

PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR PADA ANAK MELALUI BERMAIN SENSORIMOTOR

Yuniarti

PGPAUD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Pontianak
yuniarti1406@gmail.com

Tia Larasati

PGPAUD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Pontianak
larasatit626@gmail.com

Diana

PGPAUD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Pontianak
diana82@unmuhpnk.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh anak-anak yang kurang mampu berkonsentrasi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini ditunjukkan oleh anak dengan sikapnya yang acuh pada saat pembelajaran. Anak kurang memperhatikan guru berbicara di depan kelas, pada saat guru meminta menyelesaikan kegiatan seperti menyusun balok, menempel daun-daunan di atas buku gambar anak tidak dapat menyelesaikannya, anak juga tidak mau melakukan kegiatan yang di berikan oleh guru, saat kegiatan pembelajaran berlangsung anak hanya mampu berkonsentrasi selama 5-7 menit saja karena perhatian yang sering berubah-ubah ingin melakukan kegiatan yang lebih disukai anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan, dan hasil peningkatan konsentrasi belajar anak melalui bermain sensorimotor. Indikator dalam penelitian adalah mengenal tekstur kasar, halus, dan licin. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian 32 anak dengan rentang usia 4-5 tahun. Alat pengumpulan data menggunakan pedoman observasi, panduan wawancara, dan dokumentasi. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa subjek penelitian mengalami peningkatan konsentrasi belajar 80% dalam kriteria berkembang sangat baik pada masing-masing indikator penilaian. Indikator mengenal tekstur kasar mencapai hasil berkembang sangat baik sebanyak 83,03%, indikator penilaian mengenal tekstur halus mencapai 88,08%, indikator mengenal tekstur licin mencapai 88,08%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan dilakukan menyusun rancangan belajar, menentukan tujuan pembelajaran, merancang media, RPPH, penataan ruangan. Proses pelaksanaan sensorimotor anak menyentuh permukaan kulit dari buah-buahan untuk mengenal tekstur kasar dan halus. Sedangkan untuk mengenal tekstur licin guru mengupas kulit buah yang kemudian diraba oleh anak. Bermain sensorimotor dapat dijadikan sebagai kegiatan belajar untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak. Hasil pada permainan sensorimotor anak dilatih untuk mengikuti aturan, menunggu giliran, sehingga anak lebih teratur dan membantu meningkatkan konsentrasi belajar anak.

Kata Kunci: konsentrasi belajar, bermain sensori.

Abstract

This research is motivated by children who are less able to concentrate when learning activities take place. This is addressed by children with indifferent attitudes during learning. The child pays little attention to the teacher speaking in front of the class, when the teacher asks to complete activities such as stacking blocks or sticking leaves on a picture book the child cannot complete it, and the child also does not want to do the activities given by the teacher, when the learning activity takes place the child only able to concentrate for 5-7 minutes because the attention is often changing to do

<i>Jurnal Warna : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini.</i>		
<i>Maret 2023 . Vol 08. No. 01</i>		
<i>Received: Januari 2023</i>	<i>Accepted: Januari 2023</i>	<i>Published: Maret 2023</i>
<i>Article DOI: 10.24903/jw.v%vi%i.1208</i>		

activities that children prefer. The purpose of this study was to determine the planning, implementation, and results of increasing children's learning concentration through sensorimotor play. The indicators in this study are to recognize rough, smooth, and slippery textures. This research method uses a descriptive qualitative approach to class action research. The research subjects were 32 children with an age range of 4-5 years. Data collection tools using observation guidelines, interview guides, and documentation. The results of this study showed that the research subjects experienced an increase in learning concentration of 80% in the very well-developed criteria for each assessment indicator. The indicators for recognizing coarse textures achieved very good results of 83.03%, the indicators for recognizing smooth textures reached 88.08%, and the indicators for recognizing smooth textures reached 88.08%. The results of the research show that planning is carried out by compiling learning designs, determining learning objectives, designing media, RPPH, and room arrangement. The process of carrying out sensorimotor children touches the surface of the skin of fruits to recognize rough and fine textures. Meanwhile, to get to know the slippery texture, the teacher peels the skin of the fruit which is then touched by the child. Sensorimotor play can be used as a learning activity to improve children's learning concentration. The result of sensorimotor games is that children are trained to follow rules, and wait their turn so that children are more organized and help improve children's learning concentration.

Keywords: *learning concentration, sensory play.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu usaha pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Agusmiati menyatakan bahwa, anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun, merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak, usia dini merupakan usia yang mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, disebut usia emas (*golden age*), makanan bergizi seimbang serta asupan yang terus menerus

sangat dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak (Agusmiati, 2019).

Konsentrasi adalah memusatkan segenap kekuatan perhatian pada suatu situasi belajar. Konsentrasi juga dapat diartikan sebagai usaha seseorang untuk memfokuskan perhatian pada suatu objek sehingga dapat memahami dan mengerti objek yang diperhatikan. Proses pembelajaran membutuhkan konsentrasi, oleh karena itu setiap anak dalam mengikuti pembelajaran di sekolah diharapkan dapat berkonsentrasi dengan baik. Kemampuan anak dalam berkonsentrasi akan mempengaruhi kecepatan dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran.

Kenyataan lain bahwa masalah sensorimotor juga kurang dipahami guru ketika perilaku anak dengan masalah

sensorimotor muncul dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan ketrampilan menstimulasi perkembangan sensorimotor yang dimiliki beberapa guru anak usia dini. Penelitian menemukan bahwa rata-rata guru anak usia dini belum memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang memadai untuk menstimulasi sensori anak, maka perlu diberikan pelatihan penggunaan media stimulasi pada guru (Yaswinda, Yulsyofriend, & Mayar, 2018).

Hasil observasi pada Kelompok Bermain Anugrah Bunda yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan berkonsentrasi anak sudah cukup baik. Namun ada sebagian anak yang mengalami kesulitan berkonsentrasi pada saat belajar. Hal ini ditunjukkan oleh anak dengan sikapnya yang acuh pada saat pembelajaran. Anak kurang memperhatikan guru berbicara didepan, pada saat guru meminta menyelesaikan kegiatan seperti menyusun balok, menempel daun-daunan di atas buku gambar anak tidak dapat menyelesaikannya, anak juga tidak mau melakukan kegiatan yang di berikan oleh guru, saat kegiatan pembelajaran berlangsung anak hanya mampu berkonsentrasi selama 5-7 menit saja karena perhatian yang sering berubah-ubah ingin melakukan kegiatan yang lebih disukai anak. Oleh karena itu, guru harus meningkatkan kemampuan berkonsentrasi

pada anak agar anak bisa berkonsentrasi sesuai dengan tahap usianya, mengikuti pembelajaran di kelas dengan baik.

Alasan peneliti memilih bermain sensorimotor karena bermain sensorimotor dalam pembelajaran diprediksikan dapat diterapkan dan dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak, karena dalam permainan sensorimotor, pandangan anak akan fokus pada media permainan. Melalui bermain sensorimotor, anak akan menyadari bahwa dalam permainan tersebut sebenarnya mereka mempelajari sesuatu, selain itu dengan adanya permainan sensorimotor, anak akan cenderung aktif dan perhatiannya terpusat pada permainan. Oleh karena itu peneliti berupaya untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak Bersama guru kelas dengan bermain sensorimotor. Bermain sensorimotor berfungsi untuk merangsang panca indra anak dan merupakan salah satu kegiatan dapat menstimulasi perkembangan konsentrasi anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Nawawi (2017), menyatakan bahwa “Metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek/objek (seseorang, lembaga, penelitian masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang

tampak, atau sebagaimana adanya. Pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak-anak di Kelompok Bermain Anugrah Bunda Sungai Kakap, sebanyak 32 anak terdiri dari 14 anak laki-laki dan 18 anak perempuan dengan rentang usia 4-5 tahun, dilaksanakan pada bulan Juni 2022.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan triangulasi data dan member *check*. Sedangkan analisis data dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Prosedur penelitian sesuai dengan tingkat permasalahan yang dipecahkan. Proses penelitian menggunakan dua siklus dengan empat tahapan dalam proses pemberian Tindakan, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Indikator dalam penelitian antara lain: mengenal tekstur kasar, halus, dan licin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada Juli 2022. Hasil penelitian tentang peningkatan konsentrasi belajar anak melalui bermain sensorimotor pada Kelompok Bermain Anugrah Bunda Sungai Kakap ini terdiri

dari dua siklus dengan dua kali pertemuan setiap siklusnya.

Setiap siklus penelitian dengan tiga tahap. **Pertama**, tahap perencanaan menentukan tujuan pembelajaran yang tepat bagi anak agar mendapatkan hasil yang optimal dan tepat sasaran, terutama dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak. Kemudian menyusun RPPH yang memuat susunan terstruktur selama proses pembelajaran berlangsung. Menata ruangan menjadi tempat yang nyaman bagi anak. Anak duduk menghadap ke depan papan tulis sehingga dengan mudah memperhatikan guru dalam menjelaskan tema dan kegiatan.

Kedua, tahap pelaksanaan. Guru mengkondisikan posisi duduk anak dengan membuat lingkaran, kemudian guru menunjukkan buah-buahan asli secara langsung ke anak-anak dan menjelaskan manfaat buah untuk kesehatan, menjelaskan *tekstur kulit* dari buah naga, salak, rambutan, mangga, pisang, dan jeruk yang mempunyai tekstur kasar karena permukaan dari buah tersebut tidak rata. Sedangkan untuk mengenalkan *tekstur licin* guru mengupas semua buah dan menjelaskan kembali kepada anak yang kemudian dilanjutkan dengan anak menyentuh langsung kulit dan daging dari buah-buahan tersebut.

Ketiga, tahap pengamatan atau observasi melalui data tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi

No.	Aspek yang diamati	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan		Pertemuan	
		1	2	1	2
1	Mengenal Tektur Kasar	4	2	12	15
Ketuntasan (%)		22,2	11,1	33,3	83,3
2	Mengenal Tektur Halus	4	3	10	16
Ketuntasan (%)		22,2	16,6	55,5	88,8
3	Mengenal Tektur Licin	4	1	10	16
Ketuntasan (%)		22,2	5,5	55,5	88,8

Keterangan: peningkatan konsentrasi belajar anak melalui bermain sensorimotor di Kelompok Bermain Anugerah Bunda Sungai Kakap, pada siklus I dan siklus II dengan katagori nilai Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdasarkan tabel observasi di atas Siklus I dan Siklus II terdapat peningkatan dalam aspek yang diamati untuk meningkatkan konsetrasi belajar anak melalui bermain sensorimotor yaitu: **Kondisi Siklus I Aspek mengenal tekstur kasar**, kategori anak berkembang sangat baik pada pertemuan 1 dan 2 yaitu, 4 anak atau 22,02% dan 2 anak atau 11,01%. Hal ini menunjukkan tidak ada peningkatan pada

kategori berkembang sangat baik karena terjadinya penurunan nilai pada anak karena pada pertemuan kedua anak yang mengenal tekstur buah salak, rambutan dan buah naga dari tekstur kasar lebih sedikit dibandingkan dengan pertemuan pertama. **Kondisi Siklus II Aspek mengenal tekstur kasar**, kategori anak berkembang sangat baik pada pertemuan pertama mengenal tekstur kasar ada 12 orang anak atau 66,06%, sedangkan pertemuan kedua ada 15 orang anak atau 83,03%. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan nilai pada indikator mengenal tekstur kasar kategori berkembang sangat baik. Pada pertemuan kedua jumlah anak yang berkembang sangat baik lebih banyak dibandingkan pertemuan pertama.

Siklus I Aspek mengenal tekstur halus, pada pertemuan 1 dan 2 yaitu, 4 anak atau 22,02%, dan 3 anak atau 16,06%. Hal ini menunjukkan tidak ada peningkatan pada kategori berkembang sangat baik karena terjadinya penurunan nilai pada anak karena pada pertemuan kedua anak yang mengenal tekstur halus dari buah mangga, pisang, dan jeruk dari tekstur halus lebih sedikit dibandingkan dengan pertemuan pertama.

Siklus II Aspek mengenal tekstur halus, kategori anak berkembang sangat baik pada pertemuan pertama mengenal tekstur halus ada 10 orang anak atau 55,06%, sedangkan pertemuan kedua ada 16 orang anak atau 88,08%. Hal ini menunjukkan terjadinya

peningkatan nilai pada indikator mengenal tekstur halus kategori berkembang sangat baik. Pada pertemuan kedua jumlah anak yang berkembang sangat baik lebih banyak dibandingkan pertemuan pertama.

Siklus I Aspek mengenal tekstur licin, pada pertemuan 1 dan 2 yaitu, 4 anak atau 22,02%, dan 1 anak atau 5,05%. Hal ini menunjukkan tidak ada peningkatan pada kategori berkembang sangat baik terjadi penurunan nilai pada anak karena pada pertemuan kedua anak yang mengenal buah yang lebih dari tiga dari tekstur licin lebih sedikit dibandingkan dengan pertemuan pertama.

Siklus II Aspek mengenal tekstur licin, kategori anak berkembang sangat baik pada siklus II pertemuan pertama mengenal tekstur licin ada 10 orang anak atau 55,05%, sedangkan pertemuan kedua ada 16 orang anak atau 88,08%. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan nilai pada indikator mengenal tekstur licin kategori berkembang sangat baik. Pada pertemuan kedua jumlah anak yang berkembang sangat baik lebih banyak dibandingkan pertemuan pertama.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa bermain sensorimotor dengan mengenal tekstur dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak di Kelompok Bermain Anugrah Bunda Sungai Kakap. Hal ini sesuai dengan data yang diperoleh pada siklus I dan siklus II bahwa dalam kriteria penilaian BSB

(Berkembang Sangat Baik) telah mencapai kriteria keberhasilan 80% yang ditunjukkan pada hasil di siklus II pertemuan kedua. Untuk kategori indikator penilaian pada kegiatan pertama yaitu mengenal tekstur kasar mencapai hasil berkembang sangat baik sebesar 83,03%. Kategori indikator kegiatan kedua yaitu mengenal tekstur halus mencapai hasil berkembang sangat baik sebesar 88,08%, dan kategori indikator penilaian pada kegiatan ketiga yaitu mengenal tekstur licin mencapai keberhasilan berkembang sangat baik sebesar 88,08%.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari tindakan siklus II, kekurangan yang terjadi di siklus I sudah dapat teratasi dengan baik, sehingga konsentrasi belajar anak menjadi lebih baik dari siklus sebelumnya. Persentase keberhasilan pada konsentrasi belajar anak melalui bermain sensorimotor pada Kelompok Bermain Anugrah Bunda Sungai Kakap telah mencapai indikator keberhasilan yaitu lebih dari 80%

PEMBAHASAN

Perencanaan pembelajaran kegiatan bermain sensorimotor dengan mengenal tekstur kasar, tekstur halus, dan tekstur licin pada persiapan awal peneliti mengadakan observasi mengenai keadaan sekolah di Kelompok Bermain Anugrah Bunda Sungai Kakap yang berada di Jl. H. Djelai,

Kecamatan Sungai Kakap. mengenai keadaan lokasi sekolah yang bertempat di sebuah gang, bangunan sekolah tersebut dibuat khusus disamping rumah kepala sekolah dan masih satu atap dengan rumah kepala sekolah KB Anugrah Bunda. Perlengkapan di sekolah untuk anak-anak bermain ada pelosotan, ayunan, dan jungkat-jungkit yang berada di halaman rumah/ halaman KB Anugrah Bunda. Pada saat kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakan meja ataupun kursi, melainkan duduk di lantai bersama anak-anak. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada tahap perencanaan guru dan peneliti terlebih dahulu mempersiapkan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), mempersiapkan alat dan bahan, dan mempersiapkan lembar instrumen. Sebelum memulai kegiatan untuk meningkatkan konsentrasi pada saat belajar terlebih dahulu guru mengkondisikan posisi duduk anak, guru mengatur posisi duduk berbentuk lingkaran yang dimana guru dan anak-anak membuat lingkaran. Pada saat guru menjelaskan, jika ada anak yang masih berbicara dengan teman atau orangtua, guru langsung menegur anak dengan memanggil namanya dan meminta anak untuk memperhatikan guru pada saat berbicara didepan.

Berdasarkan hasil tersebut didukung oleh pernyataan Majid (2017) menjelaskan “Bahwa perencanaan pembelajaran

merupakan proses penyusunan materi pelajaran, pemilihan penggunaan media pengajaran, serta penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kesimpulannya adalah untuk menjalankan proses pembelajaran perlu merancang kegiatan dan disusun menjadi sebuah RPPH yang memuat kegiatan belajar. Selain itu menggunakan media yang sesuai juga dapat menjadi penunjang keberhasilan proses belajar anak. Mengukur hasil belajar anak perlu memperhatikan tingkat perkembangan anak sesuai dengan usia, indikator penilaian, dan kompetensi penilaian anak.

Pelaksanaan pembelajaran kegiatan bermain sensorimotor dengan mengenal tekstur pada siklus I, peningkatan konsentrasi belajar anak belum terlihat adanya peningkatan dalam mengenal tekstur kasar, halus, dan licin. Mengenal tekstur dengan tema tanaman dan sub tema buah-buahan. Guru memberikan kesempatan peneliti untuk mengambil tema tanaman agar mempermudah anak dalam mengenal tekstur seperti tekstur kasar, halus, dan licin dari buah naga, salak, rambutan, mangga, jeruk, pisang, karena tekstur tersebut lebih mudah dikenali anak-anak. Kendala yang terjadi pada siklus I yaitu anak masih kesulitan mengenal tekstur dari buah naga, salak, rambutan, mangga, pisang, dan jeruk. Sehingga masih

banyak yang belum bisa menyebutkan tekstur dari buah tersebut. selanjutnya peneliti dan guru mendiskusikan ke siklus II, dengan mengubah sub tema sayuran. Pada siklus II anak-anak lebih banyak mengetahui tekstur dari sayur kacang Panjang, wortel, tomat, sawi, jagung, terong, dan timun. Maka dari hasil penelitian pada siklus II terjadinya peningkatan konsentrasi belajar anak di Kelompok Bermain Anugrah Bunda Sungai Kakap yang mencapai indikator 80% anak berkembang sangat baik. ...tujuan yang akan dicapai dalam menstimulasi keterampilan sensorimotor anak adalah untuk melatih kemampuan panca indera serta melatih koordinasi antara mata dan tangan dengan harapan bahwa anak dapat menguasai koordinasi yang ditangkap oleh mata dan diciptakan oleh jari tangan (Atika, dkk. 2022).

Peningkatan konsentrasi belajar anak setelah dilakukan bermain sensorimotor dengan mengenal tekstur kasar, halus, dan licin mengalami peningkatan terlihat dari hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan melalui bermain sensorimotor pada Kelompok Bermain Anugrah Bunda Sungai Kakap. Berdasarkan hasil di lapangan kegiatan bermain sensorimotor dengan mengenal tekstur kasar, tekstur halus, dan tekstur licin. hal ini sependapat (Siti Salma dan Lili Jumiami, 2020) menjelaskan bahwa

“Bermain sensori tidak hanya menimbulkan ras asenang terhadap anak, namun juga dapat meningkatkan kemampuan berkonsentrasi, kemampuan berfikir, penyaluran kreastivitas, imajinasi dan mengenal bentuk. Jadi kesimpulannya ketika anak bermain seraya belajar menggunakan media tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan berkonsentrasi saja melainkan dapat menstimulasi anak dalam meningkatkan kemampuan berfikir dan berimajinasi.

Berdasarkan data hasil observasi yang diperoleh, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan signifikan pada siklus II yaitu peningkatan konsentrasi belajar pada Kelompok Bermain Anugrah Bunda Sungai Kakap. Penelitian ini dikatakan berhasil karena telah mecapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu sebesar 80%. Pada siklus II pertemuan ke 1 hasil kegiatan mengenal tekstur kasar pada Kelompok Bermain Anugrah Bunda Sungai Kakap yaitu anak yang berada pada kriteria Berkembang sangat baik sebanyak 12 anak dari 18 orang anak atau 66,06%, sedangkan pada pertemuan ke dua sebanyak 15 orang anak atau 83,03%. Pelaksanaan pembelajaran peningkatan konsentrasi belajar anak melalui bermain sensorimotor berupa kegiatan pembelajaran yang berperan untuk menstimulasi peningkatan konsentrasi belajar anak. Pada saat keiatan bermain sensorimotor berlangsung anak

merasa senang karena dapat bermain dengan media langsung. Kemudian dalam rangka meningkatkan konsentrasi belajar guru mengajak anak untuk mengenal tekstur kasar, mengenal tekstur halus, dan mengenal tekstur licin. Kegiatan yang dijelaskan tersebut tidak hanya untuk memenuhi kesenangan anak ketika belajar seraya bermain tetapi kegiatan dengan menggunakan media tersebut dapat menstimulasi anak untuk meningkatkan konsentrasi belajar.

Peneliti melakukan dua siklus dengan masing-masing memiliki dua kali pertemuan. Tindakan yang dilakukan dalam peneliti ini mencakup proses perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang peneliti laksanakan sebagai rangkaian kegiatan Penelitian Tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2022. Pertemuan pertama dan kedua pada siklus I menggunakan media yang sama yaitu buah-buahan seperti buah naga, salak, rambutan, mangga, pisang, dan jeruk. Sedangkan di siklus ke II pertemuan pertama dan kedua menggunakan media yang sama yaitu sayuran seperti sayur kacang Panjang, sawi, jangung, kangkung, wortel, tomat, timun dan terong. Setiap siklus peneliti mengadakan observasi, setelah itu dilakukan diskusi dengan guru tentang bagaimana pembelajaran yang telah dilaksanakan. Berdasarkan data yang telah terkumpul, maka peneliti dapat

memberikan ulasan bahwa observasi penelitian siklus I sampai dengan siklus II dalam peningkatan konsentrasi belajar anak melalui bermain sensorimotor di Kelompok Bermain Anugrah Bunda Sungai Kakap terjadi peningkatan dari masing-masing siklus yang dilihat dan setiap hasil akhir kegiatan.

Berdasarkan data yang di dapat melalui kegiatan pada siklus I sampai dengan siklus II evaluasi yang dilakukan untuk menemukan hasil peningkatan yang terjadi pada anak adalah dengan menggunakan lembar instrument penelitian konsentrasi belajar anak. Adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilakukannya kegiatan bermain sensorimotor yakni mengenal tekstur kasar, halus, dan licin dapat dilihat dari hasil siklus I dan II. Acuan yang menjadi standar dalam kriteria berkembang sangat baik harus mencapai angka 80%. Berdasarkan standar capaian tersebut ditemukan bahwa pada siklus I dipertemuan pertama pada kriteria berkembang sangat baik hanya mencapai 22,02% pada kegiatan mengenal tekstur kasar, 22,02% pada kegiatan mengenal tekstur halus, 22,02 pada kegiatan mengenal tekstur licin. Sedangkan dipertemuan kedua pada kriteria berkembang sangat baik 11,01% pada kegiatan mengenal tekstur kasar, 16,06% pada kegiatan mengenal tekstur halus, dan 5,05 pada kegiatan mengenal tekstur licin.

Berdasarkan hasil evaluasi di siklus I tersebut belum menunjukkan peningkatan dalam konsentrasi belajar anak sehingga kegiatan dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus I pertemuan pertama hasil evaluasi yang didapat adalah pada kriteria berkembang sangat baik di kegiatan mengenal tekstur kasar berjumlah 66,06%, pada kegiatan mengenal tekstur halus mencapai 50,00%, dan pada kegiatan mengenal tekstur licin mencapai 55,05%. Kemudian hasil evaluasi pertemuan kedua pada siklus I pada kegiatan mengenal tekstur kasar mencapai 83,03%, kegiatan mengenal tekstur halus mencapai 88,08%, dan kegiatan mengenal tekstur licin mencapai 88,08% pada kriteria berkembang sangat baik. Berdasarkan hasil evaluasi pada kriteria berkembang sangat baik yang telah mencapai angka 80% pada kegiatan di siklus II maka dalam penelitian untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dapat dikatakan berhasil. Menurut (Ajat Rukajat, 2018) menjelaskan bahwa” evaluais pembelajaran adalah proses untuk menentukan nilai dan manfaat pada kegiatan pembelajaran melalui kegiatan penilaian yang meliputi nilai, hasil, dan proses pembelajaran.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di KB Anugrah Bunda

Sungai Kakap dalam II siklus. Berdasarkan dari hasil dari data yang diperoleh oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa proses pelaksanaan kegiatan peningkatan konsentrasi belajar anak melalui bermain sensorimotor pada usia 4-5 tahun secara rinci dapat disimpulkan.

Perencanaan menstimulasi peningkatan konsentrasi belajar anak melalui bermain sensorimotor dapat dilakukan dengan langkah Menyusun rancangan belajar dan mempersiapkan media yang akan digunakan. Proses yang dilakukan adalah perencanaan materi belajar yang dimuat dalam RPPH, pelaksanaan kegiatan belajar sesuai dengan RPPH, melakukan pengamatan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran, dan melakukan penilaian untuk mengetahui tahapan peningkatan konsentrasi belajar anak sekaligus merencanakan perbaikan pembelajara untuk mencapai hasil optimal.

Proses pelaksanaan peningkatan konsentrasi belajar anak melalui bermain sensorimotor pada anak usia 4-5 tahun di Kelompo Bermain Anugrah Bunda Sungai Kakap telah mencapai standar penilaian.80% pada kriteria penilaian berkembang sangat baik pada ketiga indikator penilaian sebagai berikut, indikator mengenal tekstur kasar mencapai hasil berkembang sangat baik sebesar 83,03%, indkator penilaian mengenal tekstur halus mencapai 88,08%, dan

indikator mengenal tekstur licin mencapai 88,08%.

Hasil bermain sensorimotor dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak. Selain itu juga, dengan pemberian stimulasi yang tepat dan memberikan penjelasan yang benar kepada anak dapat menjadi salah satu factor keberhasilan dalam penelitian ini.

Saran

Saran disusun berdasarkan temuan penelitian yang telah dibahas sebagai berikut:

- **Bagi Guru**

Hasil PTK yang telah dilaksanakan dengan bermain sensorimotor menunjukkan peningkatan terhadap konsentrasi belajar anak. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan bermain sensorimotor dalam kegiatan pembelajaran untuk masalah yang berbeda. Kemudian, guru mendapatkan pengalaman dalam memberikan pengajaran yang tepat kepada anak, agar pesan dari pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada anak.

- **Bagi Sekolah**

Manajemen sekolah KB Anugrah Bunda Sungai Kakap hendaknya memberikan fasilitas untuk kegiatan dengan menggunakan media-media yang tidak membuat anak bosan pada

saat pembelajaran berlangsung. Metode yang mudah, menarik, dan menyenangkan bagi anak akan memudahkan guru untuk menyampaikan pembelajaran dan meningkatkan rasa optimis anak saat belajar. Sehingga dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarnianti, M. (2013). *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Tandır Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Kelompok B Di Tk Putra Harapan Bojonegoro. PAUD Teratai.*
- Abristiana, P.O, & Kristanti,A.(2020). *Pengenalan Angka Menggunakan Permainan Puzzle dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Playgroup Se-Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1), 70–86.*
- Daryanto. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah.* Yogyakarta. Gava Media.
- Erwiza, Erwiza, Sri Kartiko, and Gimin Gimin. (2019). "Factors Affecting the Concentration of Learning and Critical Thinking on Student Learning Achievement in Economic Subject." *Journal of Educational Sciences 3(2):205*
- Fitri, Annisa Eka, Sri Saparahayuningsih, Nesna Agustriana.2017. *Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anka Usia Dini.* Jurnal Potensia. Vol.2,No.1.
- Hamid Darmadi. (2015). *Desain dan Implementasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK).* Bandung. Alfabeta.
- Indra Setyaningsih. (2017). *Metode Permainan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Konsentrasi Bulajar Anak Dengan*

- Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang.* Yogyakarta
- Jakni. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Bandung. Alfabeta.
- Judarwanto, Widodo. (2011). *Anakku Cerdas tapi Sulit Konsentrasi*. Kompasiana.com: (online).
- Lestarinigrum, Anik. (2017). “Strategi Pengembangan Nilai-nilai Karakter Anak USia Dini”.*Seminar Nasional Pendidikan dan Kewarganegaraan* lv 81-87.
- Madiarti. (2013). “Summary For Policymakers.” Pp.1-30 in *Climate Change – The Physical science Basic*. Vol.53,edited by *Intergovernmental Panel on Climate Change*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Maria W. R. (2014). *Peningkatan Konsentrasi Melalui Metode Bercecerita Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Pontianak.
- Nakita. (2013). *Dongeng Pembangkit Semangat*. Jakarta: PT Penerbit Sara.
- Nur Aini (2018) *Pengaruh Kualitas Pengajaran Guru Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Di SMA Negeri 6 Surakarta*,” *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi* 4, no. 2 (2018): 8.
- Rahmawati, N. U. (2018). *Pengembangan Fisik Motorik Halus Melalui Permainan Playdough di Kelompok A RA Masyitoh Kalibening Salatiga Tahun Pelajaran 2017/2018*. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/4283/>. Diakses tanggal 1 Desember 2021
- Rachmad. (2010). *Teori Konsentrai Belajar*. Diakses dari http://repository.upi/s_tb_055186_bab_ii.pdf. Diakses tanggal 5 Desember 2021
- Saifaturrahmi Hidayat & Anggia Kargenti. (2010). *Pengaruh Musik Klasik Terhadap Daya Tahan Konsentrasi dalam Belajar*. *Jurnal Psikologi*: halaman 164-176.
- Setyaningsih, I. (2017). *Metode Permainan Sensorimotor untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak dengan*
- Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang*. Widia Ortodidaktika, 6(6), 601–610.
- Siti Salma, Lili Jumarni.2020. *Analisis Penggunaan Media Pasir Berwarna Pada Anak Kelompok B*. *jurnal Smart PAUD*, Vol. 3, No.1, januari 2020, Hal: 35-42, p-ISSN: 2599-0144/e- ISSN: 2614-2618 diakses pada 17 september 2020.
- Subekti, Atikah Diah, dkk. (2022). *Peningkatan Keterampilan Sensorimotor Melalui Shining Sand Box Media Pada Anak Kelompok A1 di RA Nurul Muslimin Kubu Raya: Edukasi Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. 10(1), 47.
- Tri Susanti, Ari Sofia, D. U. (2018). *Bermain Pembangunan Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan ANak*, 4(1). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/14565>. Diakses pada tanggal 5 desember 2021
- Via Adeliana P. (2017). *Hubungan Bermain Sensorimotor Dengan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah*. Bandar Lampung.
- Yaswinda, Yulsyofriend, & Mayar, F. (2018). *Pengembangan Bahan Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori Ekologi Bagi Guru PAUD Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam*. *Pendidikan Anak Usia Dini*, II (1).