BSB). Selama observasi berlangsung dapat dianalisa tanggapan yang telah ditunjukkan anak cukup baik, mereka sangat antusias mengikuti kegiatan bermain puzzle.

Dengan demikian penerapan bermain puzzle terapi ini sangat bermanfaat dalam menangani anak hiperaktif di paud nurul hikmah. Hal ini sejalan dengan pendapat Faruq (2007) terapi bagi anak hiperaktif yaitu *puzzle* di karena alat permainan edukatif yang

bisa menstimulus kemampuan kognitif anak, yang digunakan dengan cara bongkar pasang kepingan-kepingan puzzle berdasarkan puzzle yang sesuai dengan pasangannya.

Puzzle adalah permainan yang butuh kesabaran mau pun ketekunan anak dalam memasangkannya. Dengan terbiasa memainkan puzzle, lambat laun terbentuk mental anak akan terbiasa untuk selalu tenang, tekun, dan sabar untuk menyelesaikan suatu pekerjaannya. Kemampuan yang di peroleh anak bisa menyelesaikan puzzle adalah salah satu memotivasi untuk mencoba hal hal yang baru baginya. Dalam bermain puzzle orang tua perlu memperhatikan tingkat kemampuan anak karena berbeda. Sejak dini anak sudah dibiasakan bermain puzzle agar lebih mahir dalam permainan puzzle. Oleh sebab itu orang tua memilih puzzle untuk anaknya berdasarkan usia dan tergantung sesuai kemampuan anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan disimpulkan melalui bermain puzzle anak termotivasi dan sangat senang, anak pun dapat lebih berkonsentrasi, mudah di atur dan dapat duduk dengan tenang saat mengikuti kegiatan. Sebelum permainan puzzle di terapkan hal ini terlihat anak hiperaktif sulit sekali berkonsentrasi tidak bisa mematuhi perintah guru melainkan beralih mencari mainan di sekelilingnya dan mengganggu temen-temannya yang sedang belajar terkadang tidak mau berbagi mainan dengan temannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmira, V. (2015). *Anak Hiperaktif*. Yogyakarta: Andi Offise.
- Baihaqi, M & Sugiarmim, M. (2014). *Memahami dan Membantu Anak ADHD*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Faruq, M. (2007). *Permainan Kecerdasan Kinestetik*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hendriana, H & Afrilianto, M. (2017). *Langkah Praktis Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Irawati. (2009). *Mengatasi Problem Anak Sehari-hari*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Muzdalifah, Y. (2015). *Penerapan Strategi Physical Self Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Kejujuran Siswa*. (Skrpsi Universitas Indonesia 2015).
- Nurtaniawati, N. (2017). Peran Guru Dan Media Pembelajaran Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(1), 1-20.
- Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. indeks.
- Suparno & Paul. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta. Kani-sius.
- Yahaya, A. (2005). *Aplikasi kognitif dalam pendidikan*. PTS Professional.