

PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI METODE BERMAIN SENSORIMOTOR DI TK DARUSSALAM SUGIHWARAS

Oleh:

Hanim Musyafa'ah (198620700008)

Dosen Pembimbing : Agus Salim, S.Pd., M.Psi

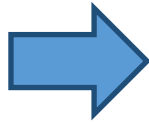
Dosen Penguji I : Choirun Nisak Aulina, M.Pd

Dosen Penguji II : Luluk Iffatur R, M.Pd

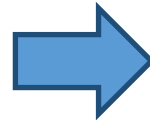
**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO
AGUSTUS, 2023**

Pendahuluan

Latar
Belakang
Masalah



Konsentrasi
Belajar Anak Usia
4-5
Tahun/Kelompok
A1



Dimiyati dkk 2016 menyatakan bahwa konsentrasi adalah kemampuan anak dalam memfokuskan diri pada satu objek atau keterampilan yang harus dimiliki anak untuk memahami sesuatu dengan baik.

Identifikasi Masalah

- Rendahnya konsentrasi belajar pada anak kelompok A1, dimana masih terdapat anak tidak bisa duduk diam saat guru menjelaskan materi, asik bermain dengan sendirinya, dan anak enggan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru
- Metode pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran terkesan monoton dan berpacu pada LKA (Lembar Kerja Anak) saja



Solusi

Dari permasalahan tersebut peneliti dalam mengatasi konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun yaitu menggunakan metode bermain sensorimotor. Alasan peneliti mengambil metode dengan bermain sensorimotor dikarenakan bermain sensorimotor dalam pembelajaran dipandang dapat berpengaruh dalam meningkatkan konsentrasi belajar, karena anak dapat fokus pada media permainan. Melalui bermain sensorimotor, anak akan merasa senang dan tidak menyadari bahwa dalam bermain anak juga mempelajari sesuatu. Selain itu, dengan bermain sensorimotor anak dapat aktif dan perhatiannya dapat terpusat pada saat bermain.

Rumusan Masalah

01

Bagaimana penerapan metode bermain sensorimotor dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun di TK Darussalam Sugihwaras?

02

Bagaimana hasil dari peningkatan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun melalui metode bermain sensorimotor di TK Darussalam Sugihwaras?

Tujuan Penelitian

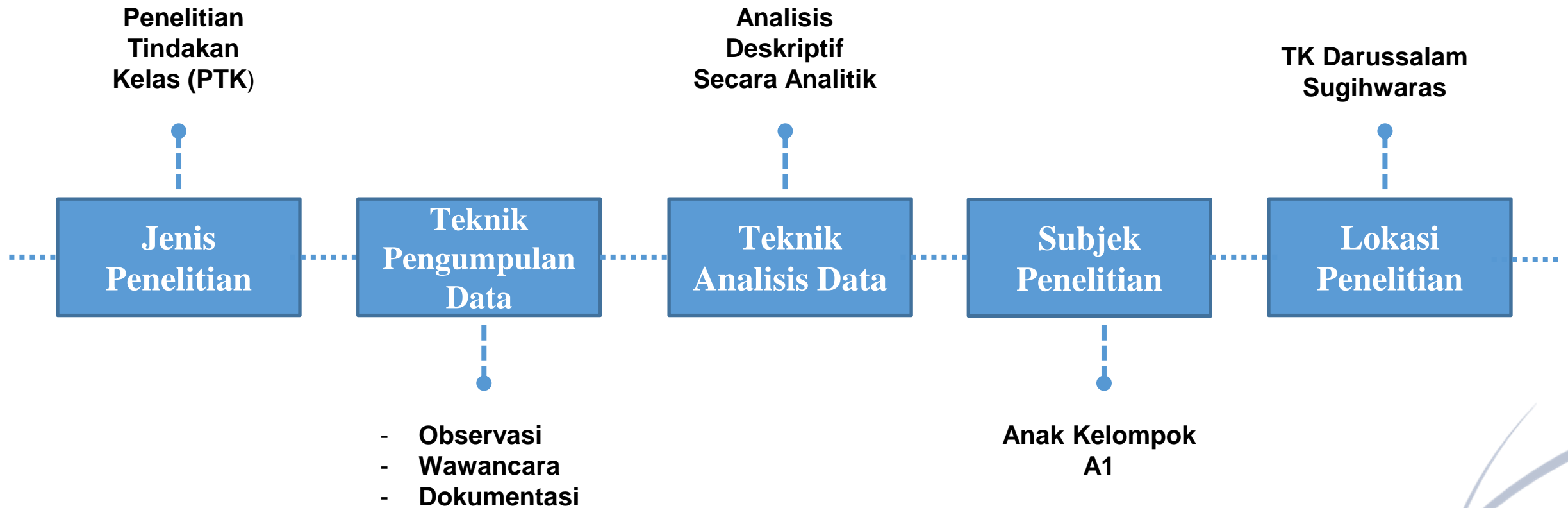
01

Untuk mengetahui penerapan metode bermain sensorimotor dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun di TK Darussalam Sugihwaras

02

Untuk mengetahui hasil dari peningkatan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun melalui metode bermain sensorimotor di TK Darussalam Sugihwaras

Metode Penelitian



Hasil Dan Pembahasan

Pra Siklus

Perencanaan

1. Peneliti menyiapkan RPPH
2. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan
3. Menyiapkan lembar observasi dan alat untuk mendokumentasikan

Pelaksanaan

Membuat kreasi roket

Observasi

1. Terdapat anak tidak memperhatikan guru
2. asik bermain dengan sendirinya, dan berbicara dengan temannya sehingga guru berulang kali untuk menegurnya

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan memperoleh persentase sebanyak 52,91%, maka peneliti perlu tindakan perbaikan pada siklus I

Dokumentasi Pada Tahap Pra Siklus



Kegiatan membuat kreasi roket dari kertas origami



Hasil karya anak

Siklus I

Perencanaan

1. Peneliti menyiapkan RPPH
2. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan
3. Menyiapkan lembar observasi dan alat untuk mendokumentasikan

Pelaksanaan

- Dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan.
- Pertemuan pertama, menjelaskan cara bermain *cut and sorting numbers* berupa gambar petir, awan, dan bumi
 - pertemuan kedua, bermain *cut and sorting numbers* dengan gambar matahari, bulan, dan bintang
 - Pertemuan ketiga, bermain *cut and sorting numbers* dengan menggabungkan gambar dari pertemuan I & 2

Observasi

1. Anak mulai memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pembelajaran
2. Terdapat anak yang masih kurang memahami perintah yang diberikan sehingga perlu adanya pengulangan penyampaian materi
3. Memperoleh hasil persentase sebanyak 69,58%

Refleksi

Pada tahap siklus I dapat dikategorikan mulai berkembang baik, namun belum memenuhi target yang ditetapkan oleh peneliti. Hal tersebut dapat terjadi karena cara bermain seperti melakukan kegiatan yang sering digunakan anak seperti menggunting dan menempel. Untuk itu dilakukan tindakan pada siklus II dengan membuat media yang lebih menarik dan menyenangkan

Dokumentasi Pada Tahap Siklus I



Kegiatan menjelaskan cara bermain *Cut And Sorting Numbers*



Kegiatan bermain *Cut And Sorting Numbers*

Siklus II

Perencanaan

1. Peneliti menyiapkan RPPH
2. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan
3. Menyiapkan lembar observasi dan alat untuk mendokumentasikan

Pelaksanaan

- Dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan.
- Pertemuan pertama, mengenal profesi astronot dan cara bermain Madusi (Maze Dua Sisi). Dilakukan secara berkelompok
 - Pertemuan kedua, bermain Madusi (Maze Dua Sisi). Setiap anak dapat papan main
 - Pertemuan ketiga, bermain Madusi (Maze Dua Sisi) tetapi menggunakan kelereng dari koran bekas

Observasi

1. Anak sudah mampu memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pembelajaran dan memahami materi yang diberikan guru
2. Memperoleh hasil persentase sebanyak 89,17%

Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh peneliti dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun sudah mencapai target yang ditetapkan peneliti. Untuk itu, peneliti dapat dikatakan sudah berhasil dan peneliti hentikan pada siklus II

Dokumentasi Pada Tahap Siklus II

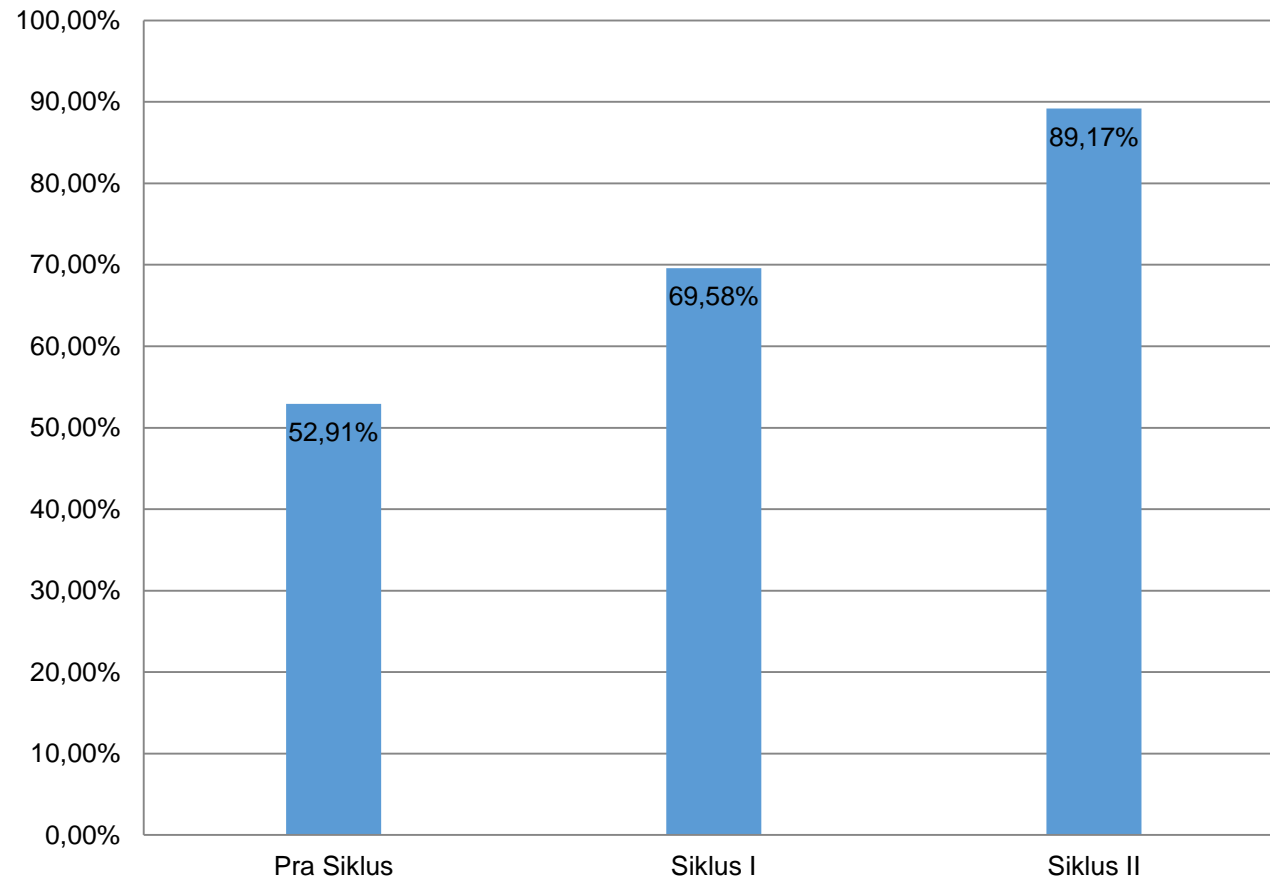


Kegiatan menjelaskan cara memainkan Madusi (Maze Dua Sisi)



Kegiatan bermain Madusi (Maze Dua Sisi) sesuai aba – aba dari guru

Grafik Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak



Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun melalui metode bermain sensorimotor di TK Darussalam Sugihwaras mengalami peningkatan secara bertahap, dimana pada tahap pra siklus memperoleh nilai persentase sebesar 52,91% dengan membuat kreasi roket, siklus I memperoleh persentase sebesar 69,58% dengan penerapan bermain sensorimotor taktil, visual, auditoris, dan kinestetik melalui bermain *Cut'n Sorting Numbers* . Pada siklus II memperoleh persentase sebesar 89,17% dengan penerapan bermain sensorimotor vestibular, visual, auditoris, dan propioseptif melalui bermain madusi (maze dua sisi) yang berarti berhasil dan sesuai dengan target yang diharapkan. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun setelah dilakukan penerapan melalui metode bermain sensorimotor.

