

**EFEKTIFITAS PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP  
PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK ADHD (*ATTENTION  
DEFICIT HYPERACTIVE DISORDER*) DI SLB NASIONAL  
DESA SUDIMARA KECAMATAN CILONGOK  
KABUPATEN BANYUMAS**



**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S-1)**

Disusun Oleh:  
**PURNA NANDA SUGARI**  
**1011020092**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN S1  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIAH PURWOKERTO  
2014**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**EFEKTIFITAS PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP PERKEMBANGAN  
KOGNITIF PADA ANAK ADHD (*ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVE  
DISORDER*) DI SLB NASIONAL DESA SUDIMARA  
KECAMATAN CILONGOK KABUPATEN BANYUMAS**

Disusun Oleh :

**PURNA NANDA SUGARI**

1011020092

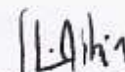
**Diperiksa dan disetujui oleh :**

**Pembimbing I**



**Ns. Umi Solikhah, S.Pd., M.Kep**  
NIK. 2160188

**Pembimbing II**



**Sodikin, A.Kep., M.Kes**  
NIK. 2160181

HALAMAN PENGESAHAN

EFEKTIFITAS PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP PERKEMBANGAN  
KOGNITIF PADA ANAK ADHD (*ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVE  
DISORDER*) DI SLB NASIONAL DESA SUDIMARA  
KECAMATAN CILONGOK KABUPATEN BANYUMAS

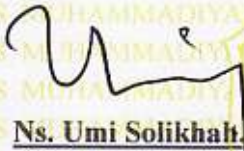
PURNA NANDA SUGARI

1011020092

Telah dipertahankan di depan panitia Ujian Skripsi  
Pada hari Sabtu tanggal 16 Agustus 2014

SUSUNAN PANITIA UJIAN

Ketua



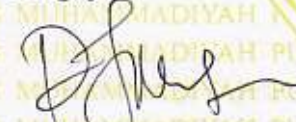
Ns. Umi Solikhah, S.Pd., M.Kep  
NIK. 2160188

Sekretaris



Sodikin, A.Kep., M.Kes  
NIK. 2160181

Penguji I



Ns. Divah Yulistika H., S.Kep., M.Kep  
NIK. 2160201

Penguji II

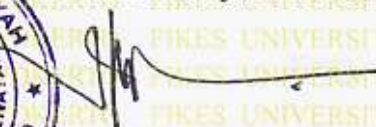


Kris Linggardini, S.Kp., M.Kep  
NIK. 2160195

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan

Universitas Muhammadiyah Purwokerto



Abdul Suroso, S.Kp., M.Kep.

NIK. 19770305 200501 1 001

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Purna Nanda Sugari

NIM : 1011020092

Program studi : Sarjana Keperawatan

Fakultas/Universitas : Ilmu Kesehatan/Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Efektifitas permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactive Disorder*) di SLB Nasional Desa Sudimara, Kecamatan Cilongok, Kabupaten Banyumas.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dan bukan hasil penjiplakan dari hasil karya orang lain.

Demikian pernyataan ini, apabila kelak dikemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 16 Agustus 2014

Yang menyatakan,

**PURNA NANDA SUGARI**  
**NIM. 1011020092**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Berusaha, kerja keras, berdoa dan ikhtiar. Karena akan ada hasil yang positif dari sebuah pengorbanan

Jangan pesimis dan menyerah jika kita belum bisa menjadi orang yang pintar dan cerdas, karena Allah SWT selalu bersama langkah kita



Sebuah persembahan bagi kedua orang tuaku tercinta

“Bapak Arismanto dan Ibu Nanik Suhartati”

Dan kakaku Fajar Prila Sunggara

Sahabat – sahabatku Pras, Agus, Arif, Budi

Dan teman dekatku Tri Wahyuni

**EFEKTIFITAS PERMAINAN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN  
KOGNITIF PADA ANAK ADHD (*ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVE  
DISORDER*) DI SLB NASIONAL DESA SUDIMARA  
KECAMATAN CILONGOK KABUPATEN BANYUMAS**

**Purna Nanda Sugari<sup>1</sup> Umi Solikhah<sup>2</sup> Sodikin<sup>3</sup>**

**ABSTRAK**

**Latar belakang:** ADHD (*Attention Deficit Hyperactive Disorder*) merupakan suatu gangguan perilaku yang ditandai dengan kurangnya perhatian, aktivitas berlebihan dan perilaku impulsif. Salah satu permasalahan yang muncul adalah pada tingkat kognitif. Salah satu terapinya menggunakan media *puzzle*. Manfaat permainan *puzzle* adalah meningkatkan ketrampilan kognitif.

**Tujuan:** Mengetahui efektivitas permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactive Disorder*) di SLB Nasional, Desa Sudimara, Kecamatan Cilongok, Kabupaten Banyumas.

**Metode:** Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *pra eksperimen* dengan *one group pre test and post test design*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak ADHD sebanyak 25 dan jumlah sampel sebanyak 25 dengan *teknik total sampling*. Uji statistik yang digunakan adalah uji *paired t test*.

**Hasil:** Rata-rata umur responden 6,48 tahun dan berjenis kelamin laki-laki sebanyak 16 responden (64,0%). Nilai skor rata-rata yang diperoleh sebelum dilakukan terapi *puzzle* sebesar 53,20%, sedangkan nilai skor rata-rata yang diperoleh setelah dilakukan terapi *puzzle* sebesar 75,20%. Ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak ADHD dengan nilai *p value* 0,0001.

**Kesimpulan:** Terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak ADHD.

**Kata Kunci:** Permainan, *Puzzle*, Perkembangan Kognitif, ADHD

- 
1. Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
  2. Staf Pengajar Fakultas Ilmu Kesehatan Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
  3. Staf Pengajar Fakultas Ilmu Kesehatan Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

# THE EFFECT OF PUZZLE GAME TOWARDS THE COGNITIVE DEVELOPMENT IN ADHD CHILDREN (ATTENTION DEFICIT OF HYPERACTIVE DISORDER) AT SLB NASIONAL SUDIMARA VILLAGE CILONGOK DISTRICT BANYUMAS REGENCY

Purna Nanda Sugari<sup>1</sup> Umi Solikhah<sup>2</sup> Sodikin<sup>3</sup>

## ABSTRACT

**Background:** ADHD (Attention Deficit Hyperactive Disorder) was one of behavior disorders which signed by the lack of attention, over actions and impulsive. One of the problems appeared in cognitive level. One of the therapies was by using puzzle. The function of puzzle was to improve cognitive skill.

**Aim:** Knowing the effectiveness of puzzle game towards cognitive development for ADHD (Attention Deficit Hyperactive Disorder) children at SLB Nasional, Sudimara Village, Cilongok District, Banyumas Regency.

**Method:** The research was quantitative research which used pre-experiment research with one group pretest and posttest design. The population was 25 ADHD children and the sample was 25 children with total sampling technique. The statistic test was paired t test.

**Result:** The average of respondents' age was 6, 48 years old and 16 male respondents (64, 0%). The average of pretest before the implementation of puzzle game therapy was 53, 20%. Meanwhile, the average score after the implementation of puzzle game therapy was 75, 20%. There was significant effect of puzzle towards cognitive development of ADHD children with the *p value* 0, 0001.

**Conclusion:** There was an effect of puzzle game towards children cognitive development.

**Keywords:** game, puzzle, cognitive development, ADHD

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillah robbil 'alamin, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “efektivitas permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactive Disorder*) di SLB Nasional, Desa Sudimara, Kecamatan Cilongok, Kabupaten Banyumas”. skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana (S1) Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Selama proses penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bimbingan, arahan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. H. Syamsuhadi Irsyad, M.H, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
2. Ns. Jebul Suroso, S.Kp. M.Kep, selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
3. Kris Lingardini, S.Kp., M.Kep, selaku Kaprodi Keperawatan S1 Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
4. Ibu Ns.Umi Solikhah, S.Pd., M.Kep dan Bapak Sodikin, A.Kep., M.Kes, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dan dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan dan arahan yang sangat bermanfaat sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.



5. Ibu Ns. Diyah Yulistika H., S.Kep., M.Kep dan ibu Kris Linggardini, S.Kp., M.Kep selaku penguji yang telah meluangkan waktu dan memberikan masukan yang sangat bermanfaat.
6. Seluruh dosen dan staf pengajar atas ilmu dan bantuan yang telah diberikan.
7. Bapak dan Mamahku, Bapak Arismanto, S.TP dan Ibu Nanik Suhartati tercinta yang selalu memberikan doa, dorongan, semangat dan dengan sabar mendengar keluh kesah penulis. Kalian tak akan pernah tergantikan oleh apapun.
8. Kakaku Fajar Prila Sunggara yang selalu memberikan dukungan.
9. Teman dekatku Tri Wahyuni terima kasih atas dukungan, semangat dan doa selama ini.
10. Sahabat-sahabat seperjuangan Pras, Agus, Arif, Budi terima kasih atas semangat, dukungan dan keceriaannya selama ini, kalian bisa mengobati bosananku.
11. Teman-teman Keperawatan S1 Kelas A dan B angkatan 2010 atas kebersamaan, keceriaan, bantuan dan kerjasamanya selama ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat digunakan sebagai tambahan informasi dan wacana bagi semua pihak yang membutuhkan.

*Wassalamu 'alaikum Wr.Wb*

Purwokerto, Agustus 2014

## DAFTAR ISI

|                                                                 |             |
|-----------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....                                      | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....                                | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....                                 | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PERYATAAN</b> .....                                  | <b>iv</b>   |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....                                | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK</b> .....                                            | <b>vi</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                                     | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                                         | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                                       | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                                      | <b>xiv</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....                                    | <b>xv</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                                  | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah .....                                 | 1           |
| B. Perumusan Masalah .....                                      | 7           |
| C. Tujuan Penelitian .....                                      | 7           |
| D. Manfaat penelitian .....                                     | 8           |
| E. Penelitian Terkait .....                                     | 8           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....                            | <b>11</b>   |
| A. ADHD ( <i>attention deficit hyperactive disorder</i> ) ..... | 11          |
| 1. Sejarah ADHD .....                                           | 11          |
| 2. Pengertian ADHD .....                                        | 13          |
| 3. Penyebab Gangguan ADHD .....                                 | 14          |
| 4. Diagnosa dan Gejala ADHD .....                               | 16          |
| B. Kognitif .....                                               | 19          |
| 1. Pengertian Kognitif .....                                    | 19          |
| 2. Perkembangan Struktur Kognitif.....                          | 21          |
| 3. Tahap Perkembangan Kognitif.....                             | 23          |

|                                                                                      |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| C. Terapi Bermain.....                                                               | 25        |
| 1. Definisi Bermain .....                                                            | 25        |
| 2. Tujuan Bermain.....                                                               | 26        |
| 3. Fungsi Bermain .....                                                              | 27        |
| 4. Kategori Bermain .....                                                            | 28        |
| 5. Klasifikasi Bermain.....                                                          | 29        |
| 6. Permainan <i>Puzzle</i> .....                                                     | 32        |
| D. Kerangka Teori .....                                                              | 36        |
| E. Kerangka Konsep .....                                                             | 37        |
| F. Hipotesis.....                                                                    | 37        |
| <b>BAB III   METODOLOGI PENELITIAN .....</b>                                         | <b>38</b> |
| A. Rancangan Penelitian .....                                                        | 38        |
| B. Populasi, Sampel dan Sampling .....                                               | 38        |
| C. Waktu dan Tempat Penelitian .....                                                 | 40        |
| D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional ...                                  | 41        |
| E. Instrumen Penelitian.....                                                         | 42        |
| F. Prosedur Penelitian.....                                                          | 43        |
| G. Pengolahan dan Analisis Data.....                                                 | 45        |
| H. Etika Penelitian.....                                                             | 47        |
| <b>BAB IV   HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                                           | <b>49</b> |
| A. Hasil penelitian.....                                                             | 49        |
| 1. Karakteristik anak ADHD .....                                                     | 49        |
| 2. Kemampuan kognitif anak ADHD .....                                                | 50        |
| 3. Pengaruh permainan <i>puzzle</i> terhadap<br>perkembangan kognitif anak ADHD..... | 50        |
| B. Pembahasan .....                                                                  | 51        |
| 1. Karakteristik anak ADHD .....                                                     | 51        |
| 2. Kemampuan kognitif anak ADHD .....                                                | 52        |
| 3. Pengaruh permainan <i>puzzle</i> terhadap<br>perkembangan kognitif anak ADHD..... | 54        |
| C. Keterbatasan Penelitian .....                                                     | 56        |

|              |                                   |           |
|--------------|-----------------------------------|-----------|
| <b>BAB V</b> | <b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b> | <b>52</b> |
|              | A. Kesimpulan.....                | 52        |
|              | B. Saran.....                     | 52        |

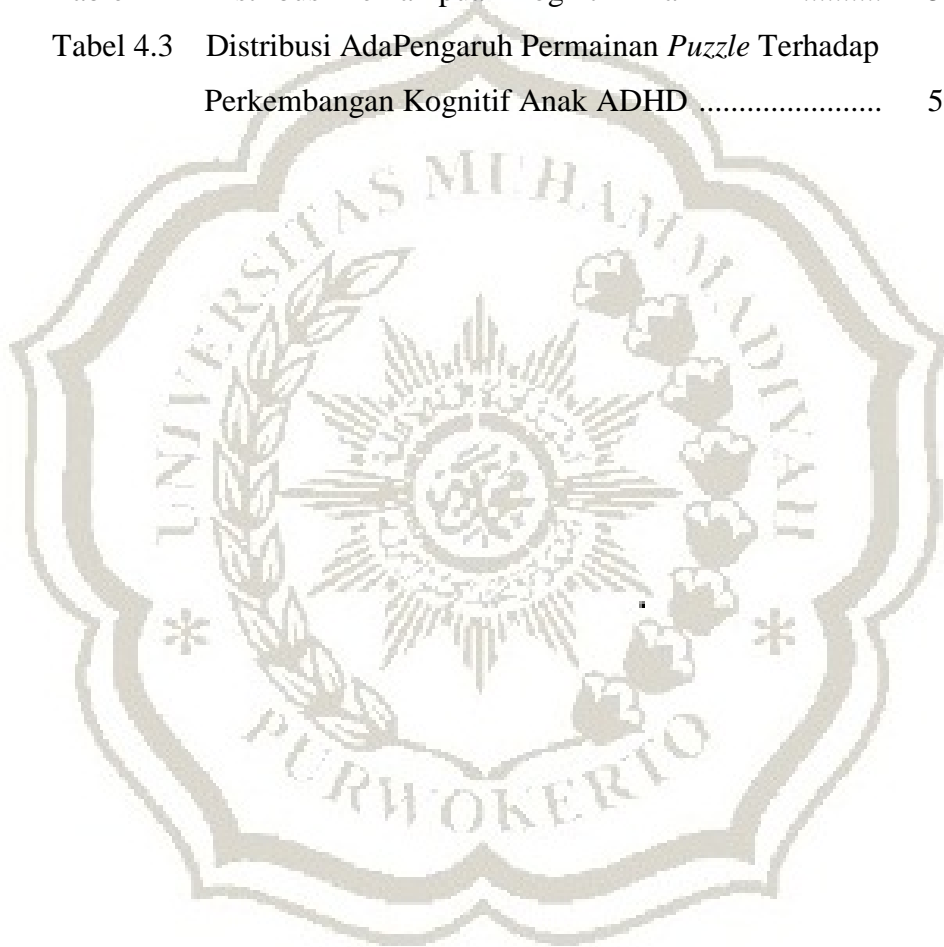
**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

|           |                                                                                                  |    |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 | Definisi Operasional .....                                                                       | 41 |
| Tabel 4.1 | Distribusi Karakteristik Anak ADHD .....                                                         | 49 |
| Table 4.2 | Distribusi Kemampuan Kognitif Anak ADHD .....                                                    | 50 |
| Tabel 4.3 | Distribusi AdaPengaruh Permainan <i>Puzzle</i> Terhadap<br>Perkembangan Kognitif Anak ADHD ..... | 50 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Teori .....                  | 36 |
| Gambar 2.2 Kerangka Konsep.....                  | 37 |
| Gambar 3.1 Desain Penelitian Pra Eksperimen..... | 38 |



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 2 Informed Consent
- Lampiran 3 Lembar Observasi Permainan *Puzzle*
- Lampiran 4 Lembar Penilaian Kognitif
- Lampiran 5 Jadwal Kegiatan
- Lampiran 6 Surat ijin penelitian Fakultas Ilmu Kesehatan
- Lampiran 7 Surat ijin penelitian Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik
- Lampiran 8 Surat ijin penelitian BAPPEDA
- Lampiran 9 Surat ijin penelitian Dinas Pendidikan Banyumas

