BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap subjek selama sepuluh kali pertemuan, diawali dengan observasi perilaku hiperaktif pada anak sebelum dilakukan terapi bermain (*puzzle*). Pertemuan pertama hasil skor yang didapatkan subjek adalah 13, yang menyatakan bahwa subjek benar-benar mengalami gangguan perkembangan perilaku hiperaktif.

Setelah diakukan terapi bermain (*puzzle*) selama 10 kali pertemuan, subyek mendapatkan skor berturut-urut : 13,11,7,9,8,12,10,9,7,8, dan hasil skor post tes ke 10 yang didapatkan subyek adalah 8. Selama diberikan terapi bermain *puzzle* sebanyak 10 kali pertemuan subyek mengalami penurunan 5 skor, yang menyatakan bahwa subjek mengalami perkembangan perilaku.

Hasil observasi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan diberikan terapi bermain *puzzle* pada anak ADHD, subyek mengalami perkembangan perilaku hiperaktif ditandai dengan penurunan skor observasi yang menggunakan lembar observasi *Abreviated conner rating scale*.

5.2 Saran

Mengingat bahwa perkembangan perilaku subjek belum maksimal, maka

sebaiknya:

5.2.1 Bagi Yayasan Beloved Kanti

Sebagai tambahan program bermain, dalam memberikan stimulus untuk meningkatkan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan perkembanngan anak usia sekolah dan melatih kemampuan berperilaku yang belum maksimal. Berdasarkan formulir deteksi gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas/GPPH (*Abbreviated Conners Rating Scale*), secara kontinyu dan rutin yang harus ditempuhnya sesuai dengan tahapan usia anak menggunakan peralatan-peralatan terapi bermain sesuai yang pernah didemonstrasikan peneliti. Melibatkan keluarga atau orang tua dalam proses pemberian terapi di rumah juga sangat disarankan, karena waktu yang paling banyak bersama anak yaitu orang tua sehingga berpengaruh pada perkembangan perilaku pada anak.

5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Perlu adanya tambahan waktu stimulasi yang lebih lama, dengan cara mengulang permainan selama 3 kali, sehingga perilaku hiperatif pada anak dapat berkurang secara optimal.
2. Perlu adanya penelitian tentang perilaku hiperaktif setelah diberikan terapi bermain dengan responden yang lebih banyak supaya penelitian lebih variatif.
3. Perlu adanya penelitian untuk mengetahui jumlah waktu dalam memberikan terapi bermain *puzzle* yang dapat digunaan untuk meminimalisir tiga tipe perilaku hiperaktif (sulit diam atau banyak bergerak, sulit konsentrasi, dan impulsive).