



PERMAINAN LEGO UNTUK MENGURANGI PERILAKU HIPERAKTIF PADA ANAK USIA DINI DI TK MUTIARA BUNDA KOTA CILEGON

Andini Rohmawati^{1*}, Hunainah², Birru Muqdamien³

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin
Banten

*Penulis Korespondensi: diniandini850@gmail.com, hunainah@uinbanten.ac.id,
birru.aishiteru888@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine the application of Lego games in reducing hyperactive behavior in early childhood at Mutiara Bunda Kindergarten, Cilegon City. The research method used is Qualitative with a case study approach, using three respondents of class B children. Data were collected through Observation, Interviews, and Documentation. Then analyzed by data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of the study indicate that the application of Lego games is carried out through the stages of media preparation and playing rules, explaining the objectives, implementing play activities, discussions, and evaluations. Inhibiting factors in the application of Lego games are the lack of professionalism of teachers in managing emotions and minimal knowledge about hyperactive children, while supporting factors come from a supportive environment and the availability of adequate facilities and infrastructure. The application of Lego games has been proven to reduce hyperactive behavior such as difficulty focusing and excessive movement in early childhood.*

Keywords: *Early Childhood, Hyperactive Behavior, Lego Games*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan lego dalam mengurangi perilaku hiperaktif pada anak usia dini di TK Mutiara Bunda Kota Cilegon. Metode penelitian yang digunakan adalah Kualitatif dengan pendekatan studi kasus, menggunakan tiga responden anak kelas B. Data dikumpulkan melalui Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Kemudian dialalisis dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan Lego dilakukan melalui tahap persiapan media dan aturan bermain, penjelasan tujuan, pelaksanaan kegiatan bermain, diskusi, serta evaluasi. Faktor penghambat dalam penerapan permainan Lego adalah kurangnya profesionalisme guru dalam mengelola emosi dan minimnya pengetahuan tentang anak hiperaktif, sedangkan faktor pendukung berasal dari lingkungan yang mendukung dan tersedianya sarana prasarana memadai. Penerapan permainan Lego terbukti dapat mengurangi perilaku hiperaktif seperti sulit fokus dan bergerak berlebihan pada anak usia dini.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Perilaku Hiperaktif, Permainan Lego

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak siap menempuh pendidikan lebih lanjut. Pada masa ini, anak mengalami perkembangan pesat dalam aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, dan moral, sehingga

disebut sebagai masa keemasan (*golden age*). Proses belajar anak usia dini terjadi melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna.

Namun, dalam praktik pembelajaran di lapangan, terdapat anak-anak yang menunjukkan perilaku menyimpang dari norma perkembangan pada umumnya, salah satunya perilaku hiperaktif. Anak hiperaktif ditandai dengan kesulitan memusatkan perhatian, tidak mampu duduk diam, berbicara atau bergerak secara berlebihan, serta sulit mengontrol emosi. Kondisi ini sering kali menyebabkan gangguan dalam proses pembelajaran di sekolah dan memerlukan pendekatan khusus dari guru agar anak dapat beradaptasi dengan baik.

Guru berperan penting dalam membantu anak hiperaktif dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah melalui kegiatan bermain dengan media edukatif seperti permainan Lego. Lego merupakan alat permainan konstruktif yang dapat menstimulasi konsentrasi, koordinasi motorik, serta kemampuan sosial anak. Bermain Lego juga memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan berinteraksi dengan teman sebaya dalam suasana yang positif.

TK Mutiara Bunda Kota Cilegon merupakan lembaga pendidikan inklusif yang menampung anak dengan berbagai karakteristik, termasuk anak yang menunjukkan perilaku hiperaktif. Berdasarkan observasi awal, beberapa anak di kelas B menunjukkan gejala hiperaktif seperti sering berlari di kelas, sulit berkonsentrasi, dan mengganggu teman saat kegiatan belajar. Melalui penerapan permainan Lego, guru berupaya mengurangi perilaku hiperaktif tersebut dengan menciptakan aktivitas yang menyenangkan sekaligus melatih fokus dan kerja sama anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan Lego dalam mengurangi perilaku hiperaktif pada anak usia dini di TK Mutiara Bunda Kota Cilegon serta mengetahui hasil dan faktor pendukung maupun penghambat penerapannya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru PAUD dalam memilih metode pembelajaran yang efektif untuk anak dengan perilaku hiperaktif.

2. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini metode Kualitatif menggunakan jenis pendekatan studi kasus Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap penerapan permainan Lego dalam mengurangi perilaku hiperaktif pada anak usia dini. Studi kasus digunakan untuk memperoleh deskripsi menyeluruh mengenai fenomena yang terjadi di lingkungan alami tanpa manipulasi dari peneliti. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap lingkungan dan aktivitas anak, wawancara dengan orang tua anak dan guru disekolah, serta dokumentasi kegiatan di TK Mutiara Bunda Kota Cilegon.

Subjek penelitian terdiri dari tiga anak usia dini kelas B yang menunjukkan perilaku hiperaktif, serta melibatkan guru kelas sebagai informan pendukung. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, dengan pertimbangan bahwa anak-anak tersebut memiliki karakteristik perilaku hiperaktif yang berbeda namun relevan dengan fokus penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan permainan lego di TK Mutiara Bunda Kota Cilegon menunjukkan hasil yang signifikan terhadap perubahan perilaku anak hiperaktif menjadi fokus, sabar dan bertanggung jawab terhadap kegiatan yang dilakukan. Seperti peningkatan konsentrasi dan fokus belajar anak mulai mampu memperhatikan intruksi guru dan menyelesaikan tugas hingga selesai. Aktivitas Menyusun lego memerlukan koordinasi tangan dan mata sehingga membantu anak melatih fokus dan ketelitian, pengendalian dalam diri anak dan pengurangan perilaku impulsif anak yang sebelumnya sering berlari, berteriak dan mengganggu temanya sekarang mulai menunjukkan penurunan frekuensi perilaku tersebut. Aktivitas membangun lego membuat anak-anak hiperaktif merasa lebih tenang dan terarah. Pengembangan kreativitas dan imajinasi pada anak diberi kebebasan memilih warna dan bentuk bangunan. Hal ini mendorong anak-anak untuk mengekspresikan ide dan berimajinasi tanpa tekanan, sesuai dengan teori bermain konstruksi Piaget. Keterlibatan guru sebagai fasilitator juga penting guru hanya memberikan arahan dan bimbingan seperlunya terhadap anak agar anak tetap memiliki ruang imajinasi dan eksplorasinya berkembang strategi ini efektif meningkatkan rasa percaya diri pada anak.

Faktor pendukung dan penghambat meliputi kerja guru antar orang tua serta ketersediaan sarana edukatif sementara faktor penghambat antara lain keterbatasan Sebagian guru dalam menangani anak hiperaktif dan kondisi lingkungan yang kurang kondusif hasil sejalan dengan penelitian Dyah Ery Trisnawati (2010) yang menyatakan bahwa permainan lego dapat meningkatkan kreativitas anak dan konsentrasi anak prasekolah. Selain itu, temuan ini diperkuat oleh teori Faddilah (2017) bahwa lego mampu menstimulasi aspek kognitif, motoric halus dan social emosional pada anak.

Pembahasan Penelitian

Penerapan permainan Lego dimulai dengan persiapan alat dan bahan berupa balok Lego berbagai ukuran serta pengaturan tata ruang yang kondusif. Guru menjelaskan tujuan bermain, aturan dasar, dan contoh bangunan sederhana. Anak diberi kesempatan mengeksplorasi dan berdiskusi dengan teman dalam membangun bentuk sesuai imajinasinya. Kegiatan ini dilakukan secara bertahap: pertama Tahap orientasi mengenalkan bentuk dan fungsi Lego pada anak, kedua tahap konstruksi anak mulai menyusun balok sesuai ide mereka masing-masing, ketiga tahap kolaborasi anak bekerja sama membentuk bangunan besar bersama teman, Ke empat Tahap refleksi: guru dan anak mengevaluasi hasil bangunan sambil berbagi pengalaman bermain kepada anak. Adapun faktor penghambat Kurangnya pelatihan guru dalam menangani anak hiperaktif. Guru juga belum sepenuhnya mampu mengelola emosi ketika menghadapi perilaku impulsif anak. Waktu pembelajaran yang terbatas untuk terapi bermain intensif. Untuk faktor pendukungnya yaitu Dukungan guru dan lingkungan sekolah yang inklusif, Tersedianya media permainan edukatif yang memadai, Kolaborasi antara guru dan orang tua dalam memantau perilaku anak di rumah. Permainan lego juga memiliki dampak terhadap anak hiperaktif Permainan Lego menunjukkan efek positif dalam mengurangi perilaku hiperaktif. Berdasarkan hasil observasi, anak menjadi lebih fokus saat bermain, menunjukkan peningkatan kesabaran, dan mampu menunggu giliran. Aktivitas membangun struktur juga membantu anak menyalurkan energi berlebih secara produktif. Selain itu, terjadi peningkatan kemampuan sosial—anak belajar bekerja sama, menghargai teman, dan berkomunikasi lebih baik. Guru melaporkan adanya penurunan perilaku destruktif seperti berlari di kelas atau memotong pembicaraan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Permainan lego terbukti efektif dalam mengurangi perilaku hiperaktif pada anak usia dini di TK Mutiara Bunda Kota Cilegon. Melalui kegiatan bermain yang terstruktur anak dapat belajar mengendalikan diri, meningkatkan fokus belajar dan menyalurkan energi berlebih ke dalam aktivitas yang konstruktif, Permainan Lego dapat diterapkan secara efektif untuk mengurangi perilaku hiperaktif pada anak usia dini melalui pendekatan bermain yang terstruktur dan menyenangkan. Faktor pendukung utama keberhasilan metode ini adalah lingkungan belajar yang kondusif dan dukungan guru serta orang tua. Permainan Lego mampu meningkatkan konsentrasi, kerja sama, dan kontrol diri anak, sekaligus menjadi sarana terapeutik bagi anak hiperaktif.

Saran

Guru disarankan untuk mengintegrasikan permainan Lego secara rutin dalam kegiatan pembelajaran sebagai media terapi perilaku. Lembaga pendidikan perlu memberikan pelatihan khusus bagi guru dalam menangani anak dengan gangguan atensi dan hiperaktivitas. Peneliti selanjutnya dapat mengkaji efektivitas permainan Lego dengan pendekatan kuantitatif atau eksperimen agar hasilnya lebih terukur

DAFTAR REFERENSI

- Azmira, V. (2015). *A Gift: Anak Hiperaktif*. Yogyakarta: Rapha Publishing.
- Fadlillah, M. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mukhtar, L. dkk. (2016). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Rozie, F., Safitri, D., & Haryani, W. (2019). *Peran Guru dalam Penanganan Perilaku Anak Hiperaktif di TK Negeri 1 Samarinda*. *Journal of Early Childhood Education*, 1(2), 53–59.
- Thompson, J. (2014). *Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Erlangga.