

Implementation of Sensorimotor Games to Improve Learning Concentration of 4-5 Year Old Children at Dharma Wanita Persatuan Kindergarten

[Penerapan Permainan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan]

Anggi Nadhira Joti¹⁾, Agus Salim^{*2)}

¹⁾ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

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

*Email Penulis Korespondensi: agussalim@umsida.ac.id

Abstract. *This research was motivated by the presence of children aged 4-5 years who had a good level of concentration in learning at the Dharma Wanita Unity Kindergarten. The aim of this research is to describe the application of sensorimotor games which are used to increase children's learning concentration and determine the factors that influence the application of sensorimotor games. This study used qualitative research methods. The results of this research show that group A teachers implemented auditory sensorimotor games using pop up story books at the beginning of the lesson and at the end of the lesson, this was done because the child would become interested in the continuation of the story so that the child would be active in learning and complete his assignments well. In proprioceptive sensorimotor games using Lego and puzzles which are usually done in the safety corner when the child has completed all the tasks. The results of implementing this sensorimotor game can increase children's learning concentration by indicating that children have started to focus on learning, when playing and studying children are always creative in using game media, and become interested so that children are more active in learning and are able to do their tasks well.*

Keywords - Early Childhood, Concentration, Learning, Sensorimotor Play

Abstrak. *Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya anak usia 4-5 Tahun yang memiliki tingkat konsentrasi belajar yang sudah baik di TK Dharma Wanita Persatuan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan permainan sensorimotor yang digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dan mengetahui faktor yang mempengaruhi dalam penerapan permainan sensorimotor. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru kelompok A menerapkan permainan sensorimotor auditoris dengan menggunakan buku cerita pop up pada awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, hal tersebut dilakukan karena agar anak itu menjadi tertarik dengan kelanjutan ceritanya sehingga anak akan giat dalam belajar dan menyelesaikan tugasnya dengan baik. Pada permainan sensorimotor proprioseptif dengan menggunakan lego dan puzzle yang biasanya dilakukan pada saat sudut pengaman ketika anak sudah menyelesaikan semua tugasnya. Hasil penerapan permainan sensorimotor ini dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan ditandai anak sudah mulai fokus dalam pembelajaran, ketika bermain dan belajar anak selalu berkreasi dalam menggunakan media permainan, dan menjadi tertarik sehingga anak lebih giat dalam belajar serta mampu mengerjakan tugasnya dengan baik.*

Kata Kunci – Anak Usia Dini, Konsentrasi, Belajar, Permainan Sensorimotor

I. PENDAHULUAN

Di masa perkembangan anak, konsentrasi belajar merupakan pemusatan perhatian pada objek tertentu yang mempengaruhi modalitas belajar, psikologi, dan lingkungan [1]. Menurut Nurhayanti bahwa konsentrasi belajar berarti memusatkan pikiran pada suatu hal dengan mengesampingkan segala hal lain yang tidak ada kaitannya dengan Pelajaran. Pendapat lain menegaskan bahwa konsentrasi belajar adalah pusat dan kesadaran penuh siswa terhadap pembelajaran yang dipelajari.[2]. Namun, berbagai tantangan seperti gangguan perhatian dan lingkungan yang kurang kondusif sering kali menghalangi anak-anak dalam mencapai tingkat konsentrasi optimal saat belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Slameto tempat belajar hendaknya tenang, jangan diganggu oleh perangsang-perangsang dari sekitar. Artinya, suasana yang dimaksud adalah suasana pembelajaran yang kondusif[3].

Indikator konsentrasi dalam belajar yang dikutip oleh Kuntoro antara lain: Memperhatikan pada setiap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, dapat menjawab dan memahami setiap materi pelajaran yang diberikan, selalu aktif bertanya dan argumentasi mengenai materi pembelajaran yang disampaikan guru, menjawab dengan baik dan benar setiap pertanyaan yang diberikan guru, kondisi kelas tenang saat menerima materi pelajaran[4]. Untuk mengukur tingkat konsentrasi belajar siswa, yang lebih penting adalah mengetahui sejauh mana individu tersebut menolak atau menghindari pelaksanaan pembelajaran yang menjadi kecenderungannya.

Menurut Slameto menjelaskan bahwa dampak negatif jika siswa tidak fokus belajar akan mengakibatkan proses menjadi tidak maksimal. Hal tersebut akan membuang waktu, tenaga dan biaya. Hasil penelitian Wismandari menunjukkan bahwa konsentrasi yang kurang akan mengakibatkan berkurangnya pemahaman pembelajaran, kurangnya perhatian terhadap situasi kelas, dan kurangnya perhatian terhadap tugas yang diberikan[5]. Adapun dampak negatif yang terjadi jika konsentrasi belajar tidak dapat diatasi yaitu anak akan kesulitan dalam menerima pembelajaran kedalam memori otak dan tidak dapat dikeluarkan pada saat dibutuhkan sehingga anak tidak dapat mempunyai semangat belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar seseorang berasal dari lingkungan dan diri sendiri. Faktor dari lingkungan antara lain: kebersihan, tingkat kebisingan, keteraturan dan penerangan area belajar, serta peralatan belajar yang ada. Faktor yang berasal dari dalam diri antara lain: minat terhadap mata pelajaran yang dipelajari, motivasi belajar, perasaan tertekan, marah, khawatir, takut, benci, dan dendam, kondisi fisik dan perasaan bosan dari belajar atau sekolah [7]. Konsentrasi berpengaruh besar terhadap hasil belajar anak jika mengalami kesulitan berkonsentrasi belajarnya akan sia-sia, karena hanya membuang tenaga, waktu dan biaya. Konsentrasi yang baik berhubungan dengan Tingkat keberhasilan siswa yang lebih tinggi dalam mencapai tujuan pembelajarannya, apabila siswa mengalami hambatan dalam belajar maka terhalang untuk mencapai hasil yang maksimal dan konsentrasi belajar siswa akan mengalami penurunan [8]. Orang yang mengetahui cara belajar yang baik adalah orang yang mengetahui cara berkonsentrasi dengan baik, artinya harus terbiasa memusatkan pikirannya[9].

Kurangnya konsentrasi bisa mengakibatkan hasil belajar kurang maksimal dan membutuhkan waktu yang lama. Konsentrasi adalah memusatkan perhatian pada sesuatu sambil mengabaikan hal-hal yang tidak berkaitan [10]. Untuk menarik perhatian dan melatih konsentrasi maksimal, guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, terutama melalui permainan. Karena mengutip pendapat Mayesty dalam Sujiono beliau menyatakan bahwa bagi seorang anak, bermain merupakan kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan[11]. Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan pendekatan inovatif dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah melalui penerapan permainan sensorimotor.

Berdasarkan hasil observasi di kelas A TK Dharma Wanita Persatuan semua anak memiliki konsentrasi yang sangat baik. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas A mengenai strategi yang digunakan dalam mempertahankan konsentrasi anak ketika pembelajaran. Menurut hasil wawancara tersebut guru kelas A menggunakan strategi untuk menarik perhatian anak itu dengan permainan yang merangsang kemampuan sensorimotornya seperti permainan menggunakan pendengaran (auditoris) dengan bercerita dan tebak-tebakan menggunakan media buku cerita. Selain itu, juga ada permainan lain yang merangsang koordinasi indera peraba atau tangan (proprioseptif) seperti balok, lego, penggunaan permainan ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan

dan anak-anak menjadi tertarik serta antusias dalam mengikuti pembelajaran, permainan sensorimotor juga dapat merangsang perkembangan motoric dan kognitif anak.

Jenis permainan yang dipakai dalam penelitian ini adalah permainan sensorimotor. Permainan sensorimotor merupakan kegiatan menyenangkan yang memungkinkan anak berinteraksi dengan lingkungannya menggunakan panca indera. *Sensory play* atau permainan sensorik dapat mengembangkan keterampilan sensorik dengan tujuan meningkatkan pembelajaran, mengembangkan keterampilan kognitif dan memecahkan masalah sosial dan emosional anak. Pendapat lain menegaskan bahwa permainan sensorimotor merupakan permainan yang menggunakan Indera dan gerakan tubuh. Keterampilan sensorimotor ditujukan untuk perkembangan otot, fungsi mata, telinga, dan pemahaman [12]. Latihan sensorimotorik dapat membuat siswa beronsentrasi selama pembelajaran di kelas dan berkonsentrasi menyelesaikan tugas guru [13]. Permainan sensorimotor dapat berupa permainan visual, taktil, vestibular, preprioseptif, auditoris, dan kinestetik [14]. Dalam penelitian ini permainan sensorimotor yang digunakan terbatas pada permainan auditoris dan preprioseptif. Alasan peneliti memilih permainan ini adalah karena permainan auditoris dan preprioseptif memerlukan koordinasi mata dan tangan yang dapat memfokuskan subjek pada media permainan agar dapat mempengaruhi konsentrasi belajar subjek. Penerapan permainan auditoris dan preprioseptif dalam penelitian ini yaitu anak-anak melakukan serangkaian kegiatan dalam bentuk permainan lego dan puzzle.

Penggunaan permainan sensorimotor memberikan pengaruh positif terhadap masalah belajar dan konsentrasi anak. Karena penerapan permainan sensorimotor menyebabkan perubahan pada siswa menjadi lebih konsentrasi, memusatkan perhatian pada sumber informasi sehingga guru dapat mengerjakan materi dengan baik. Selain itu, permainan sensorimotor juga dapat melatih konsentrasi anak, menambah wawasan anak, mengembangkan aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan yang dapat membuat siswa bersosialisasi dengan teman-temannya.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan sensorimotor memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam aktivitas pembelajaran serta memperbaiki tingkat fokus dan daya tahan mental mereka. Namun, masih sedikit studi ilmiah yang secara spesifik menginvestigasi penerapan permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas dan manfaat dari penerapan permainan sensorimotor dalam konteks meningkatkan konsentrasi belajar anak. Penerapan permainan sensorimotor digunakan untuk melatih konsentrasi pengetahuan faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan permainan sensorimotor digunakan untuk melatih konsentrasi anak di TK Dharma Wanita Persatuan.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif serta memberikan wawasan baru bagi para pendidik dan orang tua dalam memperbaiki metode pembelajaran anak-anak. Melalui pemahaman yang lebih mendalam tentang potensi permainan sensorimotor sebagai alat untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak diharapkan dapat tercipta.

Melalui analisis dan interpretasi data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan catatan lapangan, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman lebih lanjut tentang aktivitas penerapan permainan sensorimotor sebagai metode alternatif dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak-anak. Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat memberikan masukan praktis bagi guru-guru dan pengambil kebijakan pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak usia dini.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan permainan sensorimotor yang digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar dan mengetahui faktor yang mempengaruhi penerapan permainan sensorimotor yang digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan.

II. METODE

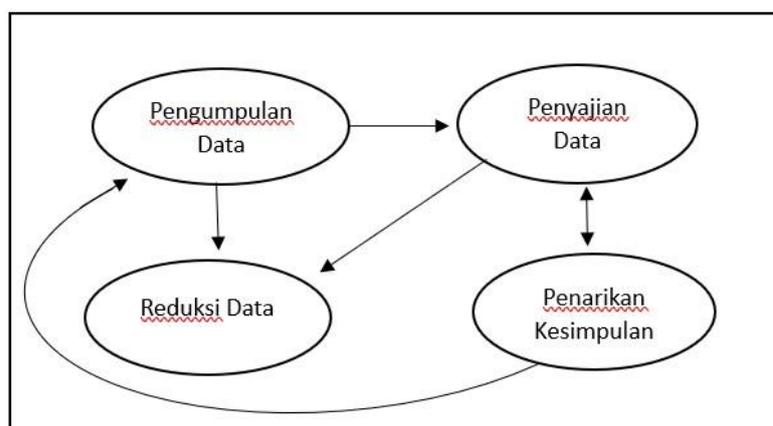
Jenis penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah kualitatif tentang penerapan permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan. Dimana metode penelitian kualitatif dapat menjelaskan data secara deskriptif. Bogdan dan Taylor dalam Moleong menyatakan bahwa metodologi adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data dalam bentuk berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati [15]. Penelitian kualitatif merupakan teknik dalam meneliti untuk

menghasilkan suatu data secara deskriptif dengan kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Persatuan yang bertempat di desa Balonggarut, kecamatan Krembung, kabupaten Sidoarjo, provinsi Jawa Timur. Dengan pendekatan deskriptif, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang penerapan permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak di TK Dharma Wanita Persatuan.

Subjek penelitian dalam penelitian kualitatif tentang penerapan permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak di TK Dharma Wanita Persatuan ini diantaranya kepala sekolah, guru kelas kelompok A dengan rentan usia 4-5 tahun, dan peserta didik kelompok A yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran. Sumber data yang digunakan adalah primer dan sekunder. Data primer yang dihasilkan dari data observasi dan wawancara untuk memperoleh sebuah informasi dari penerapan permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak di TK Dharma Wanita Persatuan, aspek-aspek penting dari permainan sensorimotor yang berkontribusi terhadap peningkatan konsentrasi belajar anak, persepsi dan pengalaman anak dalam mengikuti permainan sensorimotor sebagai upaya meningkatkan konsentrasi belajar mereka, serta faktor-faktor pendukung atau hambatan dalam penerapan permainan sensorimotor sebagai strategi untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hal ini juga ditegaskan oleh Kaharudin dalam penelitiannya yaitu teknik pengumpulan data kualitatif tiga ciri utama yang harus dilakukan terutama melalui observasi, wawancara, dan dokumen. Pada penelitian kualitatif dalam pemeriksaan keabsahan data sebagai tahapan yang tidak dapat dipisahkan dari pengetahuan mengenai penelitian kualitatif, karena pemeriksaan keabsahan data merupakan kebenaran untuk pencarian data. Adapun penjelasan dari beberapa metode pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut: a) Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri-ciri tertentu dibandingkan dengan teknik lainnya [16]. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya anak di TK Dharma Wanita Persatuan mengenai menerapkan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak dalam pembelajaran. Dalam observasi ini peneliti memilih kelas kelompok A karena dikelas ini ditemukan permasalahannya. Kunci keberhasilan observasi sebagai pengumpulan data adalah sebagian besar ditentukan oleh dirinya sendiri, karena peneliti melihat dan mendengarkan objeknya penelitian dan kemudian menyimpulkan dari apa yang diamati [17]. b) Wawancara adalah peristiwa atau proses interaksi antara pewawancara dengan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi secara langsung atau pertanyaan langsung suatu objek yang diteliti Yusuf [18]. Peneliti dapat melakukan wawancara dengan guru atau pengelola TK Dharma Wanita untuk mendapatkan informasi tentang penerapan permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak, faktor pendukung dan hambatan dalam penerapan permainan sensorimotor sebagai strategi untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak. Wawancara juga dapat dilakukan dengan orang tua anak-anak untuk memahami persepsi mereka tentang perubahan dalam konsentrasi anak setelah mengikuti program. Dalam proses wawancara, peneliti memerlukan bantuan alat yang diantaranya adalah buku catatan yang berfungsi untuk menghasilkan data dari wawancara, alat perekam untuk merekam semua percakapan, namun menggunakan alat perekam, peneliti terlebih dahulu menanyakan apakah percakapan tersebut dapat direkam, serta kamera yang berfungsi untuk memperkuat data penelitian dalam pengumpulan data. c) Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh informasi dalam bentuk buku, catatan, dokumen, gambar tertulis dan gambar dalam bentuk laporan informasi yang dapat mendukung penelitian [19]. Dokumen pada umumnya terdiri dari dokumen pribadi dan dokumen resmi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dokumen pribadi antara lain rekaman suara, dokumen foto kegiatan anak dan media yang digunakan pada saat pelaksanaan permainan sensorimotor. Sementara itu, dokumen resmi meliputi catatan harian perkembangan anak atau penilaian anak, serta perangkat pembelajaran seperti RPP. Peneliti melakukan dokumentasi untuk memperoleh informasi mengenai penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok B dalam pembelajaran di TK Dharma Wanita Persatuan.

Analisis data yang dilakukan secara berkesinambungan mulai dari memperoleh data di lapangan dengan cara mengumpulkan data, mengolah data yang sesuai, menyajikan data dan menafsirkan data. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Teknik Analisis Data Miles dan Huberman (1992) [20]

Adapun penjelasan langkah-langkah analisis data yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut: a) Pengorganisasian data: data yang telah dikumpulkan, seperti transkripsi wawancara atau catatan observasi perlu diorganisir dengan sistematis. Data dapat diorganisir dalam bentuk table, matriks, atau diagram untuk memudahkan pengelompokan dan analisis lebih lanjut. b) Reduksi data: Langkah berikutnya adalah mereduksi data dengan mengidentifikasi tema-tema atau pola-pola yang muncul dari data ini. Ini melibatkan membaca dan menganalisis data secara menyeluruh atau mencari kesamaan, perbedaan, atau hubungan dalam informasi yang dikumpulkan. c) Display data: setelah data direduksi, data dapat ditampilkan dalam bentuk table, grafik, atau diagram untuk memvisualisasikan temuan-temuan yang muncul. Display data membantu peneliti untuk melihat pola-pola yang muncul dengan lebih jelas dan mempermudah interpretasi data. d) Verifikasi data: setelah display data dibuat, peneliti perlu melakukan verifikasi data untuk memastikan keakuratan dan keabsahan temuan. Verifikasi data dapat dilakukan dengan menginformasi temuan kepada partisipan peneliti atau melibatkan peneliti dalam proses verifikasi. e) Interpretasi data: setelah verifikasi data dilakukan, peneliti dapat melakukan interpretasi data dengan mengaitkan temuan-temuan dengan teori-teori yang relevan atau konteks penelitian. Interpretasi data melibatkan pemahaman mendalam tentang makna dan implikasi dari temuan yang ditemukan. f) Penarikan kesimpulan: setelah interpretasi data dilakukan, peneliti dapat membuat penarikan kesimpulan yang didasarkan pada temuan-temuan yang telah dianalisis. Kesimpulan harus didukung oleh data yang telah dikumpulkan dan dianalisis dengan seksama. g) Pelaporan hasil: Langkah terakhir adalah melaporkan hasil analisis dengan jelas dan sistematis. Pelaporan harus mengikuti struktur yang sesuai dengan teknik analisis data Miles dan Huberman menjelaskan proses analisis yang dilakukan serta temuan-temuan yang ditemukan. Dengan menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang penerapan permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak di TK Dharma Wanita Persatuan. Etika penelitian diterima dengan baik dengan memperoleh persetujuan dari pihak sekolah dan partisipan penelitian, serta memberikan informasi yang jelas tentang tujuan dan manfaat yang diharapkan dari penelitian. Kerahasiaan data juga dijaga dengan memastikan bahwa data tidak akan disebarluaskan ke pihak yang tidak berhak untuk mengetahui.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

TK Dharma Wanita Persatuan merupakan sebuah lembaga tingkat taman kanak-kanak dalam bentuk pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 tahun sampai 6 tahun. Pada TK Dharma Wanita Persatuan terdapat 2 kelompok yaitu kelompok A yang berjumlah 16 siswa dan kelompok B yang berjumlah 20 siswa.

TK Dharma Wanita Persatuan ini memiliki 3 guru yang berpendidikan S1 PGPAUD, 1 kepala sekolah yaitu Anita Chilmiya S.Pd yang membantu proses perizinan dalam penelitian yang dilakukan serta dapat memberikan informasi mengenai profil sekolah, akademik, dan kegiatan siswa. Kemudian guru kelas kelompok A yaitu Yulida Nur Alima S.Pd yang membantu memberikan pengetahuan bagaimana interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar serta untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan sensorimotor pada pembelajaran. Dan guru kelompok B yaitu Ely Susanti S.Pd. Lokasi TK Dharma Wanita ini di desa Balonggarut, Krembung, Sidoarjo.

Penelitian dilakukan menggunakan jenis penelitian kualitatif untuk menghasilkan suatu data secara deskriptif dengan kata-kata tertulis dari subjek atau perilaku yang dapat diamati. Peneliti ingin mencari tahu lebih mendalam terkait penerapan permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak serta faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak di TK Dharma Wanita Persatuan.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi data untuk pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data yang diperoleh serta menggunakan teknik pengambilan data yang meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi ini diambil mulai tanggal 15 November 2023 sampai 21 November 2023. Dari tanggal tersebut data yang diperoleh belum mendapatkan hasil yang diinginkan atau belum sesuai dengan rumusan masalah, sehingga observasi akan dilanjut pada tanggal 22 November 2023. Pada tanggal 24 November 2023 peneliti sudah mendapatkan hasil terkait penerapan permainan sensorimotor yang sudah diterapkan dengan baik serta konsentrasi belajar siswa sudah sangat baik. Oleh karena itu pada tanggal 25 November 2023 peneliti menghentikan untuk mengumpulkan data dikarenakan guru kelompok A sudah menerapkan permainan sensorimotor dan konsentrasi konsentrasi belajar anak sudah sangat baik serta hasil yang didapatkan sudah tercapai.

Dari hasil observasi yang sudah dilakukan, peneliti mendapatkan data dari kegiatan pembelajaran kelompok A dan kelompok B dalam penerapan permainan sensorimotor yang telah dilakukan. Pada hari pertama di kelompok A diawali dengan berdo'a sebelum belajar dan membaca surat pendek bersama-sama, dilanjut dengan bernyanyi lagu lihat kebunku, setelah bernyanyi guru menerapkan permainan sensorimotor berupa buku cerita, penerapan permainan sensorimotor dilakukan diawal pembelajaran tetapi guru hanya membacakan setengah dari ceritanya saja, dalam penerapan ini ada tiga anak yang asik main sendiri sehingga tidak mendengarkan cerita dari guru, setelah menerapkan permainan sensorimotor masuk pada kegiatan inti, dalam kegiatan inti ini guru memberikan tugas pada siswa yaitu membuat kolase bentuk rumah dari potongan kertas lipat, setelah menyelesaikan tugasnya siswa diberikan waktu istirahat dalam waktu istirahat ini guru juga menerapkan permainan sensorimotor pada sudut pengaman berupa lego dan balok, dalam kegiatan ini siswa diberikan kebebasan untuk bermain, disela-sela kegiatan guru mengambil penilaian dengan kemampuan membaca siswa serta mendokumentasikan hasil karya/tugas siswa, dilanjut dengan kegiatan akhir pada kegiatan akhir guru melanjutkan penerapan permainan sensorimotor berupa buku cerita yang sudah dilakukan pada awal pembelajaran, setelah membacakan buku cerita sampai selesai kemudian guru mengevaluasi terkait pembelajaran yang sudah dilakukan dengan tanya jawab dan diakhiri dengan berdo'a.

Teknik pengambilan data yang dilakukan selanjutnya yaitu wawancara. Untuk mendapatkan data hasil wawancara tersebut peneliti menggunakan instrumen wawancara, buku catatan, dan alat perekam. Serta peneliti menggunakan dokumentasi untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk arsip dan dokumen, dokumentasi yang diperoleh yaitu kegiatan anak dan media yang digunakan ketika penerapan permainan sensorimotor. Wawancara dilakukan dengan guru kelompok A yaitu Bu Yuli.

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan dengan guru kelompok A, peneliti mendapatkan data mengenai penerapan permainan sensorimotor yang dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan. Yang pertama peneliti mengetahui faktor penyebab anak sulit berkonsentrasi dalam faktor ini ada dua permasalahan yang menyebabkan anak sulit berkonsentrasi dalam pembelajaran yaitu yang pertama anak kurang minat dalam belajar sehingga membuat ada tidak faham materi atau hal yang sedang disampaikan oleh guru, ketidakfahaman ini akhirnya membuat anak berhenti memberikan perhatian dan akhirnya mulai berfikir dengan hal-hal lain. Permasalahan yang kedua yaitu suasana kelas yang kurang kondusif contohnya pada saat guru menjelaskan mengenai materi pembelajaran tetapi ada salah satu anak yang tidak ikut memperhatikan kemudian anak yang lainnya akan terganggu sehingga tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Yang kedua peneliti mengetahui strategi dalam mengatasi anak yang sulit berkonsentrasi, pada sekolah ini menggunakan strategi untuk mengatasi anak yang sulit berkonsentrasi yaitu dengan menggunakan permainan sensorimotor berupa buku cerita, buku cerita ini diterapkan pada awal pembelajaran dan akhir pembelajaran

dengan menggunakan strategi tersebut anak mampu mengendalikan konsentrasinya dengan baik pada saat pembelajaran. Yang ketiga peneliti mengetahui alasan menggunakan permainan sensorimotor yaitu karena permainan sensorimotor dalam pembelajaran diprediksikan dapat diterapkan dan dapat berpengaruh pada konsentrasi belajar anak, karena dalam permainan sensorimotor pandangan anak akan fokus pada media permainan, karena pada dasarnya anak-anak cenderung menyukai permainan. Yang keempat peneliti bagaimana penerapan permainan sensorimotor dilakukan yaitu guru kelompok A menerapkan permainan sensorimotor dengan menggunakan buku cerita pada awal pembelajaran dan akhir pembelajaran, hal tersebut dilakukan karena agar anak menjadi tertarik dengan kelanjutan ceritanya sehingga akan giat dalam belajar dan menyelesaikan tugasnya dengan baik. selain itu juga guru menerapkan permainan proprioseptif menggunakan lego dan balok yang dilakukan pada sudut pengaman pada saat anak-anak telah menyelesaikan semua tugasnya, kegiatan ini dilakukan agar suasana dan kondisi kelas tetap berjalan kondusif. Yang kelima peneliti mengetahui aspek-aspek dari permainan sensorimotor yang berkontribusi terhadap peningkatan konsentrasi belajar anak, aspek perkembangan tersebut antara lain ada aspek perkembangan fisik motorik, aspek ini bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan koordinasi motorik halus anak seperti menyusun lego dan puzzle. Adapun aspek kemampuan kognitif atau berpikir, aspek ini bermanfaat untuk memahami konsep matematika dasar seperti menghitung serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah dan juga ada aspek emosional, aspek ini untuk melatih anak-anak agar belajar menangani emosi mereka dengan cara yang baik dan sehat, seperti pada saat kurang bisa menyusun lego anak bisa mengatasinya dengan baik. Yang keenam peneliti mengetahui bagaimana pengalaman anak dalam mengikuti permainan sensorimotor seperti pada awal penerapan permainan sensorimotor berupa buku cerita di awal pembelajaran ada anak yang kurang bisa mengikutinya dikarenakan kurang tertarik dengan ceritanya, akan tetapi setelah dilanjutkan lagi dipertengahan pembelajaran anak tersebut mulai tertarik sehingga meminta untuk dilanjutkan sampai selesai. Setelah itu keesokan harinya diterapkan lagi akhirnya anak tersebut sangat antusias untuk mendengarkannya sehingga konsentrasi anak tersebut sudah dapat berjalan dengan baik. Dan yang terakhir peneliti mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi dalam penerapan permainan sensorimotor antara lain faktor lingkungan yaitu kebersihan area belajar, tingkat kebisingan, penerangan area belajar dan ketersediaan media, media pembelajaran di TK Dharma Wanita Persatuan ini sudah cukup memenuhi untuk diterapkan permainan sensorimotor sehingga anak lebih mudah untuk mengikutinya, kemudian dipengaruhi oleh faktor diri sendiri antara lain minat terhadap pelajaran yang dipelajari, motivasi belajar, dan kondisi fisik, siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dan kondisi fisik yang baik akan mudah untuk bisa mengikuti pembelajaran dengan baik karena tidak mengganggu proses belajar siswa, selain itu juga dipengaruhi oleh faktor keluarga dimana orang tua dari siswa TK Dharma Wanita Persatuan ini sangat mendukung dilaksanakannya penerapan permainan sensorimotor ini yang berguna untuk keberhasilan siswa untuk mencapai tingkat belajar selanjutnya.

B. Hasil Pembahasan

Guru kelompok A menerapkan permainan sensorimotor auditoris yang dapat merangsang kemampuan indera pendengar, permainan ini berupa buku cerita pop up yang dilakukan di awal pembelajaran dan dilanjut di akhir pembelajaran. Sebelumnya guru kelompok A menggunakan permainan sensorimotor buku cerita pop up pada kegiatan inti saja namun guru melihat pembelajaran ini kurang efektif dikarenakan siswa kurang bisa mendengarkan dengan baik sehingga membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif. Setelah itu guru mengubah konsep kegiatan pembelajaran menggunakan buku cerita pop up yang dilakukan pada awal pembelajaran, pada kegiatan awal setelah berdoa dan bernyanyi guru membacakan buku cerita tetapi hanya sebagian dari ceritanya saja, alasan guru menggunakan konsep tersebut agar anak menjadi tertarik dan penasaran terhadap kelanjutan ceritanya sehingga anak akan giat dalam belajar dan dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik, setelah itu guru melanjutkan pembelajaran pada kegiatan ini yaitu dengan memberikan tugas pada siswa, setelah itu guru melanjutkan ceritanya pada akhir pembelajaran setelah siswa selesai istirahat. Setelah melakukan konsep kegiatan tersebut guru melihat antusias siswa untuk mendengarkan ceritanya dan guru juga melihat situasi dan kondisi kelas yang mulai kondusif dan konsentrasi belajar anak sudah semakin baik, akhirnya guru menggunakan konsep permainan sensorimotor berupa buku cerita pop up pada awal pembelajaran dan dilanjut pada akhir pembelajaran. Guru kelompok A juga menerapkan permainan sensorimotor proprioseptif yang dapat merangsang motorik halus berupa permainan lego dan balok yang dilakukan di sudut pengaman setelah siswa mengerjakan tugasnya, permainan pada sudut pengaman dilakukan untuk siswa agar suasana kelas tetap berjalan kondusif.

Guru kelompok A juga sudah mencoba menerapkan permainan sensorimotor berupa biji-bijian. Guru menyiapkan jenis biji-bijian berupa beras, kacang hijau, jagung dan sebuah wadah. Siswa diminta untuk memisahkan biji-bijian sesuai dengan jenisnya kedalam sebuah wadah. Pada saat penerapan dilakukan siswa dapat mengikutinya dengan baik tetapi ada satu anak yang tidak bisa mengikutinya dengan baik dengan melempar biji-bijian tersebut kepada temannya kemudian teman-lainnya mengikuti kemudian terjadi saling melempar satu sama lain. Sehingga membuat konsentrasi belajar anak menjadi terganggu dan suasana kelas menjadi tidak kondusif. Setelah melihat hasil penerapan menggunakan biji-bijian tersebut guru kelompok A menghentikan penerapan tersebut dan kembali menggunakan permainan sensorimotor berupa buku cerita pop up yang sudah dipastikan dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak.

Guru kelompok A sudah menerapkan aktivitas yang dapat melatih atau meningkatkan konsentrasi anak dari teori LUPA (Latihan, Ulangi, Perhatian, Asosiasi) oleh Salman Rusydie. Mulai dari aktivitas latihan yang pastinya sudah dilakukan dengan membuat karya, mengerjakan lembar kerja, menghafalkan do'a atau materi yang masuk dalam aspek NAM, semua aktivitas dalam pembelajaran yang dilakukan tersebut merupakan cara anak berlatih agar mampu mengembangkan aspek perkembangannya sesuai tahapan dan siap untuk menempuh pendidikan selanjutnya.

Dari hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan menunjukkan perubahan pada siswa menjadi lebih konsentrasi saat belajar, melihat situasi dan kondisi kelas sebelumnya anak-anak yang tidak bisa duduk diam dikelas, berlari-lari didalam kelas, mengobrol sendiri dengan teman dan tidak memperhatikan guru menjadi hal yang biasa terjadi ketika pembelajaran. Mengingat sebagian besar anak seusia mereka banyak melibatkan aktivitas fisik dan suka bermain. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain faktor lingkungan yaitu kebersihan area belajar, tingkat kebisingan, penerangan area belajar dan ketersediaan media, media pembelajaran di TK Dharma Wanita Persatuan ini sudah cukup memenuhi untuk diterapkan permainan sensorimotor sehingga anak lebih mudah untuk mengikutinya, kemudian dipengaruhi oleh faktor diri sendiri antara lain minat terhadap pelajaran yang dipelajari, motivasi belajar, dan kondisi fisik, selain itu juga dipengaruhi oleh faktor keluarga dimana orang tua dari siswa TK Dharma Wanita Persatuan ini sangat mendukung dilaksanakannya penerapan permainan sensorimotor ini yang berguna untuk keberhasilan siswa untuk mencapai tingkat belajar selanjutnya. Hal ini terdapat kesesuaian dengan teori sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan sensorimotor dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak, yang dapat dilihat dari perubahan kemampuan konsentrasi belajar anak kelompok A lebih baik saat penerapan permainan sensorimotor. Menurut saya juga permainan sensorimotor ini sangat penting untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak karena sudah dibuktikan pada kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan.

IV. KESIMPULAN

Guru kelompok A menerapkan permainan sensorimotor auditoris yang dapat merangsang kemampuan indera pendengar, permainan ini berupa buku cerita pop up yang dilakukan diawal pembelajaran dan dilanjut diakhir pembelajaran, hal tersebut dilakukan karena agar anak menjadi tertarik dengan kelanjutan ceritanya sehingga anak akan tertarik dalam belajar dan menyelesaikan tugasnya. Selain itu juga, guru kelompok A menerapkan permainan sensorimotor proprioseptif dengan menggunakan permainan lego dan puzzle yang biasanya dilakukan pada saat sudut pengamatan ketika anak sudah menyelesaikan semua tugasnya.

Penerapan permainan sensorimotor membuat perubahan pada siswa menjadi lebih konsentrasi, fokus memperhatikan sumber informasi sehingga materi yang disampaikan guru bisa diterima dengan baik, mengerjakan tugasnya dengan baik dan siswa yang mengalami kesulitan konsentrasi juga menjadi bisa menjawab pertanyaan dari guru, dimana sebelumnya siswa tersebut sering tidak mau menjawab pertanyaan. Permainan sensorimotor dapat melatih konsentrasi anak, wawasan anak dan dapat mengembangkan aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan sosial emosional yang dapat membuat siswa bersosialisasi dengan teman-temannya.

Faktor yang mempengaruhi penerapan permainan sensorimotor antara lain faktor lingkungan yaitu kebersihan area belajar, tingkat kebisingan, penerangan area belajar dan ketersediaan media, media pembelajaran di TK Dharma Wanita Persatuan ini sudah cukup memenuhi untuk diterapkan permainan sensorimotor sehingga anak lebih mudah untuk mengikutinya, kemudian dipengaruhi oleh faktor diri sendiri antara lain minat terhadap pelajaran yang dipelajari, motivasi belajar, dan kondisi fisik, selain itu juga dipengaruhi oleh faktor keluarga dimana orang tua dari siswa TK Dharma Wanita Persatuan ini sangat mendukung dilaksanakannya penerapan permainan sensorimotor ini yang berguna untuk keberhasilan siswa untuk mencapai tingkat belajar selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam proses penulisan artikel ini. Kepada kepala sekolah TK Dharma Wanita Persatuan yang telah memberikan izin untuk dijadikan tempat penelitian serta guru dan siswa yang terlibat dalam penelitian ini. Kepada keluarga dan teman saya yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam proses penulisan artikel ini. Serta kepada pihak kampus yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti penelitian ini. Dengan penelitian ini bisa mengembangkan kemampuan dan pengetahuan peneliti.

REFERENSI

- [1] N. A. Zulfa and M. Mujazi, "Pengaruh penggunaan smartphone terhadap konsentrasi belajar siswa," *JRTI (Jurnal Ris. Tindakan Indones.,* vol. 7, no. 3, p. 574, Sep. 2022, doi: 10.29210/30032126000.
- [2] S. H. Khotimah, T. Sunaryati, and S. Suhartini, "Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini,* vol. 5, no. 1, p. 676, Aug. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.683.
- [3] P. Tambunan, M. F. Ardiansyah, and M. G. Kurniawan, "Pengaruh Suasana Lingkungan Belajar Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Produktif," *J. PenSil,* vol. 9, no. 3, pp. 165–171, 2020, doi: 10.21009/jpensil.v9i3.16674.
- [4] H. Aubryla and V. Ratnawati, "Strategi Mengelola Penggunaan Tiktok Agar Tidak Mempengaruhi Konsentrasi Belajar Siswa," *Semin. Nas. Pendidik. dan Pembelajaran Ke-6,* pp. 611–621, 2023.
- [5] Sulastri, "Hubungan Antara Konsentrasi Belajar dan Aktivitas Fisik dengan Dismenorea Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Hasanuddin," 2023, [Online]. Available: http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/29155/2/R021191030_skripsi_01-08-2023_1-2.pdf
- [6] A. Basuki *et al.*, "PERKEMBANGAN KEMAMPUAN BERBAHASA PADA ANAK."
- [7] R. Riinawati, "Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.,* vol. 3, no. 4, pp. 2305–2312, 2021, doi:

- 10.31004/edukatif.v3i4.886.
- [8] organs and structures of the reproductive system return to their nonpregnant state. L. is established and the woman is adjusting socially and psychologically to motherhood. P. is divided into three distinct but continuous phases namely; 1. According to Marshall and Raynor (2014), Puerperium is the period of the first six (6) to eight (8) weeks following delivery and it starts immediately after the delivery of the placenta and membranes. The uterus, organs and structures of the reproductive, “No Titleการบริหารจัดการการบริการที่โรงพยาบาลสังกัดกระทรวงสาธารณสุข,” *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย*, vol. 4, no. 1, pp. 88–100, 2023.
- [9] E. Andriana *et al.*, “ANALISIS TINGKAT KONSENTRASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SD NEGERI TEMBONG 2.”
- [10] S. E. Yunitasari, S. J. Purwaningsih, S. E. Wahyuningsih, S. Zaifan, and Y. Yunaini, “Melatih Konsentrasi Melalui Permainan Sensorimotor Pada Anak Kelompok B (Study Kasus TK Negeri 01 Pulogadung Jakarta Timur),” *J. Pendidik. Indones.*, vol. 4, no. 1, pp. 33–40, Jan. 2023, doi: 10.36418/jpendi.v4i1.1528.
- [11] Fadlilatur Rohmah, Mukhoiyaroh, and Hernik Farisia, “Melatih Konsentrasi Melalui Permainan Sensorimotor pada Anak Kelompok A dalam Pembelajaran Masa Kenormalan Baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik,” *JECED J. Early Child. Educ. Dev.*, vol. 3, no. 2, pp. 95–106, Dec. 2021, doi: 10.15642/jeced.v3i2.1283.
- [12] A. Di, T. K. Shandy, and P. Telkom, “Research in Early Childhood Education and Parenting,” pp. 77–84.
- [13] W. Wulansari, M. Musta’in, and F. Vifri Ismiriyam, “Peningkatan Konsentrasi Belajar pada Siswa melalui Pemanfaatan Metode Belajar Sensorimotor dengan Kombinasi Senam Latih Otak,” *J. Pengabd. Perawat*, vol. 1, no. 2, pp. 50–57, 2022, doi: 10.32584/jpp.v1i2.1892.
- [14] M. Assjari and E. S. Sopariah, “Penerapan Latihan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Anak Autistic Spectrum Disorder,” *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 17, no. 2, pp. 225–243, 2011, doi: 10.24832/jpnk.v17i2.20.
- [15] Ahmad and Muslimah, “Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif,” *Proceedings*, vol. 1, no. 1, pp. 173–186, 2021.
- [16] D. Thosin Waskita, N. Sabilah, and S. Rakeyan Santang, “UPAYA MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK USIA DINI MELALUI METODE DEMONSTRASI,” 2022.
- [17] F. Imamah and F. O. Fadilah, “Pengembangan Penyusunan Anggaran Persediaan Pada Usaha Mikro Kecil Menengah (Ukm) Toko Bangunan Bangkit Jaya,” no. 20, pp. 1–23, 2016.
- [18] L. Magenta, P. Studi, E. Syariah, U. Internasional, and S. Indonesia, “Marketing & Sales Officer di Pegadaian Co -Location Unit BRI Karanggeneng “ “ Marketing & Sales Officer di Pegadaian Co -Location Unit BRI Karanggeneng “,” 2023.
- [19] T. J. et al James W, Elston D, “濟無No Title No Title No Title,” *Andrew’s Dis. Ski. Clin. Dermatology.*, pp. 1–13, 20AD.
- [20] Huberman and Miles, “Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif,” *J. Stud. Komun. dan Media*, vol. 02, no. 1998, pp. 1–11, 1992.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.