

Hanim
Musyafa'ah_19862070008_Plagi
asi Artikel (1).docx
by

Submission date: 15-Aug-2023 04:23PM (UTC+0700)

Submission ID: 2146141610

File name: Hanim Musyafa'ah_19862070008_Plagiarsi Artikel (1).docx (52.07K)

Word count: 5025

Character count: 30845

1
Increasing the Learning Concentration of Children Aged 4-5 Years Through Sensorimotor Playing Methods at Darussalam Sugihwaras Kindergarten
1
[Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bermain Sensorimotor Di Tk Darussalam Sugihwaras]

Hanim Musyafa'ah¹⁾, Agus Salim²⁾

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia¹⁾²⁾

hanim.musyafa.ah@gmail.com¹⁾ agussalim@umsida.ac.id²⁾

Abstract. *This research was motivated by problems in the concentration of learning for children aged 4-5 years, precisely group A1 children at Darussalam Sugihwaras Kindergarten. This study was conducted with the aim of determining the application of sensorimotor play methods in increasing the learning concentration of children aged 4-5 years and knowing the results of increasing the learning concentration of children aged 4-5 years through sensorimotor play. This study uses classroom action research methods with the Kemmis and Mc Tanggrat models which are passed from four stages, namely planning, implementation, observing, and reflection. The subjects in this study were 20 children consisting of 9 boys and 11 girls. The success target used in this research is 75% - 100%. In the Pre-cycle completion stage, the overall value of the child was 52.91%. In the implementation of cycle I with the application of sensorimotor, tactile and kinesthetic play through Cut and Sorting Numbers play activities, the completeness of the overall value of children was 69.58%. Furthermore, after improvement in action and reflection in cycle II, the completeness of the child's overall value was obtained by 89.17% through the application of vestibular, visual, and proprioceptive sensorimotor play with Madusi berran activities (Maze Two Sides). This shows that through sensorimotor play methods can improve the learning concentration of children aged 4 – 5 years*

Keywords - Learning concentration, Sensorimotor play method

Abstrak. *Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya masalah pada konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun tepatnya anak kelompok A1 di TK Darussalam Sugihwaras. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain sensorimotor dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun dan mengetahui hasil dari peningkatan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun melalui bermain sensorimotor. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (classroom action research) dengan model Kemmis dan Mc Tanggrat yang dilalui dari empat tahapan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observing), dan refleksi (refleksi). Subjek dalam penelitian ini adalah 20 anak yang terdiri dari 9 laki – laki 11 perempuan. Target keberhasilan yang digunakan pada penelitian ini sebesar 75% - 100%. Pada tahap Pra siklus ketuntasan nilai keseluruhan anak sebesar 52,91%. Pada pelaksanaan siklus I dengan penerapan bermain sensorimotor taktil dan kinestetik melalui kegiatan bermain Cut and Sorting Numbers memperoleh ketuntasan nilai keseluruhan anak sebesar 69,58%. Selanjutnya setelah dilakukan perbaikan tindakan dan refleksi pada siklus II diperoleh ketuntasan nilai keseluruhan anak sebesar 89,17% melalui penerapan bermain sensorimotor vestibular, visual, dan propioseptif dengan kegiatan bermain Madusi (Maze Dua Sisi). Hal ini menunjukkan bahwa melalui metode bermain sensorimotor dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 4 – 5 tahun*

Kata Kunci – Konsentrasi belajar, Metode bermain sensorimotor

I. PENDAHULUAN **7**

Konsentrasi adalah kemampuan anak dalam memfokuskan diri pada satu objek atau keterampilan yang harus dimiliki anak untuk memahami sesuatu dengan baik [1]. Konsentrasi dapat diartikan sebagai kecakapan anak dalam memahami materi pembelajaran yang sedang dipelajarinya [2]. Pendapat lain mengemukakan bahwa konsentrasi belajar adalah kemampuan anak dalam memusatkan perhatian pada pelajaran agar memudahkan anak dalam menyelesaikan tugas dengan mengenyampingkan hal-hal yang tidak dibutuhkan baik dari luar maupun dari dalam individu [3]. Jadi untuk anak umur 4-5 tahun, konsentrasi atau pemusatan terhadap suatu objek dapat terjadi ketika anak-anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, seperti anak dapat memperhatikan guru saat menjelaskan materi dan merespon pertanyaan materi yang diajarkan ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal tersebut bertujuan agar anak dapat memahami pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya dan diharapkan kompetensi anak dapat dikuasainya dengan baik.

Indikator konsentrasi belajar yang dikemukakan oleh Engkoswara, dalam Hasanah (2014) diantaranya: 1) Memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran, 2) Merespon dan memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, 3) Selalu aktif bertanya dan memberikan tanggapan mengenai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Untuk itu, konsentrasi sangat dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa dapat menyelesaikan kegiatan dengan hasil yang lebih baik [4].

Penurunan konsentrasi pada anak usia 4-5 tahun dapat memberikan dampak negatif pada tumbuh kembang anak yang mengakibatkan anak sulit diajak berkomunikasi, kurangnya respon saat diajak berbicara, dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Apabila anak tidak dapat berkonsentrasi belajar dengan baik saat proses pembelajaran berlangsung mengakibatkan anak kurang mendapatkan apapun yang telah dipelajarinya [5]. Menurut Arirahmanto (2021), berpandangan bahwa siswa yang tidak dapat konsentrasi belajar dengan baik memiliki karakteristik seperti tidak memperdulikan guru saat menjelaskan materi, bercanda dengan teman, dan tidak nyambung ketika diajak berbicara [6].

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di TK Darussalam Sugihwaras ditemukan masalah pada konsentrasi belajar. Hal tersebut ditunjukkan pada anak kelompok A yang berusia 4-5 tahun yang terdiri dari 20 anak dalam satu kelas, diantaranya 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Dalam satu kelas dapat dikatakan 30% anak sudah mampu untuk berkonsentrasi dan 60% anak masih sulit berkonsentrasi sehingga guru selalu mengingatkan anak untuk fokus dengan arahan berulang kali. Permasalahan yang didapat peneliti dalam kelas kelompok A di TK Darussalam Sugihwaras diantaranya, anak tidak bisa duduk diam saat guru menjelaskan materi, asik bermain dengan sendirinya, dan terdapat beberapa anak yang enggan menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Faktor-faktor anak sulit berkonsentrasi belajar salah satunya disebabkan oleh pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan [7]. Hal tersebut dapat terjadi karena guru hanya menyajikan lembar kegiatan Anak (LKA) dan kurangnya pembelajaran yang bervariasi. Dari 3 kelas kelompok A, menunjukkan bahwa cara pembelajaran yang diberikan guru saat proses belajar mengajar berlangsung lebih sering menggunakan lembar kerja anak (LKA) sehingga menyebabkan anak kurang tertarik pada pelajaran yang diajarkan. Hal tersebut terbukti dari beberapa anak yang masih asik bermain dengan sendirinya, tidak mau menyelesaikan tugas yang diberikan guru, dan terdapat beberapa anak yang bercanda dengan temannya saat mengerjakan lembar kerja anak (LKA). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ikawati (2015) bahwa faktor – faktor yang dapat mempengaruhi konsentrasi belajar anak terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang muncul dalam diri anak, seperti ketidaksiapan dalam menerima pelajaran, ada rasa tertekan saat berangkat sekolah, dan tubuh dalam keadaan kurang fit. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang muncul dari luar, seperti lingkungan yang bising, bentuk pengajaran yang kurang menarik dan membosankan, dan sarana prasarana yang kurang memadai [5].

Untuk meningkatkan konsentrasi belajar memerlukan suatu metode atau cara yang dapat menarik perhatian anak. Salah satu metode dalam meningkatkan konsentrasi belajar adalah melalui aktivitas bermain sensorimotor. Bermain sensorimotor adalah bermain dengan memadukan antara koordinasi sensoris dan motorik seperti fungsi telinga, mata, dan otot-otot. 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. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Baedowi (2015) bahwa metode bermain secara alamiah dapat menumbuhkan rasa keinginan anak untuk belajar dimana tadinya belum adanya perasaan senang dalam diri anak yang kemudian ada rasa senang untuk bermain sambil belajar [8]. Lain halnya saat anak hanya duduk diam dan mendengarkan ceramah dari guru, maka anak akan cepat merasa bosan dan memilih untuk mengalihkan pandangannya pada sesuatu yang lebih menarik anak.

Metode bermain sensorimotor memiliki kelebihan, diantaranya anak dapat merasa senang saat pembelajaran berlangsung, anak lebih aktif, dan merangsang panca indra anak. Latihan sensorimotor dapat membuat anak lebih fokus saat proses belajar mengajar berlangsung dan dapat melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru [9]. Bermain sensorimotor terdiri atas bermain vestibular, taktil, visual, auditoris, kinestetik, dan propioseptif [10]. Penerapan dalam bermain taktil dan kinestetik peneliti melakukan kegiatan Cut and Sorting Numbers. Cut and Sorting Numbers adalah kegiatan bermain dengan cara menggunting kertas bergambar yang kemudian dikelompokkan pada lembaran yang berisikan angka-angka yang disesuaikan dengan jumlah gambar yang digunting. Sedangkan pada penerapan bermain vestibular, visual, dan propioseptif dalam penelitian ini adalah anak melakukan kegiatan bermain Madusi (Maze Dua Sisi). Madusi (Maze Dua Sisi) adalah suatu game untuk mencari jalan keluar dari jalur yang berliku-liku. Cara bermain Madusi (Maze Dua Sisi) yaitu dengan memasukkan kelereng kedalam papan maze kemudian anak mengiring kelerengnya dengan cara menggerakkan papan maze ke kanan, ke kiri, atau digoyangkan hingga kelerengnya dapat melewati jalur yang berliku-liku sampai ke garis finish. Alasan peneliti memilih jenis bermain ini adalah agar anak dapat melakukan kegiatan belajar secara menyenangkan dan

tidak hanya berpacu pada Lembar Kerja Anak (LKA). Diharapkan anak dapat fokus dan berkonsentrasi pada kegiatan bermain ini, sehingga anak tidak kesulitan dalam mengikuti pembelajaran selanjutnya.

Anak yang kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran membuatnya sulit untuk berkonsentrasi [11]. Hal tersebut dapat terjadi karena materi dan metode yang diberikan oleh guru kurang bervariasi sehingga anak mudah bosan. Dengan demikian, diharapkan pendidik agar dapat menggunakan metode bervariasi agar anak tertarik dalam mengikuti pembelajaran berlangsung sehingga anak dapat berkonsentrasi. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi adalah menggunakan metode bermain sensorimotor. Latihan sensorimotor dapat membuat anak lebih fokus saat pembelajaran berlangsung dan dapat lebih mudah dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru [9].

Terkait dengan kajian tersebut, peneliti merajai beberapa penelitian terdahulu diantaranya, pada penelitian yang dilakukan oleh Indra Setyaningsih (2017), menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap peningkatan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang melalui metode bermain sensorimotor [12]. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Fadillatur Rohmah (2021), menyatakan bahwa penerapan permainan sensorimotor dapat membuat perubahan pada siswa menjadi lebih berkonsentrasi dan anak dapat fokus memperhatikan materi yang disampaikan guru [13]. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan pokok pembahasan peningkatan konsentrasi anak melalui bermain sensorimotor. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada kegiatan bermainnya. Penelitian yang dilakukan oleh Indra Setyaningsih adalah melalui kegiatan permainan dengan memasukkan biji-bijian pada mangkuk dan melalui kegiatan bermain finger painting dan penelitian yang dilakukan oleh Fadillatur Rohmah adalah melalui kegiatan buku cerita pop up, permainan lego, dan permainan bionic. Sedangkan pada penelitian ini melalui kegiatan Cut and Sorting Numbers dan bermain Madusi (Maze Dua Sisi). Peneliti memilih kegiatan bermain tersebut dikarenakan media yang digunakan peneliti menggunakan barang bekas sehingga lebih minim pengeluaran biaya dan menjadi salah satu bentuk kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran agar tidak berpacu pada lembar kerja anak (LKA) saja.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode bermain sensorimotor dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun di TK Darussalam Sugihwaras? Dan bagaimana hasil dari peningkatan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun melalui metode bermain sensorimotor di TK Darussalam Sugihwaras?

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Untuk mengetahui penerapan metode bermain sensorimotor dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun di TK Darussalam Sugihwaras dan 2) Untuk mengetahui hasil dari peningkatan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun melalui metode bermain sensorimotor di TK Darussalam Sugihwaras.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian classroom action research atau penelitian tindakan kelas. Penelitian classroom action research atau penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dalam kelas dengan menggunakan suatu tindakan yang bertujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Desain dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Tanggrat (Arikunto 2010) [14], dimana terdapat empat tahapan yang harus dilalui, mulai dari perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observing), dan refleksi (refleksi). Penjelasan mengenai empat tahapan menurut Kemmis dan Mc Tanggrat: 1) Pada tahap perencanaan (planning) menjelaskan mengenai apa, kapan, dimana, mengapa, oleh siapa, dan bagaimana tindakan dapat terlaksana, 2) Tahap pelaksanaan (action) yaitu penerapan isi rancangan dalam kanvas (Pelaksanaan penelitian untuk pengambilan data lapangan), 3) Tahap pengamatan (observing) dilakukan pengamat saat melaksanakan pengamatan, 4) Tahap refleksi dilaksanakan dengan tujuan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi [15]. Hasil dari siklus I akan dijadikan untuk pedoman dalam melaksanakan siklus II. Untuk hasil siklus II akan dijadikan sebagai pedoman dalam melaksanakan siklus selanjutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Darussalam Sugihwaras. Alasan peneliti mengambil lokasi ini dikarenakan di TK Darussalam Sugihwaras terdapat permasalahan pada konsentrasi belajar khususnya pada anak kelompok A1. Adapun indikator yang digunakan peneliti dalam mengukur tingkat pencapaian konsentrasi belajar di TK Darussalam Sugihwaras, diantaranya: 1) Memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran, 2) Merespon dan memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, 3) Selalu aktif bertanya dan memberikan tanggapan mengenai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru [4].

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan peneliti untuk melihat pencapaian belajar anak ketika proses belajar mengajar berlangsung dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak melalui metode bermain sensorimotor dengan melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi yang diisi dengan memberi tanda checklist. Bentuk wawancara yang digunakan

dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dan yang menjadi informan pada penelitian ini adalah ibu Chotiful Umami selaku guru kelas kelompok A1. Dokumentasi pada peneliti ini dijadikan sebagai alat bukti dan dokumen yang akurat berupa video, foto, rekaman suara, serta bukti tertulis berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Analisis data pada penelitian ini adalah analisis deskriptif secara analitik, yang bertujuan untuk mengungkapkan masalah sesuai keadaan sebagaimana adanya (penyingkapan fakta) yang dimulai dari menelaah keseluruhan data yang didapatkan melalui hasil observasi dan wawancara, yang kemudian dideskripsikan dengan metode analisis persentase. Berikut adalah untuk menghitung persentase jawaban yang diberikan responden dengan menggunakan rumus Sudjana (Nugraheni 2014) [16]:

$$P = f/n \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka Persentase

f : Frekuensi siswa yang mengalami perubahan

n : Jumlah responden

Persentase dilakukan peneliti untuk mengukur tingkat keberhasilan dari hasil konsentrasi belajar anak selama proses belajar berlangsung. Target keberhasilan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Apabila hasil persentase nilai ketuntasan keseluruhan menunjukkan 75% - 100%, maka penerapan bermain sensorimotor dalam meningkatkan konsentrasi dinyatakan berhasil.
- 2) Apabila hasil persentase nilai ketuntasan keseluruhan menunjukkan kurang dari 75% - 40%, maka penerapan bermain sensorimotor dalam meningkatkan konsentrasi dinyatakan kurang berhasil.
- 3) Apabila hasil persentase nilai ketuntasan keseluruhan menunjukkan kurang dari 40% - 0%, maka penerapan bermain sensorimotor dalam meningkatkan konsentrasi dinyatakan tidak berhasil.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pada penelitian ini diawali dengan observasi terhadap situasi di sekitar TK, kondisi di dalam kelas, dan peserta didik di TK Darussalam Sugihwaras. Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun masih pada tahap belum berkembang dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yang dilaksanakan melalui tahap – tahap sebagai berikut :

Data Pra Siklus

Pembelajaran bermain sensorimotor yang diterapkan dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak kelompok A1 di TK Darussalam Sugihwaras pada tahap pra siklus berupa membuat kreasi roket dimana anak-anak menyusun kertas origami bentuk geometri yang sudah disediakan oleh guru pada lembaran putih yang kemudian ditempelkan hingga membentuk sebuah roket.

Pada tahap ini peneliti gunakan untuk mengetahui sejauh mana fokus anak ketika menerima pembelajaran sebelum dilaksanakan tindakan dan kegiatan lanjutan yang diberikan pada siklus I. Hasil observasi pada tahap pra siklus dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Pada Tahap Pra Siklus

No	Nama Anak	Indikator												Total	Presentase (%)		
		Memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran				Merespon dan memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru				Partisipasi aktif bertanya dan memberikan tanggapan mengenai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Azzahra				√											10	83,33%
2.	Evano			√			√							√		8	66,67%
3.	Anendra		√				√						√			6	50%
4.	Azam			√			√						√			7	58,33%
5.	Kanaya		√				√						√			6	50%
6.	Khanza		√			√							√			4	33,33%

7.	Kiswa			√			√				√			7	58,33%
8.	Hafizh			√		√					√			6	50%
9.	Andika		√				√				√			5	41,67%
10.	Ilham			√			√				√			7	58,33%
11.	Naufal			√		√					√			5	41,67%
12.	Kaila		√			√					√			4	33,33%
13.	Aqilla		√				√				√			6	50%
14.	Alfiyah		√			√					√			5	41,67%
15.	Rafania				√					√			√	12	100%
16.	Rafa		√			√					√			4	33,33%
17.	Naysa			√			√				√			7	58,33%
18.	Vannia		√			√					√			4	33,33%
19.	Jagat			√				√					√	9	75%
20.	Vanessa		√				√				√			5	41,67%
Hasil Ketuntasan Nilai Keseluruhan															52,91%

6

Keterangan :

Nilai (1) : Belum Berkembang

Nilai (2) : Mulai Berkembang

Nilai (3) : Berkembang Sesuai Harapan

Nilai (4) : Berkembang Sesuai Harapan

2

Berdasarkan hasil observasi pada tahap pra siklus di atas dapat terlihat bahwa ketuntasan nilai keseluruhan anak kelompok A1 yaitu 52,91%. Sedangkan yang masih belum mencapai target keberhasilan sebesar 47,09%. Hal ini menunjukkan konsentrasi belajar anak masih kurang. Mengingat target keberhasilan yang digunakan peneliti adalah sebesar 75% - 100%. Untuk itu, diperlukan tindakan lanjutan agar anak – anak dapat lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran, yaitu dengan memfasilitasi anak – anak dengan media pembelajaran yang lebih menarik.

Data Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan peneliti dalam tiga kali pertemuan dengan tema “alam semesta”. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2023 tepatnya pada hari selasa. Dimulai dari peserta didik masuk kelas, bersalaman pada guru dan duduk ke tempat yang sudah disediakan. Kegiatan awal pembelajaran diawali dengan membaca ikrar pancasila, mengucapkan do’a sehari-sehari seperti do’a sebelum dan sesudah belajar, do’a sebelum dan sesudah makan dan minum, serta menyanyikan lagu wajib nasional. Kemudian masuk kegiatan inti dimana pada pertemuan pertama peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa gambar-gambar alam semesta seperti gambar pelangi, awan, dan bumi. Dilanjutkan menjelaskan kepada anak-anak mengenai gambar – gambar tersebut dan bernyanyi mengenal alam semesta. Setelah menjelaskan dan bernyanyi bersama anak – anak kemudian diminta untuk maju ke depan satu persatu dan diminta untuk menyebutkan gambar sesuai tunjukkan dari anak. Lalu anak diminta untuk menceritakan apa yang anak ketahui mengenai gambar tersebut.

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu, 17 Mei 2023. Di awali dengan penerapan bermain sensorimotor taktil dan kinestetik melalui bermain *cut and sorting numbers*. Dimana anak – anak dilatih mengkoordinasi mata dan tangannya sehingga anak dapat memfokuskan pandangan ketika bermain. Kemudian menyiapkan alat dan bahan untuk bermain *cut and sorting numbers* berupa lem dan gunting. Kemudian guru mengajak anak mengenal benda-benda langit seperti matahari, bulan, dan bintang. Setelah itu, guru menjelaskan mengenai benda – benda langit dan cara bermain *cut and sorting numbers*. Dilanjutkan dengan tanya jawab terkait benda – benda langit yang sudah dijelaskan sebelumnya untuk memastikan fokus anak dalam memahami materi pembelajaran. Tetapi pada saat pelaksanaan tanya jawab berlangsung masih terdapat beberapa anak yang masih bermain sendiri dan tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan sehingga guru mengulang untuk menjelaskan kembali. Untuk cara bermainnya *cut and sorting numbers* yaitu setiap anak memilih gambar benda – benda langit yang sudah tersedia kemudian anak diminta menyebutkan gambar dan jumlah gambar yang mau digunting oleh anak untuk dikelompokkan pada lembaran yang berisikan angka. Setelah kegiatan selesai, peneliti meminta anak – anak menceritakan apa yang diketahui anak – anak mengenai benda-benda langit. Pada pertemuan ketiga, peneliti laksanakan pada hari sabtu tanggal 18 Mei 2023. Pada pertemuan ketiga ini sama halnya seperti pertemuan sebelumnya yaitu bermain *cut and sorting numbers* tetapi pada pertemuan kali ini gambar tema digabung mulai dari gambar pelangi, awan, bumi pada pertemuan pertama ditambah dengan gambar matahari, bulan, dan bintang yang sudah dipelajari pada pertemuan kedua. Pada tahap pengamatan (observing), peneliti melaksanakan observasi dengan menggunakan lembar observasi peningkatan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun ketika proses belajar

berlangsung. Tahap pengamatan (observing) peneliti lakukan untuk melihat apakah pelaksanaan sudah mencapai target atau sebaliknya. Berdasarkan hasil pengamatan (observing) peningkatan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun di TK Darussalam Sugihwaras tepatnya pada anak kelompok A1 sudah mulai mengalami peningkatan meskipun kurang optimal. Adapun hasil observasi pada tahap siklus I dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Pada Tahap Siklus I

No	Nama Anak	Indikator												Total	Presentase (%)			
		Memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran				Merespon dan memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru				Jalalu aktif bertanya dan memberikan tanggapan mengenai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1.	Azzahra				√				√								10	83,33%
2.	Evano				√				√								10	83,33%
3.	Anendra			√				√					√				7	58,33%
4.	Azam			√				√					√				8	66,67%
5.	Kanaya		√					√					√				5	41,67%
6.	Khanza			√				√					√				8	66,67%
7.	Kiswa				√			√						√			10	83,33%
8.	Hafizh				√			√								√	10	83,33%
9.	Andika			√				√					√				8	66,67%
10.	Ilham				√			√					√				8	66,67%
11.	Naufal				√			√					√				8	66,67%
12.	Kaila			√				√					√				7	58,33%
13.	Aqilla			√				√						√			9	75%
14.	Alfiyah			√				√					√				6	50%
15.	Rafania				√					√				√			12	100%
16.	Rafa			√				√					√				7	58,33%
17.	Naysa				√			√						√			10	83,33%
18.	Vannia			√				√					√				7	58,33%
19.	Jagat				√			√						√			10	83,33%
20.	Vanessa			√				√					√				7	58,33%
Hasil Ketuntasan Nilai Keseluruhan																		69,58%

6

Keterangan :

Nilai (1) : Belum Berkembang

Nilai (2) : Mulai Berkembang

Nilai (3) : Berkembang Sesuai Harapan

Nilai (4) : Berkembang Sesuai Harapan

Berdasarkan hasil observasi pada tahap siklus I menunjukan ketuntasan nilai keseluruhan anak kelompok A1 sebesar 69,58%. Dapat terlihat bahwa terdapat kemajuan dari tahap sebelumnya (pra siklus) dari nilai presentase sebesar 52,91% menjadi 69,58%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi belajar anak melalui metode bermain sensorimotor tetapi masih dikatakan belum memenuhi target keberhasilan, mengingat target keberhasilan yang digunakan peneliti adalah sebesar 75% - 100% . Hal tersebut dimungkinkan karena cara bermainnya seperti kegiatan yang sering anak-anak lakukan yaitu menempel dan menggunting saja. Untuk itu, peneliti memutuskan untuk melakukan perencanaan lanjutan untuk perbaikan tindakan yang dilaksanakan pada siklus II.

Data Siklus II

Pada tahap siklus II, kegiatan pembelajaran berupa bermain Madusi (Maze Dua Sisi). Pada tahap ini, peneliti menerapkan bermain sensorimotor vestibular, visual, dan proprioseptif. Perencanaan pada tahap siklus II diawali dengan menyiapkan kembali beberapa kebutuhan seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan alat dan bahan permainan, menyiapkan lembar observasi, dan menyiapkan alat dokumentasi.

Untuk pelaksanaannya, peneliti melakukan tiga kali pertemuan dengan tema yang sama seperti siklus I yaitu tema "alam semesta". Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2023. Kegiatan pertama pembelajaran dimulai dari membaca ikrar pancasila, mengucapkan do'a sehari-hari, dan menyanyikan lagu wajib nasional. Kemudian dilanjutkan pada kegiatan inti yaitu menjelaskan tentang profesi astronot dan cara bermain Madusi (Maze Dua Sisi). Setelah itu, guru membagi menjadi empat kelompok dimana tiap kelompok terdapat lima anak. pada setiap kelompok mendapatkan satu media permainan. Untuk cara bermain Madusi (Maze Dua Sisi) yaitu anak – anak diminta menempelkan gambar astronot di pojok atas sebelah kanan dan gambar roket ditempelkan di pojok kiri bawah kemudian anak – anak diminta memasukkan kelereng pada papan maze. setelah itu, anak yang membawa media permainan menunggu aba – aba untuk dimulai bermainnya dengan menggiring kelerengnya melewati jalur lika liku hingga ke garis finish. Ketika kegiatan bermain berlangsung terdapat anak yang tidak sabar menunggu temannya bermain sehingga membuat media rusak. Untuk itu, peneliti melakukan perbaikan agar setiap anak mendapatkan media permainannya.

Pada pertemuan kedua peneliti laksanakan pada hari rabu, 24 Mei 2023 dimulai dari menyiapkan media bermain. Kemudian guru membagikan media bermain setiap anak satu persatu. Permainan dimulai sesuai instruksi dari guru. Pada pertemuan kedua ini anak-anak terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran tetapi beberapa anak masih kesulitan dalam menggerakkan kelerengnya. Untuk pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2023. Pertemuan ketiga ini sama seperti pertemuan kedua yaitu bermain Madusi (Maze Dua Sisi) tetapi pada pertemuan ketiga ini kelerengnya diganti dengan kertas bekas yang dimodifikasi berbentuk kelereng sehingga tidak mudah jatuh ketika digunakan. Berdasarkan hasil observasi peningkatan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun di TK Darussalam Sugihwaras tepatnya pada anak kelompok A1 pada siklus II mengalami peningkatan atau berkembang sangat baik. Adapun hasil observasi pada tahap siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Pada Tahap Siklus II

No	Nama Anak	Indikator												Total	Presentase (%)
		Memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran				Merespon dan memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru				Jawab aktif bertanya dan memberikan tanggapan mengenai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Azzahra				√								√	12	100%
2.	Evano				√			√					√	11	91,67%
3.	Anendra				√		√						√	10	83,33%
4.	Azam				√				√				√	12	100%
5.	Kanaya				√				√				√	10	83,33%
6.	Khanza				√			√				√		9	75%
7.	Kiswa				√				√				√	12	100%
8.	Hafizh				√				√				√	11	91,67%
9.	Andika				√			√					√	10	83,33%
10.	Ilham				√				√				√	12	100%
11.	Naufal				√				√				√	12	100%
12.	Kaila				√				√				√	11	91,67%
13.	Aqilla				√				√				√	11	91,67%
14.	Alfiyah				√				√				√	11	91,67%
15.	Rafania				√				√				√	12	100%
16.	Rafa			√			√					√		7	58,33%
17.	Naysa				√				√				√	12	100%
18.	Vannia				√			√					√	10	83,33%
19.	Jagat				√				√				√	12	100%
20.	Vanessa			√			√					√		7	58,33%
Hasil Ketuntasan Nilai Keseluruhan															89,17%

6
Keterangan :

Nilai (1) : Belum Berkembang
 Nilai (2) : Mulai Berkembang
 Nilai (3) : Berkembang Sesuai Harapan
 Nilai (4) : Berkembang Sesuai Harapan

Berdasarkan hasil observasi pada tahap siklus II menunjukkan ketuntasan nilai keseluruhan anak sebesar 89,17%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan melalui metode bermain sensorimotor dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun tepatnya anak kelompok A1 pada siklus II sudah berhasil, mengingat target keberhasilan yang digunakan peneliti sebesar 75% - 100%. Peningkatan konsentrasi belajar anak mulai terasah terutama ketika proses pembelajaran berlangsung anak sudah mampu memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pembelajaran, anak-anak sangat antusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, dan anak-anak aktif memberikan tanggapan mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Dari hasil presentase yang diperoleh setiap skala penilaian dari pra siklus, siklus I hingga siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Dimana pada tahap pra siklus memperoleh nilai presentase sebesar 52,91%, siklus I memperoleh nilai presentase sebesar 69,58% sedangkan pada tahap siklus II memperoleh nilai presentase sebesar 89,17%. Hal tersebut dapat dikatakan sudah memenuhi target keberhasilan yang diterapkan sehingga penelitian sudah cukup dan dihentikan pada siklus II.

IV. SIMPULAN

Pada penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun melalui metode bermain sensorimotor di TK Darussalam Sugihwaras, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain sensorimotor di TK Darussalam pada anak kelompok A1 diawali dengan kegiatan menempel bentuk geometri hingga membentuk roket dimana disesuaikan dengan tema dan tema yang digunakan saat itu adalah tema "alam semesta". Dalam penerapan bermain sensorimotor taktil dan kinestetik yaitu melalui kegiatan *Cut and Sorting Numbers*, dimana setiap anak memilih salah satu gambar yang tersedia, kemudian anak menyebutkan gambar dan jumlah gambar yang digunting untuk dikelompokkan pada lembaran yang berisikan angka. Sedangkan pada penerapan bermain vestibular, visual, dan propioseptif peneliti melakukan kegiatan bermain Madusi (Maze Dua Sisi). Cara bermain Madusi (Maze Dua Sisi) yaitu dengan memasukkan kelereng kedalam papan maze kemudian anak mengiring kelerengnya dengan cara menggerakkan papan maze ke kanan, ke kiri, atau digoyangkan hingga kelerengnya dapat melintasi jalur yang berkeluk-liku sampai ke garis finish. Untuk hasil peningkatan melalui metode bermain sensorimotor dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun tepatnya anak kelompok A1 di TK Darussalam Sugihwaras terjadi peningkatan secara bertahap, dimana pada tahap pra siklus memperoleh nilai persentase sebesar 52,91%, siklus I memperoleh persentase sebesar 69,58%, dan siklus II memperoleh persentase sebesar 89,17% yang berarti berhasil dan sesuai dengan target yang diharapkan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun setelah dilakukan penerapan melalui metode bermain sensorimotor.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan seluruh rangkaian penelitian. Terima kasih pula kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan baik moril ataupun materil dan selalu berdo'a tiada hentinya. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan para guru TK Darussalam Sugihwaras yang sudah berkenan memberi kesempatan dan membantu penulis dalam penelitian ini.

REFERENSI

- [1] C. Cahyadi, "Hubungan Antara Konsentrasi Belajar Dengan Kemampuan Menghafal AL-Qur'an Pada Kelompok B Di Paud Palma," 2016.
- [2] E. Erwiza, S. Kartiko, and G. Gimin, "Factors Affecting The Concentration Of Learning And Critical Thinking On Student Learning Achievement In Economic Subject," *J. Educ. Sci.*, vol. 3, no. 2, p. 205, 2019, doi: 10.31258/jes.3.2.p.205-215.
- [3] A. C. D. S. Khoirul Anam, Purwadi ., "Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Melalui Bermain Papan Titian Di TK Indria Desa Kutosari Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang," *BMC Public Health*, vol. 5, no. 1, pp. 1-8, 2017, [Online]. Available:

- <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>
- [4] N. Hasanah, "Konsentrasi Belajar Pada Kegiatan Origami Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Anak Kelompok B Di TK ABA Gedongkiwo Kecamatan Mantrijeron Yogyakarta," vol. 171, no. 6, pp. 727–735, 2014, [Online]. Available: <https://ejournal.bioscientifica.com/view/journals/eje/171/6/727.xml>
- [5] M. P. D. Ikawati, "Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa KMS (Kartu Menuju Sejahtera) Menggunakan Konseling Kelompok Bagi Siswa," *PSIKOPEDAGOGIA J. Bimbingan. dan Konseling*, vol. 4, no. 2, p. 158, 2015, doi: 10.12928/psikopedagogia.v4i2.4484.
- [6] S. B. Arirahmanto, "The Development Of Burnout Reduction Application Based On Android For SMPN 3 Barirahmanto, S. B. (2016).," *Unesa*, vol. 6, p. 2, 2016.
- [7] K. Latifah and Z. Habib, "Hubungan Persepsi Terhadap Keterampilan Guru Mengajar dengan Konsentrasi Belajar Siswa di Darul Karomah Randuagung Singosari Malang," *Psikoislamika J. Psikol. dan Psikol. Islam*, vol. 11, no. 1, 2014, doi: 10.18860/psi.v11i1.6375.
- [8] A. Boedowi, *Potret Pendidikan Kita*. Tangerang, 2015.
- [9] T. Martika, "Pengaruh Latihan Sensorimotor Terhadap Kemampuan Menulis Anak Tunagrahita Ringan Kelas III Semester Genap Di SLB C-G YPPCG Surakarta Tahun Ajaran 2012/ 2013," *JRR Tahun*, vol. 23, no. 1, pp. 29–38, 2014.
- [10] A. Musjafak and S. Eva Siti, "Penerapan Latihan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Anak Autistic Spectrum Disorder," *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 17, no. 2, pp. 225–243, 2011, [Online]. Available: www.idai.com
- [11] A. YANAH, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Melalui Permainan Kartu Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Bangsa Merbau Mataram Lampung Selatan," *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, pp. 12–26, 2013.
- [12] I. Setyaningsih, "Metode Permainan Sensorimotor Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang," *J. Widia Ortodidaktika*, vol. 6, no. 6, pp. 601–610, 2017.
- [13] Fadlilatur Rohmah, "Melatih Konsentrasi Melalui Permainan Sensorimotor Pada Anak Kelompok A Dalam Pembelajaran Masa Kenormalan Baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik," *Pesqui. Vet. Bras.*, vol. 26, no. 2, pp. 173–180, 2021, [Online]. Available: <http://www.ufrgs.br/actavet/31-1/artigo552.pdf>
- [14] Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta, 2010.
- [15] M. C. Zainal Aqib, *Teori & Aplikasi Tindakan Kelas*. Yogyakarta, 2018.
- [16] M. Nugraheni, "Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Media Power Point Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK SD Model Sleman," pp. 1–146, 2014.

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.researchgate.net Internet Source	2%
2	eprints.umsida.ac.id Internet Source	2%
3	id.scribd.com Internet Source	2%
4	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1%
5	core.ac.uk Internet Source	1%
6	Umi Zulfah. "Penerapan Gerakan Senam Ceria Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Kegiatan Fisik Motorik Kelompok B Di Pos Paud Terpadu Kartini Kota Surabaya", MOTORIC, 2019 Publication	1%
7	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
8	journal.ummat.ac.id Internet Source	

1 %

9 jurnal.fkip-uwgm.ac.id
Internet Source

1 %

10 repository.radenintan.ac.id
Internet Source

1 %

11 zombiedoc.com
Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On