MELATIH KONSENTRASI MELALUI PERMAINAN SENSORIMOTOR PADA ANAK KELOMPOK A DALAM PEMBELAJARAN MASA KENORMALAN BARU DI RA MUSLIMAT NU 10 BANIN BANAT GRESIK

SKRIPSI

Oleh:

Fadlilatur Rohmah
NIM. D99217038

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

2021

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	Fadlilatur Rohmah
NIM	:	D99217038
Fakultas/Jurusan/Prodi	:	Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Dasar/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi	:	Melatih Konsentrasi Melalui Permainan Sensorimotor pada Anak Kelompok A dalam Pembelajaran Masa Kenormalan Baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Kecuali pada bagian yang dirujuk pada sumbernya.

Surabaya, 02 Juli 2021

Yang membuat pernyataan

Fadlilatur Rohmah
D99217038

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama	:	Fadlilatur Rohmah
NIM	:	D99217038
Fakultas/Jurusan/Prodi	:	Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Dasar/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi	:	Melatih Konsentrasi Melalui Permainan Sensorimotor pada Anak Kelompok A dalam Pembelajaran Masa Kenormalan Baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik

telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Surabaya, 02 Juli 2021

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Mukhoiyaroh, M.Ag	**Hernik Farisia, M.Pd.I**
NIP. 197304092005012002	**NIP. 201409007**

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Fadlilatur Rohmah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 13 Juli 2021

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I

Dr. Imam Syafi'i, S.Ag, M.Pd, M.Pd.I

NIP. 197011202000031002

Penguji II

Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag
NIP. 197001022005011005

Penguji III

Dr. Mukhoiyaroh, M.Ag
NIP. 197304092005012002

Penguji IV

Hernik Farisia, M.Pd.I
NIP. 201409007

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fadlilatur Rohmah
NIM : D99217038
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
E-mail address : fadlilaturulil@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……)
yang berjudul :
MELATIH KONSENTRASI MELALUI PERMAINAN SENSORIMOTOR PADA ANAK KELOMPOK A DALAM PEMBELAJARAN MASA KENORMALAN BARU DI RA MUSLIMAT NU 10 BANIN BANAT GRESIK

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 16 Juli 2021

Penulis

(Fadlilatur Rohmah)

ABSTRAK

Rohmah, Fadlilatur (D99217038), *Melatih Konsentrasi Melalui Permainan Sensorimotor pada Anak Kelompok A dalam Pembelajaran Masa Kenormalan Baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik*.

Skripsi ini ditulis untuk menjawab pertanyaan yang dituangkan dalam dua rumusan masalah, yaitu: 1) Bagaimana penerapan permainan sensorimotor yang digunakan untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik? 2) Apa saja faktor yang mendukung dan menghambat penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik?. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi secara langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru kelas kelompok A1 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. Selain itu juga, guru menerapkan permainan sensorimotor proprioseptif dengan menggunakan permainan lego dan *bombic* yang biasanya dilakukan pada saat sudut pengaman, ketika anak sudah menyelesaikan semua tugasnya. Penerapan permainan sensorimotor membuat perubahan pada siswa menjadi lebih konsentrasi, fokus memperhatikan sumber informasi dan materi yang disampaikan guru serta bisa mengerjakan tugasnya dengan baik. Siswa yang mengalami kesulitan konsentrasi juga menjadi bisa menjawab pertanyaan dari guru, dimana sebelumnya siswa tersebut sering tidak mau menjawab pertanyaan. Faktor yang mendukung penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak yaitu ketersediaan media, menambah wawasan anak, menambah kosakata anak, mengembangkan aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan sosial emosional yang dapat membuat siswa bersosialisasi dengan teman-temannya, sedangkan faktor yang menghambat adalah kesulitan dalam pengkondisian siswa, jumlah atau kuantitas media yang kurang.

Kata Kunci: Konsentrasi, Permainan Sensorimotor

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i

HALAMAN KEASLIAN TULISAN ii

PERSETUJUAN PEMBIMBING iii

PENGESAHAN TIM PENGUJI iv

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI v

ABSTRAK vi

DAFTAR ISI vii

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 9
C. Tujuan Penelitian 9
D. Manfaat Penelitian 10
E. Sistematika Pembahasan 11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsentrasi 14
1. Pengertian Konsentrasi 14
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Konsentrasi 16
3. Ciri-ciri Anak yang Memiliki Konsentrasi Belajar 18
4. Teori untuk Melatih Konsentrasi 22
B. Permainan 24
1. Pengertian Permainan 24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tahapan Perkembangan Bermain 26
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permainan.....29
4. Jenis-jenis Permainan 32
5. Manfaat Permainan 35
C. Permainan Sensorimotor 38
1. Pengertian Permainan Sensorimotor.....38
2. Jenis-jenis Permainan Sensorimotor 39
3. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Sensorimotor 41
D. Masa Kenormalan Baru 42
E. Penelitian Terdahulu 43
F. Kerangka Berpikir.....50
BAB III METODE PENELITIAN
A. Desain Penelitian 53
B. Sumber Data/Subyek Penelitian 54
C. Teknik Pengumpulan Data 57
D. Teknik Analisis Data 63
E. Teknik Pengujian Keabsahan Data.....65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Gambaran Umum Objek Penelitian 67
B. Data Hasil Penelitian.....75
C. Pembahasan.....107
BAB V PENUTUP
A. Simpulan.....114
B. Saran.....115
DAFTAR PUSTAKA.....116
LAMPIRAN.....120

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

2.1 Mapping Penelitian Terdahulu 48
2.2 Kerangka Berpikir 52
3.1 Kisi-kisi Instrumen Observasi Konsentrasi 59
3.2 Instrumen Observasi Melatih Konsentrasi 60
3.3 Instrumen Wawancara Guru Kelas 61
3.4 Instrumen Wawancara Kepala Sekolah 62
4.1 Daftar Guru Beserta Kepala RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik 71
4.2 Daftar Siswa Kelompok A1 71
4.3 Prasarana di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik 72
4.4 Peralatan/Sarana di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik 73
4.5 Alat Permainan di Luar Kelas 75
4.6 Tahapan Kegiatan Pembelajaran Masa Kenormalan Baru 78
4.7 Hasil Observasi Komponen untuk Melatih Konsentrasi Siswa A1 79

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

4.1 Peta Lokasi RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik.....68
4.2 Siswa Fokus Memperhatikan Guru Bercerita dengan Buku Pop Up.....79
4.3 Siswa Bermain Lego 85
4.4 Siswa Bermain Bombic.....85
4.5 Salah Satu Siswa Tidak Fokus Memperhatikan Guru 93
4.6 Semua Siswa Fokus Memperhatikan Guru.....100
4.7 Peneliti Wawancara dengan Guru Kelas A1.....102
4.8 Permainan Lego 104
4.9 Permainan Bombic.....104
4.10 Buku Cerita Pop Up 104
4.11 Peneliti Wawancara dengan Kepala Sekolah.....105

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian
2. Form Munaqosah Skripsi
3. Surat Keterangan Bebas Plagiasi
4. Kartu Konsultasi Skripsi
5. Rubrik Penilaian Instrumen
6. Hasil Observasi
7. Hasil Wawancara
8. Kegiatan Bermain Anak Masa New Normal
9. Penilaian Harian Perkembangan Anak
10. Dokumentasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pandemi Covid-19 yang telah terjadi di hampir seluruh penjuru dunia, tak terkecuali di Indonesia, memberikan dampak yang serius, bukan hanya pada bidang perekonomian serta kesehatan, bidang pendidikan juga terkena dampaknya. Sudah berjalan satu tahun kita hidup pada masa pandemi Covid-19, dimana kita dihimbau untuk beribadah, bekerja, dan belajar dari rumah.

Kondisi perubahan proses pembelajaran ini membuat psikologis sebagian besar siswa mengalami kejenuhan selama belajar dari rumah dan ingin segera kembali belajar tatap muka secara langsung di sekolah. Seiring berjalannya waktu di tengah kondisi yang penuh dengan ketidakpastian akan berakhirnya pandemi, pemerintah pada akhirnya mengambil kebijakan penerapan *New Normal* atau kenormalan baru di masa pandemi Covid-19. Seperti pada pernyataan dari WHO, *New Normal* atau kenormalan baru menurut persepsi pemerintah adalah sebuah kebijakan mekanisme transisi dalam rangka menghidupkan kembali kegiatan perekonomian dan sosial dengan disertai protokol kesehatan.[1] Kenormalan baru ini merupakan kehidupan masyarakat yang baru, yang

[1] Wawan Mas'udi and Poppy S. Winarti, *New Normal: Perubahan Sosial Ekonomi Dan Politik Akibat COVID-19* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2020), 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berarti kehidupan normal yang biasa dijalani namun disertai dengan pola hidup yang baru. Pola hidup yang baru ini berkaitan dengan penerapan protokol kesehatan yaitu dengan menjaga jarak, memakai masker atau *face shield*, dan rajin mencuci tangan dengan sabun atau menggunakan *hand sanitizer*. Hal tersebut berlaku pada semua sektor kehidupan dalam masyarakat di Indonesia baik di bidang perekonomian, kesehatan, pendidikan, dan lain sebagainya. Dalam masa kenormalan baru, ada beberapa istilah kebijakan yang diambil pemerintah untuk menegakkan protokol kesehatan mulai dari PSBB, PPKM Mikro, sampai PPKM Darurat.

Memasuki era kenormalan baru, beberapa sekolah juga ada yang melaksanakan pembelajaran daring dan pembelajaran luring namun harus tetap menerapkan protokol kesehatan dan bergantung pada zona wilayah masing-masing. Terdapat beberapa hal yang harus dipertimbangkan mengenai aspek pendidikan dalam penerapan kebijakan kenormalan baru ini. Sekolah harus mempersiapkan sistem pembelajaran, kurikulum, kompetensi guru, perangkat pembelajaran, dan infrastruktur yang memadai. Kondisi perubahan yang tidak menentu ini memberikan dampak pada sistem penyesuaian sosial ketika pembelajaran, serta interaksi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran menjadi kurang optimal yang membuat siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi.[2]

Oleh karena itu, sekolah memerlukan sistem pembelajaran yang dapat memadukan pembelajaran daring dengan pembelajaran luring agar pembelajaran di masa kenormalan baru ini dapat terlaksana dengan lancar dan membutuhkan kerjasama yang baik antara guru dengan orang tua. Memadukan pembelajaran daring dengan pembelajaran luring atau biasa disebut dengan istilah *Blended Learning* merupakan suatu teknologi yang disusun agar memberikan perubahan yang lebih baik mengenai proses pembelajaran, meningkatkan minat siswa dalam belajar serta menambahkan sumber dalam belajar.[3] Pelaksanaan pembelajaran dalam masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik dilaksanakan secara *blended,* memadukan model daring (dalam jaringan) dan luring (luar jaringan). Pembelajaran daring dilaksanakan melalui video pembelajaran interaktif yang dibagikan di *Whatsapp Group* masing-masing kelas. Sedangkan pembelajaran secara luring dilaksanakan melalui tatap muka, beberapa hari dalam seminggu dengan dibagi menjadi dua gelombang per kelas, dengan tetap menerapkan protokol kesehatan seperti

[2] Mubiar Agustin et al., "Tipikal Kendala Guru PAUD Dalam Mengajar Pada Masa Pandemi Covid 19 Dan Implikasinya," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 335.

[3] Cindra Suryaputri Anggraeni et al., "Trend Pola Asuh Orang Tua Dalam Pendampingan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Masa Pandemi Covid-19," *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development* 2, no. 2 (2020): 100.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memakai masker atau *face shield*, sebelum masuk kelas mencuci tangan dengan sabun atau menggunakan *hand sanitizer*.

Pembelajaran berkualitas untuk anak usia dini akan sulit dicapai selama masa pandemi Covid-19 ini, karena di PAUD mengharuskan guru agar lebih dekat dengan anak baik secara fisik dan psikologis, lebih banyak kegiatan bermain, tidak menuntut anak memenuhi target untuk mencapai prestasi akademik akan tetapi yang terpenting adalah mengoptimalkan setiap perkembangannya sehingga guru bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Apabila ada anak yang dihadapkan pada pengalaman sosial yang tidak menyenangkan, bahkan anak akan menjadi individual, kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial disekitarnya, hal seperti ini perlu diwaspadai oleh guru, serta perlu adanya evaluasi dan mencari kegiatan yang menyenangkan bagi anak dengan menggunakan pendekatan belajar sambil bermain (*learning through playing*) atau dalam pembelajaran anak usia dini di Indonesia dikenal dengan istilah 3B yaitu kegiatan Bercerita, Bernyanyi, dan Bermain adalah pilihan pendekatan yang bijak.[4]

PAUD adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak yang berusia 0 atau dari lahir sampai dengan 6 tahun dengan maksud agar dapat mengembangkan segala potensi atau kemampuan yang dimiliki anak untuk

[4] Ali Nugraha and Yeni R, *Metode Pengembangan Sosial Emosional* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 4.20.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mempersiapkan pendidikan selanjutnya.[5] Pendidikan untuk anak sangatlah penting, adanya pendidikan ini agar bisa merangsang seluruh aspek perkembangan yang dimiliki anak menurut tahapan usianya, dapat mengenalkan anak terhadap lingkungan disekitarnya, mengenalkan aturan dan kedisiplinan pada anak, serta memberikan waktu pada anak untuk bisa menjalani masa bermainnya.[6] Bermain adalah kegiatan untuk mendapatkan kesenangan dan tanpa melihat hasil akhir. Aktivitas bermain juga pernah terjadi pada zaman Rasululah SAW, dalam hadis sebagai berikut:

حَدَّثَنَا إِبْرَاهِيمُ بْنُ مُوسَى أَخْبَرَنَا هِشَامٌ عَنْ مَعْمَرٍ عَنْ الزُّهْرِيِّ عَنْ ابْنِ الْمُسَيَّبِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : بَيْنَا الْحَبَشَةُ يَلْعَبُونَ عِنْدَالنَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ بِحِرَابِهِمْ دَخَلَ عُمَرُ فَأَهْوَى إِلَى الْحَصَى فَحَصَبَهُمْ بِهَا فَقَالَ (دَعْهُمْ يَاعُمَرُ) . وَزَادَعَلِيٌّ حَدَّثَنَاعَبْدُ الرَّزَّقِ أَخْبَرَنَا مَعْمَرٌ فِي الْمَسْجِدِ

Dari Abu Hurairah r.a berkata: ketika orang-orang Habsyi bermain tombak di hadapan Rasulullah saw, tiba-tiba datang Umar Bin Khattab r.a lalu ia mengambil batu-batu kecil dan mereka dilontari dengan batu-batu tersebut. Rasulullah SAW bersabda: “Biarkanlah mereka bermain hai Umar”, dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Abdur Razak yang juga telah menceritakan kepada kami makmar tentang hal itu yang terjadi di Masjid. (HR. Bukhari)[7]

---

[5] Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD:Tinjauan Teoretik & Praktik* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 67.

[6] Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran.....,* 73.

[7] Atik Wartini and Muhammad Askar, “Al-Quran Dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini,” *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* 3, no. 1 (2015): 100.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Maka dari itu, bermain diperbolehkan dalam ajaran agama Islam, karena dibutuhkan anak untuk mencari kesenangan, asalkan ada batasan waktu dan perlu pengawasan orang tua. Melalui bermain, anak juga mendapatkan kesempatan serta pengalaman yang bisa meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan tahapannya.

Oleh karena itu, untuk menarik perhatian dan melatih konsentrasi anak sebisa mungkin guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan disukai anak-anak, yaitu melalui permainan. Terlebih lagi, pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 ini, anak-anak membutuhkan hiburan, bermain, dan berinteraksi dengan teman-temannya. Karena mengutip pendapat dari Mayesty dalam Sujiono menyatakan bahwa "bagi seorang anak, bermain merupakan kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan".[8] Anak-anak perlu bereksplorasi, mendapatkan pengalaman, dan menerima umpan balik dari tindakan mereka pada suatu objek yang berkembang dari tahap sensorimotor ke tahap pra-operasional. Lingkungan sendiri merupakan faktor terpenting dalam memberikan pengetahuan kepada anak melalui benda-benda nyata dan menggunakan indera mereka untuk belajar melalui pengalaman langsung.[9]

---

[8] Yuliani N. Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2013), 156.

[9] Pamela McManus Goodwin, "Sensory Experiences in the Early Childhood Classroom: Teachers' Use of Activities, Perceptions of the Importance of Activities, and Barriers To Implementation," *Oklahoma State University* (2008): 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Permainan sensorimotor merupakan kegiatan bermain untuk anak agar dapat berinteraksi terhadap lingkungannya dengan menggunakan panca indera.[10] Permainan sensorimotor mempunyai kelebihan daripada permainan yang lainnya, anak akan merasakan kesenangan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat merangsang motoriknya, baik motorik kasar maupun motorik halus. Latihan sensorimotor bisa membuat siswa lebih konsentrasi ketika pembelajaran di kelas dan lebih konsentrasi untuk menyelesaikan tugas dari guru.[11]

Ketika observasi pembelajaran saat melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP II) di kelas A1, peneliti mendapat tugas untuk mendampingi seorang anak yang membutuhkan bimbingan khusus dari guru. Menurut guru kelas, anak itu mengalami kesulitan untuk konsentrasi ketika belajar. Ketika diajak berbicara dengan guru dia tidak merespon, sering tidak mau mengerjakan tugas, dan dia suka main-main sendiri di kelas. Selain itu, ada juga siswa lain yang sering mengobrol dengan temannya dan tidak memperhatikan guru, mengganggu temannya yang sedang mengerjakan.[12] Hal ini menunjukkan bahwa situasi pembelajaran di kelas ini belum kondusif, masih ada anak yang belum bisa

---

[10] Via Adeliana Putri, Ari Sofia, and Diah Utaminingsih, "Bermain Sensorimotor Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 1 (2017): 3–4.

[11] Tias Martika and Subagya, "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 23*, no. 1 (2014): 35.

[12] Berdasarkan Observasi Peneliti ketika PLP II di Kelas A1 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik yang dilakukan pada hari Rabu, 30 September 2020 pukul 08.30 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

konsentrasi ketika belajar. Dari penemuan masalah di lapangan tersebut, peneliti selanjutnya melakukan wawancara awal dengan guru kelas A1 mengenai strategi yang digunakan dalam mengatasi anak yang sulit konsentrasi ketika pembelajaran. Menurut hasil wawancara itu guru kelas A1 menyatakan apabila ada anak yang mulai tidak konsentrasi ketika pembelajaran, guru kelas disini biasanya memperhatikan anak itu dahulu, menarik perhatian anak itu dengan permainan yang merangsang kemampuan sensorimotornya seperti permainan menggunakan indera pendengaran (auditoris) dengan bercerita dan tebak-tebakan menggunakan media buku *pop up*. Selain itu, juga ada permainan lain yang merangsang koordinasi indera peraba atau tangan (proprioseptif) seperti *bombic* dan lego. Penggunaan permainan ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan anak-anak menjadi tertarik serta antusias dalam mengikuti pembelajaran. Permainan sensorimotor juga dapat merangsang perkembangan motorik dan kognitif anak.[13]

Kegiatan pembelajaran masa kenormalan baru ini memang membutuhkan situasi yang kondusif dan efektif agar anak dapat mengikuti pembelajaran dengan optimal, dikarenakan waktu pembelajarannya yang terbatas. Dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif dan efektif, guru harus berupaya dalam menarik perhatian dan melatih konsentrasi anak ketika belajar. Karena faktor keberhasilan dalam belajar salah satunya

[13] Berdasarkan Hasil Wawancara Peneliti dengan Bu Daya selaku Guru Kelas Kelompok A1 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik yang dilakukan pada hari Senin, 24 Mei 2021 pukul 10.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah daya konsentrasi yang dimiliki anak. Kurangnya konsentrasi bisa mengakibatkan hasil pekerjaan atau tugas menjadi kurang optimal dan memerlukan waktu yang lama. Konsentrasi sangatlah penting dan perlu untuk dilatih. Sesuai dengan pendapat Robert Dilt yang mengemukakan bahwa konsentrasi merupakan kemampuan yang bisa dilatih oleh guru maupun orang tua. Konsentrasi dapat dilatih atau diajarkan agar anak bisa mengerjakan tugas atau pekerjaannya dengan baik dan mendapatkan hasil yang bagus.[14]

Berdasarkan hasil temuan peneliti di lapangan dan masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti akan mengkaji masalah tersebut lebih mendalam dengan penelitian berjudul "**Melatih Konsentrasi Melalui Permainan Sensorimotor pada Anak Kelompok A dalam Pembelajaran Masa Kenormalan Baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik**".

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan permainan sensorimotor yang digunakan untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik?
2. Apa saja faktor yang mendukung dan menghambat penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A

[14] Robert Dilt, *The Bright Mind: Strategi Mengatasi Kesulitan Konsentrasi Anak* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2004), 15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penerapan permainan sensorimotor yang digunakan untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik.
2. Untuk mengetahui faktor yang mendukung dan menghambat penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan banyak manfaat untuk berbagai pihak antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
   a. Untuk menambah ilmu pengetahuan terutama dalam penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru.
   b. Sebagai pedoman bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji permasalahan yang berhubungan dengan penelitian mengenai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru.

2. Secara Praktis

a. Bagi anak, hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengalaman untuk anak agar lebih konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran masa kenormalan baru serta bisa membangkitkan semangat dan minat anak untuk belajar.

b. Bagi guru, hasil penelitian ini bisa digunakan untuk sumber informasi penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru. Penelitian ini juga bisa memberikan motivasi pada guru supaya menggunakan jenis permainan yang inovatif, dan memungkinkan anak agar lebih konsentrasi dalam pembelajaran.

c. Bagi lembaga sekolah, penelitian ini bisa memberikan informasi mengenai strategi yang dipakai dalam pembelajaran yang berlangsung di sekolah, dan bisa menumbuhkan semangat kerja sama dalam meningkatkan mutu sekolah.

d. Bagi peneliti, penelitian ini dilaksanakan untuk memenuhi syarat tugas akhir agar dapat meraih gelar sarjana pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari tiga bagian antara lain bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir.

Bagian awal terdiri dari aspek-aspek formal penulisan laporan penelitian skripsi yang terdiri dari halaman sampul, halaman judul, pernyataan keaslian tulisan, persetujuan pembimbing skripsi, pengesahan tim penguji skripsi, motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran, bagian ini diperlukan untuk menjamin legalitas kegiatan penelitian ini.

Bagian isi merupakan bagian inti dari skripsi yang meliputi beberapa bab. Secara umum isi setiap bab disajikan sebagaimana berikut:

BAB I PENDAHULUAN: Menyajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan. Selain untuk memaparkan masalah secara kontekstual, bagian ini sekaligus menyajikan rumusan dan tujuan penelitian yang menjadi dasar dalam penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA: Menyajikan teori tentang konsentrasi, permainan, permainan sensorimotor, dan masa kenormalan baru. Selain itu, pada bab ini juga terdapat penelitian terdahulu dan kerangka berpikir. Dari pemaparan bagian ini diharapkan penelitian ini akan memperoleh pijakan berupa teori-teori tentang indikator sebagai acuan dalam penyusunan instrumen penelitian ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III METODE PENELITIAN: Menyajikan desain penelitian, sumber data/subyek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik pengujian keabsahan data. Pada bagian ini juga terdapat instrumen observasi dan instrumen wawancara yang akan digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN: Gambaran umum objek penelitian, data hasil penelitian mengenai penerapan permainan sensorimotor yang digunakan untuk melatih konsentrasi, faktor yang mendukung dan menghambat penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik, dan pembahasan data hasil penelitian.

BAB V PENUTUP: Menyajikan simpulan dan saran. Bagian ini memberikan kesimpulan dari penelitian atau jawaban dari rumusan masalah dan saran mengenai penerapan permainan sensorimotor yang digunakan untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik.

Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran, bagian ini diperlukan untuk menunjukkan seluruh referensi yang dipakai dalam penelitian dan menyajikan data-data yang berkaitan dengan penelitian ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsentrasi

1. Pengertian Konsentrasi

Konsentrasi merupakan kata yang berasal dari Bahasa Inggris yaitu *concentrate* artinya memusatkan sedangkan *concentration* berarti pemusatan. Konsentrasi merupakan kemampuan dalam memusatkan perhatian terhadap sesuatu dengan mengabaikan sesuatu hal yang tidak berkaitan.[15] Dalam hal ini, konsentrasi dalam belajar ialah memusatkan perhatian terhadap materi yang dipelajari dengan mengabaikan sesuatu hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran itu.

Pengertian yang lain dari konsentrasi menurut Wulansari dalam Suyami, konsentrasi merupakan cara anak untuk fokus dalam melakukan atau mengerjakan sesuatu sehingga dapat diselesaikan pada waktu tertentu.[16] Konsentrasi memiliki rentang waktu tertentu yang mampu dicapai anak sesuai dengan usianya.

---

[15] Eni F. Fahyuni and Istikomah, *Psikologi Belajar & Mengajar* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 53.

[16] Suyami et al., "The Influence of Educative Puzzle Game to Concentration of Children with Attention Deficit and Hyperactivity Disorder in Arogya Mitra Acupuncture Klaten," *Journal of Physics: Conference Series* 1179, no. 1 (2019): 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada dasarnya anak-anak memiliki karakteristik daya konsentrasi yang pendek. Sejalan dengan pendapat Richard dalam Aris Priyanto yang menyatakan bahwa anak memiliki karakteristik sebagai berikut[17]:

1) Memiliki sifat egosentris
2) Rasa ingin tahu yang besar
3) Makhluk yang bersosialisasi
4) Bersifat Unik
5) Suka berfantasi atau berimajinasi
6) Daya konsentrasi yang pendek
7) Masa belajar yang potensial

Anak-anak yang tidak bisa duduk diam di kelas, berlari-lari di dalam kelas, mengobrol sendiri dengan teman dan tidak memperhatikan guru menjadi hal yang biasa terjadi. Mengingat sebagian besar anak seusia mereka banyak melibatkan aktivitas fisik dan suka bermain. Anak-anak seperti memiliki energi yang tidak pernah ada habisnya yang terus aktif bergerak dengan lincah.

Walaupun begitu, anak-anak perlu dilatih agar bisa diam, duduk di kelas serta berkonsentrasi mengikuti pembelajaran, tetapi hal ini harus dilakukan secara bertahap. Konsentrasi anak sangatlah penting dan perlu dilatih sejak dini. Sejalan dengan pendapat Robert Dilt yang menyatakan bahwa konsentrasi adalah kemampuan yang

[17] Aris Priyanto, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain," *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, no. 2 (2014): 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat dilatih oleh guru maupun orang tua. Konsentrasi dapat dilatih atau diajarkan agar anak dapat mengerjakan tugas atau pekerjaanya dengan baik dan mendapatkan hasil yang bagus.[18] Tanpa konsentrasi, anak-anak tidak dapat mengerjakan tugasnya dengan maksimal dan membutuhkan waktu yang lama.

Dari pendapat beberapa ahli di atas bisa ditarik kesimpulan, konsentrasi adalah kemampuan seseorang dalam memusatkan perhatian untuk mengerjakan atau melakukan sesuatu dengan mengabaikan hal yang tidak berkaitan dalam rentang waktu tertentu.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Konsentrasi

Menurut Sudjana dalam Nur Aini, mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan konsentrasi maupun prestasi belajar siswa adalah sebagai berikut[19]:

1) Faktor Internal

Faktor internal antara lain kemampuan siswa itu sendiri, minat belajar, perhatian ketika belajar, motivasi dalam belajar, perilaku ketika belajar, tekun dalam belajar, kondisi sosial serta ekonomi, faktor psikis maupun fisik.

---

[18] Robert Dilt, *The Bright Mind:*.....

[19] Nur Aini, Sri Wahyuni, and S. A. Totalia, "Pengaruh Kualitas Pengajaran Guru Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Di SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018," *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi* 4, no. 2 (2018): 8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal atau biasa disebut faktor pada lingkungan. Lingkungan untuk belajar yang paling besar memberikan pengaruh dalam pembelajaran adalah kualitas pengajaran di kelas.

Menurut Amalia Cahya, rendahnya konsentrasi dalam belajar dipengaruhi oleh dua faktor. Penjelasan kedua faktor tersebut yaitu sebagai berikut[20]:

a) Faktor Internal, adanya kondisi jasmani yang terganggu seperti tidur yang kurang, kelelahan setelah melakukan olahraga apalagi sampai kelaparan yang akan memberikan pengaruh terhadap konsentrasi dalam belajar, timbul perasaan tidak enak dan rasa khawatir disebabkan karena suatu masalah sehingga mengganggu perhatian siswa, minat dan motivasi belajar siswa yang berkurang karena bosan dengan metode mengajar yang dipakai dan apalagi guru jarang memberikan pelajaran di kelas yang membuat siswa menjadi tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran, siswa kurang aktif saat belajar dan tidak menanyakan pada guru mengenai penjelasan yang tidak dimengerti. Anak yang aktif, akan berpikir kritis dan sering bertanya pada gurunya apabila ada materi atau sesuatu yang ingin ia ketahui. Karena anak memiliki karakteristik rasa ingin tahu yang besar.

[20] Amalia Cahya Setiani, "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok," *Indonesian Journal of Guidance and Counseling* 3, no. 1 (2014): 40.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Faktor Eksternal, mengenai kondisi lingkungan belajar yang membuat konsentrasi siswa terganggu seperti kegaduhan di dalam maupun di luar kelas, orang-orang yang lewat di depan kelas, siswa yang mengganggu temannya saat belajar atau mengerjakan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat kita simpulkan, faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi minat dan motivasi belajar, perilaku ketika belajar, ketekunan dan siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, kondisi kesehatan baik fisik maupun psikis, kondisi sosial ekonomi. Sedangkan faktor eksternal seperti kualitas pengajaran, metode pembelajaran yang menyenangkan akan menarik perhatian dan semangat siswa ketika belajar. Selain itu kondisi lingkungan belajar juga mempengaruhi konsentrasi, kondisi kelas yang kondusif sangat dibutuhkan dalam melaksanakan pembelajaran.

3. Ciri-ciri Anak yang Memiliki Konsentrasi Belajar

Menurut Makmun, ciri-ciri anak yang memiliki konsentrasi belajar antara lain[21]:

1) Fokus pandangan (melihat), berupa pandangan atau melihat sumber informasi baik guru, papan tulis, maupun media yang digunakan.

[21] Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2004), 195.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Perhatian, dengan memperhatikan atau mendengarkan penjelasan guru, pembicara, atau video pembelajaran yang digunakan dengan seksama.

3) Sambutan lisan, dengan mengajukan pertanyaan untuk mengetahui informasi atau kurang memahami materi.

4) Menjawab, dengan memberikan jawaban benar jika sesuai dengan masalah, jawaban salah jika tidak sesuai dengan masalah, dan jawaban ragu-ragu apabila tidak tentu. Seperti menjawab benar atau salah, sesuai atau tidak sesuai baik berupa lisan maupun tertulis.

5) Sambutan psikomotorik, dengan mengerjakan atau menjawab tugas, menulis informasi, berkreasi dengan bahan atau media yang digunakan.

6) Sambutan ekspresif, dengan mengekspresikan emosi seperti senang, gembira, tertawa, kesal, marah, maupun menangis.

Engkoswara dalam Diana mengklasifikasi sikap atau perilaku dalam belajar yang bisa dijadikan untuk melihat karakteristik anak yang bisa konsentrasi dalam belajar sebagai berikut[22]:

a) Perilaku Kognitif

[22] Diana Aprilia, K Suranata, and Ketut Darsana, "Penerapan Konseling Kognitif Dengan Teknik Pembuatan Kontrak (Contingency Contracting) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X TKR1 SMK Negeri 3 Singaraja," *Jurnal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling* 2, no. 1 (2014): 2–3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Perilaku mengenai ilmu pengetahuan, informasi, dan kemampuan intelegensi. Siswa yang memiliki konsentrasi dalam belajar dapat diketahui dari: komprehensif dalam menafsirkan informasi, mampu menganalisis ilmu pengetahuan yang didapatkan, dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapatkan.

b) Perilaku Afektif

Perilaku berupa apersepsi. Siswa yang memiliki konsentrasi dalam belajar dalam perilaku ini bisa diketahui dari: tingkat perhatian tertentu (penerimaan), memberikan reaksi terhadap bahan yang digunakan (respon), dan memberikan suatu pendapat atau keputusan sebagai cara untuk mengeluarkan suatu ide, sikap, atau keyakinan seseorang.

c) Perilaku Psikomotor

Pada perilaku ini, konsentrasi anak dalam belajar dapat diketahui dari: anggota tubuh bergerak yang dilakukan sesuai petunjuk dan perintah guru, adanya komunikasi non verbal yaitu seperti mengekspresikan wajah maupun melakukan gerakan yang memiliki makna.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Perilaku Bahasa

Anak yang mempunyai konsentrasi dalam belajar dapat diketahui dari: kemampuan berbahasa yang bisa terkoordinasi dengan baik.

Menurut Super dan Crites dalam jurnal Tica menyebutkan indikator yang dapat digunakan sebagai acuan daam mengukur konsentrasi belajar siswa antara lain[23]:

1) Memperhatikan materi yang diberikan oleh guru
2) Memahami dan merespon materi yang disampaikan
3) Aktif bertanya atau berpendapat tentang materi yang telah disampaikan
4) Memberikan jawaban dengan baik dan tepat semua pertanyaan dari guru
5) Keadaan kelas yang tenang dan tidak gaduh ketika pembelajaran

Dari pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri-ciri anak yang memiliki konsentrasi belajar adalah adanya fokus perhatian dan pandangan anak terhadap sumber informasi, sambutan lisan dapat berupa bertanya atau berpendapat tentang materi yang

[23] Tica Chyquitita, Yonathan Winardi, and Dylmoon Hidayat, "Pengaruh Brain Gym Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas XI IPA Dalam Pembelajaran Matematika Di SMA XYZ Tangerang," *Journal of Language, Literature, Culture, and Education* 14, no. 1 (2018): 13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disampaikan, kemampuan dalam memberikan jawaban dengan baik dan benar setiap pertanyaan dari guru, sambutan psikomotorik dengan berkreasi menggunakan media yang digunakan, dapat menyelesaikan tugas dengan baik, dan adanya sambutan ekspresif baik senang, sedih maupun kesal selama pembelajaran.

Pada penelitian ini, indikator konsentrasi belajar dalam instrumen observasi disusun dengan memadukan teori Makmun dengan Super dan Crites. Teori ini dipilih karena lebih rinci dan jelas dalam mengukur konsentrasi belajar anak.

4. Teori untuk Melatih Konsentrasi Anak

Menurut pendapat Salman Rusydie dalam Mariana yang menyatakan bahwa ada dua teori untuk meningkatkan konsentrasi dan daya ingat anak, yaitu[24]:

1) Teori LUPA (Latihan, Ulangi, Perhatian, Asosiasi)

Konsep LUPA merupakan singkatan dari beberapa aktivitas yang harus dilakukan kepada anak. Aktivitas tersebut meliputi:

a. Latihan. Dalam hal apapun latihan merupakan faktor penting yang harus dilakukan oleh anak agar dapat mencapai hasil yang memuaskan. Anak perlu melakukan latihan secara rutin

[24] Mariana Putri Manurung and Dorlince Simatupang, "Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita Di TK ST Theresia Binjai," *Jurnal Usia Dini* 5, no. 1 (2019): 65.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan konsisten untuk memperbaiki konsentrasinya, seperti mengingat huruf, angka, nomor rumah, dan alamat rumahnya.

b. Ulangi. Orang tua dan guru hendaknya melakukan pengulangan dengan cara yang baik dan santun. Orang tua dan guru juga harus tetap memberikan semangat agar anak tidak merasa terbebani untuk mengulangi materi yang dipelajari.

c. Perhatian. Guru dan orang tua sebaiknya selalu memberikan perhatian kepada anak dan berpikir bahwa latihan yang dia lakukan memiliki makna yang sangat penting baginya.

d. Asosiasi. Merupakan cara yang sangat efektif untuk melatih daya ingat anak, karena di dalamnya terdapat upaya untuk menghubungkan satu informasi dengan informasi lainnya. Misalnya, untuk memudahkan anak dalam mengingat huruf I, maka guru dan orang tua bisa mengasosiasikan huruf itu dengan nama benda (hewan, buah, dan sebagainya) yang diawali dengan huruf I, seperti Ikan.

2) Teori KISS (*Keep It Super Simple*)

KISS adalah singkatan dari *Keep It Super Simple*. Tujuan diciptakannya dari teori ini ialah agar anak dapat mengingat secara ringkas dan mudah dipahami. Sebab teori ini dibuat berdasarkan suatu kenyataan bahwa setiap informasi tidak mungkin dapat diingat seluruhnya oleh anak apalagi dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rentang waktu yang lama. Maka dari itu, dibutuhkan suatu penyederhanaan terhadap informasi supaya anak dapat berkonsentrasi mengingatnya dengan mudah dan dalam situasi apapun.

Teori melatih konsentrasi anak yang akan digunakan untuk menyusun instrumen observasi dalam penelitian ini yaitu teori LUPA (Latihan, Ulangi, Perhatian, Asosiasi) karena menyesuaikan dengan kondisi siswa dan guru, teori ini cukup efektif dalam melatih konsentrasi anak, lebih mudah diimplementasikan dalam pembelajaran. Sedangkan untuk KISS (*Keep It Super Simple*) atau meringkas materi, tidak semua anak langsung bisa menangkap informasi ringkasan materi yang dijelaskan oleh guru.

B. Permainan

1. Pengertian Permainan

Permainan merupakan kata dasar dari "main" dengan tambahan "per-an". Menurut KBBI, main ialah melakukan sesuatu yang menyenangkan baik memakai alat maupun tidak. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan alat atau tanpa alat yang dapat memberikan suatu informasi, bahkan kesenangan, dan dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengembangkan imajinasi.[25] Dengan bermain, anak dapat menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi yang dimiliki dan mengembangkan kreatifitasnya. Menurut Hurlock, bermain merupakan aktivitas untuk mencari suatu kesenangan dan tanpa mementingkan hasil akhir. Kegiatan bermain dilakukan secara suka rela, tidak memaksa atau tanpa ada tekanan dari pihak luar.[26]

Permainan dalam bahasa Inggris yaitu *play*. Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan, dilakukan karena untuk kegiatan itu sendiri, bukan karena menginginkan sesuatu yang dihasilkan dari kegiatan it.[27] Permainan merupakan suatu bentuk aktivitas bermain yang dikendalikan oleh peraturan dengan kesepakatan bersama yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar untuk anak.[28]

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu bentuk aktivitas bermain menggunakan atau tanpa menggunakan alat untuk mencari kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dalam rangka agar anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar.

---

[25] Novan Ardy Wiyani and Barnawi, *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 93.

[26] Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Edisi Keenam* (Jakarta: Erlangga, 1978), 320.

[27] Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), 269.

[28] Pupung Puspa and Anik, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), 43.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tahapan Perkembangan Bermain

Beberapa ahli membagi atau mengkategorikan kegiatan bermain sesuai dengan tahap perkembangannya, antara lain sebagai berikut[29]:

1. Jean Piaget

Tahapan bermain menurut Piaget antara lain:

a) Permainan Sensori Motorik

Permainan ini berada pada masa perkembangan kognitif sensori motor. Kegiatan bermain sebelum usia 3 atau 4 bulan, tidak dapat dijadikan sebagai aktivitas bermain. Aktivitas ini melanjutkan nikmat yang didapatkan seperti makan atau menggantikan sesuatu. Permainan sensori adalah tahap mengulangi sesuatu yang dilakukan sebelumnya.

b) Permainan Simbolik

Permainan simbolik adalah simbol masa pra-operasional yang terjadi pada usia 2 sampai 7 tahun yang bisa dilihat dari adanya permainan imajinatif dan permain berpura-pura. Pada tahap ini, anak akan lebih suka menjawab pertanyaan dan banyak bertanya, melakukan percobaan berbagai aktivitas

[29] Novan Ardy W and Barnawi, *Format PAUD:*....., 94-96.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang berhubungan dengan konsep huruf, ruang, angka, kuantitas, dan lain-lain.

c) Permainan Sosial yang Memiliki Aturan

Pada tahap ini berada pada usia 8 sampai 11 tahun, anak akan lebih banyak terlibat pada bermain dengan aturan, permainan yang dilakukan dengan dikendalikan oleh peraturan yang dibuat dan disepakati.

d) Permainan yang Memiliki Aturan dan Olahraga

Aktivitas bermain yang terdapat peraturan adalah olahraga. Aktivitas bermain ini menyenangkan dan bisa dimainkan anak di usia 11 tahun ke atas, meskipun peraturan jauh lebih ketat daripada permainan lain yang termasuk dalam *games*, contohnya seperti bermain kartu, permainan bola kasti. Anak sangat suka melakukan secara berulang dan tertarik untuk meraih kemenangan dalam kompetisi olahraga.

Apabila dilihat dari tahapan perkembangan bermain menurut Piaget, dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain pada awalnya dilakukan karena mencari kesenangan lama kelamaan bertujuan untuk hasil tertentu seperti ingin mendapatkan kemenangan atau juara dalam berkompetisi, serta mendapatkan hasil kerja yang baik.

2. Elizabeth B. Hurlock

Tahap perkembangan bermain menurut Hurlock yaitu:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Tahap Penjelajahan (*Exploratory Stage*)

Berupa aktivitas untuk menjangkau, meraih benda di sekitarnya lalu benda tersebut diamati. Penjelajahan semakin berkembang ketika anak telah bisa merangkak bahkan berjalan sehingga anak itu akan memperhatikan sesuatu yang didapatkannya.

b) Tahap Mainan (*Toy Stage*)

Pada masa ini terjadi saat anak berusia 5 sampai 6 tahun. Ketika anak berusia 2 sampai 3 tahun, kebanyakan hanya mengamati alat bermainnya. Anak-anak prasekolah atau TK biasanya bermain menggunakan boneka dan mengajaknya berbicara atau seperti layaknya menjadi temannya saat bermain.

c) Tahap Bermain (*Play Stage*)

Pada masa ini, anak masuk ke jenjang pendidikan SD. Permainan anak semakin bermacam-macam jenisnya dan bermain menggunakan alat yang lambat laun berkembang menjadi sebuah permainan, olahraga, dan jenis permainan lain yang biasanya dilakukan oleh orang yang lebih tua atau dewasa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Tahap Melamun (*Daydream Stage*)

Pada masa ini dimulai saat anak memasuki masa pubertas, minat anak untuk bermain menjadi berkurang yang pada awalnya mereka menyukainya menjadi sering melamun atau mengkhayal. Biasanya, khayalan tersebut tentang masalah sikap kurang adil dari orang lain atau merasa orang lain kurang memahami dirinya.

Dari pemaparan di atas, ditarik kesimpuan bahwa aktivitas bermain berjalan sesuai dengan tahap perkembangannya. Pada awalnya di usia 3 bulan sampai 2 tahun hanya meraih benda di sekelilingnya untuk diamati dan merangkak sampai berjalan, kemudian di usia 3 sampai 7 tahun anak biasanya bermain dengan berimajinasi, berpura-pura atau bermain peran, memasuki sekolah dasar anak bermain *games* seperti yang dilakukan oleh orang dewasa dan olahraga, sampai pada masa memasuki pubertas, anak menjadi kurang berminat untuk bermain dan lebih sering melamun dan berkhayal.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Permainan

Menurut Hurlock, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi permainan antara lain[30]:

[30] Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak.....,* 327.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Kesehatan

Apabila anak sehat maka anak akan aktif mengeluarkan energi-energi yang dimilikinya untuk bermain, seperti melakukan olahraga dan permainan.

2) Perkembangan Motorik

Setiap permainan yang dilakukan anak dengan berbagai usia memerlukan koordinasi motorik. Kegiatan yang dilakukan bergantung pada setiap perkembangan motorik yang dimiliki anak. Penggunaan motorik yang baik akan membuat anak lebih aktif dalam bermain.

3) Intelegensi

Setiap anak yang cerdas biasanya lebih aktif dan dalam permainan mereka lebih memiliki kecerdasan. Seiring bertambahnya usia, anak akan lebih memperhatikan permainan seperti drama, bermain konstruksif, dan baca buku. Anak cerdas akan menunjukkan perhatian yang lebih baik saat bermain, termasuk usaha dalam menyelaraskan faktor fisik dengan intelegensi secara nyata.

4) Jenis Kelamin

Anak laki-laki biasanya lebih kasar daripada anak perempuan ketika bermain dan lebih suka bermain yang menguras

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tenaga seperti berolahraga daripada dengan jenis permainan lain. Sedangkan anak perempuan lebih menyukai permainan imajinasi seperti bermain boneka, masak-masakan, dan lain sebagainya.

5) Lingkungan

Anak yang berada di lingkungan yang buruk, waktu bermainnya akan berkurang daripada anak lain karena kondisi kesehatannya yang buruk. Anak yang tinggal di lingkungan desa waktu bermainnya sedikit daripada anak yang tinggal di kota. Hal ini dikarenakan kekurangan teman untuk bermain dan kekurangan alat bermain serta kurangnya kebebasan waktu.

6) Sosioekonomi

Anak yang berasal dari status ekonomi kalangan atas lebih suka dengan kegiatan membutuhkan biaya yang banyak, seperti perlombaan olahraga atletis, sepatu roda, sedangkan anak yang berasal dari dari kalangan bawah melakukan permainan yang murah tidak membutuhkan biaya yang banyak seperti bermain bola, permainan tradisional seperti dakon, gobak sodor, engklek, dan lain-lain. Faktor sosial juga mempengaruhi buku yang dibacanya dan film yang ditonton.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7) Jumlah Waktu Bebas

Waktu anak dalam bermain bergantung kondisi perekonomian keluarga. Jika pekerjaan rumah menghabiskan waktu mereka, anak akan menjadi kelelahan melakukan aktivitas yang memerlukan banyak tenaga.

8) Peralatan Bermain

Alat bermain yang dimiliki anak akan berpengaruh terhadap permainan. Misalnya menggunakan boneka dan benda-benda pengganti (substitusi) seperti suntik menggunakan pensil mendukung adanya bermain peran atau pura-pura, adanya balok, kayu yang dapat mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

4. Jenis-jenis Permainan

Peran orang dewasa sangat penting dalam bermain, karena orang dewasa akan membuat permainan menjadi bermakna, agar ketika bermain anak bisa memperoleh wawasan atau ilmu pengetahuan.

Adapun jenis-jenis permainan sebagai berikut[31]:

a) Sensorimotor atau main fungsional

[31] Wiwik Pratiwi, "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini," *TADBIR: Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2017): 111.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Piaget, bermain sensorimotor atau main fungsional yaitu anak belajar, melakukan interaksi fisik dengan lingkungannya melalui panca indera. Kebutuhan sensorimotor anak berkembang saat mereka diberikan kesempatan untuk melakukan gerakan atau aktivitas dengan bebas menggunakan berbagai macam bahan atau alat bermain, baik dilakukan di dalam atau di luar ruangan, dan dapat mendukung setiap perkembangan anak.

b) Bermain Peran

Vygotsky dan Erikson mengemukakan bahwa bermain peran yaitu bermain pura-pura, menggunakan simbol, *make believe*, dan menggunakan imajinasi. Bermain drama dapat mengembangkan aspek kognitif, sosial dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun. Tujuan bermain peran dengan adanya kemampuan berpikir anak yang meningkat.

c) Bermain Pembangunan atau Konstruktif

Permainan ini dapat memunculkan ide anak melalui media yang bersifat cair dan media terstruktur. Piaget mengemukakan bahwa bermain pembangunan dapat meningkatkan keterampilan anak yang bisa mendukung kesuksesan pada sekolahnya dikemudian hari.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Hurlock, jenis-jenis permainan kanak-kanak adalah sebagai berikut[32]:

1) Permainan Bayi

Permainan yang dilakukan secara sederhana bersama keluarga atau anak yang lebih tua. Permainan ini biasanya berupa permainan tradisional turun temurun seperti dakon, engklek, petak umpet, kejar-kejaran.

2) Permainan Perorangan

Permainan ini dilakukan oleh anak usia 4 atau 5 tahun, tujuan permainan ini lebih menguji kemampuannya ketimbang hanya mencari kesenangan. Memiliki aturan yang lebih sedikit dan sering diubah karena dilanggar. Contoh dari permainan ini yaitu seperti berjalan di atas trotoar, melompat menggunakan salah satu kaki, dan bermain bola.

3) Permainan Tetangga

Anak juga memiliki minat untuk bermain dengan jenis permainan tetangga atau permainan berkelompok, setiap orang bisa bermain. Hal ini kemungkinan diorganisasikan pada orang yang lebih dewasa atau ditemukan oleh anak itu sendiri. Contoh permainan dari jenis ini seperti bermain polisi-polisian.

[32] Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak.....,* 334.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Permainan Tim

Permainan tim mulai terkenal, sering dilakukan pada anak usia 8 sampai 10 tahun. Permainan ini memiliki aturan serta dengan bersaing yang ketat. Permainan dari jenis ini adalah membuat variasi dari permainan sepak bola, basket, kasti, dan berlari.

5) Permainan dalam Ruang

Permainan yang dimainkan di dalam ruangan kurang melelahkan ketimbang permainan yang berada di luar, terutama dimainkan jika anak harus tetap di rumah dikarenakan lelah, sakit atau karena cuaca. Pada awalnya mereka bermain dengan orangtua, kerabat, dan bermain bersama teman sebayanya. Peraturan dan persaingan lebih ketat dengan bertambahnya usia anak. Contoh dari permainan ini adalah permainan kartu, tebak-tebakan, dan menjawab teka-teki.

5. Manfaat Permainan

Bermain dapat memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak, antara lain sebagai berikut[33]:

1) Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak

[33] Agung Triharso, *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2013), 10-13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Apabila anak mendapatkan kesempatan untuk bermain dengan menggunakan gerakan otot-otot maka tubuh anak akan berkembang lebih kuat dan sehat.

2) Bermain digunakan sebagai terapi

Yang dimaksud terapi ini disebut juga dengan terapi bermain. Bermain bisa kita gunakan sebagai media terapis atau untuk mengobati anak karena saat bermain anak menjadi lebih bebas. Sedangkan untuk melakukan terapi memerlukan pendidikan serta pelatihan khusus dari ahli yang bersangkutan untuk menangani banyak permasalahan yang dialami anak.

3) Bermain meningkatkan pengetahuan anak

Melalui bermain, motorik halus maupun motorik kasar anak juga berkembang, contohnya kegiatan menulis dan menggambar. Melalui bermain pula, anak dapat menguasai suatu wawasan seperti adanya warna, angka, huruf, bentuk, arah, sebagai tolak ukur dalam belajar berbahasa, menulis, mengitung atau belajar ilmu-ilmu yang lain.

4) Bermain melatih penglihatan dan pendengaran

Kemampuan indera penglihatan dan pendengaran yang peka sangat perlu ditingkatkan. Indera ini memudahkan anak untuk belajar mengenal serta mengingat suatu bentuk atau kata yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membantu anak dalam belajar menulis dan membaca pada pendidikan berikutnya. Kepekaan indera penglihatan dan pendengaran dapat diajarkan semenjak kecil.

5) Bermain mempengaruhi perkembangan kreatifitas anak

Anak-anak memiliki perhatian dengan rentang waktu yang sebentar dan sulit untuk diatur. Anak-anak masih kesulitan dalam belajar dengan serius. Melalui bermain, anak akan merasakan kesenangan. Kreatifitas anak juga mengalami peningkatan, seperti dengan melakukan kegiatan bermain menghias sesuatu, mereka diberi kebebasan untuk menempelkan berbagai hiasan tersebut tanpa adanya aturan. Kreatifitas anak itu pun akan timbul dengan sendirinya.

6) Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak

Seiring bertambahnya usia, anak perlu diajarkan untuk berpisah dengan orang tuanya atau pengasuhnya. Anak perlu diberi keyakinan bahwa perpisahan itu hanya sebentar. Contohnya adalah permainan bersembunyi atau petak umpet yang bisa melatih anak itu untuk mandiri.

Sedangkan apabila bermain dengan teman sebayanya, anak bisa belajar untuk saling berbagi. Mereka harus bisa bermain secara bergiliran, melakukan permainan bersama-sama, menjalin hubungan dengan baik, serta mencari solusi permasalahan yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dialami temannya. Misalnya dengan membuat peraturan bermain agar pertengkaran tidak terjadi.

7) Bermain mempengaruhi nilai moral anak

Melalui bermain, anak akan dapat mengurangi ketegangan yang dialami dikarenakan banyak larangan dalam kehidupannya. Selain itu juga, kegiatan bermain juga dapat memenuhi kebutuhan serta dorongan dari dalam diri anak yang sering tidak puas pada kehidupan di dunia nyata. Apabila anak mendapatkan kesempatan mengeluarkan perasaan tegang, rasa tertekan, atau mengeluarkan dorongan yang timbul dari dalam dirinya, anak merasa lebih rileks.

C. Permainan Sensorimotor

1. Pengertian Permainan Sensorimotor

Permainan sensorimotor merupakan aktivitas bermain untuk anak agar dapat berinteraksi terhadap lingkungannya dengan menggunakan panca indera. [34] *Sensory play* atau permainan inderawi dapat mengembangkan kemampuan sensori dengan tujuan untuk

[34] Via Adeliana Putri, Ari Sofia, and Diah Utaminingsih, "Bermain Sensorimotor.....

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peningkatan pembelajaran, mengembangkan keterampilan kognitif dan menyelesaikan permasalahan sosial dan emosional anak.[35]

Latihan sensorimotor bisa membuat siswa lebih konsentrasi ketika pembelajaran di kelas dan lebih konsentrasi untuk menyelesaikan tugas dari guru.[36] Kebutuhan sensorimotor didukung ketika anak diberikan kebebasan untuk menggunakan berbagai macam bahan dan alat bermain, baik bermain di dalam ruangan maupun di luar sehingga dapat meningkatkan potensi yang mereka miliki sesuai dengan tahapan perkembangannya.

2. Jenis-jenis Permainan Sensorimotor

Kemampuan sensorimotor terdiri atas kemampuan visual, taktil, auditoris, vestibuler, proprioseptif, dan kinestetik/gerakan motorik. Penjabaran dari setiap jenis permainan sensorimotor menurut Widiyati adalah sebagai berikut[37]:

1) Taktil

Permainan ini menggunakan indera peraba. Permainan taktil (peraba) dapat mempersepsikan sentuhan anak terhadap berbagai

[35] Rosiyanah, Yufiarti, and Sri Martini Meilani, "Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4-6 Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 943.

[36] Tias Martika and Subagya, "Pengaruh Latihan Sensorimotor.....

[37] Wiwik Widiyati, "Pembelajaran Sensorimotor Untuk Anak Autis Di PAUD Inklusi Sebuah Tinjauan Psikologis," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (2015): 172–175.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

alat atau bahan permainan dengan tekstur yang berbeda. Contoh dari permainan ini seperti *playdough*, melukis dengan teknik *finger painting*, bermain pasir, memasukkan benda ke dalam kotak, dan menempel.

2) Vestibular

Sistem vestibular terdapat pada telinga bagian dalam, dapat melihat suatu gerakan serta perubahan posisi kepala. Permainan ini membutuhkan keseimbangan dan koordinasi untuk melakukan gerakan yang berulang-ulang, contohnya seperti bermain bola.

3) Visual

Permainan ini menggunakan indera penglihatan. Contoh dari jenis permainan ini adalah mengikuti arah sesuatu yang bergerak dengan mata, mengikuti cahaya senter yang berpindah-pindah.

4) Proprioseptif

Proprioseptif (posisi tubuh) yang ada pada serabut otot, tendon, dan ligamen, yang dapat membuat anak mengenali letak posisi dan gerakan dari tubuh secara tidak sadar. Permainan ini lebih banyak menggunakan keterampilan motorik halus dan bersifat konstruktif atau merangkai sesuatu. Contoh dari permainan ini seperti bermain puzzle, lego, menyusun benda berbentuk bundar, balok, dan lain sebagainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Auditoris

Permainan auditoris dapat merangsang kemampuan indera pendengar. Contoh kegiatannya dapat berupa permainan latihan mendengarkan suara-suara hewan, mendengarkan alat musik, mendengarkan dongeng atau cerita dan tebak-tebakan.

6) Kinestetik

Permainan ini banyak mengeluarkan tenaga dan membutuhkan keseimbangan tubuh contohnya seperti berjalan pada seutas tali, melompat, kejar-kejaran, dan lain-lain.

3. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Sensorimotor

Permainan sensorimotor mempunyai beberapa kelebihan serta kekurangan yang berpacu pada latihan sensori motorik, latihan sensorimotor dapat merangsang saraf-saraf otot, mengembangkan motorik, serta membuat anak menjadi lebih semangat, konsentrasi dalam mengerjakan atau melakukan sesuatu.[38] Selain itu, permainan sensorimotor juga bermanfaaat untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak, sosial emosional, bahasa, melatih kreatifitas dan imajinasi anak.

Permainan sensorimotor juga memiliki kelemahan. Pada pelaksanaannya, permainan sensorimotor lebih mengukur

[38] Tias Martika and Subagya, "Pengaruh Latihan Sensorimotor.....

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan motorik setiap anak, jadi pelaksanaannya harus melihat dan menilai sesuai dengan kemampuan setiap individu.

D. Masa Kenormalan Baru

Masa kenormalan baru adalah pola kehidupan baru yang dijalani seluruh masyarakat baik di lingkungan keluarga, masyarakat, lingkungan pekerjaan dengan disertai aturan baru atau pola kehidupan yang berbeda dari sebelumnya.[39] *New Normal* atau kenormalan baru adalah kebijakan untuk melakukan aktivitas kembali dan aktivitas publik secara terbatas dengan menerapkan standar kesehatan.[40]

New Normal atau kenormalan baru merupakan kehidupan normal yang baru, yang berarti kehidupan yang biasa dijalani secara normal namun dengan pola hidup yang baru. Pola hidup yang baru ini berkaitan dengan penerapan protokol kesehatan seperti menjaga jarak, memakai masker atau *face shield*, rajin mencuci tangan dengan sabun atau menggunakan *hand sanitizer*. Walaupun vaksinasi Covid-19 sudah berjalan di Indonesia, kita harus tetap menegakkan protokol kesehatan dimanapun kita berada agar memutus rantai penyebaran virus Covid-19 yang telah merenggut nyawa jutaan orang di dunia.

---

[39] Nur Azizah, "Struktur Dan Kultur Budaya Dalam Keluarga Di Era AKB (Adaptasi Kebiasaan Baru) Di Lingkungan Keluarga Kota Bandung," *Az-Zahra: Journal of Gender and Family Studies* 1, no. 1 (2020): 5.

[40] Sri Nuryatin, "Adaptasi Metode Pembelajaran Melalui E-Learning Untuk Menghadapi Era New Normal," *Prodi Pendidikan IPS FKIP Universitas Lambung Mangkurat* (2020): 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Indra Setyaningsih dari skripsinya yang berjudul Metode Permainan Sensorimotor untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang Kelas I di SLB N 1 Sleman. Metode penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan jenis *Single Subject Research* (SSR). Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif metode permainan sensorimotor terhadap konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang yang dapat dilihat dari peningkatan skor pada setiap aspek.[41]

   Persamaan penelitian adalah sama-sama menggunakan pokok pembahasan permainan sensorimotor dan konsentrasi anak. Perbedaan skripsi ini ada pada subjek penelitian dan metode penelitiannya, penelitian hanya memfokuskan pada anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB N 1 Sleman dan menggunakan metode eksperimen dengan jenis *Single Subject Research* (SSR). Sedangkan penelitian ini memfokuskan pada anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus..

[41] Indra Setyaningsih, "Metode Permainan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang Kelas I Di SLB N 1 Sleman" (Skripsi—Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), ii.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari penelitian skripsi Indra Setyaningsih ini diuraikan bahwa permainan sensorimotor berpengaruh positif terhadap konsentrasi belajar anak. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan menjabarkan penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa Kenormalan Baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik.

2. Septi Damai, Turdjai, Nina Kurniah dari jurnalnya yang berjudul Penerapan Metode Bermain Sensorimotor untuk Meningkatkan Kognitif dan Motorik Halus Anak. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik analisis data skor, rata-rata, dan uji-t. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan metode bermain sensorimotor dapat meningkatkan kognitif anak dari BB menjadi BSB, sedangkan motorik halus anak juga meningkat dari BB menjadi BSB. Hasil ini menunjukkan bahwa metode bermain sensorimotor efektif untuk meningkatkan kognitif dan motorik halus anak di kelompok A1 PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.[42]

Persamaan penelitian sama-sama menggunakan pokok pembahasan permainan sensorimotor, akan tetapi penelitian pada jurnal ini memfokuskan untuk kognitif dan motorik halus anak dengan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian ini

[42] Septi Damai, Turdjai, and Nina Kurniah, "Penerapan Metode Bermain Sensorimotor Untuk Meningkatkan Kognitif Dan Motorik Halus Anak (Studi Pada Anak Kelompok A1 PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu)," *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 7, no. 2 (2017): 71.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak, jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus.

3. Musjafak Assjari dan Eva Siti dalam jurnalnya yang berjudul Penerapan Latihan Sensorimotor untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis pada Anak *Autistic Spectrum Disorder.* Metode penelitian yang digunakan dengan pendekatan kuantitatif, serta dalam intervensi dan analisis data menggunakan metode *Single Subject Research (SSR)* model *Design Multiple Baseline Cross Variable* dan desain A-B-A dengan satuan ukur durasi dan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis subyek penelitian mengalami peningkatan. Latihan sensorimotor bisa dijadikan sebagai acuan dalam meningkatkan atau mengoptimalkan kemampuan vestibular, taktil, kinestetik serta proprioseptif dimana keterampilan tersebut menjadi prasyarat menulis yang dimiliki oleh anak *Autistic Spectrum Disorder (ASD)*.[43]

Persamaan penelitian sama-sama menggunakan pokok pembahasan permainan sensorimotor. Namun perbedaannya adalah penelitian pada jurnal ini untuk meningkatkan kemampuan menulis pada anak *Autistic Spectrum Disorder,* menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan intervensi dan analisis data menggunakan metode *Single Subject Research (SSR)* model *Design Multiple Baseline Cross*

[43] Musjafak Assjari and Eva Siti, "Penerapan Latihan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Anak Autistic Spectrum Disorder," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 17, no. 2 (2011): 225.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Variable dan desain A-B-A dengan satuan ukur durasi dan persentase, sedangkan penelitian ini menggunakan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik, jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus.

4. Gyasya Pitaloka dalam jurnalnya yang berjudul Penerapan Metode Bercerita untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Kelompok B3 TK IT Salsabila Al Muthi'in Banguntapan, Bantul. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus dengan mengadakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan metode bercerita untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak kelompok B3 TK IT Salsabila Al-Muhti'in mengalami peningkatan dari setiap pertemuannya.[44]

   Persamaan penelitian sama-sama menggunakan pokok pembahasan konsentrasi anak. Perbedaan penelitian ada pada variabel dan jenis penelitian. Penelitian dalam jurnal ini menggunakan metode bercerita untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penelitian ini menggunakan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak, jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus.

5. Tri Mindari dan Supriyo dalam jurnalnya yang berjudul Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan

[44] Gyasya Pitaloka, "Penerapan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Kelompok B3 TK IT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan, Bantul," *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 4, no. 4 (2019): 10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Teknik Permainan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *pre eksperimental one group pre test and post test design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsentrasi belajar siswa sebelum memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan berada pada kategori sedang (226,9) dan setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan berada pada kategori tinggi (274,5). Berdasar hasil uji wilcoxon yang berhasil menunjukkan bahwa konsentrasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan.[45]

Persamaan penelitian yaitu sama-sama menggunakan pokok pembahasan konsentrasi anak. Perbedaan penelitian ada pada variabel dan jenis penelitian. Penelitian dalam jurnal ini menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan konsentrasi belajar, jenis penelitian yang dipakai adalah *pre eksperimental one group pre test and post test design*. Sedangkan penelitian ini menggunakan variabel permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus.

[45] Tri Mindari and Supriyo, "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan," *Indonesian Journal of Guidance and Counseling* 4, no. 2 (2015): 65.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.1

Mapping Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul dan Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	Indra Setyaningsih	Metode Permainan Sensorimotor untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang Kelas I di SLB N 1 Sleman (2017)	Menggunakan pokok pembahasan Permainan Sensorimotor dan Konsentrasi Anak	Penelitian hanya memfokuskan pada anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB N 1 Sleman dan menggunakan metode eksperimen dengan jenis *Single Subject Research* (SSR). Sedangkan penelitian ini memfokuskan pada anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus.
2.	Septi Damai, Turdjai, Nina Kurniah	Penerapan Metode Bermain Sensorimotor untuk Meningkatkan Kognitif dan Motorik Halus Anak (2017)	Menggunakan pokok pembahasan Permainan Sensorimotor	Penelitian pada jurnal ini memfokuskan untuk kognitif dan motorik halus anak dengan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak, jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus.
3.	Musjafak	Penerapan Latihan	Menggunakan	Penelitian pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Assjari dan Eva Siti	Sensorimotor untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis pada Anak *Autistic Spectrum Disorder* (2011)	pokok pembahasan Permainan Sensorimotor	jurnal ini untuk meningkatkan kemampuan menulis pada anak *Autistic Spectrum Disorder,* menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan intervensi dan analisis data menggunakan metode *Single Subject Research (SSR)* model *Design Multiple Baseline Cross Variable* dan desain A-B-A dengan satuan ukur durasi dan persentase, sedangkan penelitian ini menggunakan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik, jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus.
4.	Gyasya Pitaloka	Penerapan Metode Bercerita untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Kelompok B3 TK IT Salsabila Al Muthi'in Banguntapan, Bantul (2019)	Menggunakan pokok pembahasan Konsentrasi Anak	Penelitian dalam jurnal ini menggunakan metode bercerita untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan permainan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

				sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak, jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus.
5.	Tri Mindari dan Supriyo	Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan (2015)	Menggunakan pokok pembahasan Konsentrasi Anak	Penelitian dalam jurnal ini menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan konsentrasi belajar, jenis penelitian yang dipakai adalah *pre eksperimental one group pre test and post test design*, sedangkan penelitian ini menggunakan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak, jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus.

F. Kerangka Berpikir

Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini dalam masa kenormalan baru kurang efektif dan belum kondusif. Banyak anak yang belum bisa konsentrasi dan sulit untuk menangkap materi yang dijelaskan oleh guru. Karena waktu pembelajaran yang terbatas, guru harus berupaya dalam menarik perhatian dan melatih konsentrasi anak ketika belajar. Salah satu faktor yang memberikan pengaruh terhadap keberhasilan belajar yaitu daya konsentrasi yang dimiliki anak. Kurangnya konsentrasi bisa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengakibatkan hasil pekerjaan kurang maksimal dan membutuhkan waktu yang lama.

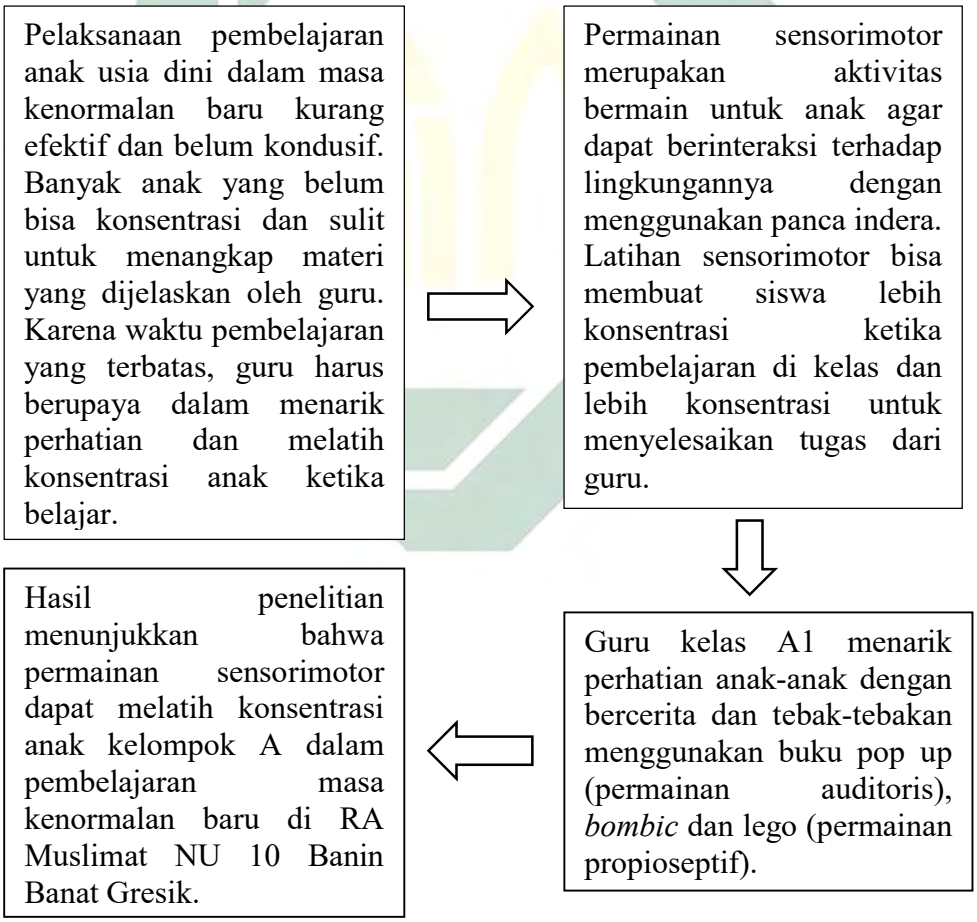
Untuk menarik perhatian dan melatih konsentrasi anak, guru harus memberikan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak, yaitu dengan cara bermain. Jenis permainan yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah permainan sensorimotor. Permainan sensorimotor merupakan aktivitas bermain untuk anak agar dapat berinteraksi terhadap lingkungannya dengan menggunakan panca indera. Latihan sensorimotor bisa membuat siswa lebih konsentrasi ketika pembelajaran di kelas dan lebih konsentrasi untuk menyelesaikan tugas dari guru. Permainan sensorimotor terdiri dari permainan visual, taktil, auditoris, vestibuler, proprioseptif, dan kinestetik atau gerakan motorik. Jenis permainan sensorimotor yang digunakan di RA yang akan diteliti adalah permainan auditoris dan proprioseptif, karena melihat media yang ada dan menyesuaikan dengan kondisi siswa.

Keadaan di kelas A1 ketika pembelajaran masa kenormalan baru, terdapat anak yang kesulitan untuk berkonsentrasi ketika belajar dan membutuhkan bimbingan khusus dari guru. Ketika diajak berbicara dengan guru dia tidak memperhatikan dan memalingkan muka, sering tidak mau mengerjakan tugas, dan dia suka main-main sendiri di kelas. Selain itu, ada juga siswa lain yang sering mengobrol dengan temannya dan tidak memperhatikan guru, mengganggu temannya yang sedang mengerjakan. Jika ada anak yang mulai tidak bisa konsentrasi ketika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar dan tidak memperhatikan, guru kelas disini biasanya memperhatikan anak itu dahulu, menarik perhatian anak-anak dengan bercerita dan tebak-tebakan menggunakan media buku pop up (permainan auditoris). Selain itu, juga ada permainan lain yang digunakan seperti *bombic* dan lego (permainan propioseptif).[46] Permainan sensorimotor dapat melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik. Adapun kerangka berpikir dari penelitian ini yang digambarkan seperti berikut:

Tabel 2.2 Kerangka Berpikir



[46] Berdasarkan Hasil Wawancara Peneliti dengan Bu Daya selaku Guru Kelas Kelompok A1 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik yang dilakukan pada hari Senin, 24 Mei 2021 pukul 10.10 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. 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.[47] Menurut pendapat Creswell, Penelitian Kualitatif adalah suatu pendekatan untuk menjelajahi dan melakukan pemahaman atau maksud dari setiap seseorang maupun kelompok mengenai masalah sosial atau pribadi.[48]

Penelitian kualitatif menyajikan data bukan dalam bentuk angka melainkan berupa data peristiwa atau fenomena yang benar-benar terjadi (faktual), berupa catatan, dokumen pribadi, dan dokumen resmi lainnya. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk mengetahui suatu kondisi dengan mendeskripsikan secara terperinci dan mendalam secara alamiah, mengenai bagaimana sebenarnya yang terjadi di lapangan.[49]

---

[47] Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), 92.

[48] John W. Creswell and J. David, *Research Design; Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, Fifth Edition (California: SAGE Publications Ltd, 2018), 42.

[49] Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Sukoharjo: LPPM Universitas Veteran Bangun Nusantara, 2014), 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus berasal dari bahasa inggris "A Case Study" atau "Case Studies". Studi kasus merupakan suatu penelitian secara empiris yang menyelidiki suatu peristiwa atau kasus secara mendalam dan fakta di dunia nyata terutama ketika batas-batas antara peristiwa dan fakta nyata mungkin belum jelas terlihat.[50]

Studi kasus dalam penelitian ini, dimana peneliti ingin mencari tahu lebih mendalam terkait permasalahan adanya anak yang kesulitan untuk konsentrasi ketika pembelajaran dan tidak mau mengerjakan tugasnya. Selain itu, penelitian kualitatif ini disusun secara deskriptif berkaitan dengan penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi, dan faktor yang mendukung dan menghambat penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik.

B. Sumber Data/Subyek Penelitian

1. Sumber Data

Sumber data merupakan gambaran berupa perkataan lisan maupun tulisan yang diamati peneliti dari sumber yang berbeda namun harus tetap dilakukan pengamatan sampai detail, sehingga bisa

[50] Robert K Yin, *Case Study Research and Applications Sixth Edition*, (California: Sage Publications Ltd, 2018), 15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dipahami makna tersirat dalam dokumen. Dalam penelitian membutuhkan sumber data baik data primer maupun data sekunder.

a. Data Primer

Dalam penelitian ini, data primer diperoleh peneliti melalui observasi di kelas A1. Observasi bertujuan untuk memperoleh data mengenai penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi, faktor yang mendukung dan menghambat penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A. Selain itu, data juga berasal dari hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas kelompok A1. Wawancara ini dilakukan peneliti bertujuan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan kondisi pelaksanaan pembelajaran masa kenormalan baru, penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak, faktor yang mendukung dan menghambat penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik.

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh langsung dari proses dokumentasi, data ini digunakan sebagai data tambahan yang mendukung data primer. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari dokumen pribadi diantaranya seperti rekaman suara, foto dokumentasi kegiatan anak dan media yang digunakan ketika penerapan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

permainan sensorimotor. Selain itu, juga menggunakan dokumen resmi seperti catatan harian perkembangan anak atau penilaian anak, perangkat pembelajaran seperti RPPH.

c. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik, Jl.Kyai Sahlan XI/15, Sidomukti, Manyar, Gresik. Pemilihan lokasi ini dikarenakan di sekolah ini peneliti menemukan masalah terdapat anak yang sulit konsentrasi, dan dalam menangani masalah tersebut guru berupaya melatih konsentrasi anak-anak melalui permainan sensorimotor seperti bercerita dan tebak-tebakan menggunakan buku pop up (auditoris) dan permainan *bombic*, lego (proprioseptif).

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian yaitu seseorang yang dapat memberikan informasi mengenai penerapan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak dalam pembelajaran masa kenormalan baru. Subyek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah guru kelas dan beberapa siswa kelompok A1. Peneliti memilih kelompok A1 karena di kelas ini peneliti menemukan permasalahannya. Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah yaitu Bu Eyik dan guru kelas kelompok A1 yaitu Bu Daya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung di lapangan dan mencatat secara sistematis semua gejala yang diteliti. Terdapat 4 jenis observasi, yaitu observasi berperan serta, observasi tanpa partisipasi, observasi terstruktur, dan observasi tidak terstruktur. Masing-masing penjelasannya adalah sebagai berikut[51]:

a. Observasi Berperan Serta

Dalam jenis observasi ini, peneliti ikut berpartisipasi atau terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh subyek yang sedang diteliti sebagai sumber data dalam penelitian.

b. Observasi Tanpa Partisipasi

Dalam jenis observasi ini, peneliti tidak terlibat secara langsung dengan aktivitas yang dilakukan subyek yang sedang diteliti tetapi hanya sebagai pengamat.

c. Observasi Terstruktur

[51] Rukaesih A Maolani and Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 149-150.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Observasi terstruktur merupakan observasi yang dilakukan secara sistematis. Observasi terstruktur dilaksanakan jika peneliti telah mengetahui dengan pasti mengenai variabel yang akan diteliti dan apa atau siapa objek atau subjeknya.

d. Observasi Tidak Terstruktur

Dalam jenis observasi ini, tidak disiapkan terlebih dahulu secara sistematis. Hal ini dilakukan, apabila peneliti belum mengetahui dengan pasti apa yang akan digunakan untuk observasi. Dalam mengamati, tidak memakai instrumen penelitian yang baku, tetapi hanya berupa tanda atau simbol pengamatan.

Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi berperan serta atau partisipatif, peneliti mengamati dan ikut terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan observasi beberapa kali dengan menggunakan instrumen observasi untuk mengumpulkan data mengenai penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak, faktor yang mendukung dan menghambat penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik. Penelitian ini menggunakan pedoman instrumen observasi untuk siswa menggunakan indikator konsentrasi belajar yang disusun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berdasarkan pendapat Makmun[52] dengan Super dan Crites[53]. Sedangkan pedoman instrumen observasi untuk guru dalam melatih konsentrasi anak menggunakan teori LUPA (Latihan, Ulangi, Perhatian, Asosiasi) dari Salman Rusydie[54] sebagai acuan dengan melihat RPPH ketika penerapan permainan sensorimotor.

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Observasi Konsentrasi

(Untuk Siswa)

Kelas :

Hari/Tanggal :

Tema/Subtema :

No	Komponen	Indikator
1.	Adanya fokus pandangan (melihat)	1. Pandangan siswa pada guru 2. Pandangan siswa pada media yang digunakan
2.	Perhatian	1. Sikap siswa selama pembelajaran 2. Memperhatikan materi yang disampaikan
3.	Sambutan lisan	1. Bertanya atau berpendapat mengenai materi yang disampaikan
4.	Kemampuan menjawab	1. Menjawab dengan baik dan benar setiap pertanyaan yang diberikan guru
5.	Sambutan psikomotorik	1. Menyelesaikan tugas dengan baik

[52] Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan*.....

[53] Tica Chyquitita, Yonathan Winardi, and Dylmoon Hidayat, "Pengaruh Brain Gym Terhadap Konsentrasi.....

[54] Mariana Putri Manurung and Dorlince Simatupang, "Meningkatkan Konsentrasi Anak.....

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		2. Berkreasi dengan media yang digunakan
6.	Sambutan ekspresif	1. Menunjukkan ekspresi seperti senang, sedih, atau marah selama pembelajaran

Sumber: Indikator konsentrasi belajar menurut Makmun dengan Super dan Crites

Tabel 3.2

Instrumen Observasi Melatih Konsentrasi

(Untuk Guru)

Hari/Tanggal :

Tema/Subtema :

No	Komponen	Skala Penerapan		
		Kurang	Cukup	Baik
1.	Latihan			
2.	Ulangi			
3.	Perhatian			
4.	Asosiasi			

Sumber: Teori melatih konsentrasi anak menurut Salman Rusydie

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu proses berinteraksi dan berkomunikasi secara verbal yang bertujuan agar memperoleh informasi yang peneliti inginkan. Dalam wawancara terdapat interaksi antara kedua belah pihak yang memiliki peran masing-masing.[55] Teknik wawancara digunakan dalam pengumpulan data, apabila peneliti ingin menyusun pendahuluan untuk mencari masalah yang akan diteliti.[56]

Dalam hal ini peneliti akan menggunakan wawancara semi terstruktur, dengan mengajukan pertanyaan bersifat terbuka, secara

[55] Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian*....., 179.

[56] Rukaesih A Maolani and Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian*....., 153.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kekeluargaan dan luwes sehingga diharapkan peneliti akan mendapat banyak informasi tambahan dari narasumber. Narasumber dalam penelitian ini adalah kepala sekolah yaitu Bu Eyik dan guru kelas kelompok A1 yaitu Bu Daya. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh data atau informasi mengenai kondisi pelaksanaan pembelajaran masa kenormalan baru, penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak, faktor yang mendukung dan menghambat penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik.

Tabel 3.3

Instrumen Wawancara Guru Kelas

Nama Guru Kelas :

Hari/Tanggal Wawancara :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik?	
2.	Apakah ada perubahan sifat atau perilaku anak-anak ketika belajar daring dengan tatap muka?	
3.	Apa faktor penyebab anak sulit berkonsentrasi dalam pembelajaran masa kenormalan baru ini?	
4.	Berapa anak yang sulit berkonsentrasi di kelas A1?	
5.	Bagaimana strategi Ibu dalam mengatasi anak yang sulit untuk berkonsentrasi ketika belajar?	
6.	Mengapa menggunakan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak?	
7.	Bagaimana pendapat Ibu terkait aktivitas anak ketika penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak dalam	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	pembelajaran yang telah dilaksanakan?	
8.	Apa saja faktor yang mendukung dan menghambat penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak?	

Tabel 3.4

Instrumen Wawancara Kepala Sekolah

Nama Kepala Sekolah :

Hari/Tanggal Wawancara :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kebijakan sekolah terkait pelaksanaan pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik?	
2.	Apakah sekolah menyediakan fasilitas atau media dan alat permainan untuk melatih konsentrasi anak dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik?	
3.	Bagaimana manajemen sekolah memberikan dukungan kepada guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik?	
4.	Bagaimana kebijakan sekolah dalam mengatasi hambatan yang ditemukan guru dalam pembelajaran di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik?	

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pencatatan data-data yang sudah ada baik berupa data tertulis maupun rekaman mengenai seseorang atau sekelompok orang, suatu peristiwa yang terjadi dalam situasi sosial yang berguna dalam penelitian kualitatif.[57] Dokumen biasanya terdiri atas dokumen pribadi

[57] Iryana and Risky Kawasati, *Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif* (Sorong: Ekonomi Syariah STAIN Sorong, 2011), 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan dokumen resmi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dokumen pribadi diantaranya adalah rekaman suara, foto dokumentasi kegiatan anak dan media yang digunakan ketika penerapan permainan sensorimotor. Sedangkan dokumen resmi yaitu seperti catatan harian perkembangan anak atau penilaian anak, perangkat pembelajaran seperti RPPH. Peneliti melakukan dokumentasi untuk memperoleh data atau informasi mengenai penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif bersifat terbuka dan induktif.[58] Menurut Miles dan Huberman terdapat empat teknik analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data (*display data*), dan pengambilan kesimpulan.[59] Penjelasan langkah-langkah menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah semua proses tahapan yang dilakukan mulai dari sebelum penelitian, saat penelitian, dan pada akhir penelitian. Pada tahap ini peneliti sudah melaksanakan wawancara, observasi, pendokumentasian segala hal yang berhubungan dengan

[58] Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif.....,* 56.

[59]Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian.....*, 59.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

topik masalah yang diteliti. Selain itu, peneliti juga melakukan pendekatan dan menjalin hubungan dengan subjek penelitian, dan melakukan interaksi secara langsung dengan orang-orang di lingkungan yang akan diteliti.

2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan tahap dimana data yang telah terkumpul digabung dan dirangkum menjadi sebuah data yang benar-benar menjadi fokus penelitian untuk dianalisis.

3. Penyajian Data (*display data*)

Setelah data terkumpul dan telah di reduksi, langkah berikutnya ialah penyajian data. Penyajian data berupa mengklasifikasikan data menurut isu dan kebutuhan serta menjabarkan sekumpulan informasi yang diperoleh, menemukan kaitan antar kategori untuk memahami permasalahan yang terjadi sehingga bisa dilakukan pengambilan keputusan untuk langkah berikutnya yang akan diambil menurut informasi yang ditemukan serta dipahami.

Penelitian ini menyajikan data berupa narasi dengan mendeskripsikan secara rinci sesuai data yang didapatkan di lapangan berkaitan dengan penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi, faktor yang mendukung dan menghambat penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik.

4. Kesimpulan/Verifikasi

Kesimpulan merupakan tahap yang terakhir diambil dari penafsiran data hasil analisis. Kesimpulan akan memberikan jawaban dari rumusan masalah yang diajukan sebelumnya dan ditemukan pada saat penelitian. Penarikan kesimpulan dapat diakui dan dianggap benar apabila diperkuat dengan bukti yang valid.

E. Teknik Pengujian Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif teknik pengujian keabsahan data merupakan syarat yang utama untuk menjamin kebenaran data hasil penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data untuk melakukan pengujian keabsahan data. Triangulasi data adalah teknik validitas yang menggunakan suatu aspek yang lain seperti menggunakan sumber, waktu, metode atau teknik, dan teori yang dipakai. Menurut Wiersma dalam Sugiyono, triangulasi data adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu tertentu.[60]

Metode triangulasi data terbagi menjadi tiga macam yaitu triangulasi sumber, triangulasi metode atau teknik, dan triangulasi waktu.

[60] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2007), 372.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber adalah teknik untuk menguji data dengan cara membandingkan dan mengecek ulang data yang dikumpulkan dari lapangan. Data triangulasi sumber dalam penelitian ini diperoleh dari guru kelompok A1 dan kepala sekolah di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik.

2. Triangulasi Metode/Teknik

Triangulasi metode atau teknik adalah cara untuk membandingkan dan mengecek ulang data yang diperoleh di lapangan dari berbagai metode pengumpulan data. Triangulasi metode atau teknik dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan selama penelitian di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu adalah teknik yang digunakan peneliti untuk mengecek data dengan mempertimbangkan waktu. Peneliti melakukan pengecekan data beberapa kali dalam waktu yang berbeda-beda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Sebelum membahas lebih jauh mengenai melatih konsentrasi melalui permainan sensorimotor pada anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru, peneliti ingin memberikan gambaran tentang RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik terlebih dahulu dengan menyajikan profil sekolah sebagai berikut:

1. Sejarah Singkat Berdirinya RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik

   RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik didirikan pada tahun 1971 dibawah naungan Yayasan RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik. Tokoh yang paling berjasa dalam membidani lahirnya sekolah ini adalah ibu-ibu muslimat yang ada di wilayah Manyar. Selanjutnya sekolah ini terus berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dan belajar mandiri. Perubahan dilakukan dari menggunakan pembelajaran klasikal ke kelompok hingga kini menerapkan model sentra. Sekolah menambah program layanan dengan Kelompok Bermain, dan pada tahun 2005 sekolah ini mendapatkan akreditasi A dari BAN PAUD PNF untuk kesekian kalinya di tahun 2019 sekolah akreditasi lagi dan meraih hasil akreditasi dengan nilai A. Berikut ini adalah data peserta didik enam tahun terakhir yang diterima di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Tahun 2018-2019 dengan jumlah murid kelompok A berjumlah 107 anak, kelompok B berjumlah 103 anak, jumlah total sebanyak 210 anak.

b. Tahun 2019-2020 dengan jumlah murid kelompok A berjumlah 90 anak, kelompok B berjumlah 112 anak, jumlah total sebanyak 202 anak.

c. Tahun 2020-2021 dengan jumlah murid kelompok A berjumlah 78 anak, kelompok B berjumlah 105 anak, jumlah total sebanyak 183 anak.

2. Alamat dan Lokasi RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik

Alamat : Jl. Kyai Sahlan XI/15, Sidomukti, Manyar, Gresik, Jawa Timur, 61151

Gambar 4.1
Peta Lokasi RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik

3. Status RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik

Nama Sekolah : RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik

NSM : 101235250003

NPSN : 69748123

Status Sekolah : Swasta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nilai Akreditasi : " A "

Tahun Berdiri : 1971

SK Kemenkumham : AHU-581.AH.01.04 Tahun 2011

No. Izin Pendirian : RA/25.0003/2017

Telepon : (031) 3950610

Email : ramnu10@gmail.com

4. Visi Misi dan Tujuan RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik

1) Visi

"Terwujudnya Generasi Islam yang Bertaqwa, Berakhlaqul Karimah, Sehat, Kreatif dan Mandiri Berciri Khas Ahlusunnah Wal Jamaa'ah"

Indikator Visi:

a) Terbina dalam Keimanan dan Ketaqwaan pada Allah SWT.

b) Terbina dalam Berakhlaqul Karimah.

c) Terbina dalam Prestasi.

d) Terbina dalam Kreatifitas dan Kemandirian.

e) Terbina dalam Keagamaan yang berhaluan Ahlussunnah Waljama'ah.

2) Misi

a) Menanamkan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT.

b) Menanamkan Budi pekerti kepada siswa melalui program kegiatan agama.

c) Menciptakan kondisi lingkungan yang bersih, sehat, indah, aman dan nyaman.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Menciptakan pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif. Mandiri dan Menyenangkan.

e) Menanaman pemahaman yang berhaluan ahlussunah wal jamaa'ah.

3) Tujuan

a) Memberikan pondasi pada anak dalam mengenalkan tentang agama islam.

b) Menjadikan generasi islam yang berakhlaqul karimah.

c) Membiasakan anak untuk peduli kebersihan keindahan dan keamanan lingkungan.

d) Menciptakan pembelajaran yang di sukai anak sehingga membentuk anak yang mempunyai kreatifitas yang tinggi.

e) Memiliki perilaku yang mencerminkan Ahlussunnah wal jama'ah.

4) Sasaran/Target

Prioritas sasaran yang ingin dicapai pada tahun 2020 – 2021:

a) Pengembangan muatan materi Kurikulum Kelompok A dan B pada semua lingkup pengembangan 90%.

b) Lulusan yang diterima di MI/SD dapat mencapai 100%.

c) Memiliki pendidik/guru minimal berijazah S1 sebanyak 100%.

d) Memiliki siswa yang berprestasi di tingkat Kecamatan dan Kabupaten 90%.

e) Memiliki perpustakaan, gedung serba guna dan kebun sekolah sehingga dapat mencapai 90%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Daftar Pendidik RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik

Tabel 4.1 Daftar Guru Beserta Kepala RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik

No.	Nama	Jabatan	Jenis Kelamin	Usia	Pendidikan Akhir	Masa Kerja
1	Mumayyirotul Fitriyah S.Pd.I	Kepala RA	P	36 Th	S1	15 Th
2	Nur Hani'ah, S.Pd.I	Guru	P	41 Th	S1	19 Th
3	N. Hamidah, S.Pd	Guru	P	53 Th	S1	34 Th
4	Hidayatul Annisak, S.Pd	Guru	P	50 Th	S1	31 Th
5	Rohmatul Uyun, S.Pd	Guru	P	52 Th	S1	31 Th
6	Istamhidah	Guru	P	49 Th	S1	28 Th
7	Azimatul Chusnah, S.Pd	Guru	P	47 Th	S1	25 Th
8	Chalimatus Sa'diyah, S.Pd	Guru	P	46 Th	S1	25 Th
9	Mariya Ulfah, S.Pd	Guru	P	44 Th	S1	24 Th
10	Muthmainnah, S.Pd	Guru	P	43 Th	S1	21 Th
11	Wardatul Choiriyah, S.Pd.I	Guru	P	45 Th	S1	18 Th
12	Hidayatul Mu'minah, S.Pd	Guru	P	37 Th	S1	17 Th
13	Ilmiyatis Salamah, S.Pd	Guru	P	36 Th	S1	15 Th
14	W. Muthowi'ah, M.Pd.I	Guru	P	55 Th	S2	15 Th
15	Siti Zahroh, S.Pd.I	Guru	P	40 Th	S1	14 Th
16	Durrotun Nafisah, S.Pd.I	Guru	P	39 Th	S1	

6. Daftar Siswa Kelompok A1

Tabel 4.2 Daftar Siswa Kelompok A1

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Ainin Syahidatin (Ainin)	P

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2	Anindita Keisha Zahra (Nindi)	P
3	Anindya Safa Nafeeza (Safa)	P
4	Ega Maulida Rahmah (Ega)	P
5	Hanunah Azkiyatus Syifa (Syifa)	P
6	Muhammad Alfa Fiqri (Alfa)	L
7	Muhammad Asyrof (Asyrof)	L
8	Muhammad Faiz Shidqi (Faiz)	L
9	Muhammad Fawas Shidqi (Fawas)	L
10	Muhammad Khaylil Nabris As Syafa (Nabris)	L
11	Muhammad Rafasya (Rasya)	L
12	Muhammad Rochibal Karwani (Rochib)	L
13	Nadhifa Qolbi (Nafa)	P
14	Reza Aditya (Reza)	L

7. Sarana dan Prasarana di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik

a. Prasarana Sekolah

Luas tanah RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik secara rinci sebagai berikut:

Luas Tanah : 590 m^2

Luas Bangunan : 570 m^2

Tabel 4.3 Prasarana di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik

No	Jenis Ruangan	Jumlah	@ Luas(m2)
1	Ruang Kepala TK	1	4
2	Ruang Tata Usaha	1	36
3	Ruang Guru	-	-
4	Ruang Belajar/Kelas	11	36
5	Ruang Perpustakaan	-	-
6	Ruang UKS	1	18
7	Kamar Mandi	6	4
8	Gudang	1	18
9	Tempat Cuci Tangan	9	-
10	Dapur	1	3
11	Tempat Parkir	-	-
12	Bak Pasir	-	-
13	Bak Air	-	-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

14	Kantin	2	3
15	Mushollah	-	-
16	KBB	1	36
17	Spilot	1	40
18	Arena Out Bond / bermain	1	80
19	Halaman Sekolah	2	45
20	Kolam renang	1	36

b. Peralatan/Sarana Sekolah

Tabel 4.4 Peralatan/Sarana di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik

No	Jenis Barang	Jumlah
1	Papan Tulis(White Board)	11
2	Meja Siswa	100
3	Loker Buku	15
4	Loker Tas	10
5	Jam Dinding	13
6	Gambar Presiden & Wakil	12
7	Gambar Tokoh NU	11
8	GambarTransportasi	10
9	Gambar Alat Musik	10
10	Gambar Sayuran	10
11	Papan Hasil Karya Anak	10
12	Papan Absen	8
13	Bank Data	8
14	Bendera Merah Putih	3
15	Rak Sepatu	11
16	Kotak P3K/Kotak Obat	12
17	Papan Pengumuman	2
18	Loker Mainan/Alat Peraga	22
19	Puzzle	25
20	Manik – Manik	7 set
21	Permainan Lotto	7 set
22	Permainan Lego	7 set
23	Permainan Bombic	7 set
24	Bantalan Mencocok	343
25	Alat cocok	343
26	Kotak Merjan	5 set
27	Balok bangunan Warna	100 pc
28	Balok bangunan natural	400 pc
29	Maket Tempat Ibadah	2 set
30	Peralatan Sholat Wanita(Mukena,Sajadah)	25
31	Peralatan Sholat Laki-laki(Sarung,Baju Taqwa,Kopyah,Sajadah,Surban)	3
32	Gambar Peraga Wudlu	5
33	Gambar Peraga Sholat	5
34	Gambar Peraga Do'a –Do'a Harian	7
35	Gambar Peraga Surat – surat Pendek	7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

36	Buku Cerita Pop Up	1 set
37	Rebana	10
38	Gitar	7
39	Tamborin	7
40	Seruling	7
41	Congklak/Dakon	7
42	Kompor	7
43	Piring	350
44	Wajan,Sotel,Serok	7
45	Panci	7
46	Magic Com/Tempat Nasi/Entong	7
47	Sendok,Garpu	350
48	Gelas	250
49	Teko	5
50	Tempat Sampah	9
51	Sapu,Cetok,Sulak,	28
52	Serbet	20
53	Alat Pel	3
54	Keset	15
55	Pohon Hitung	3
56	Menara Pelangi	4
57	Beneka Tangan Manusia	2 set
58	Boneka Tangan Binatang	1 set
59	Tempat Tidur/Kasur,Bantal,Sprei.	3
60	Panggung Boneka	2
61	Lemari/Etalase	15
62	Lemari boks plastik	2
63	Komputer	2 unit
64	Mesin Printer	2
65	Laptop	5
66	Proyektor + Layar	1
67	Meja Guru	2
68	Kursi Guru	22
69	Kursi Tamu	1 set
70	Kipas angin tempel	11
71	Kipas angin berdiri	3
72	Televisi	2
73	Lemari TV	1
74	DVD Player	2
75	Tape Compo/wireless	2
76	Tape & Sound System	6
77	Megaphon	3
78	Kamera Digital	1
79	Handy camp	1
80	Gambang	4
81	Gamelan	1
82	Angklung	2 set
83	Tempat tidur dan kasur	3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

84	Aquarium	1
85	Organ Elektrik	1
86	Peralatan Drumband	1 set
87	Mesin Laminating	1
88	Staples besar HD-12L/17	1
89	Papan Magnetik	4
90	Papan Flanel	1
91	Panji bendera lubang 2	1
92	Ka'bah 3 Dimensi	1

Tabel 4.5 Alat Permainan di Luar Kelas

No	Jenis Permainan	Jumlah
1	Ayunan	2
2	Jungkitan	1
3	Papan Luncur	3
4	Papan Titian	3
5	Bak Pasir	-
6	Bak Air	-
7	Jembatan gantung	1
8	Gawang	1
9	Bola Sepak	6
10	Bola Basket	5
11	Keranjang Basket	2
12	Tangga Majemuk	1
13	Tangga Pelangi	1
14	Bakiak/kelompen	4
15	Mandi Bola	1

B. Data Hasil Penelitian

1. Penerapan Permainan Sensorimotor Untuk Melatih Konsentrasi Anak Kelompok A

Berdasarkan observasi peneliti di kelas kelompok A1, guru kelas disini menerapkan permainan sensorimotor auditoris dengan menggunakan buku cerita pop up pada awal pembelajaran dan dilanjut di akhir pembelajaran. Selain itu, juga dengan menerapkan permainan propioseptif menggunakan lego dan bombic pada saat anak-anak telah menyelesaikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

semua tugasnya.[61] Kegiatan pembelajaran melalui tahapan kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir dengan rincian sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Sebelum memulai pembelajaran, seperti biasanya pada kegiatan awal anak-anak berdo'a sebelum belajar terlebih dahulu, membaca sholawat, sayyidul istighfar, asmaul husnah, surat-surat pendek, kalimat thayyibah, do'a sehari-hari, melafalkan niat sholat, melafalkan lambang NU, melafalkan silsilah keluarga nabi, dan lain sebagainya yang masuk dalam KKA atau aspek NAM pada hari itu. Kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi, lalu membacakan cerita didalam buku pop up. Setelah selesai bercerita guru memberikan pertanyaan atau tebak-tebakan dengan anak-anak mengenai isi cerita yang dibacakan, seperti hewan apa saja yang disebutkan dalam cerita tadi. Setelah membacakan cerita, guru memberitahu anak-anak kalau ceritanya akan dilanjutkan nanti setelah mengerjakan tugas. Hal ini dilakukan karena agar anak itu menjadi tertarik dengan kelanjutan ceritanya sehingga anak akan giat untuk menyelesaikan tugasnya. Seperti halnya yang disampaikan guru kelas saat wawancara dengan peneliti.

Guru Kelas: "Anak-anak begitu senang dan antusias sekali, karena ketika menerapkan buku cerita pop up selain di awal pembelajaran, juga dilanjutkan di akhir pembelajaran setelah anak menyelesaikan

[61] Berdasarkan Observasi Peneliti kepada Guru Kelas dan Siswa Kelompok A1 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik yang dilakukan pada hari Rabu, 2 Juni 2021 pukul 08.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

semua tugasnya, jadi anak itu akan penasaran kelanjutan ceritanya dan jadi giat belajarnya."[62]

2) Kegiatan Inti

Setelah membacakan cerita melalui buku pop up, masuk pada kegiatan inti, seperti pada umumnya guru menjelaskan telebih dahulu cara mengerjakan tugas-tugas pada hari ini, kemudian anak-anak mengerjakan tugas yang diberikan guru.

3) Istirahat

Pada saat istirahat setelah mengerjakan semua tugasnya, anak-anak diperbolehkan bermain dengan media lego dan bombic yang ada di kelas. Sembari bermain, guru mengambil nilai aspek NAM dan kemampuan membaca secara bergiliran, serta melakukan pendokumentasian hasil karya anak.

4) Kegiatan Akhir

Setelah mengambil nilai dan dokumentasi hasil karya, sebelum menutup pembelajaran guru sedikit melanjutkan cerita di dalam buku pop up, kemudian berdo'a setelah belajar, pembagian buku tabungan atau surat edaran, lalu pulang. Tahapan kegiatan pembelajaran masa kenormalan baru saat menerapkan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi secara rinci disusun sebagai berikut:

[62] Wawancara Peneliti dengan Bu Daya selaku Guru Kelas Kelompok A1 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik yang dilakukan pada hari Rabu, 16 Juni 2021 pukul 11.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.2
Tahapan Kegiatan Pembelajaran Masa Kenormalan Baru
(Hasil Observasi Penerapan Permainan Sensorimotor untuk Melatih Konsentrasi)

JAM	KEGIATAN
07.30-08.00 WIB	**I. Kegiatan Awal** • Berdo'a sebelum belajar • Membaca sholawat, sayyidul istighfar, asmaul husnah • Melafalkan bacaan yang masuk dalam KKA atau aspek NAM
08.00 - 08.15 WIB	• Bernyanyi, *ice breaking* • Guru membacakan cerita pada buku pop up
08. 15 - 09.00 WIB	**II. Kegiatan Inti** • Guru memberikan penjelasan mengenai cara mengerjakan tugas-tugas pada hari ini • Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru
09.00 - 09.15	**Istirahat** • Sudut pengaman: siswa bermain lego, bombic, atau media permainan yang ada di kelas setelah selesai mengerjakan semua tugasnya • Penilaian aspek NAM, penilaian kemampuan membaca • Pendokumentasian hasil karya siswa
09.15 - 09.30 WIB	**III. Kegiatan Akhir** • Melanjutkan cerita buku pop up • Berdo'a setelah belajar • Membagikan tabungan atau surat edaran • Pulang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.2
Siswa Fokus Memperhatikan Guru Bercerita dengan Buku Pop Up

Berdasarkan hasil observasi di lapangan yaitu di kelas kelompok A1, dalam pembelajaran, peneliti sudah menemukan komponen-komponen dalam melatih konsentrasi anak menurut Salman Rusydie yaitu LUPA (Latihan, Ulangi, Perhatian, Asosiasi). Tetapi untuk komponen Ulangi dan Asosiasi masih kurang, karena belum diterapkan secara konsisten ketika pembelajaran.[63] Berikut hasil observasi komponen untuk melatih konsentrasi siswa kelompok A1:

Tabel 4.7
Hasil Observasi Komponen
untuk Melatih Konsentrasi Siswa A1

No	Komponen	Tanggal Pembelajaran																	
		2/6/2021			4/6/2021			7/6/2021			9/6/2021			11/6/2021			14/6/2021		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Latihan			v			v			v			v			v			v
2	Ulangi		v			v			v			v				v			v
3	Perhatian			v			v			v			v			v			v
4	Asosiasi		v			v				v			v			v			v

[63] Berdasarkan Observasi Peneliti kepada Guru Kelas dan Siswa Kelompok A1 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik yang dilakukan pada hari Senin, 14 Juni 2021 pukul 09.30 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan:

1: Kurang

2: Cukup

3: Baik

1) Hari Pertama (Rabu, 2 Juni 2021)

Pada saat observasi hari pertama, komponen melatih konsentrasi Latihan terdapat pada kegiatan anak berlatih untuk melafalkan niat sholat subuh, mengenal tentang suku bangsa, menulis angka (26, 27, 28), melipat baju adat, dan menangkap bola. Untuk komponen Ulangi hanya terdapat pada kegiatan mengulang KKA seperti niat sholat 5 waktu. Untuk mengulangi materi sebelumnya tidak ada karena di hari kemarin tidak ada pembelajaran. Komponen Perhatian sudah dilaksanakan dengan baik, Bu Daya selalu memberikan perhatian kepada setiap anak, merespon anak ketika bertanya atau berpendapat menceritakan pengalamannya, menasihati anak yang berbicara sendiri dengan teman ketika guru menjelaskan, membimbing anak-anak ketika kesulitan mengerjakan khususnya mendampingi Rasya ketika mengerjakan, karena Rasya sering tidak mau mengerjakan tugas. Sedangkan komponen Asosiasi terdapat pada kegiatan menulis angka, Bu Daya mengasosiasikan angka tersebut misalnya angka 26, angka 2 sebagai "bebek" dan angka 6 seperti "perut badut", tetapi komponen asosiasi ini tidak diterapkan secara konsisten atau kontinyu, hanya di awal-awal penulisan angka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Hari Kedua (Jum'at, 4 Juni 2021)

Pada observasi hari kedua, komponen Latihan ada pada kegiatan latihan untuk melafalkan silsilah keluarga nabi, mengenal tarian daerah, memasangkan gambar bayangan tari dan menjahit gambar payung. Untuk komponen Ulangi ada pada KKA melafalkan lambang NU dengan gerakannya, melafalkan silsilah keluarga nabi yang pernah diajarkan sebelumnya mulai dari Abdullah, Siti Aminah, dan seterusnya sampai kakek Nabi Muhammad SAW. Untuk mengulangi materi pembelajaran sebelumnya belum ada. Sedangkan untuk komponen Perhatian sudah dilaksanakan seperti biasanya, Bu Daya selalu memberikan perhatian kepada setiap anak, mendampingi anak yang kesulitan mengerjakan, merespon anak ketika bertanya atau menceritakan pengalamannya. Komponen Asosiasi ada pada kegiatan menulis kata "Pancasila" untuk digunakan belajar di rumah pada tugas esok hari, dengan mengasosiasikan hurufnya misalnya huruf p menjadi "pensil" dan seterusnya tetapi tidak berlanjut sampai di akhir huruf kata pancasila.

b. Hari Ketiga (Senin, 7 Juni 2021)

Pada observasi hari ketiga, komponen Latihan terdapat pada kegiatan latihan untuk melafalkan surat Al-Lahab, mengenal tentang senjata, menulis huruf hijaiyah " اِ نْ دُ نِ سِ يَ ", memberi tanda > < pada gambar senjata, dan latihan untuk melempar bola. Untuk komponen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ulangi terdapat pada kegiatan KKA membaca surat-surat pendek seperti Al-Kautsar, Al-Kafirun, An-Nashr, Al-Lahab. Untuk mengulangi materi pembelajaran sebelumnya belum ada. Sedangkan untuk komponen Perhatian sudah dilaksanakan seperti biasanya Bu Daya memberikan perhatian pada setiap anak. Komponen Asosiasi terdapat pada kegiatan menulis huruf hijaiyah " اِ نْ دُ نِ سِ يَ " misalnya huruf " اِ " seperti tongkat diberi harakat kasroh, " نْ " seperti perahu ada penumpangnya satu diberi harakat sukun, dan seterusnya sampai akhir huruf " يَ ". Perumpamaan atau asosiasi ini sambil dinyanyikan dengan nada sehingga anak menjadi mudah menangkap informasi.

c. Hari Keempat (Rabu, 9 Juni 2021)

Pada saat observasi hari keempat ini, guru mulai menerapkan permainan sensorimotor, media yang digunakan adalah buku cerita pop up, lego dan bombic. Hari ini bercerita menggunakan buku pop up tentang hewan peliharaan. Komponen Latihan ada pada kegiatan melafalkan niat sholat subuh, mengenal tentang pantai, menganyam bentuk tikar, membawa benda yang dibawa ke pantai, menyanyi beramai-ramai ke laut. Untuk komponen Ulangi ada pada kegiatan KKA seperti mengulangi melafalkan niat sholat subuh, melafalkan lambang NU dengan gerakannya yang dipelajari sebelumnya. Pengulangan materi pembelajaran sebelumnya belum ada. Komponen Perhatian telah dilaksanakan seperti biasanya, Bu Daya memberikan perhatian pada setiap anak, merespon anak ketika bertanya atau berpendapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menceritakan pengalamannya, membimbing anak yang kesulitan mengerjakan, khususnya mendampingi Rasya untuk mengerjakan tugasnya. Sedangkan untuk komponen Asosiasi ada pada kegiatan mengenal bentuk-bentuk bangun datar seperti lingkaran, persegi panjang, segitiga, persegi. Bentuk tersebut diumpamakan seperti benda disekitar misalnya lingkaran seperti bola, persegi panjang seperti papan tulis, dan seterusnya.

d. Hari Kelima (Jum'at, 11 Juni 2021)

Pada observasi hari kelima, hari ini bercerita menggunakan buku pop up tentang hewan laut. Komponen Latihan terdapat pada kegiatan mengaji surat Al-Lahab, mengenal tentang wisata religi, menulis kata " وِ سَ تَ بَ هَ رِ ", permainan warna melukis dengan cermin. Untuk komponen Ulangi terdapat pada kegiatan KKA membaca surat-surat pendek, melafalkan kalimat thayyibah yang diajarkan sebelumnya. Mengulangi materi sebelumnya sekilas tentang pantai, bertanya kepada anak apa saja contoh benda yang dibawa ke pantai dengan menunjukkan gambar pantai. Sedangkan komponen perhatian sudah dilaksanakan seperti biasanya, membimbing setiap anak yang mengalami kesulitan, merespon ketika anak bertanya atau berpendapat, ketika menunjukkan gambar pantai dan wisata religi di Gresik seperti sunan giri, sunan maulana malik ibrahim, anak-anak banyak yang merespon dan berpendapat menceritakan pengalamannya, ada anak yang bilang "bu, aku pernah ke pantai kelapa" lalu Bu Daya menjawab "oh iya, pantai kelapa yang ada di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tuban itu yaa...” disusul anak yang lain ikut-ikutan memberitahu pernah ke wisata-wisata yang lain. Komponen Asosiasi terdapat pada kegiatan menulis huruf hijaiyah “ وِ سَ تَ بَ هَ رِ “, misalnya huruf “ وِ “ seperti bentuk uleg-uleg diberi harokat kasroh, “ سَ “ seperti gigiku dua dan perut buncit, anak-anak langsung tertawa mendengarnya, dan seterusnya mengumpamakan bentuk huruf hijaiyah tersebut sampai akhir huruf.

e. Hari Keenam (Senin, 14 Juni 2021)

Pada observasi hari keenam, hari ini bercerita menggunakan buku pop up tentang dinosaurus. Komponen Latihan terdapat pada kegiatan latihan melafalkan silsilah keluarga nabi, mengenal tentang kebun binatang, menulis latin “Armapala”, menggambar pelangi, menghitung gambar pengunjung kebun binatang. Armapala merupakan tempat wisata mangrove yang ada di daerah Manyar. Untuk komponen Ulangi terdapat pada kegiatan mengulangi materi sebelumnya tentang senjata, macam-macam wisata seperti pantai, museum, dan lain-lain. Selain itu juga pada kegiatan KKA seperti melafalkan silsilah keluarga nabi, do’a sehari-hari seperti do’a masuk masjid, melafalkan 10 malaikat Allah seperti yang diajarkan sebelumnya. Sedangkan komponen Perhatian sudah dilaksanakan seperti biasanya merespon anak yang bertanya atau bependapat menceritakan pengalamannya, membimbing anak yang kesulitan ketika mengerjakan khususnya mendampingi Rasya yang sulit konsentrasi ketika mengerjakan. Komponen Asosiasi terdapat pada kegiatan menulis angka 1-10 untuk penilaian, misalnya angka 1 seperti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"pensil", 2 seperti "bebek", 3 seperti "burung", 4 seperti "kursi terbalik", dan seterusnya sampai angka 10.

Gambar 4.3
Siswa Bermain Lego

Gambar 4.4
Siswa Bermain Bombic

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas kelompok A1 tersebut, peneliti mendapat informasi bahwa proses pembelajaran yang diterapkan pada siswa sudah sesuai pendidikan anak usia dini di Indonesia yaitu dengan menggunakan pendekatan belajar sambil bermain atau dikenal dengan istilah 3B yaitu Bercerita, Bernyanyi, dan Bermain. Dalam proses pembelajaran ini guru menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan baik. Melalui penggunaan media yang menarik yaitu dengan permainan, menjadi faktor pemicu agar siswa lebih konsentrasi lagi ketika belajar.[64]

Menurut hasil observasi peneliti di lapangan yaitu di kelas kelompok A1, mayoritas siswa kelompok A1 memiliki daya konsentrasi belajar yang cukup baik. Namun ada seorang siswa yang sulit untuk konsentrasi ketika pembelajaran, dan sering tidak mau mengerjakan tugasnya, menurut pernyataan guru kelas A1 ketika wawancara, ada seorang siswa yang sulit konsentrasi ketika belajar, anak itu bernama Rasya.[65]

Peneliti melakukan observasi konsentrasi siswa dengan dibagi menjadi 2 tahap. Tahap pertama (Tahap I) ketika guru belum menerapkan permainan sensorimotor pada pembelajaran dan tahap kedua (Tahap II) saat guru menerapkan permainan sensorimotor pada pembelajaran untuk melatih konsentrasi anak kelompok A1. Subjek penelitian yang didapatkan dalam observasi ini berjumlah 6 anak. Hasil observasi konsentrasi sebelum penerapan permainan sensorimotor pada pembelajaran di kelas A1 adalah sebagai berikut:

---

[64] Berdasarkan Observasi Peneliti kepada Guru Kelas dan Siswa Kelompok A1 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik yang dilakukan pada hari Senin, 14 Juni 2021 pukul 09.30 WIB

[65] Wawancara Peneliti dengan Bu Daya selaku Guru Kelas Kelompok A1 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik yang dilakukan pada hari Rabu, 16 Juni 2021 pukul 11.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Tahap I

Pada tahap sebelum penerapan permainan sensorimotor ini, siswa masih belum bisa konsentrasi dengan sepenuhnya dan tidak begitu aktif ketika pembelajaran. Penjabaran setiap komponen anak yang memiliki konsentrasi dalam belajar yaitu sebagai berikut:

a. Adanya Fokus Pandangan (Melihat)

Fokus pandangan dengan melihat sumber informasi baik guru maupun media pada observasi hari pertama sebagian besar siswa melihat sumber informasi tetapi dalam jangka waktu yang pendek, masih ada anak yang berbicara dengan temannya ketika guru menjelaskan, Rasya hanya sesekali atau sekilas melihat guru maupun media yang digunakan. Ketika guru menjelaskan cara mengerjakan tugas melipat baju adat dengan media kertas yang berbentuk orang-orangan memakai blangkon, Rasya sempat memperhatikan media yang ada di depan, namun hanya sebentar, dan dia lanjut main-main sendiri di kelas, dan menuju mamanya yang menunggu di kelas. Saat sekolah Rasya sering ditunggu mamanya dan tidak mau ditinggal, apabila ditinggal mamanya dia menangis memberontak dan tidak mau mengikuti pembelajaran. Pada observasi hari pertama ini, siswa belum bisa konsentrasi dengan sepenuhnya, karena sudah lama tidak sekolah dan masih beradaptasi setelah sebelumnya libur Hari Raya Idul Fitri dan ada pembelajaran daring.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada hari kedua, fokus pandangan siswa tetap melihat sumber informasi dalam jangka waktu pendek, namun ada satu siswa yang bisa melihat sumber informasi dalam jangka waktu panjang yaitu Ainin. Sedangkan Rasya masih sesekali atau hanya sekilas melihat sumber informasi baik guru maupun media yang digunakan.

Pada hari ketiga, fokus pandangan siswa terhadap sumber informasi sebagian besar sudah mulai bisa dalam jangka waktu yang panjang yaitu Ainin, Asyrof, dan Safa. Namun masih ada siswa yang melihat sumber informasi dalam jangka waktu pendek yaitu Nindi dan Reza, karena mereka terkadang suka bengong, melamun tidak melihat ke depan. Untuk Rasya masih sama seperti sebelumnya masih sesekali atau hanya sekilas melihat sumber informasi baik guru maupun media yang digunakan.

b. Perhatian

Tingkat perhatian siswa memperhatikan materi yang disampaikan pada observasi hari pertama sebagian besar siswa memperhatikan materi dari awal hingga akhir tidak banyak tingkah dan bisa diam di kelas. Namun ada dua siswa yang sedikit memperhatikan materi yaitu Reza dan Asyrof, karena mereka terkadang bengong atau melamun tidak fokus terhadap materi yang disampaikan guru. Sedangkan Rasya tidak memperhatikan materi tetapi dia tidak banyak tingkah dan bisa diam di kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada hari kedua, sebagian besar siswa memperhatikan materi yang disampaikan dari awal sampai akhir dan bisa diam di kelas, namun Reza masih sedikit memperhatikan materi dan belum fokus. Sedangkan Rasya sama seperti sebelumnya masih tidak memperhatikan materi tetapi tidak banyak tingkah dan bisa diam di kelas.

Pada hari ketiga, sama seperti hari sebelumnya semua bisa memperhatikan materi dari awal sampai akhir dan diam di kelas, namun Reza masih sedikit memperhatikan dan kurang fokus. Dan untuk Rasya masih tidak meperhatikan materi tetapi bisa diam di kelas.

c. Sambutan Lisan

Sambutan lisan pada observasi hari pertama sebagian besar siswa bertanya atau berpendapat bercakap-cakap tentang materi, mengikuti ketika membaca do'a dan menyanyi tetapi dengan suara pelan. Namun ada satu siswa yang sangat aktif bertanya atau berpendapat tentang materi maupun mengikuti ketika membaca do'a dan menyanyi dengan suara lantang yaitu Ainin. Ada juga Reza yang tidak bertanya atau berpendapat tentang materi tetapi sedikit mengikuti membaca do'a dan menyanyi. Sedangkan Rasya tidak bertanya atau berpendapat tentang materi maupun mengikuti membaca do'a dan menyanyi, ketika diajak untuk membaca sholawat dan menyanyi dia malu-malu dan hanya diam.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada hari kedua, sambutan lisan sebagian besar sama seperti sebelumnya, siswa bertanya atau berpendapat tentang materi, mengikuti ketika membaca do'a dan menyanyi tetapi dengan suara pelan. Namun ada dua siswa yang bertanya dan mengikuti membaca do'a dengan suara lantang yaitu Ainin dan Asyrof. Sedangkan Rasya masih sama seperti sebelumnya tidak bertanya atau berpendapat tentang materi maupun mengikuti membaca do'a dan menyanyi.

Pada hari ketiga, sebagian besar siswa sudah bertanya atau berpendapat tentang materi, mengikuti ketika membaca do'a dan menyanyi dengan suara lantang, namun ada juga siswa yang masih bertanya atau berpendapat tentang materi dan mengikuti ketika membaca do'a dengan suara pelan yaitu Reza. Nindi pada hari ini menjadi tidak aktif bertanya atau berpendapat, dan sedikit mengikuti ketika berdo'a. Sedangkan Rasya masih sama seperti sebelumnya.

d. Kemampuan Menjawab

Kemampuan siswa dalam menjawab pada observasi hari pertama sebagian besar siswa bisa menjawab dengan tepat tanpa dituntun guru tetapi dengan suara pelan, ada juga yang menjawab tetapi jawaban belum tepat dan masih dituntun guru seperti Asyrof dan Reza. Sedangkan Rasya tidak mau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Pada hari kedua, lebih baik dari sebelumnya, sebagian besar siswa sudah bisa menjawab dengan tepat tanpa dituntun guru dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

suara lantang dan semangat. Namun Asyrof dan Reza masih sama seperti hari sebelumnya, belum bisa menjawab dengan tepat dan masih dituntun guru. Sedangkan Rasya masih sama seperti hari sebelumnya tidak mau menjawab pertanyaan.

Pada hari ketiga sebagian besar siswa sudah bisa menjawab dengan tepat tanpa dituntun guru dengan suara lantang dan semangat. Namun Reza masih menjawab dengan suara pelan. Sedangkan Rasya juga belum ada perubahan masih tidak mau menjawab pertanyaan.

e. Sambutan Psikomotorik

Sambutan psikomotorik pada observasi hari pertama sebagian besar siswa mengerjakan tugas dan berkreasi menggunakan media yang digunakan dengan mandiri tanpa bimbingan guru, tetapi hasil kerja atau karya kurang memuaskan. Sedangkan Rasya mau mengerjakan tugas dan berkreasi menggunakan media tetapi masih perlu bimbingan guru. Ketika mengerjakan melipat baju adat berbentuk orang-orangan memakai blangkon dari kertas, Rasya antusias dan mau mengerjakan, tetapi ketika mengerjakan tugas menulis dia sering tidak mau.

Pada hari kedua, sebagian besar siswa sudah bisa mengerjakan tugas dan berkreasi dengan media tanpa bimbingan guru dengan hasil kerja atau karya memuaskan. Namun ada juga satu siswa yang hasil karyanya kurang memuaskan. Sedangkan Rasya masih sama seperti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebelumnya mau mengerjakan dan berkreasi dengan media tetapi masih perlu bimbingan guru.

Pada hari ketiga, sama seperti sebelumnya sebagian besar siswa sudah bisa mengerjakan tugas dan berkreasi dengan media tanpa bimbingan guru dengan hasil kerja atau karya memuaskan. Namun ada juga satu siswa yang mengerjakan dengan mandiri tetapi hasil masih kurang memuaskan. Sedangkan Rasya masih sama seperti sebelumnya, mau mengerjakan dan berkreasi dengan media tetapi masih perlu bimbingan guru.

f. Sambutan Ekspresif

Sambutan ekspresif pada observasi hari pertama, sebagian besar siswa senang, gembira, dan bisa mengikuti pembelajaran dengan baik sampai selesai. Rasya juga terlihat begitu senang, gembira tetapi sedikit mengikuti pembelajaran.

Pada hari kedua, sama seperti hari sebelumnya sebagian besar siswa senang, gembira, dan bisa mengikuti pembelajaran dengan baik sampai selesai. Namun Rasya pada hari ini sering menangis karena ditinggal mamanya, ketika bermain dia menangis karena bertengkar dan diganggu temannya, tetapi Rasya masih bisa mengikuti pembelajaran, mau mengerjakan tugas dan perlu bimbingan guru.

Pada hari ketiga, seperti hari sebelumnya sebagian besar siswa senang, gembira, dan bisa mengikuti pembelajaran dengan baik sampai selesai. Namun Rasya hari ini menangis karena berebut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mainan dengan temannya, tetapi masih bisa mengerjakan tugasnya dengan bimbingan guru.

Gambar 4.5

Salah Satu Siswa Tidak Fokus Memperhatikan Guru

2) Tahap II

Pada tahap penerapan permainan sensorimotor ini, siswa sudah mulai aktif baik ketika bercakap-cakap maupun ketika mengerjakan, siswa juga sudah bisa lebih memperhatikan sumber informasi maupun materi yang disampaikan. Penjabaran setiap komponen anak yang memiliki konsentrasi dalam belajar yaitu sebagai berikut:

a. Adanya Fokus Pandangan (Melihat)

Fokus pandangan dengan melihat sumber informasi baik guru maupun media pada observasi hari keempat sebagian besar siswa sudah bisa melihat sumber informasi dalam jangka waktu yang panjang. Namun masih ada siswa yang melihat sumber informasi dalam jangka waktu pendek yaitu Reza, dia terkadang mengobrol sendiri dengan temannya ketika guru menjelaskan. Sedangkan Rasya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masih sesekali atau sekilas melihat sumber informasi. Ketika guru membacakan cerita tentang hewan peliharaan pada buku pop up, Rasya hanya menengok sebentar, kemudian main-main sendiri di kelas. Namun saat istirahat, bermain lego dan bombic, semua siswa termasuk Rasya begitu antusias dan langsung bermain.

Pada hari kelima, fokus pandangan siswa sama seperti hari sebelumnya melihat sumber informasi dalam jangka waktu panjang, Namun Rasya sudah bisa melihat sumber informasi lebih lama daripada sebelumnya tetapi masih dalam jangka waktu yang pendek sama seperti Reza. Ketika guru membacakan cerita tentang hewan laut pada buku pop up, Rasya tertarik untuk melihat guru dan buku pop up yang digunakan tersebut dalam jangka waktu yang cukup lama. Saat istirahat, bermain lego dan bombic, semua siswa begitu antusias dan langsung bermain.

Pada hari keenam, fokus pandangan semua siswa sudah bisa melihat sumber informasi dalam jangka waktu yang panjang. Hanya Rasya yang melihat sumber informasi dalam jangka waktu pendek namun lebih lama daripada hari-hari pertama sebelumnya. Ketika guru membacakan cerita tentang dinosaurus pada buku pop up, Rasya juga tertarik untuk melihat guru dan buku pop yang digunakan tersebut dalam jangka waktu yang cukup lama. Saat istirahat, bermain lego dan bombic, semua siswa begitu antusias dan langsung bermain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Perhatian

Tingkat perhatian siswa memperhatikan materi yang disampaikan pada observasi hari keempat sebagian besar siswa memperhatikan materi dari awal hingga akhir tidak banyak tingkah dan bisa diam di kelas. Namun masih ada siswa yang sedikit memperhatikan materi yaitu Reza, karena dia terkadang bengong atau melamun, mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan, tidak fokus terhadap materi yang disampaikan guru. Sedangkan Rasya masih tidak memperhatikan materi tetapi dia tidak banyak tingkah dan bisa diam di kelas.

Pada hari kelima, sama seperti sebelumnya sebagian besar siswa memperhatikan materi yang disampaikan dari awal sampai akhir, tidak banyak tingkah dan bisa diam di kelas. Namun Perhatian Rasya lebih baik daripada sebelumnya, Rasya mau memperhatikan materi yang disampaikan guru walaupun hanya sedikit, tidak banyak tingkah dan bisa diam di kelas sama seperti Reza.

Pada hari keenam, semua siswa sudah bisa memperhatikan materi dari awal sampai akhir, tidak banyak tingkah dan bisa diam di kelas. Namun Rasya hanya sedikit memperhatikan materi, tidak banyak tingkah dan bisa diam di kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Sambutan Lisan

Sambutan lisan pada observasi hari keempat sebagian besar siswa sudah aktif bertanya atau berpendapat, bercakap-cakap tentang materi, mengikuti ketika membaca do'a dan menyanyi dengan suara lantang. Namun ada dua siswa yang bertanya atau berpendapat tentang materi, mengikuti ketika membaca do'a dan menyanyi dengan suara pelan yaitu Nindi dan Reza. Sedangkan Rasya lebih baik daripada hari sebelumnya sedikit mengikuti ketika membaca do'a dan sholawat tetapi dengan suara pelan dan masih malu-malu, tetapi Rasya masih tidak mau bertanya atau berpendapat ketika bercakap-cakap.

Pada hari kelima, sambutan lisan sama seperti sebelumnya, sebagian besar siswa sudah aktif bertanya atau berpendapat tentang materi, mengikuti ketika membaca do'a dan menyanyi dengan suara lantang. Namun ada dua siswa yang bertanya atau berpendapat, mengikuti membaca do'a dengan suara pelan yaitu Nindi dan Reza. Sedangkan Rasya juga sama seperti sebelumnya, sedikit mengikuti ketika membaca do'a atau sholawat, tetapi masih tidak mau bertanya atau berpendapat tentang materi ketika bercakap-cakap.

Pada hari keenam, semua siswa sudah aktif bertanya atau berpendapat tentang materi, mengikuti ketika membaca do'a atau sholawat dan menyanyi dengan suara lantang, namun Rasya masih sedikit mengikuti ketika membaca do'a atau sholawat dengan suara pelan, tidak mau bertanya atau berpendapat tentang materi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Kemampuan Menjawab

Kemampuan siswa dalam menjawab pada observasi hari keempat sebagian besar siswa sudah bisa menjawab dengan tepat tanpa dituntun guru dengan suara lantang dan semangat, ada juga yang menjawab tetapi jawaban belum tepat dan masih dituntun guru seperti Reza. Sedangkan Rasya lebih baik daripada sebelumnya, dia mau menjawab pertanyaan yang diberikan seperti melafalkan niat sholat subuh tetapi masih dituntun guru dengan suara pelan dan malu-malu. Ketika guru membacakan cerita tentang hewan peliharaan pada buku pop up, guru memberikan pertanyaan kepada anak mengenai isi cerita yang dibacakan tadi, seperti "siapa sajakah teman-teman kelinci?" anak-anak langsung antusias menjawab dengan semangat.

Pada hari kelima, semua siswa sudah bisa menjawab dengan tepat tanpa dituntun guru dengan suara lantang dan semangat. Sedangkan Rasya juga lebih baik daripada sebelumnya, dia mau menjawab pertanyaan tetapi masih dituntun guru, seperti saat mengaji surat Al-Lahab, dia mau menjawab sedikit tetapi masih dituntun guru. Ketika guru membacakan cerita tentang hewan laut pada buku pop up, guru memberikan pertanyaan kepada anak mengenai isi cerita yang dibacakan tadi, seperti "kura-kura sedang mencari siapa ya?" anak-anak langsung berlomba menyebutkan jawabannya.

Pada hari keenam sama seperti sebelumnya semua siswa sudah bisa menjawab dengan tepat tanpa dituntun guru dengan suara lantang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan semangat. Sedangkan Rasya mau menjawab pertanyaan tetapi masih dituntun guru. Seperti ketika melafalkan silsilah keluarga nabi dia mau menjawab tetapi masih belum tepat sehingga masih dituntun guru. Saat bercakap-cakap tentang kebun binatang Rasya ditanya guru dengan menunjuk gambar-gambar hewan, dia bisa menjawabnya tetapi dengan suara yang pelan. Ketika guru membacakan cerita tentang dinosaurus pada buku pop up, guru memberikan pertanyaan kepada anak mengenai isi cerita yang dibacakan tadi, seperti "dinosaurus yang suka makan yg mana ya?" "manakah dinosaurus yang bisa terbang?" anak-anak langsung antusias menjawabnya.

e. Sambutan Psikomotorik

Sambutan psikomotorik pada observasi hari pertama sebagian besar siswa mengerjakan tugas dan berkreasi menggunakan media yang digunakan dengan mandiri tanpa bimbingan guru, dengan hasil kerja atau karya yang memuaskan. Namun ada juga satu siswa yang mengerjakan tugas dengan mandiri tetapi hasil karya masih kurang memuaskan. Sedangkan Rasya mau mengerjakan tugas dan berkreasi menggunakan media tetapi masih perlu bimbingan guru seperti ketika menganyam tikar dari kertas dia mau mengerjakan tetapi masih dibimbing guru. Rasya lebih suka atau tertarik untuk mengerjakan tugas membuat suatu karya atau kerajinan, namun jika mengerjakan tugas menulis dia sering tidak mau. Ketika istirahat bermain, Rasya berkreasi merangkai bombic menjadi sangat panjang. Siswa sangat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

senang sekali ketika sudah dibolehkan untuk bermain setelah mengerjakan semua tugasnya.

Pada hari kelima, semua siswa sudah bisa mengerjakan tugas dan berkreasi dengan media tanpa bimbingan guru dengan hasil kerja atau karya memuaskan. Namun Rasya masih sama seperti sebelumnya mau mengerjakan dan berkreasi dengan media tetapi masih perlu bimbingan guru seperti saat mengerjakan permainan warna dengan cermin dia mau meratakan warnanya. Ketika istirahat bermain, Rasya berkreasi merangkai lego menjadi seperti menara. Siswa sangat antusias ketika bermain, mereka langsung bermain merangkai lego dan bombic tersebut.

Pada hari keenam, sebagian besar siswa sudah bisa mengerjakan tugas dan berkreasi dengan media tanpa bimbingan guru dengan hasil kerja atau karya memuaskan. Namun ada satu siswa yang mengerjakan dengan mandiri tetapi hasil masih kurang memuaskan. Sedangkan Rasya masih sama seperti sebelumnya, mau mengerjakan dan berkreasi dengan media tetapi masih perlu bimbingan guru seperti ketika mewarnai pelangi dia mau mengerjakannya, dan saat mengambil krayon dia ditanya guru tentang warna-warna dengan menunjuk krayon, dia bisa menjawab warnanya bahkan dengan bahasa inggris. Ketika bermain lego dan bombic, Rasya berkreasi merangkai bombic menjadi panjang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Sambutan Ekspresif

Sambutan ekspresif pada observasi hari keempat, semua siswa senang, gembira, dan bisa mengikuti pembelajaran dengan baik sampai selesai. Namun Rasya pada hari ini sering menangis karena ditinggal mamanya pulang. Sehingga dia tidak mau mengerjakan tugasnya.

Pada hari kelima, semua siswa senang, gembira, dan bisa mengikuti pembelajaran dengan baik sampai selesai. Rasya juga pada hari ini terlihat senang, tetapi masih sedikit mengikuti pembelajaran.

Pada hari keenam, seperti hari sebelumnya semua siswa senang, gembira, dan bisa mengikuti pembelajaran dengan baik sampai selesai. Begitupun juga dengan Rasya yang hari ini juga terlihat senang, gembira, sampai dia tertawa di kelas, namun masih sedikit mengikuti pembelajaran.

Gambar 4.9

Semua Siswa Fokus Memperhatikan Guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan hasil observasi konsentrasi tersebut, penerapan permainan sensorimotor membuat perubahan pada siswa menjadi lebih konsentrasi, fokus memperhatikan sumber informasi dan materi yang disampaikan guru serta bisa mengerjakan tugasnya dengan baik. Rasya juga menjadi bisa menjawab pertanyaan dari guru, dimana sebelumnya dia sering tidak mau menjawab pertanyaan guru hanya diam dan malu-malu. Seperti halnya yang disampaikan guru kelas kelompok A1 ketika wawancara dengan peneliti.

> Guru Kelas: "Alhamdulillah perkembangan Rasya menjadi lebih baik tidak seperti biasanya, Rasya bisa menjawab pertanyaan dari guru dan memperhatikan serta mendengarkan cerita."[66]

Kemampuan konsentrasi anak yang berbeda dikarenakan beberapa penyebab yang membuat anak tersebut sulit untuk berkonsentrasi ketika belajar, baik karena faktor internal maupun dari faktor eksternal, faktor penyebab anak sulit berkonsentrasi ketika belajar menurut guru kelas A1 ketika wawancara dengan peneliti adalah sebagai berikut:

> Guru Kelas: "faktor penyebabnya yaitu kurang minatnya anak dalam belajar dan motivasi orang tua juga mempengaruhi konsentrasi dalam pembelajaran, bisa juga disebabkan oleh faktor kesehatan, karena apabila anak sakit, anak kurang bisa konsentrasi dengan sepenuhnya."[67]

Pada pembelajaran masa kenormalan baru ini, anak-anak lebih senang belajar di sekolah karena bisa bermain dengan teman-temannya, dan pada saat pembelajaran daring terkadang anak tidak mau mengerjakan tugas dan

---

[66] Wawancara Peneliti dengan Bu Daya selaku Guru Kelas Kelompok A1 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik yang dilakukan pada hari Rabu, 16 Juni 2021 pukul 11.05 WIB

[67] Wawancara Peneliti dengan Bu Daya selaku Guru Kelas Kelompok A1 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik yang dilakukan pada hari Senin, 24 Mei 2021 pukul 10.15 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak merasa jenuh, hal ini disampaikan oleh guru kelas kelompok A1 ketika wawancara dengan peneliti. [68]

2. Faktor yang Mendukung dan Menghambat Penerapan Permainan Sensorimotor pada Anak Kelompok A

Dalam penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak yang dilakukan, terdapat faktor yang mendukung dan menghambat penerapan permainan tersebut seperti yang disampaikan oleh guru kelas A1 saat wawancara dengan peneliti sebagai berikut:

> Guru Kelas: "Faktor yang mendukung, selain ketersediaan media permainannya, permainan sensorimotor juga dapat menambah wawasan anak, dapat menambah kosakata anak, dapat mengembangkan aspek perkembangan anak, anak juga dapat bersosialisasi dengan teman-temannya. Faktor yang menghambatnya adalah pengkondisian siswa terkadang anak belum bisa fokus ke depan dan tiap anak memiliki karakteristik dan tingkat konsentrasi yang berbeda, apalagi dengan waktu pembelajaran yang terbatas saat ini, selain itu faktor yang menghambat lainnya yaitu jumlah buku pop up yang sedikit hanya ada satu karena membutuhkan biaya yang cukup banyak."[69]

Gambar 4.7
Peneliti Wawancara dengan Guru Kelas A1

[68] Wawancara Peneliti dengan Bu Daya selaku Guru Kelas Kelompok A1 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik yang dilakukan pada hari Senin, 24 Mei 2021 pukul 10.00 WIB

[69] Wawancara Peneliti dengan Bu Daya selaku Guru Kelas Kelompok A1 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik yang dilakukan pada hari Rabu, 16 Juni 2021 pukul 11.05 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan observasi peneliti di kelas A1, ketika penerapan permainan sensorimotor guru mengalami kesulitan dalam mengondisikan siswa, anak tidak melihat ke depan berbicara sendiri dengan teman, bengong melihat temannya yang bertengkar atau menangis saat mengerjakan, bahkan ketika pengambilan nilai aspek NAM guru merasa kewalahan karena dengan waktu yang terbatas harus memenuhi beberapa target penilaian siswa dan melakukan dokumentasi hasil karya siswa.[70]

Fasilitas atau media dan alat permainan terutama dalam hal melatih konsentrasi anak di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik sudah tersedia dan bermacam-macam jenisnya. Sama seperti yang disampaikan oleh kepala sekolah saat peneliti melakukan wawancara sebagai berikut:

> Kepala Sekolah: "Tentunya sekolah menyediakan fasilitas, media dan alat permainan yang bisa melatih konsentrasi anak tujuannya agar anak-anak itu bisa melatih konsentrasinya tentunya didukung dengan permainan yang ada di dalam kelas seperti bombic, lego, buku cerita, kartu pop up, kotak peraba dan lain sebagainya. Kami berusaha untuk melengkapi permainan pada tiap kelas sentra, walaupun jumlahnya tidak sebanding dengan jumlah murid kami tapi setidaknya sudah kami sediakan setiap kelas."[71]

[70] Berdasarkan Observasi Peneliti kepada Guru Kelas dan Siswa Kelompok A1 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik yang dilakukan pada hari Senin, 14 Juni 2021 pukul 09.00 WIB

[71] Wawancara Peneliti dengan Bu Eyik selaku Kepala Sekolah RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik yang dilakukan pada hari Rabu, 16 Juni 2021 pukul 12.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.8
Permainan Lego

Gambar 4.9
Permainan Bombic

Gambar 4.10
Buku Cerita Pop Up

Semenjak pandemi Covid-19, alat-alat permainan banyak yang tidak digunakan, hanya beberapa yang digunakan di kelas seperti lego, bombic, balok, buku cerita. Mengingat waktu pembelajaran di masa kenormalan baru ini yang terbatas. Pelaksanaan pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik dilaksanakan secara daring ada juga pembelajaran tatap muka terbatas yang dibagi menjadi dua gelombang per kelas dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Hal tersebut juga disampaikan oleh kepala sekolah saat wawancara dengan peneliti sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kepala Sekolah: "Dalam pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi ini kami siasati pelaksanaannya dengan pembelajaran secara bergilir tentunya kami tetap mematuhi protokol kesehatan, dengan tujuan ketika anak ke sekolah para guru disini akan mengevaluasi materi pembelajaran daring di rumah yang sudah dikirimkan untuk memastikan agar materi-materi pembelajaran dapat tersampaikan dan dipahami anak dengan baik tentunya dengan cara yang nyaman, menyenangkan supaya anak tidak merasa tertekan."[72]

Gambar 4.11
Peneliti Wawancara dengan Kepala Sekolah

Pada pembelajaran masa kenormalan baru ini memang guru harus lebih sabar dan semangat lagi dalam berkreatifitas membuat pembelajaran yang menyenangkan untuk anak. Ketika pembelajaran daring para guru mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi untuk membuat video pembelajaran, tetapi para guru disini tetap mau berusaha secara otodidak untuk mengedit video. Selain itu saat pembelajaran full daring, guru tidak bisa menilai siswa secara objektif. Sedangkan pada saat pembelajaran di kelas dalam menangani anak berkebutuhan khusus terutama yang mengalami gangguan konsentrasi belajar, para guru bekerja sama dengan orang tua untuk sama-sama mendampingi anak ketika belajar. Banyak hambatan yang dialami setiap guru baik ketika pembelajaran daring maupun

[72] Wawancara Peneliti dengan Bu Eyik selaku Kepala Sekolah RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik yang dilakukan pada hari Rabu, 16 Juni 2021 pukul 11.55 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran tatap muka. Namun kepala sekolah berusaha untuk mengatasi hambatan-hambatan yang dialami guru tersebut. Seperti halnya yang disampaikan kepala sekolah pada saat wawancara sebagai berikut:

> Kepala Sekolah: "Hambatan dari guru atau tenaga pendidik, tentunya kemampuan setiap guru berbeda, jadi kreatifitas dalam pembuatan video pembelajaran kepada peserta didik tentunya masih perlu banyak latihan lagi, selain karena kemampuan IT yang kurang juga karena keterbatasan smartphone yang dimiliki guru. Setiap guru disini saling mengajari dalam mengoperasikan aplikasi belajar daring, mengedit video secara otodidak. Saya selaku kepala selalu memberikan dukungan dan memotivasi kepada guru-guru supaya materi pembelajaran yang akan disampaikan pada anak dapat tersampaikan dengan baik serta menyenangkan tentunya sesuai dengan porsi anak. Ketika pembelajaran dilaksanakan full daring, para guru tidak bisa menilai secara objektif pada anak, maka dari itu kami mengadakan beberapa kali pembelajaran tatap muka kepada anak, seperti dalam mengambil tugas, anak-anak beserta orang tua ke sekolah dengan tujuan mengevaluasi atau mereview materi pembelajaran yang dikirimkan apakah sudah tersampaikan dan dipahami anak dengan baik."[73]

> Kepala Sekolah: "Hambatan yang ditemukan ketika didalam kelas biasanya bagi anak yang berkebutuhan khusus mengalami gangguan konsentrasi seperti Rasya, kita berkomunikasi dengan orang tua karena memang di pelayanan kami tidak ada guru khusus untuk menangani anak yang berkebutuhan khusus, maka dari itu kita akan bekerja sama dengan orang tua sama-sama mendampingi, selalu melakukan pendampingan agar tujuan pembelajaran yang diberikan dapat dicapai dengan baik."[74]

Berbagai dukungan dan motivasi yang diberikan sekolah kepada guru agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik telah dilakukan sebagaimana mestinya, walaupun pada saat pandemi ini tenaga pendidik tetap ikut berpartisipasi

[73] Wawancara Peneliti dengan Bu Eyik selaku Kepala Sekolah RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik yang dilakukan pada hari Rabu, 16 Juni 2021 pukul 12.05 WIB

[74] Wawancara Peneliti dengan Bu Eyik selaku Kepala Sekolah RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik yang dilakukan pada hari Rabu, 16 Juni 2021 pukul 12.07 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam *workshop* atau seminar-seminar online. Sama seperti yang disampaikan kepala sekolah saat wawancara dengan peneliti.

> Kepala Sekolah: "Salah satu dukungan yang diberikan sekolah pada guru agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik yaitu dengan cara memberikan beberapa informasi yang di share oleh kepala sekolah ke grup WA sekolah dimana setiap guru saat pandemi bisa mengikuti seminar online secara mandiri tentunya dan itu merupakan salah satu upaya atau bentuk dukungan yang diberikan kepada guru agar mereka berkesempatan untuk menambah wawasan atau memperbarui model-model pendidikan yang berkembang pada saat ini misalnya yang pernah kita lakukan yaitu *workshop* pelatihan senam kreatif anak, pelatihan sekolah ramah anak oleh FPTK PAUD, pelatihan kegiatan pembelajaran bahasa inggris pada anak "english cas cis cus", dan manajemen sekolah di era pandemi oleh STKIP Bina Insan Mandiri, dan juga BIMTEK review produk buku pendidikan PAI yang dilaksanakan oleh UINSA itu beberapa workshop yang pernah diikuti guru memang tidak semua, bagi yang mengikuti seminar itu berkewajiban untuk menyampaikan ke teman-teman guru yang lain."[75]

C. Pembahasan

1. Penerapan Permainan Sensorimotor Untuk Melatih Konsentrasi Anak Kelompok A

Pada dasarnya anak usia dini memiliki karakteristik daya konsentrasi yang pendek tidak bisa memfokuskan perhatian yang lama seperti orang dewasa. Richard dalam Aris Priyanto juga berpendapat bahwa "Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek."[76] Anak-anak yang tidak bisa duduk diam di kelas, berlari-lari di dalam kelas, mengobrol sendiri dengan teman dan tidak memperhatikan guru menjadi hal yang biasa terjadi ketika

[75] Wawancara Peneliti dengan Bu Eyik selaku Kepala Sekolah RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik yang dilakukan pada hari Rabu, 16 Juni 2021 pukul 12.10 WIB

[76] Aris Priyanto, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini.....

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran. Mengingat sebagian besar anak seusia mereka banyak melibatkan aktivitas fisik dan suka bermain. Namun hal tersebut tidak bisa dibiarkan begitu saja, guru harus menarik perhatian anak agar bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Apabila anak belum memiliki daya konsentrasi yang baik maka akan menghambat proses belajarnya dan juga akan menghambat segala aspek pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai tahapannya.

Konsentrasi sangatlah penting, orang tua atau guru perlu melatih konsentrasi anak agar anak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik dan mendapatkan pengetahuan dari proses belajarnya. Karena salah satu faktor keberhasilan dalam belajar adalah daya konsentrasi yang dimiliki siswa. Kurangnya konsentrasi bisa mengakibatkan hasil pekerjaan atau tugas menjadi tidak maksimal dan membutuhkan waktu yang lama. Mindari dan Supriyo juga berpendapat bahwa apabila anak tidak bisa konsentrasi ketika belajar maka anak itu akan mengalami kesulitan untuk melakukan aktivitas belajar secara menyeluruh.[77]

Penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak ketika belajar sudah sesuai dasar pendidikan anak usia dini yaitu dengan belajar sambil bermain membuat siswa menjadi lebih konsentrasi dalam pembelajaran. Ketika bermain secara tidak langsung anak belajar dan fokus berkreasi menggunakan media permainan sensorimotor seperti permainan lego dan bombic yang terdapat di kelas A1 ini. Ketika Rasya bermain

[77] Tri Mindari and Supriyo, "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan.....

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bombic, peneliti mencoba untuk bertanya pada anak tersebut mengenai warna-warna bombic, dia bisa menjawab warna tersebut dengan benar bahkan menggunakan bahasa inggris. Hal ini menunjukkan dengan bermain juga anak bisa belajar dan rentang waktu dalam berkonsentrasi akan bertambah jika dibandingkan dengan pembelajaran yang monoton.

Berdasarkan hasil penelitian penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A1, guru kelas kelompok A1 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. Selain itu juga, guru menerapkan permainan sensorimotor proprioseptif dengan menggunakan permainan lego dan bombic yang biasanya dilakukan pada saat sudut pengaman, ketika anak sudah menyelesaikan semua tugasnya.

Guru kelas kelompok A1 sudah menerapkan aktivitas yang dapat melatih atau meningkatkan konsentrasi anak dari teori LUPA (Latihan, Ulangi, Perhatian, Asosiasi) oleh Salman Rusydie dalam Mariana[78]. Mulai dari aktivitas latihan yang pastinya sudah dilakukan dengan kegiatan membuat karya, mengerjakan lembar kerja, melafalkan do'a atau materi yang masuk dalam aspek NAM, semua aktivitas dalam pembelajaran yang dilakukan tersebut merupakan cara anak berlatih agar mampu

[78] Mariana Putri Manurung and Dorlince Simatupang, "Meningkatkan Konsentrasi Anak.....

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengembangkan aspek perkembangannya sesuai tahapan dan siap untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Aktivitas mengulangi materi pembelajaran sebelumnya tidak sering dilakukan karena waktu pembelajaran masa kenormalan baru ini yang sangat terbatas, namun materi yang masuk dalam aspek NAM seperti melafalkan niat sholat, membaca surat-surat pendek, melafalkan lambang NU, melafalkan silsilah keluarga nabi, dan lain sebagainya, terus dilakukan guru karena untuk pengambilan nilai. Untuk komponen perhatian juga sudah dilakukan guru sebagaimana mestinya, sebagai guru harus memberi perhatian kepada setiap siswa. Sedangkan komponen asosiasi atau perumpamaan sering dilakukan supaya anak dapat mudah memahami materi yang diajarkan, seperti mengasosiasikan bentuk angka 2 seperti "bebek", huruf hijaiyah تَ seperti bentuk "perahu dengan penumpang 2 dan diberi harokat fathah", dan lain sebagainya.

Penerapan permainan sensorimotor, membuat perubahan pada siswa menjadi lebih konsentrasi, fokus memperhatikan sumber informasi dan materi yang disampaikan guru serta bisa mengerjakan tugasnya dengan baik. Rasya juga menjadi bisa menjawab pertanyaan dari guru, dimana sebelumnya dia sering tidak mau menjawab pertanyaan guru hanya diam dan malu-malu.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti mengenai penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gresik terdapat kesesuaian antara teori-teori yang dijabarkan sebelumnya dengan fakta yang ada di lapangan, yang menunjukkan bahwa permainan sensorimotor bisa melatih konsentrasi anak, yang dapat dilihat dari perubahan kemampuan konsentrasi anak kelompok A1 menjadi lebih baik saat penerapan permainan sensorimotor.

2. Faktor yang Mendukung dan Menghambat Penerapan Permainan Sensorimotor pada Anak Kelompok A

Penggunaan media permainan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan bisa membuat anak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Adanya media permainan-permainan untuk melatih konsentrasi itu juga didukung sekolah dengan menyediakan fasilitas media dan alat permainan yang banyak dan bermacam-macam seperti yang tertera dalam daftar sarana dan prasarana yang dimiliki RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik pada halaman sebelumnya.

Pada masa kenormalan baru ini, waktu bermain anak menjadi berkurang karena sekolah dilaksanakan secara daring, anak tidak bisa bersosialisasi langsung dengan teman-temannya. Guru juga mengalami kesulitan karena tidak bisa memantau perkembangan anak, tidak bisa menilai anak secara objektif karena belajar dari rumah, maka dari itu di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas yang dibagi menjadi dua gelombang per kelas dengan tetap menggunakan protokol kesehatan, hal tersebut bertujuan ketika anak ke sekolah guru bisa mengevaluasi pembelajaran daring yang dilaksanakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebelumnya agar materi dapat tersampaikan kepada anak dengan baik. Banyak hambatan yang dialami guru ketika melaksanakan pembelajaran di masa kenormalan baru ini, mulai dari kesulitan dalam mengedit video pembelajaran, tidak bisa menilai anak secara objektif saat pembelajaran daring, hambatan dalam mengondisikan siswa yang sulit berkonsentrasi ketika pembelajaran tatap muka karena waktunya yang sangat terbatas. Sekolah berusaha mengatasi hambatan-hambatan tersebut agar proses pembelajaran pada masa kenormalan baru ini dapat berjalan dengan lancar. Sekolah terus memberikan motivasi dan dukungan kepada tenaga pendidik. Salah satu bentuk dukungan sekolah terhadap guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik adalah dengan memberikan informasi pelatihan, *workshop* atau seminar online yang bisa diikuti guru agar bisa menambah pengalaman dan wawasan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang baik untuk siswa di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik.

Menurut hasil wawancara peneliti dengan guru kelas kelompok A1, terdapat faktor yang mendukung penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak yaitu ketersediaan media, dapat menambah wawasan anak, menambah kosakata anak, dapat mengembangkan aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan sosial emosional yang dapat membuat siswa bersosialisasi dengan teman-temannya, sedangkan faktor yang menghambat adalah guru mengalami kesulitan dalam pengkondisian siswa terkadang anak belum bisa fokus ke depan dan tiap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak memiliki karakteristik dan tingkat konsentrasi yang berbeda, apalagi dengan waktu pembelajaran yang terbatas saat ini, selain itu faktor yang menghambat lainnya yaitu jumlah atau kuantitas media yang kurang, di sekolah ini memiliki buku cerita pop up yang sedikit hanya ada satu set karena media ini membutuhkan biaya yang banyak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Guru kelas kelompok A1 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. Selain itu juga, guru menerapkan permainan sensorimotor proprioseptif dengan menggunakan permainan lego dan *bombic* yang biasanya dilakukan pada saat sudut pengaman, ketika anak sudah menyelesaikan semua tugasnya. Penerapan permainan sensorimotor membuat perubahan pada siswa menjadi lebih konsentrasi, fokus memperhatikan sumber informasi dan materi yang disampaikan guru serta bisa mengerjakan tugasnya dengan baik. Siswa yang mengalami kesulitan konsentrasi juga menjadi bisa menjawab pertanyaan dari guru, dimana sebelumnya siswa tersebut sering tidak mau menjawab pertanyaan.
2. Faktor yang mendukung penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak yaitu ketersediaan media, menambah wawasan anak, menambah kosakata anak, mengembangkan aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan sosial emosional yang dapat membuat siswa bersosialisasi dengan teman-temannya,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sedangkan faktor yang menghambat adalah kesulitan dalam pengkondisian siswa, jumlah atau kuantitas media yang kurang.

B. Saran

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian di atas, maka saran yang bisa diberikan menurut penelitian yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Ketika menerapkan permainan sensorimotor seperti bercerita menggunakan buku pop up, saat ada siswa yang bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru sebaiknya siswa tersebut diberi *reward* agar siswa yang lain terpacu untuk memperhatikan dan aktif menjawab. Selain itu setelah selesai membacakan cerita guru bisa menyampaikan pesan atau *moral value* dari isi cerita yang dibacakan.

2. Bagi Anak

   Kemampuan konsentrasi yang baik dalam belajar yang dimiliki siswa diharapkan bisa dipertahankan sampai pada jenjang pendidikan berikutnya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam penelitian selanjutnya dengan jenis permainan sensorimotor lainnya dan pada subjek penelitian yang berbeda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, Mubiar, Ryan Dwi Puspita, Dinar Nurinten, and Heni Nafiqoh. "Tipikal Kendala Guru PAUD Dalam Mengajar Pada Masa Pandemi Covid 19 Dan Implikasinya." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 335, accessed November 12, 2020, https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.598.

Aini, Nur, Sri Wahyuni, and S. A. Totalia. "Pengaruh Kualitas Pengajaran Guru Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Di SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018." *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi* 4, no. 2 (2018): 8.

Anggraeni, Cindra Suryaputri, Nur Hidayati, Hernik Farisia, and Khoirulliati Khoirulliati. "Trend Pola Asuh Orang Tua Dalam Pendampingan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Masa Pandemi Covid-19." *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development* 2, no. 2 (2020): 100, accessed February 16, 2021, https://doi.org/10.15642/jeced.v2i2.915.

Aprilia, Diana, K Suranata, and Ketut Darsana. "Penerapan Konseling Kognitif Dengan Teknik Pembuatan Kontrak (Contingency Contracting) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X TKR1 SMK Negeri 3 Singaraja." *Jurnal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling* 2, no. 1 (2014): 2–3.

Assjari, Musjafak, and Eva Siti. "Penerapan Latihan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Anak Autistic Spectrum Disorder." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 17, no. 2 (2011): 225, accessed November 17, 2020, https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i2.20.

Azizah, Nur. "Struktur Dan Kultur Budaya Dalam Keluarga Di Era AKB (Adaptasi Kebiasaan Baru) Di Lingkungan Keluarga Kota Bandung." *Az-Zahra: Journal of Gender and Family Studies* 1, no. 1 (2020): 5.

Chyquitita, Tica, Yonathan Winardi, and Dylmoon Hidayat. "Pengaruh Brain Gym Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas XI IPA Dalam Pembelajaran Matematika Di SMA XYZ Tangerang." *Journal of Language, Literature, Culture, and Education* 14, no. 1 (2018): 13.

Creswell, John W. and J. David. 2018. *Research Design; Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Fifth. California: SAGE Publications Ltd, accessed February 1, 2021, https://uk.sagepub.com/en-gb/asi/research-design/book255675.

Damai, Septi, Turdjai, and Nina Kurniah. "Penerapan Metode Bermain Sensorimotor Untuk Meningkatkan Kognitif Dan Motorik Halus Anak (Studi Pada Anak Kelompok A1 PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu)." *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 7, no. 2 (2017): 71.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Dilt, Robert. 2004. *The Bright Mind: Strategi Mengatasi Kesulitan Konsentrasi Anak*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD:Tinjauan Teoretik & Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Fahyuni, Eni F., and Istikomah. 2016. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

Goodwin, Pamela McManus. "Sensory Experiences in the Early Childhood Classroom: Teachers' Use of Activities, Perceptions of the Importance of Activities, and Barriers To Implementation." *Oklahoma State University* (2008): 5.

Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.

Iryana, and Risky Kawasati. 2011. *Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif*. Sorong: Ekonomi Syariah STAIN Sorong.

Makmun, Abin Syamsuddin. 2004. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

Manurung, Mariana Putri, and Dorlince Simatupang. "Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita Di TK ST Theresia Binjai." *Jurnal Usia Dini* 5, no. 1 (2019): 65.

Maolani, Rukaesih A, and Ucu Cahyana. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Mas'udi, Wawan, and Poppy S. Winarti. 2020. *New Normal: Perubahan Sosial Ekonomi Dan Politik Akibat COVID-19*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Mindari, Tri and Supriyo. "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan," *Indonesian Journal of Guidance and Counseling* 4, no. 2 (2015): 65-66.

Nugraha, Ali, and Yeni R. 2014. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Tangerang: Universitas Terbuka.

Nugrahani, Farida. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Sukoharjo: LPPM Universitas Veteran Bangun Nusantara.

Nuryatin, Sri. "Adaptasi Metode Pembelajaran Melalui E-Learning Untuk Menghadapi Era New Normal." *Prodi Pendidikan IPS FKIP Universitas Lambung Mangkurat* (2020): 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pitaloka, Gyasya. "Penerapan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Kelompok B3 TK IT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan, Bantul," *Golden Age: Jurnal IlmiahTumbuh Kembang Anak Usia Dini* 4, no. 4 (2019): 10.

Pratiwi, Wiwik. "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini." *TADBIR: Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2017): 111.

Priyanto, Aris. "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain." *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, no. 2 (2014): 7.

Puspa, Pupung, and Anik. 2018. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.

Putri, Via Adeliana, Ari Sofia, and Diah Utaminingsih. "Bermain Sensorimotor Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 1 (2017): 3–4.

Rosiyanah, Yufiarti, and Sri Martini Meilani. "Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4-6 Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 943, accessed February 26, 2021, https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.758.

Setiani, Amalia Cahya. "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok." *Indonesian Journal of Guidance and Counseling* 3, no. 1 (2014): 40.

Setyaningsih, Indra. 2017. "Metode Permainan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang Kelas I Di SLB N 1 Sleman." Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Yuliani N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Suyami, F. N. Khayati, Setianingsih, and C. Pranandari. "The Influence of Educative Puzzle Game to Concentration of Children with Attention Deficit and Hyperactivity Disorder in Arogya Mitra Acupuncture Klaten." *Journal of Physics: Conference Series* 1179, no. 1 (2019): 2, accessed November 22, 2020, https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012129.

Tias Martika, and Subagya. "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 23*, no. 1 (2014): 35.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Wartini, Atik, and Muhammad Askar. "Al-Quran Dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini." *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* 3, no. 1 (2015): 100, accessed November 20, 2020, https://doi.org/10.28944/afkar.v3i1.97.

Widiyati, Wiwik. "Pembelajaran Sensorimotor Untuk Anak Autis Di PAUD Inklusi Sebuah Tinjauan Psikologis." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (2015): 172–175.

Wiyani, Novan Ardy, and Barnawi. 2012. *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Yin, Robert K. 2018. *Case Study Research and Applications Sixth Edition*. California: Sage Publications Ltd.

Zuriah, Nurul. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id