

**TERAPI BERMAIN *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN  
KONSENTRASI PADA ANAK  
*ATTENTION DEFICITE HYPERACTIVE***

Waqiatus Zahroh, Nur Imamah, Eva Rosita<sup>1</sup>

[waqiatuszahroh1234@gmail.com](mailto:waqiatuszahroh1234@gmail.com)

**Abstrak**

Untuk mengetahui proses terapi bermain *puzzle* dan pengaruh permainan *puzzle* pada anak *Attention Deficite Hyperactive* di Rumah Cahaya Insan Generasi. Metode penelitian dengan kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengolahan data dengan reduksi penyajian serta penarikan kesimpulan. Teknik keabsahan data dengan ketekunan pengamatan dan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan: tahap awal: menyiapkan ruangan, kondisi anak dan memberikan reward. tahap proses: teknik terapi kolaboratif, demo *puzzle* di depan anak, dan pemberian reward. Tahap akhir: mencatat hasil. dampak permainan *puzzle* terhadap anak *Attention Deficite Hyperactive* mendukung terhadap tingkat konsentrasi anak yang ditunjukkan dengan respon anak terhadap intruksi yang diberikan terapis.

Kata kunci: terapi, konsentrasi, *puzzle*, anak berkebutuhan khusus, *Attention Deficite Hyperactive*

**A. PENDAHULUAN**

Anak merupakan karunia sekaligus amanat dari Allah SWT, yang senantiasa harus dijaga karena dalam dirinya melekat harkat, martabat, dan hak-hak sebagai manusia yang harus dijunjung tinggi. Bagi orang tua anak merupakan asset dan karunia Allah yang tak ternilai, ia sebagai penyejuk hati, penerus keturunan dan cita-cita ideal orang tua, dan dari sisi kehidupan berbangsa dan bernegara, anak adalah masa depan bangsa dan generasi penerus cita-cita bangsa. Anak adalah amanah dan karunia Tuhan Yang Maha Esa, yang dalam dirinya melekat hakikat dan martabat sebagai manusia yang

---

<sup>1</sup> Sekolah Tinggi Ilmu Dakwah dan Komunikasi Islam Al-Mardliyyah Pamekasan

seutuhnya.<sup>2</sup> Tidak semua anak terlahir dalam keadaan sempurna, ada yang sempurna secara fisik, psikis dan ada pula anak yang mengalami gangguan atau kelain pada pertumbuhannya. Kompleksitas permasalahan yang datang dari berbagai sisi, dari keluarga, pekerjaan dan keadaan anak, kerap menghadirkan putus asa. Namun kesadaran untuk menerima apa pun kondisi anak, menyayangi dan mendukung apa yang menjadi kegemarannya adalah sebuah perubahan yang patut mendapatkan apresiasi.

Anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak yang mempunyai kelainan/penyimpangan dari kondisi rata-rata anak normal baik secara fisik, mental, intelektual, sosial maupun emosional.<sup>3</sup> Anak berkebutuhan khusus berhak untuk memperoleh pendidikan yang sama dengan anak normal. Anak ABK tidak selalu berujuk berupa cacat fisik saja namun, dapat juga berupa keterlambatan perkembangan, hiperaktif, kurangnya konsentrasi, kurangnya beradaptasi dengan lingkungan dan masih banyak lagi.

Rumah Cahaya Insan Generasi dengan program “Anak Berkebutuhan Khusus”. Berdirinya Rumah Cahaya Insan Generasi menjadi pencerah terhadap anak ABK. Yayasan ini terletak di Dusun Palalang Desa Waru Barat, Waru, Pamekasan. Yayasan ini merupakan satu-satunya lembaga di pantura yang menangani anak-anak ABK. Yayasan cahaya insan generasi merupakan lembaga yang bergerak dibidang pendidikan terhadap anak berkemampuan khusus dimana didalamnya terdapat beberapa pelajaran berharga terkait pengembangan karakter mandiri pada Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Karakter mandiri yang ditanamkan antara lain pembiasaan kelas (senam, wudhu, shalat,), terapi motorik, terapi sensorik, melatih fokus, belajar menulis dan membaca. yang diterapkan secara langsung dalam setiap proses pembelajaran. Selain melatih juga kemampuan sosial ABK dalam hal

---

<sup>2</sup>Andi Muhammad Sofyan, Andi Tenripadang, Ketentuan Hukum Perlindungan Hak Anak Jalanan Bidang Pendidikan. *Jurnal Syari'a Dan Hukum Dictum*, Vol. 15, No. 2, 2017, Hlm. 229 – 246.

<sup>3</sup> Kristiawan, Nugroho, Dary Risma Sijabat, Gaya Hidup Yang Memengaruhi Kesehatan Anak Berkebutuhan Khusus Di SLB Negeri Salatiga, *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, Vol. 2, No. 2, 2017, Hlm.102-117

berinteraksi dengan orang lain, menggunakan fasilitas umum, dan melatih kemandirian ABK dalam memenuhi kebutuhan pribadi.<sup>4</sup> Di sana ada beberapa anak yang diindikasikan ABK sehingga peneliti melakukan *assessment* dan memberikan intervensi kepada salah satu anak yang terindikasi ADHD (*Attention Deficite Hyperactive Disorder*) atau dalam bahasa Indonesia gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (GPPH).

ADHD adalah kepanjangan dari *Attention Deficit Hyperactive Disorder*. Dalam istilah Indonesia dikenal dengan Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif (GPPH).<sup>5</sup> Istilah *attention deficit* (kekurangan pemusatan perhatian) mengindikasikan anak mengalami kesulitan untuk melakukan pemusatan perhatian terhadap tugas yang diberikan kepada mereka. Mereka mengalami kesulitan konsentrasi terhadap suatu tugas tertentu dalam suatu waktu. Walaupun mereka dikaruniai kelebihan motivasi yang baik, namun mereka kesulitan untuk mengerjakannya.

Hal ini sesuai dengan hasil peneliti setelah melakukan *assessment* pada salah satu anak ketika di Rumah Cahaya Insan Generasi tanggal 12 Februari 2023. Peneliti menemukan fakta di lapangan bahwa anak tersebut mengalami kurang pemusatan perhatian, sering menengok ke kanan dan ke kiri, bermain jari-jari tangan, melihat ke jendela, melihat keluar pintu, berusaha meloncat dari jendela, lari-lari, suka berontak ketika diarahkan oleh guru dan melamun ketika anak tersebut diharapkan untuk memperhatikan guru menjelaskan sesuatu, suka bermain sendiri, kurang sabaran ketika menunggu antrian ingin di depan, dan sering menangis ketika diganggu temannya atau tidak sesuai dengan apa yang dikehendakinya. Anak tersebut juga kesulitan dalam menyelesaikan tugas dengan tepat, karena kurang terfokus pada tugas tersebut sehingga sangat diperlukan untuk penanganan dalam meningkatkan konsentrasi belajar. Adapula saat peneliti melakukan wawancara pada tanggal

---

<sup>4</sup> Andhy Surya Hapsara, Membangun Karakter Mandiri Pada Anak Berkebutuhan Khusus Melalui Strategi Scrum Di Negara Totochan, *Jurnal Ideguru*, Vol.4, No.1, 2019, hlm. 12-21.

<sup>5</sup> Arga Paternotte, Jan Buitelaar, *ADHD: Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktifitas*, (Jakarta: Prenada Group, 2013), hlm. 2

12 Februari 2023 kepada salah satu guru di Rumah Cahaya Insan Generasi, di tempat tersebut terdapat kurang lebih 2 anak yang memiliki perilaku sama seperti di atas, dan hasil tes psikolog membuktikan ketiga anak tersebut memiliki gangguan ADHD.

Terdapat beberapa hal yang dibutuhkan anak ADHD, yaitu berkaitan dengan kebutuhan pengendalian diri dan kebutuhan belajar. Pertama kebutuhan pengendalian diri berkaitan dengan pengurangan atau menghilangkan hiperaktivitas, meningkatkan rentang perhatian dan pengendalian impulsivitas. Kedua, kebutuhan belajar yaitu anak ADHD seperti anak normal lainnya membutuhkan pengembangan diri yaitu melalui belajar karena hambatan yang dialami akan pemenuhan kebutuhan belajar pada anak ADHD tidak semulus pada anak sebelumnya. Tanpa bantuan yang di rancang secara khusus, maka anak ADHD akan mengalami kesulitan untuk bias belajar secara optimal dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Padahal secara umum potensi mereka memiliki tingkat kecerdasan yang relative baik, bahkan sama seperti anak normal pada umumnya. Hal ini disebabkan oleh kesulitan-kesulitan belajar yang kerap dialami.

Kesulitan belajar merupakan suatu kondisi yang bersifat heterogen yang mewujudkan dirinya dalam bentuk kesulitan belajar di satu atau lebih fungsi-fungsi psikologis secara mendasar.<sup>6</sup> Kesulitan belajar adalah keadaan dimana anak didik/ siswa tidak dapat belajar sebagaimana mestinya. Hasil penelitian Garrett menyimpulkan bahwa banyak siswa dengan gangguan *attention-deficit/hyperactivity* (ADHD) mengalami kekurangan membaca. Kekurangan membaca pada siswa dengan ADHD ini cenderung lebih parah daripada siswa dengan kesulitan membaca pada siswa umumnya.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Iik Diani Ekayanti, *Layanan Bimbingan Belajar Untuk Anak Attention-Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*, Skripsi, Program Studi Strata I Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021.  
[https://eprints.ums.ac.id/92171/13/ARTIKEL%20PUBLIKASI%20ILMIAH%20A510130252%20LAMA%29%20A510217304\\_IIK%20DIANI%20E-1.pdf](https://eprints.ums.ac.id/92171/13/ARTIKEL%20PUBLIKASI%20ILMIAH%20A510130252%20LAMA%29%20A510217304_IIK%20DIANI%20E-1.pdf)

<sup>7</sup> Garrett, Roberts, Gloria Miller, Gavin W. Watts, *Intensifying Reading Instruction For Students With Attention-Deficit/ Hyperactivity Disorder: Practices To Support Classroom*

Anak ADHD merupakan anak yang sulit untuk konsentrasi, ia melakukan kegiatan seperti berlari-lari di dalam kelas, tidak memperhatikan guru, melakukan kegiatan lain seperti menggambar, membuang alat tulis, dan berkeliling di dalam kelas. Subjek juga mengalami kesulitan untuk fokus saat diberikan pelajaran di dalam kelas terutama pada mata pelajaran menulis dan membaca. Sehingga dari permasalahan tersebut, salah satu treatment yang dapat dilakukan untuk meningkatkan konsentrasi pada subjek, agar ia dapat fokus pada pelajaran selama di sekolah yaitu menggunakan terapi bermain.

Terapi bermain secara tidak langsung mengubah pengalaman anak dengan menciptakan kesan menyenangkan yang mereka inginkan, serta memberi anak-anak peluang untuk mendapatkan penilaian yang positif tentang kemampuan mereka sendiri.<sup>8</sup> Selain didasarkan pada karakteristik anak sebagai masa bermain, *play therapy* juga diterapkan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak dengan menggunakan simbol-simbol yang digunakan dalam proses pengolahan informasi yang diterima melalui aktivitas imitasi tidak langsung, permainan simbolis, menggambar, gambaran mental dan bahasa ucapan. Adapun alasan dalam mengambil terapi bermain adalah karena permainan merupakan pintu masuk ke dalam dunia anak-anak. Anak-anak dapat mengekspresikan kreativitasnya melalui bermain dan Haim G. Ginott menciptakan istilah, “Mainan adalah kata-kata anak dan bermain adalah bahasa anak” .

Matode penelitian dengan menggunakan kualitatif melalui pendekatan studi kasus. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menjelaskan dan mendeskripsikan secara kualitatif dan mendalam tentang terapi bermain puzzle dan pengaruh permainan puzzle pada anak *Attention Deficite Hyperactive* di Rumah Cahaya Insan Generasi, Pamekasan. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.

---

Instruction And Family–School Collaboration, *Journal Hammill Institute On Disabilitas*, Vol. 29, No.1, 2020, Hlm. 42 –51

<sup>8</sup> Salter, K., Beamish, W., and Davies, Mthe Effects Of Child-Centered Play Therapy (CCPT) On The Social And Emotional Growth Of Young Australian Children With Autism. *International Journal Of Play Therapy*, Vol. 25, No. 2, 2016, Hlm. 78–90.

Wawancara dilakukan kepada guru, siswa dan juga orang tua. Sedangkan observasi dilakukan untuk mengamati proses permainan dan dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan bukti tentang persiapan, proses dan hasil dari terapi permainan yang diterapkan.

Teknik pengolahan data dengan reduksi penyajian serta penarikan kesimpulan atau varifikasi. Reduksi dilakukan dengan mengelolah data sesuai fokus penelitian yakni proses terapi *puzzle* dan pengaruhnya terhadap konsentrasi anak berkebutuhan khusus. Penyajian data dilakukan dengan menampilkan data hasil penelitian dalam bentuk kalimat aktif. Sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan untuk mendapatkan data yang sebenarnya untuk menjelaskan hasil penelitian.

Teknik keabsahan data dengan ketekunan pengamatan dan triangulasi. Ketekunan pengamatan dilakukan ketika peneliti ingin memahami secara mendalam data yang didapatkan dari hasil wawancara. Kegiatan ini dilakukan untuk memastikan kebenaran data penelitian yang diinformasikan oleh informan. Sedangkan triangulasi dilakukan dengan mengkomparasikan hasil penelitian dari informan ataupun dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi.

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Proses Penerapan Terapi Bermain Puzzle Di Rumah Cahaya Insan Generasi**

Rumah cahaya insan generasi memberikan intervensi terpadu kepada anak berkebutuhan khusus yang di antaranya anak ADHD yaitu terapi bermain *puzzle*. Terapi bermain *puzzle* merupakan terapi sederhana untuk meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD. Dalam proses terapi ini memerlukan banyak waktu, tenaga dan usaha yang tidak mudah, perlu kesabaran yang tinggi dan kerjasama antara terapis dan orang tua sehingga terapi ini dapat berjalan dengan optimal dengan hasil yang memuaskan. Rumh Cahaya Insan Generasi melakukan terapi bermain *puzzle* dengan cara mengolaborasikan dengan terapi lain, lalu selanjutnya

diadakan evaluasi setiap hari kemudian disimpulkan 3 bulan dalam satu periode. Serta harus diimbangi dengan terapi lainnya agar mendapatkan hasil yang optimal.

Terapi yang dilaksanakan di Rumah Cahaya Insan Generasi Kecamatan Waru Kabupaten Pamekasan dalam penerapannya terapis memberikan terapi sesuai hari dan jam yang di tentukan secara bergantian dalam waktu 1 jam, bertujuan agar terapis fokus pada permasalahan yang dialami anak. Meskipun terapi dilaksanakan dengan 1 terapis dikarenakan kekurangan tenaga. Namun, terapi tetap terlaksana dengan optimal. Terapi ini dilakukan di ruangan kecil dan di dalam ruangnya terdapat meja, kursi, dan alat-alat permainan dan dilaksanakan sesuai jadwal yang telah ditetapkan. Di Rumah Cahaya Insan Generasi Kecamatan Waru Kabupaten Pamekasan terdapat beberapa tahap dalam penerapan terapi bermain *puzzle* yaitu tahap awal, tahap proses dan tahap akhir.

*Pertama*, tahap awal, merupakan tahap persiapan sebelum melakukan terapi bermain. Pada tahap ini biasanya terapis akan mempersiapkan ruangan terapi, persiapan anak dan persiapan imbalan yang efektif. Pertama-tama terapis akan menyiapkan ruangan terapi, ruangan terapi ruangan harus bersih agar anak nyaman berada di dalam ruangan terapi. Selanjutnya terapis melihat apakah anak sudah siap melakukan terapi atau belum, apakah *mood* anak sedang baik atau tidak, dengan cara ketika anak baru datang terapis menyambut anak dengan senyuman, menanyakan kabar, dan lain lain. Ketika *mood* anak tidak baik atau tantrum maka dalam hal ini *treatmen* yang di lakukan oleh terapis yaitu menaruh anak pada satu ruangan dan membiarkan anak untuk meluapkan semua emosinya, hal ini terkesan memaksa dan keras namun ini merupakan *treatmen* yang dilakukan oleh terapis agar anak tidak manja dan berfikir bahwa semua kehendaknya bisa dipenuhi oleh terapis sehingga anak paham dengan aturan-aturan yang berlaku di saat terapi.

Selain itu *treatmen* yang dilakukan oleh terapis dengan mengalihkan ke aktivitas lain dan memeluk anak. sebelum dilakukannya terapi, terapis harus melihat kondisi anak apakah sehat atau sakit apakah moodnya baikatau sedang *unmood*, karena hal tersebut dapat memengaruhi sikap anak pada saat kegiatan terapi sedang berlangsung.<sup>9</sup> Dan yang terakhir apabila akan melakukan terapi bermain, terapis harus menyiapkan imbalan yang efektif untuk anak ketika ia berhasil melakukan apa yang diintruksikan terapis didalam kegiatan terapi bermain tersebut.

*Kedua*, tahap proses, tahap ini masuk pada tahap inti, di mana dalam tahap ini pada proses terapi *puzzle* ada langkah-langkah yang di terapkan oleh terapis diantaranya mengolaborasikan antara terapi permainan *puzzle* dengan terapi lain misalnya terapi sensori, hal ini dilakukan terapi bertujuan untuk mengurangi rasa kejenuhannya di saat terapi *puzzle*, orang yang mampu berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide baru yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.<sup>10</sup>

Guru inovatif juga memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan menantang bagi siswa. Di saat terapi sensori tersebut berlangsung terapis menaruh *puzzle* di depan anak dan membongkarnya. Selanjutnya terapis memberikan contoh kemudian mengajak anak untuk merangkai permainan *puzzle* dengan intruksi “*lihat .... masukkan*”, sambil tangannya dipegang dan diarahkan agar anak bisa merangkai permainan *puzzle* tersebut. Dalam terapi *puzzle* perlu adanya kontak mata agar anak bisa menyelesaikan terapi dengan baik. Pintu masuk ke terapi bermain adalah kontak mata karena anak tidak mungkin belajar jika tidak memandang atau memberi perhatian <sup>11</sup>di dalam permainan *puzzle* terdapat beberapa langkah sebagai berikut: Letakkan *puzzle* di depan anak, dan pisahkan setiap potongan

---

<sup>9</sup> Dian Andriana, *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak*, (Jakarta: Selemba, 2011), hlm. 84

<sup>10</sup> <https://www.kompasiana.com/guru-inovatif-konsep-karakteristik-dan-dampaknya-terhadap-pendidikan>. Diakses pada tanggal 23 agustus 2023

<sup>11</sup> Dian Andriana, *Tumbuh Kembang...* hlm. 84



*puzzle*, selanjutnya, berilah contoh pada anak cara menyusun *puzzle*, dan mintalah pada anak untuk mencobanya, kemudian berikan pujian apabila anak berhasil dalam menyusun *puzzle*.<sup>12</sup>

Setiap anak menyesuaikan permainan *puzzle* walaupun hanya 1 kepingan terpis memberikan berikan hadiah (*reward*). Dalam pemberian hadiah (*reward*) tidak hanya berbentuk barang namun juga bisa dalam bentuk verbal misal berupa tepuk tangan, tos dan lainnya. Terapis harus memiliki pengetahuan yang cukup dengan imbalan bagi anak. Imbalan mempunyai aspek tergantung jenis dan bagaimana cara memberikannya. Ciri umum imbalan adalah benda atau aktivitas pasti, misalnya makanan, pelukan, dan pujian.<sup>13</sup> Dan sebaiknya apabila anak si anak berusaha untuk keluar dari ruangan sebelum menyelesaikan terapi atau salah merespon terhadap intruksi yang diberikan oleh terapis maka anak mendapat hukuman, Terapis akan memberitahu jika anak salah merespon intruksi yang diberikan dengan mengatakan “tidak” atau “salah” kepada si anak. Naman dalam pemberian hukuman (*punishment*) bukan bentuk menekan atau memaksa melainkan bertujuan agar si anak tidak mengulanginya lagi.

*Ketiga*, tahap akhir, setelah dilakukannya tahapan proses biasanya untuk tahap akhir atau evaluasi, terapis mencatat hasil dari terapi pada masing-masing anak yang dilakukan setiap harinya kemudian disimpulkan dalam waktu 3 bulan. Dalam hal ini bertujuan memberikan keterangan terhadap hasil terapi yang telah dilakukan. Setelah tahapan-tahapan sudah selesai dilakukan maka sampailah pada tahap akhir. Pada tahap ini terapis mencatat proses terapi yang dilakukan masing-masing anak untuk melihat bagaimana perkembangan anak setelah diberikan terapi.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Ika Restiana Monika. *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Daya Ingat Jangka Pendek Pada Anak Retardasi Mental Ringan Di SLB Putra Idhata Dolopo Madiun*. Skripsi Program Studi Keperawatan Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun. 2020. hal.11-12

<sup>13</sup> Ika Restiana Monika, *Pengaruh Terapi Bermain ...* hlm. 84

<sup>14</sup> Ika Restiana Monika, *Pengaruh Terapi Bermain ...* hlm. 84

## 2. Pengaruh Terapi *Puzzle* Terhadap Konsentrasi Belajar Anak ADHD

Setiap lembaga atau organisasi pasti memiliki tujuan yang jelas, dengan didirikannya Rumah Cahaya Insan Generasi ini mempunyai tujuan yang diharapkan dapat memberikan sumbangsih berupa layanan bagi masyarakat yang berkebutuhan khusus salah satu anak berkebutuhan khusus adalah anak ADHD. Terapi bermain *puzzle* sangat berpengaruh dalam meningkatkan interaksi sosial anak ADHD apabila dilakukan dengan rutin dan mengikuti perintah dari terapis serta ditunjang dengan terapi-terapi lainnya yang saling mendukung keberhasilan dari terapi permainan *puzzle*.

Menurut data yang diperoleh bahwa terapi bermain *puzzle* di Rumah Cahaya Insan Generasi Kecamatan Waru Kabupaten Pamekasan sangat efektif untuk meningkatkan konsentrasi anak ADHD. Sudah terdapat beberapa anak yang konsentrasinya meningkat setelah diberikan terapi permainan *puzzle* ini. Salah satunya anak mulai bisa sudah bisa merespon ketika dipanggil ataupun diperintah, sudah dapat memperhatikan orang-orang yang ada di sekelilingnya, sudah mampu menyelesaikan tugas dalam waktu yang cukup lama sehingga anak bisa fokus dalam pelajaran, dan bahkan ada yang sudah bisa melakukan sambung ayat ketika *murattal al-Quran* dengan terapis ataupun orang tua. Permainan menyusun *puzzle* memiliki banyak manfaat yakni dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan belajar berkonsentrasi pada anak, serta meningkatkan kemampuan kognitif.<sup>15</sup> Pada saat bermain *puzzle*, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan

---

<sup>15</sup> Santi Nurul Aryanto, Terapi Bermain Puzzle Bergambar Untuk Meningkatkan Memori Jangka Pendek Anak ADHD, *Skripsi*, Program Studi Psikolog, Universitas Muhammadiyah, 2017. <https://www.scribd.com/document/659059393/Jiptummpg-Gdl-Santinurul-53650-1-Skripsi>

kepingan gambar tersebut.<sup>16</sup> Permainan *puzzle* mampu melatih ketajaman otak anak dalam menyusun atau merancang sesuatu dengan baik.<sup>17</sup> Akan tetapi agar terapi ini mendapatkan hasil yang optimal harus dilakukan secara konsisten serta sabar karena untuk hasil yang maksimal tidak dapat secara instan, melainkan harus diimbangi dengan layanan terapi lainnya yang sesuai dengan kebutuhan anak tersebut, serta lingkungan bermainnya harus dikontrol.

### C. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan penulis maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan terapi bermain *puzzle* untuk meningkatkan konsentrasi anak ADHD di Rumah Cahaya Insan Generasi Kecamatan Waru Kabupaten Pamekasan melalui beberapa tahapan, di antaranya tahap awal: persiapan ruangan, persiapan anak dan persiapan imbalan. Tahap proses adalah tahap permainan *puzzle* di mana dalam hal ini guru harus mempunyai inisiatif agar anak tidak bosan dalam mengikuti terapi, dengan cara mengolaborasikan terapi *puzzle* dengan terapi lain. Pada saat terapi sensori tersebut berlangsung kemudian terapis menaruh *puzzle* di depan anak dan membongkarnya. Terapis memberikan contoh, mengajak anak untuk merangkai permainan *puzzle* dengan intruksi dan bantuan, setelah anak autis bisa melakukan intruksi dengan baik selanjutnya anak diberikan imbalan berupa verbal maupun nonverbal atau hadiah yang disenangi anak. Tahapan yang terakhir adalah evaluasi, setelah tahap proses dilakukan maka terapis akan mencatat hasil terapi untuk melihat apakah terapi yang diberikan sudah cukup efisien atau belum.

---

<sup>16</sup> Devi Ayu Anjani, Siti Nurjanah, Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual-Spatial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Fath Desa Keboan Anom Gedangan Sidoarjo, *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, Vol 7, No. 2, 2014, hlm. 186-192

<sup>17</sup> Rista Dwi Permata, Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun, *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, Vol. 5, No. 2, 2020, hlm. 1-10

Menurut data yang diperoleh bahwa terapi bermain *puzzle* untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak ADHD di Rumah Cahaya Insan Generasi Kecamatan Waru Kabupaten Pamekasan sangat efektif untuk meningkatkan konsentrasi anak ADHD. Sudah terdapat beberapa anak yang konsentrasinya meningkat setelah diberikan terapi permainan *puzzle* ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, Dian. (2011). Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Pada Anak. Jakarta: Selemba
- Anjani, Devi Ayu, and Nurjanah, Siti. (2014). Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual-Spatial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Fath Desa Keboan Anom Gedangan Sidoarjo, Jurnal Ilmiah Kesehatan, Vol 7, No. 2.
- Aryanto, Santi Nurul. (2017). Terapi Bermain Puzzle Bergambar Untuk Meningkatkan Memori Jangka Pendek Anak ADHD, *Skripsi*, Program Studi Psikolog, Universitas Muhammadiyah. <https://www.scribd.com/document/659059393/Jiptummpg-Gdl-Santinurul-53650-1-Skripsi>
- Ekayanti, Iik Diani. (2021). Layanan Bimbingan Belajar Untuk Anak Attention-Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). *Skripsi*, Program Studi Strata I Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta. [https://eprints.ums.ac.id/92171/13/ARTIKEL%20PUBLIKASI%20ILMIAH\\_%28A510130252%20LAMA%29%20A510217304\\_IIK%20DIANI%20E-1.pdf](https://eprints.ums.ac.id/92171/13/ARTIKEL%20PUBLIKASI%20ILMIAH_%28A510130252%20LAMA%29%20A510217304_IIK%20DIANI%20E-1.pdf)
- Garrett, Roberts, Gloria Miller, and Gavin W. Watts. (2020). Intensifying Reading Instruction For Students With Attention-Deficit/ Hyperactivity Disorder: Practices To Support Classroom Instruction And Family–School Collaboration, *Journal Hammill Institute On Disabilitas*, Vol. 29, No.1.

Hapsara, Andhy Surya. (2019). Membangun Karakter Mandiri Pada Anak Berkebutuhan Khusus Melalui Strategi Scrum Di Negara Totochan. *Jurnal Ideguru*, Vol.4, No.1.

<https://www.kompasiana.com/guru-inovatif-konsep-karakteristik-dan-dampaknya-terhadap-pendidikan>. Diakses pada tanggal 23 agustus 2023

Kristiawan, Nugroho and Dary Risma Sijabat. (2017). Gaya Hidup Yang Memengaruhi Kesehatan Anak Berkebutuhan Khusus Di SLB Negeri Salatiga. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, Vol. 2, No. 2.

Monika, Ika Restiana. (2020). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Daya Ingat Jangka Pendek Pada Anak Retardasi Mental Ringan Di SLB Putra Idhata Dolopo Madiun. *Skripsi*, Program Studi Keperawatan, STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun.

Paternotte, Arga, and Buitelaar, Jan. (2013). ADHD: Gangguan Pemusataan Perhatian Dan Hiperaktifitas. Jakarta: Prenada Group

Permata, Rista Dwi. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun, PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, Vol. 5, No. 2.

Salter, K., Beamish, W., and Davies, Mthe. (2016). Effects Of Child-Centered Play Therapy (CCPT) On The Social And Emotional Growth Of Young Australian Children With Autism. *International Journal Of Play Therapy*, Vol. 25, No. 2.

Sofyan, Andi Muhammad, and Andi Tenripadang. (2017). Ketentuan Hukum Perlindungan Hak Anak Jalanan Bidang Pendidikan. *Jurnal Syari'a Dan Hukum Dictum*, Vol. 15, No. 2.