

## PENGARUH TEKNIK *PUNISHMENT* DENGAN MEDIA *PUZZLE FLOOR* TERHADAP PERILAKU HIPERAKTIF PADA ANAK *DOWN SYNDROME*

Agustin Siti Yulia Ekawati<sup>1,3</sup>, Asrorul Mais<sup>2</sup>, Nostalgianti Citra P.<sup>3</sup>  
Universitas PGRI Argopuro Jember<sup>1,2,3</sup>  
agustinsitiyuliae@gmail.com

### ABSTRAK

Sikap hiperaktif pada anak *down syndrome* dapat mempengaruhi berjalannya pembelajaran dalam kelas, sehingga pada penelitian ini akan membahas tentang pengaruh teknik *punishment* dengan media *puzzle floor* yang diharapkan dapat meminimalisir sikap hiperaktif pada anak tersebut. Teknik *punishment* merupakan suatu bentuk hukuman yang memberikan efek jera terhadap seseorang, sedangkan media *puzzle floor* merupakan media edukatif yang bermanfaat untuk meningkatkan daya konsentrasi pada anak. Jadi, media *puzzle floor* ini adalah sebagai bentuk dari *punishment*nya. Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni metode *Single Subject Research* (SSR) yang biasa disebut dengan penelitian subjek tunggal. Metode SSR artinya metode eksperimen dalam memfokuskan data individu. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah desain A-B dimana desain tersebut melibatkan fase *baseline* (A) dan juga fase intervensi (B). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, teknik *punishment* dengan media *puzzle floor* berpengaruh terhadap siswa *down syndrome* yang hiperaktif. Hal itu dibuktikan dengan adanya mean fase intervensi (B) dengan nilai 15 lebih tinggi jika dibandingkan dengan fase *baseline* (A) yang memperoleh nilai 6,8. Begitupun perubahan level pada analisis antar kondisinya mendapatkan nilai (+9). Pada persentase *overlap*, mendapatkan nilai 0% dimana hal tersebut menunjukkan jika intervensi yang telah diberikan kepada siswa memiliki pengaruh pada perilaku hiperaktifnya. Berdasar pada hasil dari analisis data dalam kondisi maupun antar kondisi, maka diketahui jika, penerapan teknik *punishment* dengan media *puzzle floor* berpengaruh terhadap perilaku hiperaktif pada anak *down syndrome*. Hal ini, dapat diketahui karena perolehan hasil dari mean level fase intervensi (B) yang lebih tinggi dibandingkan dengan mean level fase *baseline* (A).

**Kata kunci:** Teknik *Punishment*, Media *Puzzle Floor*, *Down Syndrome*, Perilaku Hiperaktif

### ABSTRACT

*Hyperactive behavior in children with down syndrome can affect the learning process in the classroom, so this study will discuss the effect of punishment techniques with puzzle floor media which are expected to minimize hyperactive behavior in these children. Punishment techniques are a form of punishment that gives a deterrent effect to someone, while puzzle floor media is an educational media that is useful for increasing children's concentration. So, this puzzle floor media is a form of punishment. The method used in this study is Single Subject Research (SSR) method which is commonly referred to as single subject research. The SSR method means an experimental method in focusing on individual data. The design used in this study is the A-B design where the design involves the baseline phase (A) and also the intervention phase (B). The results of this study indicate that punishment techniques with puzzle floor media have an effect on hyperactive down*

*syndrome students. This is evidenced by the existence of a mean intervention phase (B) with a value of 15 higher when compared to the baseline phase (A) which obtained a value of 6,8. Likewise, changes in the level of analysis between condition get a value of (+9). In the percentage of overlap, it gets a value of 0% which indicates that the intervention that has been given to students has an influence on their hyperactive behavior. Based on the result of data analysis in conditions and between condition, it is known that application of punishment techniques with puzzle floor media has an effect on hyperactive behavior in children with down syndrome. This can be seen because the results of the mean level of the intervention phase (B) are higher than the mean level of the baseline phase (A).*

**Keywords: Punishment Technique, Puzzle Floor Media, Down Syndrome, Hyperactive Behavior**

## PENDAHULUAN

Perilaku merupakan salah satu fasilitas untuk berinteraksi sosial dengan lingkungan. Baik buruknya individu dapat dilihat dari perilakunya. Salah satu perilaku yang ada pada anak berkebutuhan khusus yaitu hiperaktif. Perilaku hiperaktif adalah kondisi seseorang mengalami perilaku yang lebih aktif atau cenderung tidak bisa diam. Menurut (Simatupang & Ningrum, 2020) anak yang hiperaktif akan cenderung memiliki sikap yang tidak bisa diam serta sering mengganggu teman. Sikap hiperaktif ini, dapat terjadi pada anak-anak yang mengalami *down syndrome*.

Anak-anak dengan klasifikasi *down syndrome* merupakan anak yang mengalami kelainan genetik kromosom yang menyebabkan anak tersebut mempunyai wajah mongol. Tidak hanya memiliki wajah yang khas, tetapi anak *down syndrome* biasanya juga mengalami keterlambatan intelektual. Secara ilmiah, menurut (Rohmadheny, 2016) penderita *down syndrome*, kromosom pada nomor 21nya berjumlah 3 (trisomi) sehingga mereka memiliki sebanyak 47 kromosom. Berlebihnya jumlah kromosom tersebut akan menyebabkan munculnya *down syndrome*. Pada umumnya, anak *down syndrome* juga mengalami beberapa hambatan lain. Sama halnya menurut (Khodijah *et al.*, 2022) mereka yang menderita *down syndrome* akan mengalami keterlambatan perkembangan dan pertumbuhan pada segi kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya. Selain itu, beberapa anak *down syndrome* juga ada yang mengalami masalah interaksi sosial seperti gangguan perilaku, yakni perilaku hiperaktif.

Perilaku hiperaktif pada anak *down syndrome* yang umumnya terlihat yakni: a) anak mengalami kesulitan untuk duduk diam dan selalu bergerak-gerak; b) cenderung selalu aktif, c) kesulitan belajar dengan tenang; d) terkadang bersikap impulsif; e) sering merasa bosan pada aktivitas atau tugas yang monoton; dan f) mudah teralih oleh rangsangan eksternal. Sependapat dengan (Iftitah, 2022) anak-anak dengan hiperaktif tidak akan bisa diam saat duduk di kursi ketika pembelajaran berlangsung, mereka memiliki keinginan untuk bergerak dan memuaskan keinginannya yang tidak bisa diam. Sedangkan menurut (Simatupang & Ningrum, 2020) hiperaktif merupakan gangguan pada tingkah laku yang tak normal dimana hal tersebut disebabkan adanya disfungsi pada saraf dengan gejala utamanya tidak mampu untuk memusatkan perhatian. Tidak hanya

sikap hiperaktif, anak *down syndrome* juga mengalami hambatan intelektual, yang artinya anak mengalami hambatan dalam perkembangan kognitif dan kecerdasan secara umum. Menurut (Purwandari *et al.*, 2022) mengungkapkan anak-anak yang mengalami hambatan intelektual akan memiliki defisit pada perilaku adaptifnya baik di keterampilan sosial, konseptual maupun praktis dalam sehari-harinya.

Selain mempengaruhi dalam kehidupan sehari-hari, sikap hiperaktif juga dapat berpengaruh di lingkungan pendidikan. Sehingga, memerlukan perhatian yang khusus serta strategi yang efektif dalam mengelola sikap hiperaktif pada anak *down syndrome*. Salah satu teknik yang tepat untuk mengurangi sikap hiperaktif pada anak *down syndrome* yakni teknik *punishment*. Teknik *punishment* adalah teknik pemberian hukuman terhadap anak yang melakukan pelanggaran dengan tujuan agar mendapatkan efek jera. Senada dengan pendapat (Risasongko *et al.*, 2023) yakni *punishment* secara etimologi merupakan hukuman atau balasan terhadap sesuatu. Digunakannya teknik *punishment* ditujukan guna membentuk perilaku-perilaku yang diinginkan dan untuk mengurangi perilaku yang tak diinginkan. Hal ini, akan membuat teknik *punishment* baik diterapkan pada anak yang mengalami hambatan interaksi sosial yakni perilaku hiperaktif. Dalam hal ini, sikap hiperaktif pada anak *down syndrome* dapat dikelola dengan memberikan konsekuensi negatif terhadap perilaku yang tidak diinginkan. Selain teknik *punishment*, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga berpengaruh dalam mengurangi sikap hiperaktif pada anak *down syndrome*.

Media pembelajaran pada proses belajar sangatlah beragam. Seperti media *flash card*, *pop up*, *puzzle*, dan lainnya. Media pembelajaran yang sangat menarik untuk anak hiperaktif adalah media *puzzle floor*. Media *puzzle floor* adalah media yang terbuat dari bahan busa matras yang terdiri dari potongan kecil seperti *puzzle* yang dapat di susun menjadi sebuah gambar atau pola di permukaan lantai. Sejalan dengan pendapat (Oktafianto, 2018) *puzzle* lantai merupakan permainan yang terbuat dari foam tebal, selain digunakan untuk bermain juga dapat digunakan untuk alas duduk saat anak bermain. Media *puzzle floor* ini, memiliki banyak manfaat salah satunya yakni, meningkatkan konsentrasi berfikir pada anak.

Anak *down syndrome* yang mengalami hambatan intelektual sekaligus hambatan interaksi sosial, juga memerlukan teknik dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya. Penggunaan teknik *punishment* pada anak *down syndrome* yang mengalami sikap hiperaktif, sangat efektif dalam meminimalisir sikap hiperaktifnya. Sedangkan penggunaan media *puzzle floor*, merupakan bentuk *punishment*nya yang juga dapat membantu untuk meningkatkan daya tarik dan daya konsentrasi pada anak *down syndrome* yang mengalami sikap hiperaktif. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, ditemukan bahwasanya anak *down syndrome* berinisial JN mengalami hambatan interaksi sosial yakni, perilaku hiperaktif. Karakteristik anak hiperaktif pada JN diantaranya: a) JN tidak bisa duduk diam ketika di dalam kelas; b) JN tidak fokus dengan tugas yang diberikan oleh guru; c) JN suka berlari-larian tidak terkontrol; dan d) terkadang JN suka melepas sepatu dan melemparnya.

Peneliti mengumpulkan sejumlah jurnal yang berkaitan dengan pengaruh teknik *punishment* dengan media *puzzle floor* terhadap perilaku hiperaktif pada anak *down syndrome*. Didapati *research gap* dari beberapa penelitian yang telah dikumpulkan, diantaranya hasil penelitian dari (Ihromi, 2019) menunjukkan hasil dari penerapan teknik hukuman tersebut cukup efektif mengurangi perilaku hiperaktif pada anak yang mengalami hambatan intelektual. Selain itu, ditemukan juga pada penelitian dari (Aprilliani *et al.*, 2021) yang menunjukkan hasil pemberian teknik *punishment* dapat mengurangi perilaku maladaptif pada anak tunagrahita. Perbedaan hasil juga ditemukan dari penelitian (Oktafianto, 2018) dimana hasil menunjukkan bahwa media *puzzle* lantai tidak berpengaruh terhadap kemampuan pemusatan perhatian pada anak autisme.

Timbulnya masalah gangguan sikap hiperaktif pada anak, tentu saja berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupannya. Anak *down syndrome* yang mengalami sikap hiperaktif akan kesulitan dalam berinteraksi sosial. Selain itu, dampak yang ditimbulkan dapat mempengaruhi penilaian sikap dari masyarakat pada anak tersebut. Tidak hanya itu, dalam aspek pendidikan anak *down syndrome* yang hiperaktif juga mengalami beberapa hambatan seperti halnya kesulitan dalam belajar, dikarenakan minimnya anak duduk diam ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Jika hal tersebut terjadi, maka anak juga akan mengalami hambatan perkembangan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penting dilakukannya strategi yang efektif untuk meminimalisir sikap hiperaktif pada anak *down syndrome*, yakni dengan menggunakan teknik *punishment* dengan media *puzzle floor*. Berdasarkan hasil teori dan fakta di lapangan maka, diperlukan penelitian berkaitan tentang “Pengaruh Teknik Punishment dengan Media Puzzle Floor terhadap Perilaku Hiperaktif Anak Down Syndrome Kelas TK A di SLB Delta Sejahtera Tanggulangin”.

## METODE PENELITIAN

Rancangan pada penelitian ini adalah menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR) atau biasanya disebut dengan penelitian subjek tunggal. Metode SSR artinya yakni metode eksperimen dalam memfokuskan data individu. Senada dengan pendapat (Mahdalena *et al.*, 2020) *Single Subject Research* adalah penelitian yang menggunakan subjek tunggal, yakni penelitian yang berfokus pada data individu sebagai sampel pada penelitian. Metode penelitian ini, bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas spesifik pada satu subjek secara mendalam. Menurut (Heryati *et al.*, 2022) strategi penelitiannya dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan perilaku subyek secara individual. Penelitian yang dilakukan pada subjek tunggal dalam pengujiannya membutuhkan periode waktu tertentu seperti, perhari, perminggu maupun perjam. Jadi, penelitian ini dilakukan dengan pengukuran yang sama dan berulang setiap harinya.

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Delta Sejahtera Tanggulangin dengan subjek atau target anak *down syndrome* yang hiperaktif berjumlah 1 orang. Pada proses penelitian ini menggunakan desain A-B. Desain tersebut merupakan desain dasar pada penelitian subjek tunggal. Dimana desain tersebut melibatkan fase *baseline* (A) dan fase intervensi (B). Dimana fase *baseline* (A) merupakan fase observasi pada target behavior

sebelum adanya intervensi. Sedangkan fase intervensi (B), merupakan tahap pemberian penanaman yang akan diterapkan pada target behavior. Pada tahap *baseline* (A), data awal mengenai frekuensi dan intensitas perilaku hiperaktif akan dikumpulkan selama periode tertentu tanpa adanya intervensi. Tujuan dari tahap *baseline* (A) adalah untuk mengidentifikasi pola dasar perilaku subjek. Setelah periode *baseline* selesai, maka akan beralih ke tahap intervensi (B). Pada tahap ini dimana teknik *punishment* dengan media *puzzle floor* akan diterapkan secara sistematis. Selama periode intervensi, perilaku hiperaktif anak akan dipantau dan data dikumpulkan untuk mengevaluasi perubahan yang terjadi akibat adanya intervensi.

## HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Metode analisis data pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif SSR. Data diambil dari hasil fase *baseline* (A), merupakan fase observasi pada subjek dengan mengamati perilaku hiperaktif, serta fase intervensi (B) yaitu observasi setelah subjek dilakukan atau diberikan intervensi. Terdapat dua variabel yang digunakan pada penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yakni variabel yang mempengaruhi variabel terikat, sedangkan variabel terikat yakni perilaku behavior. Variabel bebas pada penelitian ini ialah teknik *punishment* dengan media *puzzle floor*. Sedangkan untuk variabel terikatnya atau target sarannya adalah perilaku hiperaktif pada anak *down syndrome*. Berikut ini paparan hasil dari fase *baseline* maupun fase intervensi (B).

**Tabel 1. Hasil Data Perilaku Lama Bertahan di Tempat Duduk Fase Baseline (A)**

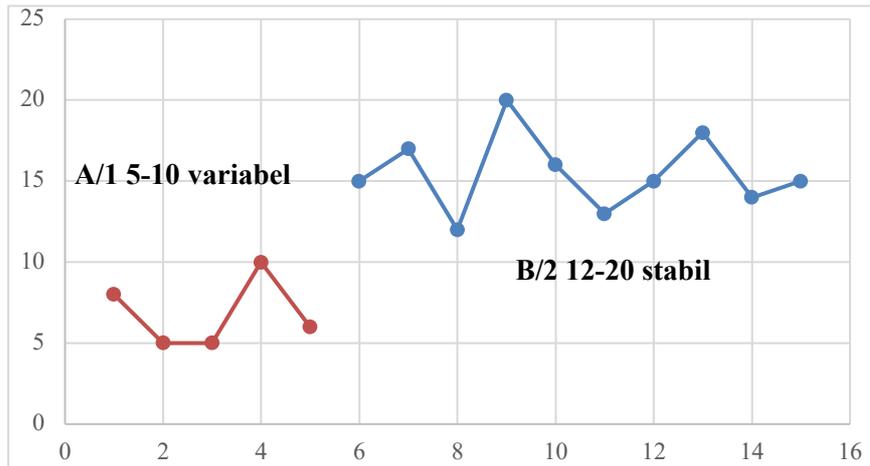
Tanggal (Sesi)	Waktu		Durasi
	Mulai	Selesai	
06-Mar-23	08.15	08.45	8 menit
07-Mar-23	08.15	08.45	5 menit
08-Mar-23	08.15	08.45	5 menit
09-Mar-23	08.15	08.45	10 menit
10-Mar-23	08.15	08.45	6 menit

**Tabel 2. Hasil Data Perilaku Lama Bertahan di Tempat Duduk Fase Intervensi (B)**

Tanggal (Sesi)	Waktu		Durasi
	Mulai	Selesai	
12-Jun-23	08.15	08.45	15 menit
13-Jun-23	08.15	08.45	17 menit
14-Jun-23	08.15	08.45	12 menit
15-Jun-23	08.15	08.45	20 menit
16-Jun-23	08.15	08.45	16 menit
19-Jun-23	08.15	08.45	10 menit
20-Jun-23	08.15	08.45	15 menit
21-Jun-23	08.15	08.45	18 menit
22-Jun-23	08.15	08.45	14 menit

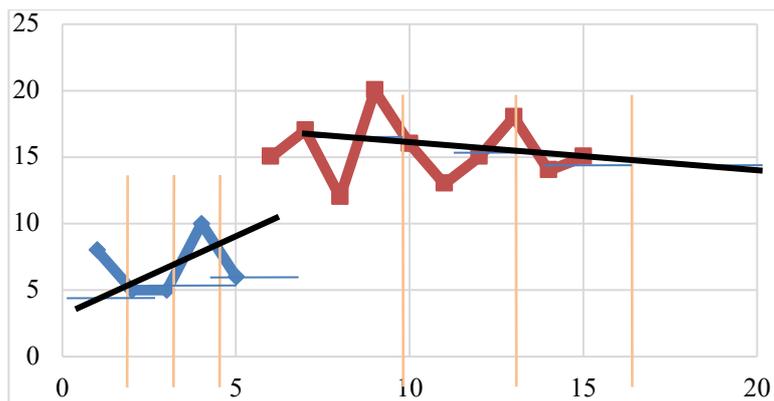
23-Jun-23	08.15	08.45	15 menit
-----------	-------	-------	----------

Sesuai dengan paparan tabel diatas bahwa, tabel fase *baseline* (A) merupakan hasil data dari observasi terhadap target behavior. Pengambilan data dalam fase *baseline* (A) dilaksanakan dalam periode perhari yakni 5 sesi atau 5 hari. Sedangkan dalam tabel fase intervensi (B) merupakan hasil data dari setelah penerapan penggunaan teknik *punishment* dengan media *puzzle floor* yang dilakukan selama 10 sesi atau 10 hari. Berikut hasil grafik *baseline* (A) dan intervensi (B).



Gambar 1. Grafik Perolehan Hasil Data Fase *Baseline* (A) dan Fase Intervensi (B)

Pada grafik tersebut menunjukkan bahwa terdapat perolehan ataupun perbandingan data hasil pengamatan pada peserta didik yang hiperaktif baik pada fase *baseline* (A) maupun fase intervensi (B).



Gambar 2. Hasil Estimasi Kecenderungan Arah

Setelah memperoleh grafik data hasil *baseline* dan intervensi, maka hasil grafik di atas memperlihatkan estimasi kecenderungan arah yang dapat menentukan analisis dalam maupun antar kondisi. Grafik tersebut juga dapat digunakan untuk menentukan perolehan

jejak data, dan perubahan arah dan efeknya. Di bawah ini merupakan tabel dari ringkasan hasil perolehan pada analisis dalam kondisi serta analisis antar kondisi.

**Tabel 3. Hasil Analisis Dalam Kondisi**

Kondisi	A/1	B/2
Panjang Kondisi	5	10
Estimasi Kecenderungan Arah		
Kecenderungan Stabilitas	Variabel Tidak stabil 40%	Variabel Tidak Stabil 60%
Jejak Data	 (-)	 (+)
Level Stabilitas dan Rentang	Variabel (5-10)	Variabel (12-20)
Perubahan Level	(6-8) (-2)	(15-15) (+0)

**Tabel 4. Hasil Analisis Antar Kondisi**

Kondisi yang Dibandingkan	B : 2 A : 1
Jumlah Variabel	2
Perubahan Arah dan Efeknya	 (-)  (+)
Perubahan Stabilitas	Variabel ke Variabel
Perubahan Level	(6-15) (+9)
Persentase Overlap	0%

Berdasar pada hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh teknik *punishment* terhadap media *puzzle floor* pada perilaku hiperaktif pada anak *down syndrome* siswa SLB Delta Sejahtera kelas TK A Tanggulangin, dapat menunjukkan

perubahan yang cukup signifikan. Dalam pembelajaran, siswa JN mengalami sikap hiperaktif di dalam kelas. Selang beberapa menit, siswa JN akan keluar dari tempat duduknya dan berlari kesana kemari. Tetapi, setelah penggunaan teknik *punishment* dengan media *puzzle floor* dengan melalui beberapa sesi diterapkan, perilaku hiperaktif pada siswa JN menunjukkan penurunan. Pada saat penelitian, ada 2 fase yang dilakukan untuk kegiatan observasi di dalam kelas pada siswa JN. Fase *baseline* (A) dilakukan pada periode waktu 5 sesi serta fase intervensi (B) dilakukan sebanyak 10 sesi. Dalam penelitian ini, setiap fase dilakukan dengan rentang waktu maksimal 30 menit persesi.

Pada fase *baseline* (A) telah menunjukkan kondisi awal pada siswa JN yang berperilaku hiperaktif dengan perolehan durasi waktu 8, 5, 5, 10, serta 6 menit. Perolehan durasi waktu tersingkat yang terjadi pada fase *baseline* (A) yakni 5 menit. Sedangkan untuk durasi waktu terlamanya adalah 10 menit. Selanjutnya, jika dilihat dari analisis dalam kondisi bahwa kecenderungan stabilitas pengurangan perilaku hiperaktif pada anak adalah tidak stabil dengan perolehan nilai 40% dan jejak datanya mendapat negative (-), serta perubahan levelnya mendapatkan nilai (-2). Dalam sesi 1,2 dan 3, siswa masih mengalami kenaikan pada perilaku hiperaktifnya, yang ditandai dengan durasi waktu meninggalkan tempat duduk yang tergolong cepat. Sebab, pada saat sesi tersebut siswa tidak mau belajar karena kondisi setelah liburan sekolah, jadi mood untuk belajar masih rendah. Sedangkan, pada sesi 4 siswa mengalami penurunan perilaku hiperaktif karena guru memberikan media belajar yang menarik dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Pada sesi 5, persentase perilaku hiperaktif pada anak menaik kembali dikarenakan kondisi anak yang masih mengantuk ketika berangkat ke sekolah.

Sedangkan, pada fase intervensi (B) dilakukan pada sesi keenam sampai kelima belas, siswa JN mengalami penurunan perilaku hiperaktif dengan perolehan durasi waktu 15, 17, 12, 20, 16, 10, 15, 18, 14, serta 15 menit. Perolehan durasi waktu tersingkat pada fase intervensi (B) yakni terjadi pada sesi 11 dengan perolehan durasi waktu 10 menit. Sedangkan perolehan durasi waktu yang terlama pada fase intervensi (B) adalah pada sesi 9 yakni 20 menit. Kemudian jika dilihat dari analisis dalam kondisi, maka kecenderungan stabilitasnya menunjukkan hasil yang tidak stabil, dengan jumlah persentase nilai kecenderungan stabilitas sebanyak 60%. Adanya peningkatan fase intervensi (B) sehingga pada jejak datanya mendapatkan nilai positif (+). Namun, pada perubahan levelnya, perilaku hiperaktif siswa tidak ada perubahan, ditunjukkan oleh nilai perubahan pada fase intervensi (B) ini yaitu (0). Meskipun demikian, penelitian ini masih tergolong berhasil dan menimbulkan efek yang baik terhadap pengurangan perilaku hiperaktif pada anak down syndrome karena adanya peningkatan persentase kecenderungan stabilitas pada hasil 60%. Dalam sesi ke 6 dan 7 siswa mengalami penurunan perilaku hiperaktif dikarenakan adanya penerapan dengan teknik *punishment* dengan media *puzzle floor*. Namun pada sesi ke 8, siswa mengalami kenaikan perilaku hiperaktif kembali karena kondisi mood siswa yang sedang tidak baik. Sedangkan pada sesi ke 9, siswa mengalami penurunan perilaku hiperaktif dengan perolehan durasi yang paling lama yakni 20 menit untuk bertahan di tempat duduk. Begitu juga untuk sesi ke 10 sampai 15 siswa mengalami perubahan perilaku hiperaktif yang naik turun.

Pada analisis dalam maupun antar kondisi, kecenderungan stabilitasnya menunjukkan hasil tidak stabil pada *fase baseline* (A) ataupun fase intervensi (B) hal ini disebabkan karena, persentase stabilitas 80% sampai dengan 90% maka dapat dikatakan stabil. Apabila nilainya menunjukkan kurang dari 80% sampai dengan 90% maka dapat dikatakan tidak stabil. Dimana dari hasil penelitian, persentase kecenderungan pada *baseline* (A) sebanyak 40% serta intervensi (B) sebanyak 60%, maka pada semua fase tersebut dikatakan tidak stabil. Meskipun hasil kecenderungan stabilitas penelitian ini tidak stabil, dapat dilihat jika pada analisis dalam kondisi pada jejak data, serta analisis antar kondisinya dalam perubahan arah dan efeknya, mengalami adanya perubahan. Hal tersebut dibuktikan pada hasil mean level pada fase intervensi (B) sebanyak 15 sehingga, lebih tinggi daripada mean level pada fase *baseline* (A) yang bernilai 6,8. Begitupun perubahan level pada analisis antar kondisinya mendapatkan nilai (+9). Pada persentase overlap, mendapatkan nilai sebanyak 0% sehingga menunjukkan jika hasil intervensi yang telah diberikan pada anak tersebut memiliki pengaruh pada perilaku hiperaktifnya. Semakin kecil hasil persentase dari overlap, maka akan menunjukkan bahwa semakin baik peningkatan teknik *punishment* dengan media *puzzle floor* untuk anak hiperaktif.

Jadi, penggunaan teknik *punishment* dengan media *puzzle floor* terhadap perilaku hiperaktif pada anak *down syndrome* masih memiliki pengaruh, dan pengaruhnya mengarah ke hal positif yang diinginkan oleh peneliti yaitu meminimalisir perilaku hiperaktif pada siswa *down syndrome*. Tujuan pada penelitian ini, ialah guna meminimalisir adanya sikap hiperaktif terhadap anak *down syndrome*. Oleh sebab itu, penelitian ini membuktikan bahwa teknik *punishment* dengan media *puzzle floor* efektif untuk anak *down syndrome* yang hiperaktif di SLB Delta Sejahtera Tanggulangin kelas TK A.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, menunjukkan bahwa penerapan teknik *punishment* dengan media *puzzle floor* secara signifikan dapat mengurangi frekuensi perilaku hiperaktif pada anak *down syndrome*. Penggunaan media *puzzle floor* sebagai bentuk *punishment* terbukti efektif dalam mengalihkan perhatian anak dan menjadi konsekuensi yang tepat dijadikan sebagai *punishment* untuk anak hiperaktif. Hal tersebut dapat dibuktikan, pada perolehan hasil analisis dalam kondisi terhadap jejak data pada fase *baseline* (A) telah memperlihatkan arah yang menaik dengan memperoleh hasil yang negatif (-). Sedangkan fase intervensi (B) menunjukkan hasil arah yang menurun, dapat diartikan memperoleh hasil nilai positif (+). Begitu juga terhadap analisis antar kondisi, pada persentase overlap menunjukkan hasil 0% yang menunjukkan bahwa semakin kecilnya hasil persentase overlap maka, menunjukkan semakin tingginya pengaruh teknik *punishment* dengan *media puzzle floor* terhadap perilaku hiperaktif pada anak *down syndrome*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilliani, I., Yuwono, I., & S., M. F. G. R. (2021). Mengurangi Perilaku Maladaptif Anak Tunagrahita Melalui Pemberian Punishment Dan Positive Reinforcement. *Jurnal Disabilitas April*, 1(1), 1–5. <http://103.23.232.123/index.php/jd/article/view/6>
- Heryati, E., Tarsidi, I., & Suherman, Y. (2022). Pelatihan Penyusunan Proposal Penelitian Subjek Tunggal Single Subject Research Bagi Guru-Guru Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 229–235. <https://doi.org/10.25134/empowerment.v5i02.4878>
- Iftitah, S. L. (2022). Upaya Guru Dalam Membimbing Anak Hiperaktif Di Tk Pkk Tanjung Pademawu Pamekasan. *Audhi*, 5(1), 15–22. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v5i1.950>
- Ihromi, A. (2019). Efektivitas Pendekatan Modifikasi Perilaku Dengan Teknik Hukuman Untuk Mengurangi Perilaku Hiperaktif Anak Dengan Hambatan Intelektual Di Slb Rela Bhakti I Gamping. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 8(6), 609–618.
- Khodijah, R., Wahidah, Q., Sopariah, D., & Hasanah, L. (2022). Pengalaman Orangtua Dalam Merawat Anak Down Syndrom Literatur Review. *Jurnal Pelita Paud*, 6(2), 278–286. <https://doi.org/https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1948>
- Mahdalena, R., Shodiq, M., & Dewantoro, D. A. (2020). Melatih Motorik Halus Anak Autis Melalui Terapi Okupasi. *Jurnal Ortopedagogia*, 6(1), 1–6.
- Oktafianto, E. R. (2018). Permainan Puzzle Lantai Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10(2), 1–10. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/38/article/view/23423>
- Purwandari, E., Chamidah, A. N., & Suparno. (2022). Kontribusi Orang Tua Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Hambatan Intelektual Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4266–4275. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2575>
- Risasongko, A. A., Fardani, M. A., & Riswari, L. A. (2023). Teknik Reward And Punishment Dalam Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 125–132.
- Rohmadheny, P. S. (2016). Studi Kasus Anak Downsyndrome. *Jurnal Care Edisi Khusus Temu Ilmiah*, 03(3), 67–76. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/616>
- Simatupang, D., & Ningrum, E. P. S. (2020). Studi Tentang Perilaku Hiperaktif Dan Upaya Penanganan Anak Di TK Pembina Tebing Tinggi. *Pedagogi Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 31–39.