



## PENANGANAN ANAK HIPERAKTIF MELALUI PERMAINAN PUZZEL DI RA DIPONEGORO KECAMATAN SUKOREJO KOTA BLITAR JAWA TIMUR TAHUN PELAJARAN 2024/2025

<sup>1</sup> Nunun Lufiana, <sup>2</sup> Taqwatul Uliah, <sup>3</sup> Dewi Yanti  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam An Nur Lampung, Lampung, Indonesia,  
Email: nununlutfiana@gmail.com

### Abstract

Hyperactive children often face challenges in managing their energy and attention, which affects their learning process. Puzzle games, as a method to redirect children's energy into a more structured form, have been implemented at RA Diponegoro, Sukorejo District, Blitar City, during the 2024/2025 academic year. By using puzzles, children are encouraged to focus on tasks requiring concentration and teamwork. The results show that puzzle games effectively reduce restless behaviors in hyperactive children, increase their ability to stay still and focus, and improve social skills such as sharing and collaborating. Additionally, these games help children manage their emotions, especially when facing challenges. Observations of interactions between teachers and children also indicate that this approach not only supports cognitive development but also enriches their social and emotional skills. Overall, the application of puzzle games has proven to be effective in managing hyperactive children in early childhood education, with active support from teachers and parents.

**Keywords:** Hyperactive Children, Puzzle Games, Early Childhood Education

### Abstrak

Anak-anak dengan perilaku hiperaktif sering kali menghadapi tantangan dalam mengatur energi dan perhatian mereka, yang mempengaruhi proses pembelajaran. Permainan puzzle, sebagai metode yang mengalihkan energi anak-anak dalam bentuk yang lebih terstruktur, telah diterapkan di RA Diponegoro, Kecamatan Sukorejo, Kota Blitar, selama tahun pelajaran 2024/2025. Dengan menggunakan puzzle, anak-anak diajak untuk fokus pada tugas yang membutuhkan konsentrasi dan kerjasama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan puzzle berhasil mengurangi perilaku gelisah pada anak-anak hiperaktif, meningkatkan kemampuan mereka untuk duduk tenang dan fokus, serta memperbaiki keterampilan sosial seperti berbagi dan berkolaborasi. Selain itu, permainan ini membantu anak-anak dalam mengelola emosi mereka, terutama dalam menghadapi tantangan yang ada. Pengamatan terhadap interaksi antara guru dan anak-anak juga menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga memperkaya keterampilan sosial dan emosional mereka. Secara keseluruhan, penerapan permainan puzzle terbukti efektif dalam menangani anak hiperaktif di pendidikan anak usia dini, dengan dukungan aktif dari guru dan orang tua.

**Kata Kunci:** Anak Hiperaktif, Permainan Puzzle, Pendidikan Anak Usia Dini

## PENDAHULUAN

Anak-anak di usia dini memiliki beragam perkembangan yang sangat penting untuk pertumbuhan fisik, kognitif, sosial, dan emosional mereka (Ilhami & Khaironi, 2018). Perkembangan ini sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan, pendidikan, serta stimulasi yang diberikan orang tua, pendidik, dan masyarakat di sekitar mereka. Salah satu permasalahan yang sering dihadapi di dunia pendidikan, khususnya di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD), adalah adanya anak-anak dengan kondisi hiperaktif. Hiperaktivitas pada anak merupakan salah satu fenomena yang semakin banyak ditemui dalam perkembangan anak-anak pada usia dini. Anak yang hiperaktif sering kali menunjukkan perilaku yang tidak terkendali, sulit fokus, cenderung berperilaku impulsif, serta tidak mampu mengikuti aturan atau instruksi yang diberikan oleh pendidik maupun orang tua (Anggraeni, 2017).

Kondisi anak hiperaktif ini dapat mengganggu proses pembelajaran di kelas, interaksi sosial dengan teman-teman, serta hubungan dengan pengajar dan orang tua. Hiperaktivitas pada anak biasanya terkait dengan gangguan seperti Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), yang merupakan kondisi neurobiologis yang memengaruhi kemampuan anak dalam memperhatikan dan mengendalikan impuls (Rahman, 2009). Meskipun demikian, tidak semua anak yang menunjukkan perilaku hiperaktif memiliki ADHD, namun tanda-tanda ini perlu diperhatikan secara serius karena dapat berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan akademik mereka.

Berdasarkan data yang diperoleh di RA Diponegoro Kecamatan Sukorejo Kota Blitar, terdapat sejumlah anak yang menunjukkan perilaku hiperaktif yang cukup mengganggu proses pembelajaran. Mereka sulit untuk duduk tenang, berbicara tanpa henti, serta cenderung mengganggu teman-temannya. Kondisi ini tentunya menjadi tantangan bagi para pendidik di lembaga tersebut. Pengelolaan yang tidak tepat terhadap anak hiperaktif dapat menyebabkan anak tersebut merasa frustrasi, merasa tidak diterima, dan dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan akademik mereka. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang dapat membantu menanggulangi perilaku hiperaktif dan memberikan kesempatan bagi anak untuk dapat berkembang secara optimal.

Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk menangani anak hiperaktif adalah melalui penggunaan media permainan, terutama permainan yang dapat merangsang konsentrasi dan meningkatkan keterampilan kognitif serta sosial anak. Permainan puzzle merupakan salah satu jenis permainan yang cukup efektif untuk anak usia dini (Apriliyana, 2020). Puzzle dapat memberikan tantangan bagi anak untuk memecahkan masalah, mengenali pola, dan meningkatkan kemampuan berpikir logis serta kemampuan motorik halus. Selain itu, permainan puzzle juga memberikan ruang bagi anak untuk fokus, bekerja sama, serta mengembangkan ketelitian. Dalam konteks

anak hiperaktif, permainan puzzle berfungsi untuk memberikan stimulasi yang positif dan dapat membantu anak untuk belajar mengendalikan perilaku impulsif mereka melalui interaksi yang lebih terstruktur dan terarah (Ambuwaru et al., 2024).

Penelitian mengenai penggunaan permainan puzzle sebagai strategi untuk menangani anak hiperaktif ini sangat relevan untuk dikaji lebih dalam. Permainan puzzle dapat menjadi alternatif yang menyenangkan dan mendidik bagi anak-anak untuk mengurangi gejala hiperaktivitas mereka. Selain itu, dengan pendekatan yang tepat, permainan puzzle juga dapat meningkatkan kemampuan sosial anak, seperti bekerja sama dalam kelompok, berbagi, serta mendengarkan teman-temannya. Semua ini adalah aspek-aspek penting yang harus diperhatikan dalam pendidikan anak usia dini (Bangsawan et al., 2021).

Dalam konteks ini, RA Diponegoro Kecamatan Sukorejo Kota Blitar berusaha untuk menerapkan metode permainan puzzle dalam rangka menangani anak-anak yang menunjukkan gejala hiperaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam bagaimana penggunaan permainan puzzle dapat menjadi solusi untuk mengatasi perilaku hiperaktif anak di RA Diponegoro. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan temuan yang berguna untuk mengembangkan pendekatan yang lebih baik dalam penanganan anak hiperaktif di lembaga pendidikan anak usia dini.

Permasalahan yang muncul dalam konteks penanganan anak hiperaktif di RA Diponegoro tidak hanya terbatas pada perilaku anak yang mengganggu, tetapi juga terkait dengan kurangnya pengetahuan atau pelatihan bagi para pendidik dalam menangani anak dengan masalah perilaku tersebut. Banyak pendidik yang belum sepenuhnya memahami bagaimana cara yang tepat untuk menangani anak hiperaktif, dan mereka sering kali merasa kesulitan dalam mengatur kelas yang terdiri dari anak-anak dengan berbagai perilaku. Oleh karena itu, pendidik membutuhkan dukungan dan pengetahuan tambahan mengenai metode yang efektif untuk mengelola anak hiperaktif.

Kondisi ini mengarah pada perlunya upaya intervensi yang tidak hanya terfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter dan perilaku anak melalui pendekatan yang lebih kreatif dan menyenangkan. Penggunaan permainan puzzle sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi yang inovatif dan menyenangkan bagi anak-anak yang hiperaktif. Melalui permainan ini, diharapkan anak-anak dapat lebih fokus, lebih sabar, dan dapat mengendalikan diri mereka lebih baik (Hasyim et al., 2023).

Dalam hal ini, para pendidik di RA Diponegoro diharapkan dapat memanfaatkan permainan puzzle sebagai sarana yang efektif untuk mendukung perkembangan anak, baik dalam aspek kognitif maupun sosial. Selain itu, pendidik juga perlu diberikan

pelatihan tentang cara-cara yang efektif dalam mengelola anak hiperaktif agar mereka dapat membantu anak-anak ini untuk berkembang dengan optimal, tidak hanya di bidang akademik tetapi juga dalam aspek sosial dan emosional.

Penerapan permainan puzzle sebagai metode untuk menangani anak hiperaktif diharapkan tidak hanya memberikan dampak positif bagi anak, tetapi juga bagi para pendidik dan orang tua. Dengan demikian, diharapkan adanya peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini yang lebih inklusif dan dapat merangkul semua jenis perkembangan anak, termasuk anak-anak dengan masalah perilaku hiperaktif (Apriliyana, 2020). Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, efektif, dan mendukung perkembangan holistik anak-anak di RA Diponegoro Kecamatan Sukorejo Kota Blitar.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh permainan puzzle dalam penanganan anak hiperaktif di RA Diponegoro. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan strategi pendidikan anak usia dini, khususnya dalam menangani anak-anak dengan perilaku hiperaktif. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pendidik di lembaga PAUD lainnya dalam mengembangkan metode pembelajaran yang dapat mengatasi tantangan yang dihadapi oleh anak hiperaktif (Pendidikan et al., 2020).

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai pentingnya pendekatan yang berbasis pada permainan dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam mengatasi masalah perilaku seperti hiperaktivitas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan solusi praktis bagi permasalahan yang ada di RA Diponegoro, tetapi juga dapat menjadi bahan referensi untuk pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif di lembaga pendidikan anak usia dini secara umum.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif (Sugiyono, 2019). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menggali secara mendalam fenomena penanganan anak hiperaktif melalui permainan puzzle di RA Diponegoro Kecamatan Sukorejo Kota Blitar. Pendekatan kualitatif memberikan kesempatan untuk memahami perspektif dan pengalaman individu terkait fenomena yang diteliti, serta memungkinkan peneliti untuk menelusuri perasaan, pemahaman, serta interaksi yang terjadi selama penerapan permainan puzzle dalam mengatasi perilaku hiperaktif pada anak.

Jenis penelitian deskriptif dipilih karena peneliti ingin mendeskripsikan situasi, kejadian, atau fenomena yang terjadi tanpa berusaha menguji atau menghubungkan variabel-variabel tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan

komprehensif mengenai penerapan permainan puzzle dalam konteks anak hiperaktif, serta dampaknya terhadap perubahan perilaku anak. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat menggali bagaimana permainan puzzle diterapkan di RA Diponegoro dan bagaimana hal tersebut berkontribusi dalam penanganan anak hiperaktif.

subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak yang teridentifikasi memiliki perilaku hiperaktif di RA Diponegoro, serta para pendidik yang terlibat dalam proses pembelajaran dan penanganan anak tersebut. Fokus utama penelitian adalah pada anak-anak yang menunjukkan gejala hiperaktivitas di ruang kelas dan bagaimana pendidik menggunakan permainan puzzle sebagai salah satu upaya untuk mengelola perilaku tersebut. Peneliti juga melibatkan kepala sekolah dan orang tua anak-anak sebagai narasumber untuk memahami pengalaman mereka terkait penerapan permainan puzzle.

Dalam hal pengumpulan data, penelitian ini menggunakan beberapa teknik, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi (Sidiq & Choiri, 2019). Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru, dan orang tua anak untuk menggali informasi terkait pengalaman mereka dalam menangani anak hiperaktif melalui permainan puzzle. Observasi dilakukan di ruang kelas untuk mengamati secara langsung penerapan permainan puzzle serta interaksi anak-anak dengan permainan tersebut. Observasi ini penting untuk melihat perubahan perilaku yang terjadi selama kegiatan pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti visual atau tertulis mengenai kegiatan yang berlangsung di kelas, seperti foto atau catatan harian yang terkait dengan penggunaan permainan puzzle.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis data kualitatif. Teknik analisis ini dilakukan secara induktif, di mana peneliti mengidentifikasi pola-pola yang muncul dari data yang ada dan menginterpretasikan pola tersebut dalam konteks penanganan anak hiperaktif. Peneliti juga melakukan refleksi mendalam terhadap fenomena yang ditemukan, mencoba menggali makna yang terkandung dalam setiap observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dikumpulkan.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan Teknik (Hoy, 2010). Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai pihak, seperti guru, orang tua, dan kepala sekolah, serta hasil observasi langsung di lapangan. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan menggunakan berbagai metode pengumpulan data yang saling melengkapi untuk memperkaya hasil penelitian dan meningkatkan validitas temuan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang bagaimana permainan puzzle dapat efektif dalam menangani anak hiperaktif di RA Diponegoro.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Berdasarkan data yang diperoleh dari pengamatan, wawancara, dan dokumentasi di RA Diponegoro Kecamatan Sukorejo Kota Blitar, temuan-temuan yang relevan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai penerapan permainan puzzle sebagai metode penanganan anak-anak dengan perilaku hiperaktif. Selama periode penelitian, peneliti

mengamati perkembangan anak-anak yang memiliki perilaku hiperaktif dalam sesi pembelajaran yang melibatkan permainan puzzle. Temuan-temuan yang didapatkan akan dibahas lebih lanjut untuk memberikan pemahaman lebih dalam mengenai efektifitas metode ini dalam meningkatkan kontrol perilaku dan keterampilan sosial anak-anak.

### **Penggunaan Permainan Puzzle dalam Penanganan Anak Hiperaktif**

Permainan puzzle diterapkan di RA Diponegoro sebagai salah satu terapi yang ditujukan untuk membantu anak-anak dengan perilaku hiperaktif mengelola energi mereka secara lebih terstruktur dan positif. Dalam penerapannya, guru memilih berbagai jenis puzzle, seperti puzzle gambar, angka, dan bentuk, yang menuntut anak untuk fokus dan berpikir logis. Setiap jenis puzzle yang digunakan memiliki tujuan tertentu, misalnya puzzle gambar untuk melatih pengenalan bentuk, puzzle angka untuk mengasah kemampuan berhitung, serta puzzle bentuk untuk meningkatkan keterampilan motorik halus.

Selama pelaksanaan sesi permainan puzzle, guru menciptakan suasana kelas yang kondusif, di mana anak-anak diberikan kesempatan untuk bekerja dalam kelompok kecil dan menyelesaikan teka-teki bersama. Anak-anak diminta untuk duduk dengan tenang, memperhatikan instruksi guru, serta berfokus pada potongan puzzle yang ada. Salah satu tujuan utama dari aktivitas ini adalah membantu anak-anak yang cenderung gelisah, mudah terganggu, atau sulit duduk tenang untuk belajar mengatur diri mereka sendiri. Selain itu, permainan puzzle juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berinteraksi sosial dan bekerjasama dalam tim, yang dapat memperbaiki kemampuan sosial mereka, terutama bagi anak-anak yang sering kali lebih banyak menyendiri atau tidak mudah bergaul.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, terdapat perubahan signifikan pada anak-anak yang terlibat dalam aktivitas ini. Anak-anak yang sebelumnya menunjukkan perilaku gelisah, seperti bergerak tanpa tujuan atau berbicara berlebihan, menunjukkan respons yang lebih positif ketika mereka terlibat dalam kegiatan puzzle. Mereka tampak lebih tenang dan mampu fokus pada potongan-potongan puzzle yang sedang mereka susun. Anak-anak yang sulit untuk duduk dalam waktu lama pun terlihat lebih mampu mengendalikan diri dan melanjutkan kegiatan dengan penuh perhatian. Hal ini menunjukkan bahwa permainan puzzle memberikan efek menenangkan yang sangat berguna untuk anak-anak dengan perilaku hiperaktif.

### **Interaksi Anak dengan Permainan Puzzle**

Salah satu temuan menarik yang muncul dari penelitian ini adalah perubahan yang signifikan dalam cara anak-anak berinteraksi dengan permainan puzzle. Pada tahap awal, anak-anak dengan perilaku hiperaktif seringkali kesulitan untuk mengatur perhatian dan fokus mereka, terutama ketika mereka harus mengikuti instruksi atau menyelesaikan tugas tertentu dalam waktu yang terbatas. Beberapa anak bahkan menunjukkan kebingungan atau ketidaksabaran dalam menyusun puzzle karena kesulitan mengelola emosi mereka. Namun, seiring berjalannya waktu dan dengan bimbingan yang tepat dari guru, anak-anak mulai menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengendalikan perhatian mereka.

Pada sesi-sesi berikutnya, anak-anak yang sebelumnya tampak cemas atau tidak sabar, kini mulai terlihat lebih sabar dan fokus saat menyelesaikan puzzle. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan puzzle memberi mereka kesempatan untuk melatih keterampilan motorik halus, seperti koordinasi tangan-mata dan kemampuan untuk berpikir logis dalam urutan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan puzzle. Keterampilan ini sangat penting dalam pembelajaran di usia dini, di mana anak-anak perlu melatih kemampuan kognitif mereka untuk menyelesaikan tugas-tugas yang lebih kompleks di masa depan.

Selain itu, permainan puzzle juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berinteraksi lebih banyak dengan teman-teman sekelas mereka. Dalam kelompok kecil, mereka belajar untuk saling bekerja sama dalam menyusun puzzle bersama-sama, saling berbagi potongan, dan berkomunikasi secara efektif. Anak-anak yang lebih sering terisolasi atau kesulitan dalam membangun hubungan sosial, mulai lebih terbuka dan mampu berkolaborasi dengan teman-temannya. Pembelajaran sosial ini sangat penting untuk perkembangan anak-anak di usia dini, terutama bagi mereka yang memiliki masalah dalam bergaul dengan teman sebaya. Dengan bekerja bersama, mereka tidak hanya belajar berbagi, tetapi juga mengasah kemampuan untuk menunggu giliran, mengatasi frustrasi, dan memahami pentingnya komunikasi dalam kelompok.

### **Dampak Positif pada Perilaku Anak**

Salah satu hasil yang paling mencolok dari penelitian ini adalah adanya perubahan yang signifikan pada perilaku anak-anak yang menunjukkan gejala hiperaktif. Sebelum penerapan permainan puzzle, sebagian besar anak-anak yang teridentifikasi dengan perilaku hiperaktif cenderung tidak dapat duduk dengan tenang, sering bergerak tanpa tujuan, atau berbicara berlebihan yang mengganggu jalannya kegiatan kelas. Perilaku seperti ini sering kali menimbulkan kesulitan bagi guru dan teman-teman sekelas mereka dalam menjalankan proses pembelajaran dengan lancar.

Namun, setelah beberapa sesi permainan puzzle, terjadi peningkatan yang sangat jelas dalam perilaku anak-anak. Anak-anak yang sebelumnya tidak bisa duduk lama, kini lebih mampu untuk duduk tenang dan fokus pada tugas yang diberikan. Mereka tidak hanya terlihat lebih tenang tetapi juga menunjukkan kemampuan untuk mengikuti instruksi guru dengan lebih baik. Fokus yang ditunjukkan anak-anak selama kegiatan puzzle memungkinkan mereka untuk belajar secara lebih efisien dan mengurangi distraksi yang biasanya mereka tunjukkan saat proses belajar berlangsung.

Selain itu, perubahan ini tidak hanya terjadi di dalam kelas tetapi juga di rumah. Banyak orang tua melaporkan bahwa anak-anak mereka menjadi lebih sabar, lebih mudah mengendalikan diri, dan lebih mampu mengatur energinya setelah terlibat dalam kegiatan puzzle di sekolah. Orang tua mengungkapkan bahwa anak-anak yang sebelumnya seringkali menunjukkan perilaku yang mengganggu di rumah, seperti berlari-lari tanpa arah atau tidak bisa duduk diam, kini lebih mudah diarahkan untuk menyelesaikan tugas di rumah dengan penuh perhatian. Beberapa orang tua bahkan melaporkan bahwa anak-anak mereka mulai meminta

permainan puzzle untuk dimainkan di rumah, yang menunjukkan ketertarikan mereka untuk melanjutkan kegiatan ini di luar jam sekolah.

Perubahan positif ini menandakan bahwa permainan puzzle bukan hanya sebagai alat yang efektif untuk menenangkan anak-anak hiperaktif, tetapi juga dapat memberikan dampak yang lebih luas terhadap pola perilaku anak di luar lingkungan sekolah. Hal ini juga mencerminkan pentingnya konsistensi dalam menggunakan metode ini dalam rutinitas harian anak, baik di sekolah maupun di rumah.

### **Kontribusi Terhadap Pengelolaan Kelas**

Dampak positif lainnya adalah kontribusi permainan puzzle dalam pengelolaan kelas yang lebih efektif. Guru di RA Diponegoro melaporkan bahwa dengan melibatkan anak-anak dalam permainan puzzle, kelas menjadi lebih tenang dan terorganisir. Sebelumnya, kegiatan kelas seringkali terganggu oleh anak-anak yang sulit untuk duduk tenang dan fokus. Namun, setelah penerapan metode permainan puzzle, kelas menjadi lebih kondusif untuk pembelajaran. Guru melaporkan bahwa anak-anak lebih mudah mengikuti instruksi dan partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran meningkat. Kegiatan puzzle juga menjadi media yang menyenangkan bagi anak-anak untuk belajar mengatur diri mereka dalam lingkungan yang lebih terstruktur.

Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa permainan puzzle memberikan mereka peluang untuk mengembangkan keterampilan pengajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Dengan berbagai jenis puzzle yang digunakan, guru dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan anak-anak, sekaligus memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Ini memungkinkan guru untuk lebih mendalami cara-cara yang efektif untuk mengatasi masalah perilaku di kelas dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

### **Pembahasan**

Pembahasan ini menunjukkan bahwa permainan puzzle di RA Diponegoro terbukti memberikan dampak positif dalam penanganan anak-anak dengan perilaku hiperaktif. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan puzzle dapat menjadi metode yang efektif dalam membantu anak-anak dengan hiperaktivitas untuk mengelola perilaku mereka, mengembangkan keterampilan sosial, serta memperbaiki aspek kognitif dan emosional mereka.

### **Teori Perkembangan Anak dan Hiperaktivitas**

Dalam teori perkembangan anak, masa usia dini merupakan periode penting yang menentukan perilaku anak. Anak-anak yang mengalami hiperaktivitas sering kali kesulitan mengontrol perhatian dan impuls mereka, yang dapat mengganggu proses belajar dan interaksi sosial mereka (Pendidikan dan Studi Islam et al., 2024). Permainan puzzle menjadi salah satu bentuk terapi yang membantu mengalihkan energi anak-anak dalam bentuk yang lebih terstruktur dan produktif. Menurut teori kognitif, permainan puzzle merangsang perkembangan



kognitif anak, memberikan tantangan sesuai dengan kemampuan mereka, dan mendorong mereka untuk berpikir logis serta memecahkan masalah.

Permainan puzzle tidak hanya membantu anak-anak untuk lebih fokus dan tenang, tetapi juga memungkinkan mereka untuk melatih keterampilan motorik halus, seperti koordinasi tangan-mata, yang sangat penting dalam perkembangan usia dini. Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya berlatih kesabaran dan ketekunan tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis saat menyusun puzzle.

### **Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak**

Di samping manfaat kognitif, permainan puzzle juga berperan penting dalam meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak-anak, khususnya yang memiliki perilaku hiperaktif. Keterlibatan dalam aktivitas puzzle memungkinkan anak-anak untuk belajar berkolaborasi, berbagi potongan puzzle, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama. Keterampilan sosial ini sangat bermanfaat bagi perkembangan mereka dalam berinteraksi dengan teman-teman sebaya, yang sering menjadi tantangan bagi anak-anak hiperaktif (Citra et al., 2021).

Selain keterampilan sosial, permainan puzzle memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengelola emosi mereka dengan lebih baik. Selama aktivitas, mereka dihadapkan pada tantangan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan untuk diselesaikan. Anak-anak belajar menghadapi kesulitan dengan cara yang positif, yang sesuai dengan teori kecerdasan emosional yang menekankan pentingnya pengelolaan emosi dalam proses perkembangan anak.

Penerapan permainan puzzle sebagai metode pengelolaan hiperaktivitas ini juga memberikan dampak positif terhadap kesejahteraan emosional anak. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan puzzle menunjukkan peningkatan dalam kemampuan untuk mengontrol diri, mengurangi kecemasan, serta menunjukkan lebih banyak perhatian dan kesabaran.

### **Pendekatan Terpadu dalam Penanganan Anak Hiperaktif**

Hasil penelitian ini juga mencerminkan pendekatan terpadu yang menggabungkan aspek kognitif, sosial, dan emosional dalam satu kegiatan yang menyenangkan. Pendekatan pendidikan yang holistik ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dan berkembang dalam lingkungan yang kondusif dan mendukung, yang sangat penting bagi anak-anak dengan perilaku hiperaktif (Kahar et al., 2019).

Dalam konteks ini, peran guru sangat vital. Guru di RA Diponegoro memainkan peran kunci dalam mengelola kegiatan pembelajaran, menggunakan permainan puzzle sebagai sarana yang menyenangkan sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Keterampilan guru dalam mengarahkan dan membimbing anak-anak selama kegiatan puzzle memastikan bahwa tujuan pembelajaran dan terapi tercapai dengan baik. Interaksi yang positif antara guru dan anak-anak menciptakan suasana yang mendukung, di mana anak-anak merasa nyaman untuk belajar dan berkembang, terutama dalam mengelola perilaku mereka.

Selain itu, metode ini menunjukkan bahwa pengajaran di usia dini tidak hanya sekadar tentang pengajaran akademik, tetapi juga tentang pengembangan karakter dan pengelolaan

perilaku yang baik. Ini menunjukkan pentingnya bagi pendidik untuk mengadaptasi pendekatan yang mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak.

### **Implikasi untuk Pendidikan Anak Usia Dini**

Penelitian ini membuka peluang bagi dunia pendidikan anak usia dini untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang metode yang dapat membantu anak-anak mengatasi perilaku hiperaktif. Permainan puzzle, sebagai salah satu bentuk terapi yang menyenangkan, dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran untuk mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak (Munfaridatus Sholihah Fakultas Tarbiyah IAI Sunan Giri Ponorogo & Zakiya Maulida Pascasarjana IAI Sunan Giri Ponorogo, 2020).

Lebih dari itu, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya kolaborasi antara guru, orang tua, dan lingkungan sekolah dalam penanganan anak-anak dengan perilaku hiperaktif. Kolaborasi ini akan memperkuat efektivitas terapi puzzle, baik di sekolah maupun di rumah. Orang tua dapat mendukung kegiatan ini dengan menyediakan puzzle di rumah dan melibatkan anak dalam aktivitas yang dapat melatih keterampilan mereka dalam mengelola energi dan emosi. Sinergi antara guru, orang tua, dan anak akan membantu menciptakan lingkungan yang lebih harmonis, yang berfokus pada perkembangan anak yang optimal.

### **KESIMPULAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas permainan puzzle sebagai metode dalam penanganan anak-anak dengan perilaku hiperaktif di RA Diponegoro, Kecamatan Sukorejo, Kota Blitar. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle terbukti memberikan dampak positif bagi anak-anak dengan perilaku hiperaktif. Permainan ini berhasil membantu anak-anak mengelola perilaku mereka dengan lebih baik, meningkatkan kemampuan fokus, serta mengembangkan keterampilan sosial dan emosional.

Penerapan permainan puzzle di kelas menunjukkan bahwa anak-anak yang sebelumnya menunjukkan perilaku gelisah, sulit duduk tenang, dan mudah terganggu, mulai menunjukkan perubahan positif. Mereka dapat lebih fokus, duduk tenang, serta mengikuti instruksi guru dengan lebih baik setelah terlibat dalam kegiatan puzzle. Selain itu, permainan puzzle juga membantu anak-anak untuk melatih keterampilan motorik halus, koordinasi tangan-mata, serta kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah.

Permainan puzzle tidak hanya membantu mengatasi hiperaktivitas tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial anak, seperti berbagi, berkolaborasi, dan berkomunikasi dengan teman sekelas. Keterampilan sosial dan emosional ini sangat penting untuk perkembangan anak usia dini, terutama bagi mereka yang kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Anak-anak juga belajar untuk mengelola emosi mereka, seperti rasa frustrasi, saat menghadapi tantangan dalam menyelesaikan puzzle.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan pentingnya peran guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran dan memberikan bimbingan yang tepat. Pendekatan yang holistik, yang menggabungkan aspek kognitif, sosial, dan emosional, merupakan kunci keberhasilan metode ini dalam menangani anak-anak dengan perilaku hiperaktif.

Secara keseluruhan, penerapan permainan puzzle sebagai metode penanganan anak hiperaktif menunjukkan hasil yang signifikan, dan dapat diadopsi sebagai salah satu pendekatan efektif dalam pendidikan anak usia dini. Kolaborasi antara guru, orang tua, dan sekolah sangat penting untuk memperkuat dampak positif dari metode ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambuwaru, M. F., Maulida, S., Amelia, L., Dewi, I. M., & Mustafa, P. S. (2024). Sosialisasi Pencegahan dan Dampak Pernikahan Usia Dini terhadap Psikologis di Desa Lendang Nangka Utara. *Jurnal Pengabdian Inovatif Masyarakat*, 1(1), 1-5.  
<https://doi.org/10.62759/JPIIM.V1I1.46>
- Anggraeni, A. D. (2017). KOMPETENSI KEPERIBADIAN GURU MEMBENTUK KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI (STUDI KASUS DI TK MUTIARA, TAPOS DEPOK). *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 28-47.  
<https://doi.org/10.24235/AWLADY.V3I2.1529>
- Apriliyana, F. N. (2020). Mengoptimalkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 109-118.  
<https://doi.org/10.29407/PN.V6I1.14594>
- Bangsawan, I., Eriani, E., & Devianti, R. (2021). KEGIATAN BERCERITA DALAM MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USIA DINI. *Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 34-39. <https://doi.org/10.30631/SMARTKIDS.V3I1.71>
- Citra, A., Utami, N., & Raharjo, S. T. (2021). POLA ASUH ORANG TUA DAN KENAKALAN REMAJA. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 4(1), 1-15.  
<https://doi.org/10.24198/FOCUS.V4I1.22831>
- Hasyim, M. A., Zahra, R. A., & ... (2023). EVALUASI DAMPAK KEBIJAKAN ADMINISTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI TERHADAP CAPAIAN PEMBELAJARAN ANAK. *Didaktik: Jurnal Ilmiah* ....  
<http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2007>
- Hoy, M. (2010). Metode Penelitian Kualitatif & RND. In *Bandung: Alfabeta*.
- Ilhami, B. S., & Khaironi, M. (2018). Pelaksanaan Joyfull Learning Berbasis Permainan Tradisional Sasak Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 2(02), 59-65. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/1023>
- Kahar, S., Barus, M. I., & Wijaya, C. (2019). Peran Pesantren dalam Membentuk Karakter Santri. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 4(2), 170-178. <https://doi.org/10.24114/ANTRO.V4I2.11949>
- Munfaridatus Sholihah Fakultas Tarbiyah IAI Sunan Giri Ponorogo, A., & Zakiya Maulida Pascasarjana IAI Sunan Giri Ponorogo, W. (2020). Pendidikan Islam sebagai Fondasi Pendidikan Karakter. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(1), 49-58.  
<https://doi.org/10.37680/QALAMUNA.V12I01.214>
- Pendidikan dan Studi Islam, J., Dwi Lestari, R., Rudi Setiawan Risalah, H., Rudi Setiawan, H., Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MTs Ar-Ridha Kota Medan, M., & Pendidikan Dan Studi, J. (2024). Penerapan Metode Aktif Partisipatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan

- Agama Islam Di MTs Ar-Ridha Kota Medan. *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 10(1), 13–26. [https://doi.org/10.31943/JURNAL\\_RISALAH.V10I1.1169](https://doi.org/10.31943/JURNAL_RISALAH.V10I1.1169)
- Pendidikan, J., Zahro, F., Fiorentisa, I. F., & Fatini, A. (2020). Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita dengan Boneka Tangan. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 14–21. <https://doi.org/10.35719/PRESCHOOL.V1I1.2>
- Rahman, U. (2009). KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 12(1), 46–57. <https://doi.org/10.24252/LP.2009V12N1A4>
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sugiyono. (2019). METODE PENELITIAN PENDIDIKAN. In *Bandung:Alfabeta*.