



## EFEKTIVITAS PERMAINAN EDUKATIF “MENCARI PERBEDAAN” UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DENGAN ADHD

Lili Triani<sup>1</sup>, Hestilia Oktama Yurita<sup>2</sup>, Fitria Anggraeni<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Bani Saleh

Email: [lilitriani31@gmail.com](mailto:lilitriani31@gmail.com)<sup>1</sup>, [hestiliaoktamayurita@gmail.com](mailto:hestiliaoktamayurita@gmail.com)<sup>2</sup>, [fitriaanggraeni593@gmail.com](mailto:fitriaanggraeni593@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) often face challenges in cognitive aspects such as concentration, attention, and perseverance in completing tasks. This study aims to examine the effectiveness of the educational game spot the difference as a form of cognitive stimulation for children with ADHD. This research employed a qualitative approach using a case study method involving a five-year-old boy diagnosed with ADHD. Data were collected through observation, interviews, and documentation over a period of four weeks, with game sessions conducted twice a week. Data analysis was carried out using the interactive model by Miles and Huberman, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of the study indicated improvements in the child's visual attention, concentration, and short-term memory. These findings suggest that the spot the difference game can be an effective, enjoyable, and applicable educational strategy to stimulate cognitive development in children with ADHD, particularly in the context of early childhood education.

**Keywords:** ADHD, educational game, spot the difference, cognitive development, case study, early childhood

### ABSTRAK

Anak dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) sering menghadapi tantangan dalam aspek kognitif seperti konsentrasi, perhatian, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas permainan edukatif mencari perbedaan sebagai bentuk stimulasi perkembangan kognitif pada anak ADHD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus terhadap seorang anak laki-laki usia 5 tahun yang telah terdiagnosis ADHD. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilaksanakan selama empat minggu dengan sesi permainan dua kali setiap minggu. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada aspek perhatian visual, konsentrasi, dan daya ingat jangka pendek anak. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan mencari perbedaan dapat menjadi strategi edukatif yang efektif, menyenangkan, dan aplikatif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak dengan ADHD, khususnya dalam konteks pendidikan anak usia dini.

**Kata kunci:** ADHD, permainan edukatif, mencari perbedaan, perkembangan kognitif, studi kasus, anak usia dini.

### PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek fundamental dalam tahapan pertumbuhan anak, khususnya pada masa kanak-kanak awal. Aspek ini mencakup kemampuan anak dalam berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah. Pada anak dengan kebutuhan khusus, seperti attention deficit hyperactivity disorder (ADHD), perkembangan kognitif seringkali menghadapi

hambatan yang signifikan. ADHD ditandai oleh tiga gejala utama, yaitu kurangnya perhatian (inattention), hiperaktivitas (hyperactivity), dan impulsivitas (impulsivity), yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mengganggu proses belajar dan pencapaian akademik anak. Gangguan ini juga berdampak pada kemampuan anak dalam memproses informasi, mempertahankan fokus, serta mengelola perilaku secara adaptif dalam konteks sosial maupun akademik. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa anak dengan ADHD cenderung mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran formal, menjalin interaksi sosial yang efektif, serta mengatur diri dalam lingkungan belajar. Angraini (2023) menyatakan bahwa gejala utama ADHD, khususnya gangguan perhatian, memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap kemampuan anak dalam mengolah informasi secara optimal, yang pada akhirnya berdampak pada prestasi belajarnya. Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian Fitriyani, Oktaviani, dan Supena (2023) yang mengungkapkan bahwa meskipun anak dengan ADHD masih dapat mengikuti proses pembelajaran akademik, mereka tetap menghadapi tantangan dalam memusatkan perhatian dan membangun relasi sosial yang sehat.

Dalam kerangka pendidikan inklusif, dibutuhkan pendekatan yang adaptif dan inovatif guna menunjang kebutuhan belajar anak dengan ADHD. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah melalui permainan edukatif. Permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif, serta memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman konkret dan sensoris. Fadliati (2024) menunjukkan bahwa permainan edukatif yang dirancang secara kontekstual dapat memberikan stimulasi positif terhadap kemampuan kognitif dan sosial anak ADHD.

Salah satu jenis permainan edukatif yang dapat digunakan adalah permainan “mencari perbedaan”, yaitu aktivitas visual yang mengharuskan anak untuk membandingkan dua gambar serupa dan mengidentifikasi perbedaannya. Permainan ini bermanfaat untuk melatih konsentrasi, ketelitian terhadap detail, dan daya ingat visual. Bagi anak dengan ADHD, permainan ini dapat menjadi sarana intervensi kognitif yang mendorong peningkatan fokus dan kontrol perhatian secara bertahap.

Pada penelitian studi kasus yang dilakukan terhadap seorang anak laki-laki berusia 5 tahun, ditemukan bahwa anak tersebut menunjukkan gejala ADHD yang mencolok, seperti tidak mampu duduk tenang lebih dari beberapa menit, sering berpindah aktivitas tanpa menyelesaikan tugas, dan mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi guru secara utuh. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas serta orang tua, diketahui bahwa anak tersebut juga cenderung kesulitan dalam mengingat informasi sederhana dan mudah terdistraksi oleh rangsangan di sekitarnya. Melalui intervensi berupa permainan “mencari perbedaan” yang dilakukan secara rutin dalam sesi pembelajaran, guru mulai melihat adanya peningkatan dalam durasi perhatian dan respons anak terhadap instruksi visual. Anak menunjukkan minat yang tinggi dalam aktivitas tersebut, dan secara bertahap mampu menyelesaikan tugas dengan lebih fokus dan tenang.

## **KAJIAN TEORITIK**

### **1. Anak dengan ADHD**

ADHD (attention deficit hyperactivity disorder) merupakan salah satu gangguan perkembangan neuropsikotri yang umum terjadi pada anak usia dini. Gangguan ini ditandai dengan kesulitan dalam memperhatikan perhatian, perilaku hiperaktif, serta kecenderungan impulsivitas yang tinggi. Awiria (2020) mengatakan bahwa anak dengan ADHD umumnya menunjukkan ketidakmampuan untuk tetap fokus dalam jangka waktu tertentu, sering berpindah-pindah aktivitas, dan tidak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dalam rentang waktu 5 hingga 10 menit tanpa bergerak dari satu tempat ke tempat lain. Selanjutnya Putra (2022), ADHD merupakan bentuk disfungsi neurologis yang mempengaruhi sistem kerja otak, khususnya dalam pengaturan perhatian dan kontrol diri. Anak dengan ADHD cenderung sulit untuk duduk diam dan tenang dalam waktu yang lama. Sejalan dengan itu, (Septy, 2021) menambahkan bahwa sebagian besar anak dengan ADHD sering melakukan aktivitas secara berlebihan, tidak bisa diam dan tidak mampu memusatkan perhatian.

Mereka juga menunjukkan perilaku impulsive yang kuat, seperti bertindak tanpa berpikir, yang pada akhirnya menyebabkan kesulitan dalam proses belajar maupun berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) merupakan gangguan perkembangan yang kompleks dan memerlukan penanganan yang tepat, terutama pada anak usia dini. Karakteristik ADHD seperti kesulitan memusatkan perhatian, perilaku hiperaktif dan impulsivitas berdampak langsung pada proses belajar dan interaksi sosial anak. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi antara orang tua, pendidik dan tenaga profesional dalam mengembangkan strategi pembelajaran serta pendekatan intervensi yang mampu mendukung kebutuhan khusus anak dengan ADHD secara holistik dan berkelanjutan.

## 2. Permainan Edukatif

Permainan edukatif merupakan bentuk kegiatan bermain yang secara sengaja dirancang sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Tujuan utama dari permainan edukatif adalah untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak, baik motorik, kognitif, bahasa, sosial, maupun nilai-nilai agama dan moral. Melalui pendekatan ini, anak dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara alami, efektif, dan tanpa tekanan.

Haryanto dan Friana (2020) menegaskan bahwa permainan edukatif yang efektif dirancang untuk mendukung proses pembelajaran anak secara menyenangkan, dengan memberikan ruang bagi anak untuk belajar tanpa disadari. Aktivitas bermain yang mengandung unsur edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang positif dan meningkatkan motivasi intrinsik anak dalam mengeksplorasi pengalaman belajar. Sejalan dengan hal tersebut, Zega (2023) menyatakan bahwa permainan edukatif berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas dan kepercayaan diri anak, khususnya ketika media permainan tersebut dirancang sesuai dengan usia dan kebutuhan perkembangan anak. Selain sebagai alat bantu belajar, permainan edukatif juga berperan sebagai

sumber belajar yang dapat menstimulasi perkembangan holistik anak. Fatimah dkk (2023) menambahkan bahwa permainan edukatif berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi aspek-aspek penting perkembangan anak usia dini, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna dan berpusat pada anak.

Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini secara menyeluruh. Melalui perancangan yang tepat dan sesuai tahap perkembangan, permainan edukatif mampu mendorong anak belajar secara aktif, menyenangkan, dan bermakna tanpa merasa terbebani, sehingga menjadi strategi yang relevan dalam pembelajaran anak usia dini yang berpusat pada anak.

### 3. Perkembangan kognitif anak usia dini

Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan proses mental yang kompleks, di mana anak secara aktif mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, serta membangun pemahamannya terhadap dunia di sekitarnya. Menurut Khadijah dkk. (2020), perkembangan kognitif mencakup berbagai kemampuan seperti berpikir logis, mengamati, mengingat, berkreasi, berbahasa, serta mengakumulasi pengetahuan dan daya cipta secara bertahap.

Selanjutnya, dalam perspektif konstruktivis yang dikemukakan oleh Jean Piaget, anak dipandang sebagai individu yang aktif dalam proses belajar. Anak membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya, terutama melalui aktivitas memperhatikan, mengamati, dan memperkirakan (Woga & Juita, 2023). Proses ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif tidak terjadi secara pasif, melainkan melalui keterlibatan langsung anak dalam pengalaman belajar yang bermakna.

Untuk mendukung tumbuh kembang kognitif secara optimal, anak usia dini perlu diberi stimulasi yang tepat melalui berbagai media dan kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Dewi dkk. (2023) menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi untuk merangsang aspek kognitif anak, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi berpikir dan kemampuan belajar secara lebih maksimal.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pembentukan kemampuan berpikir dan belajar anak. Proses ini terjadi secara aktif melalui interaksi anak dengan lingkungannya, sebagaimana dijelaskan dalam teori konstruktivis. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat melalui media dan kegiatan yang relevan sangat diperlukan agar perkembangan kognitif anak dapat berkembang secara optimal sesuai tahap usianya..

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus untuk mendeskripsikan secara mendalam proses dan dampak penerapan permainan edukatif “mencari

perbedaan” terhadap perkembangan kognitif anak dengan ADHD. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak laki-laki berusia 5 tahun.

Berdasarkan hasil asesmen psikolog, anak tersebut telah terdiagnosis mengalami ADHD ringan. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama empat minggu, dengan frekuensi dua kali per minggu, dan durasi setiap sesi permainan adalah sekitar 30 menit. Selama periode intervensi, anak mengikuti total delapan sesi permainan “mencari perbedaan”, dengan tingkat kesulitan yang dirancang secara bertahap agar sesuai dengan perkembangan kemampuan anak.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas:

1. Lembar observasi perkembangan kognitif, yang mencakup indikator perhatian, daya ingat, dan ketelitian anak dalam menjalankan aktivitas;
2. Catatan lapangan, yang digunakan untuk mencatat respons dan perilaku anak selama setiap sesi permainan berlangsung;
3. Wawancara terstruktur yang dilakukan terhadap guru kelas dan orang tua setelah intervensi berakhir untuk memperoleh data pendukung mengenai perubahan yang terjadi pada anak selama proses intervensi.

Penelitian ini menggunakan analisis data menggunakan pendekatan interaktif Miles dan Huberman (1994), yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Proses ini dilakukan secara terus-menerus selama dan setelah pengumpulan data.

#### 1. Tahap reduksi data.

Pada tahap reduksi data, peneliti mengumpulkan dan menyederhanakan data dari berbagai sumber, seperti observasi, wawancara, dan catatan lapangan, untuk difokuskan pada aspek-aspek yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam beberapa sesi awal, ditemukan bahwa subjek menunjukkan kesulitan dalam mempertahankan fokus perhatian, dengan rentang konsentrasi hanya sekitar 2 hingga 3 menit. Ia sering kali berpaling dan kehilangan minat sebelum permainan selesai. Namun, pada sesi keempat, terjadi perubahan positif; subjek mulai menunjukkan kemampuan untuk duduk tenang lebih lama dan mempertahankan fokus hingga 5 menit. Pada sesi kedelapan, anak mampu menyelesaikan seluruh permainan tanpa gangguan berarti, menunjukkan konsentrasi yang stabil. Wawancara dengan guru mengungkap bahwa anak tampak lebih tertarik pada aktivitas visual daripada verbal. Orang tua juga menyatakan bahwa anak mulai sering meminta untuk bermain mencari perbedaan di rumah, menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan yang meningkat.

#### 2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, tahap berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk narasi untuk mempermudah peneliti dalam mengidentifikasi pola dan hubungan antar indikator. Sebelum intervensi dilakukan, anak menunjukkan kemampuan fokus yang rendah, cepat terdistraksi, dan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan aktivitas. Daya ingat visualnya juga lemah, terlihat

dari ketidakmampuannya mengingat area gambar yang sudah diperiksa. Ketelitian pun masih kurang, karena ia sering melewatkan perbedaan yang cukup mencolok. Respon emosional anak pun cenderung negatif, ditandai dengan frustrasi saat tidak berhasil menemukan perbedaan. Namun, setelah intervensi dilakukan selama delapan sesi, ditemukan adanya peningkatan pada berbagai aspek. Fokus perhatian anak meningkat secara signifikan, dengan durasi yang lebih panjang dan minim gangguan. Daya ingat visual anak pun membaik, anak mampu mengingat bagian gambar yang telah diperiksa. Ketelitian meningkat dari waktu ke waktu, dan secara emosional anak menjadi lebih sabar serta termotivasi untuk menyelesaikan permainan.

### 3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan yang didasarkan pada pola-pola yang telah ditemukan selama proses intervensi. Peneliti menyimpulkan bahwa permainan “mencari perbedaan” memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak dengan ADHD, khususnya dalam hal peningkatan fokus, daya ingat visual, dan ketelitian. Kesimpulan ini diperkuat melalui triangulasi data antara hasil observasi, catatan lapangan, serta wawancara dengan guru dan orang tua. Dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif visual seperti “mencari perbedaan” dapat menjadi strategi intervensi yang efektif untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak ADHD, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik mereka).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

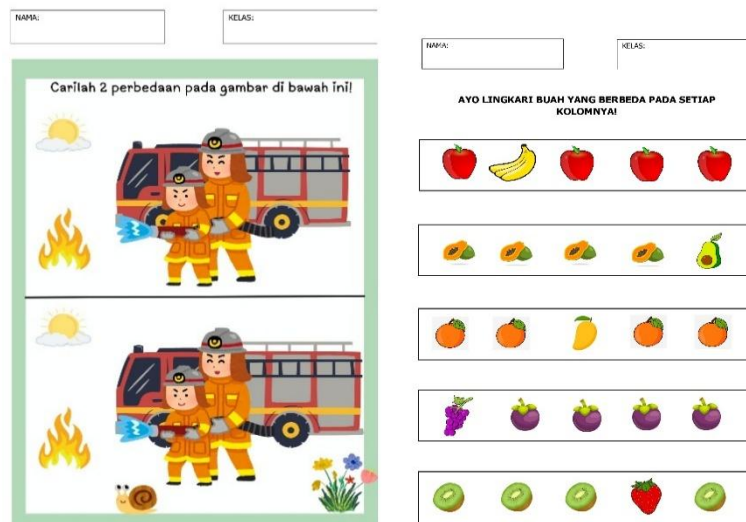
Berdasarkan hasil analisis data menggunakan model Miles dan Huberman, ditemukan bahwa permainan edukatif “mencari perbedaan” memberikan kontribusi positif terhadap stimulasi perkembangan kognitif anak dengan ADHD, khususnya pada aspek fokus visual, daya ingat jangka pendek, dan ketelitian. Dalam delapan sesi intervensi selama empat minggu yang telah dilakukan, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada perilaku dan kemampuan kognitif subjek penelitian. Hardaningtyas dkk (2024) menambahkan aktivitas mengenali perbedaan atau puzzle sederhana dapat meningkatkan durasi fokus dan ketepatan anak dalam tugas visual motorik.

Pada awal pelaksanaan, anak menunjukkan ketidakmampuan dalam mempertahankan fokus selama aktivitas belajar berlangsung. Rentang konsentrasinya hanya berkisar 2–3 menit, dan anak cenderung berpindah perhatian dengan cepat. Hal ini sejalan dengan pendapat Barkley (2015), yang menyatakan bahwa salah satu karakteristik utama anak dengan ADHD adalah kegagalan dalam mempertahankan perhatian secara terus-menerus, terutama pada tugas-tugas yang menuntut ketekunan. Namun seiring berjalannya waktu dan bertambahnya pengalaman anak terhadap pola permainan, terjadi peningkatan pada kemampuan fokus dan daya tahan perhatian.

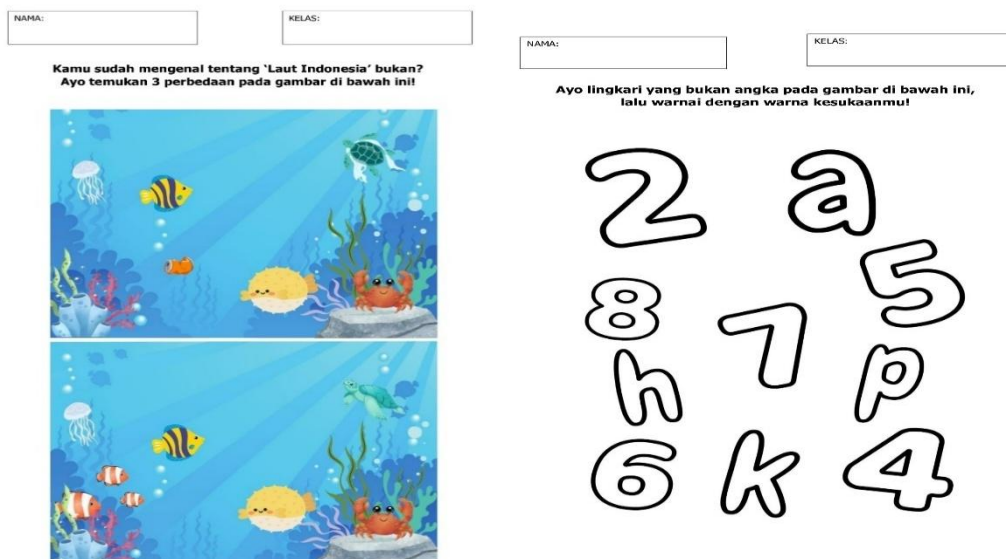
Permainan “mencari perbedaan” memerlukan perhatian terhadap detail dan konsentrasi tinggi. Kegiatan ini melatih anak untuk melakukan pengamatan secara teliti, menyimpan

informasi visual, dan membandingkan dua objek serupa. Menurut Piaget (dalam Santrock, 2011), kegiatan yang menantang fungsi kognitif seperti diskriminasi visual dan pengenalan pola sangat efektif untuk merangsang proses berpikir anak usia prasekolah. Aktivitas ini sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak usia 5 tahun yang berada pada tahap praoperasional, di mana stimulasi visual dan permainan simbolik sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan intelektual mereka.

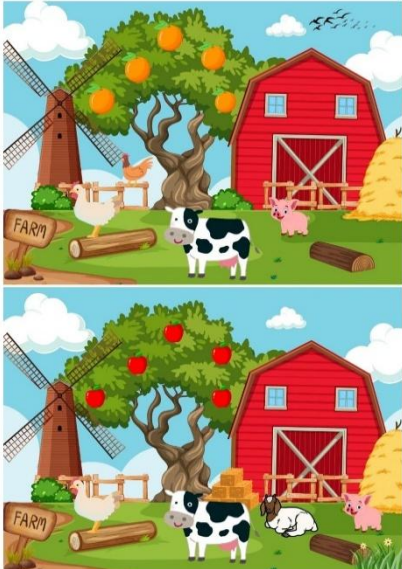

Gambar 1. Contoh worksheet Permainan “mencari perbedaan” pada minggu pertama mencari satu sampai dua perbedaan yang ada pada gambar.



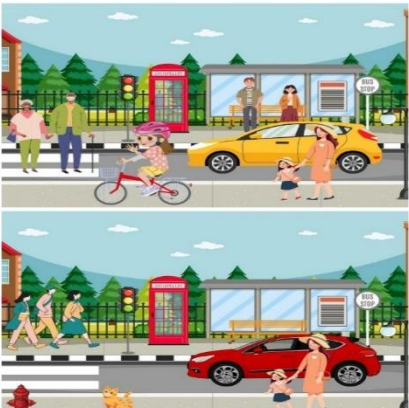

Gambar 2. Contoh worksheet Permainan “mencari perbedaan” pada minggu kedua anak mencari 3-4 perbedaan yang ada pada gambar



Gambar 3. Contoh worksheet Permainan “mencari perbedaan” pada minggu ketiga anak mencari 5-6 perbedaan pada gambar

<p>NAMA: <input type="text"/>      KELAS: <input type="text"/></p> <p><b>Dibawah ini ada gambar peternakan. Coba kamu perhatikan, apakah ada perbedaan pada kedua gambar di bawah ini? Ayo cari dan lingkari ke-5 perbedaannya!</b></p> 	<p>NAMA: <input type="text"/>      KELAS: <input type="text"/></p> <p><b>Ayo temukan 6 perbedaan pada gambar di bawah ini!</b></p> 
--	--

Gambar 4. Contoh worksheet Permainan “mencari perbedaan” pada minggu keempat anak mencari 7-8 perbedaan pada gambar

<p>NAMA: <input type="text"/>      NAMA: <input type="text"/></p> <p><b>Wah... Di kota sangat ramai ya? Tapi, coba kamu perhatikan, apakah ada perbedaan pada gambar di bawah ini? Ayo lingkari 7 perbedaan pada gambar di bawah ini!</b></p> 	<p>NAMA: <input type="text"/>      KELAS: <input type="text"/></p> <p><b>Dibawah ini terdapat 8 perbedaan. Ayo temukan ke- 8 perbedaan tersebut!</b></p> 
---	---

Perubahan perilaku anak juga tampak pada respons emosional dan motivasinya. Sebelum intervensi, anak mudah frustrasi saat gagal menemukan perbedaan dan cenderung meninggalkan

permainan sebelum selesai. Namun, setelah beberapa kali sesi, anak menunjukkan ketekunan yang lebih baik dan bahkan menyelesaikan permainan dengan penuh semangat. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga dapat membangun motivasi intrinsik anak (Deci & Ryan, 2000). Ketika anak merasa senang, tertantang, dan mampu menyelesaikan tugas, ia akan terdorong untuk mengulang aktivitas yang sama sebagai bentuk kepuasan personal.

Wawancara dengan guru dan orang tua memperkuat temuan ini. Guru mengamati bahwa anak menjadi lebih mudah diarahkan saat kegiatan belajar, sedangkan orang tua menyatakan bahwa anak mulai tertarik melakukan permainan serupa di rumah. Hal ini menunjukkan adanya transfer keterampilan kognitif dari lingkungan bermain ke kehidupan sehari-hari, yang menjadi tujuan utama intervensi edukatif berbasis permainan (Sanjaya, 2016).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif “mencari perbedaan” dapat menjadi alternatif intervensi yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak dengan ADHD. Keberhasilan strategi ini juga sangat dipengaruhi oleh konsistensi pelaksanaan, keterlibatan guru, serta dukungan orang tua dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan menyenangkan.

Tabel 1. Perbandingan perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah diterapkannya permainan mencari perbedaan

<b>Aspek Perkembangan Kognitif</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sebelum diterapkan permainan mencari perbedaan</b>	<b>Setelah diterapkan permainan mencari perbedaan</b>
Fokus Visual	Anak mampu mempertahankan pandangan pada satu objek atau gambar selama minimal 5-10 menit	Anak hanya mampu mempertahankan pandangan pada satu objek atau gambar selama 2-3 menit	Anak mampu mempertahankan pandangan pada satu objek atau gambar selama kurang lebih 4-5 menit
	Anak menunjukkan respons terhadap instruksi berbasis visual	Anak masih sulit untuk fokus dan mengikuti instruksi berbasis visual	Anak mulai bisa untuk fokus dan mengikuti instruksi berbasis visual meskipun dengan bantuan guru
	Anak mampu mengikuti arah gerakan objek dengan pandangan mata	Anak mudah terdistraksi oleh suara atau objek di sekitar	Anak sudah mulai bisa mengikuti arah gerakan objek dengan tracking visual.

	(tracking visual) tanpa mudah teralihkan		
Ketelitian	Anak mampu menemukan perbedaan antara dua gambar yang serupa (minimal 3-5 perbedaan)	Anak hanya mampu menemukan perbedaan pada dua gambar sebanyak 2 perbedaan	Anak sudah mampu menemukan perbedaan pada dua gambar sebanyak 3-5 perbedaan
	Anak mampu membedakan bentuk atau warna yang mirip namun berbeda	Anak masih belum mampu membedakan bentuk dan warna yang mirip	Anak sudah mulai mengenal perbedaan benda dengan bentuk dan warna yang mirip dengan bantuan guru
	Anak mampu menyebutkan alasan perbedaan gambar tersebut	Anak belum mampu menyebutkan alasan perbedaan gambar dengan benar	Anak sudah mampu menyebutkan alasan perbedaan gambar dengan bantuan guru
Daya ingat jangka pendek	Anak mampu mengingat dan menyebutkan kembali perbedaan yang sudah ditemukan sebelumnya tanpa melihat gambar lagi	Anak mengingat sebagian gambar dan bisa menyebutkannya	Anak bisa mengingat semua bagian gambar dan mampu menyebutkannya kembali
	Anak mengingat instruksi permainan tanpa perlu diulang lebih dari dua kali	Anak sulit untuk berkonsentrasi dalam mengikuti instruksi permainan, sehingga tidak mengingat instruksi yang diberikan	Anak bisa mengingat instruksi yang diberikan sebanyak dua kali pengulangan

Permainan ini membantu anak melatih fokus visual, ketelitian, dan daya ingat jangka pendek. Aktivitas ini juga bersifat berulang dan menyenangkan, yang meminimalkan stres dan kebosanan dalam belajar. Temuan ini mendukung penelitian Fadliati (2024) bahwa permainan edukatif efektif dalam merangsang fungsi kognitif anak ADHD. Keberhasilan strategi ini juga dipengaruhi oleh keterlibatan guru dalam memberi bimbingan dan penguatan positif selama permainan berlangsung

## KESIMPULAN

Permainan edukatif “mencari perbedaan” terbukti efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak dengan ADHD, khususnya dalam hal konsentrasi, perhatian terhadap detail dan daya ingat visual. Studi kasus ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu memberikan dampak positif dalam konteks pendidikan inklusif anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, D. (2023). *Gangguan Perhatian dan Dampaknya terhadap Prestasi Belajar Anak ADHD*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Anak Usia Dini.
- Awiria, D. (2020). Faktor-faktor Penyebab Anak menjadi Attention Deficit Hyperactive Disorder di SDN Teluk Pucung 01 Kota Bekasi. *Wacana Akademika Majalah Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 141–147.
- Barkley, R. A. (2015). *Attention-Deficit Hyperactivity Disorder: A Handbook for Diagnosis and Treatment* (4th ed.). New York: The Guilford Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Dewi, E. R. V., Hibana, H., & Musyafa Ali. (2023). Pengaruh penggunaan media Loose Parts terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 267–282. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3451>
- Fadliati, N. (2024). *Permainan Edukatif dalam Pendidikan Inklusif: Strategi Menstimulasi Kognitif Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: CV Edukreatif.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Fitriyani, S., Oktaviani, R., & Supena, A. (2023). *Kesiapan Belajar Anak dengan ADHD dalam Pendidikan Formal*. Yogyakarta: Pustaka Inklusi.
- Hardaningtyas, K, Moewardi I & Ananta, J.P (2024). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Konsentrasi dan Motorik Halus Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder). *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 9(1), 101-112. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v9i1.568>
- Haryanto, & Friana, D. (2020). Aplikasi permainan edukatif mengaji berbasis multimedia interaktif. *Jurnal Teknik Informatika UNIS*, 13(1), 47–54. <https://ejournal.unis.ac.id/index.php/jutis/article/view/36>
- Khadijah, K., & Nurul Amelia. (2020). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5 6 Tahun. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69–82. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6508>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

- Nurfadhillah, Septy. (2021). Pendidikan Inklusi SD. CV Jejak (Jejak Publisher).  
<https://books.google.co.id/books?id=QIAjEAAAQBAJ>.
- Putra, T. (2022). Anak ADHD dan Cara Menanganinya. Victory Pustaka Media.  
<https://books.google.co.id/books?id=joKjEAAAQBAJ>
- Sanjaya, W. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Santrock, J. W. (2011). Educational Psychology (5th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Woga, M. T., & Juita, A. K. (2023). Stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini melalui media konkret di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(3), 685–690. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i3.1498>
- Zega, Y. D. (2023). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Edukatif di PAUD. *Preschool: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 131–140.  
<https://preschool.uinkhas.ac.id/index.php/preschool/article/view/108>