



SKRIPSI

MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK DENGAN BERMAIN SENSORI MOTOR DI KELOMPOK B2 RA UMMATAN WAHIDAH

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi
Guru Dalam Jabatan PAUD FKIP Universitas Bengkulu**

**Oleh :
PASAREMI
A1/111154**

**PROGRAM SARJANA KEPENDIDIKAN
BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**



SKRIPSI

**MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK
DENGAN BERMAIN SENSORI MOTOR
DI KELOMPOK B2 RA UMMATAN WAHIDAH**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi
Guru Dalam Jabatan PAUD FKIP Universitas Bengkulu**

**Oleh :
PASAREMI
A1/111154**

**PROGRAM SARJANA KEPENDIDIKAN
BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

ABSTRAK

Permasalahan yang di ungkap adalah bagaimana meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan bermain sensori motor?

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan bermain sensori motor di kelompok B2 RA Ummatan Wahidah Curup. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B2 sebanyak 20 orang anak, 10 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan, sedangkan objeknya adalah tentang konsentrasi belajar. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan penugasan. Data dianalisis dengan menggunakan rumus statistik sederhana, yaitu persentase. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan. Siklus 1 pertemuan 1 dan 2 dilaksanakan pada tanggal 28 dan 30 April 2014, dan siklus 2 pertemuan 1 dan 2 dilaksanakan pada tanggal 7 dan 9 Mei 2014. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa pada siklus 1 pertemuan 1 yang memperoleh nilai baik pada aspek perhatian sebanyak 50% dan aspek ingatan sebanyak 65%. Selanjutnya pada pertemuan kedua yang memperoleh nilai baik pada aspek perhatian sebanyak 65% dan aspek ingatan 70%. Pada siklus 2 pertemuan pertama untuk aspek perhatian yang memperoleh nilai baik meningkat menjadi 70% dan aspek ingatan sebanyak 70%. Pada pertemuan kedua untuk aspek perhatian yang memperoleh nilai baik meningkat menjadi 85% dan aspek ingatan meningkat menjadi 80%. Hal ini membuktikan bahwa dengan bermain sensori motor dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak. Dengan demikian guru hendaknya dalam proses pembelajaran tidak hanya berupa penyampaian teori saja kepada anak didik tetapi anak memerlukan adanya praktek langsung bermain sensori motor untuk meningkatkan konsentrasi mereka dalam belajar. Diharapkan guru selalu melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran agar tercapainya hasil yang lebih baik. Guru hendaknya menjalin kerja sama dengan orang tua anak didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, karena keluarga merupakan faktor utama yang mempengaruhi perkembangan anak.

Kata kunci: Sensori motor, konsentrasi belajar anak.

ABSTRACT

The problem which said is how to increase the concentration of Children in learning through the sensory motor play?

The purpose of this research is to increase the concentration of Children in learning through the sensory motor play in B2 group of RA Ummatan Wahidah Curup. The subject in this research were children in B2 group consist of 20 children, 10 boys and 10 girls, while the object is the concentrations of study. The collecting data methods used were observation, documentation and assignments. Data were analyzed using a simple statistical formula, that is percentage. This research was conducted with 2 cycles, each cycle conducted 2 meetings. The First and second meeting of cycle 1 was held on April 28th and 30th 2014, and the First and second meeting of cycle 2 was held on May 7th and 9th 2014. Based on the results of the research obtained that in the First meeting of cycle 1 who scored well on aspects of attention as much as 50% and as much as 65% retention aspect. Then in the Second meeting who scored well on aspects of attention as much as 65% and 70% retention aspect. At the first meeting for the second cycle aspects of attention that get good value increased to 70% and 70% as much memory aspects. At the second meeting of attention to aspects that get good value increased to 85% and aspect of memory increased to 80%. This proves that through sensor motor play could increase the concentration children learning. Thus teachers should be in the learning process is not just delivery the theory to students but a child also need of hands-on sensory motor play to increase their concentration in the study. Teachers are expected to reflect on the learning activities in order to achieve a better results. Teachers should collaborate with the parents of the students so that learning objectives can be achieved with good, because the family is the main factor that affects the children development.

Keywords: Sensory Motor, children learning concentration.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan (SKGJ) Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Bengkulu, seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri, atau adanya plagiat dalam bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Curup, Juni 2014

PASAREMI

MOTTO

- ❖ **Konsentrasikan pikiran anda pada sesuatu yang anda lakukan, karena sinar matahari juga tidak dapat membakar sebelum difokuskan (Alexander Graham Bell).**
- ❖ **Menjalani meditasi dan mengarahkan konsentrasi pada suatu objek dalam satu waktu, akan mengajarkan anda tentang bagaimana mengerahkan fokus yang anda pilih (Eknat/Easwaran).**
- ❖ **Tujuan hidup adalah gawang, di mana anda mengarahkan tendangan bola dengan segenap konsentrasi dan kekuatan yang anda miliki (Hillary Jones)**
- ❖ **Jangan terlena oleh keindahan dunia, karena dunia hanyalah bersifat sementara.**
- ❖ **Berjalanlah kalian di jalan Allah niscaya kalian akan selamat dunia akhirat.**
- ❖ **Cinta yang paling utama adalah cinta kepada Allah dan Rosul-Nya.**
- ❖ **Jadilah engkau orang yang bijak karena orang yang bijak dapat mengambil keputusan yang baik.**

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan penulis kemampuan dan kesempatan sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku, ayahanda Awaludin dan ibunda Ampinah yang telah banyak berkorban dan senantiasa berdoa, a untuk keberhasilan ku juga bapak mertua (Sukirno) dan keluarga besar terima kasih atas do'anya.
2. Suamiku (Septio Widodo) dan anak-anakku tersayang Abdul Halim Mahmud Almajdi, Shabir Abdul Karim dan gadis kecilku Fakhira Fathin Syakura, terima kasih atas pengertiannya, motivasi, pengorbanan, dan doanya yang telah rela waktunya terbagi untuk penyelesaian skripsi ini.
3. Adikku Gunawan yang telah banyak mengorbankan waktu, tenaga, memberikan saran, sumbangan pemikiran dalam penyelesaian skripsi ini. Adikku Subaida beserta suami (Darsono), kakakku Pasarudin dan istri (Rusmini) juga keponakan-keponakanku yang sangat ku sayangi. Terima kasih telah menjaga anak-anakku dengan penuh kesabaran dan kasih sayang.
4. Keluarga besarku di hamparan bumi Allah. Adikku Ida dan keluarga, Herli dan keluarga, Ama Vika dan Om Relin, Darmansyah, Evi, Novi, Leli, Terima kasih telah menjaga anak-anakku selama ini.
5. Feni dan keluarga, terima kasih atas dukungan dan do'anya.
6. Saudara-saudaraku dan teman-teman seperjuangan di program SKGJ PAUD FKIP UNIB, Ummi Sri, Santi, Ummi Sum, Wira, Yuk Marni, Yuk Eka, Mbak Win dan semuanya yang tidak bisa kusebutkan satu persatu.
7. Kepala RA Ummatan Wahidah (Ummi Hanisah) yang telah memberikan izin untuk penelitian di RA Ummatan Wahidah.

8. Umami Desi terima kasih atas dukungan dan sumbangan pemikirannya, Umami Eni, Umami Jum, Umami Leni, Umami Sri, Umami Lilik, Sari, Umami Indri, Umami Erna, Mar, Ria, Deli, Pur, Yumi, Yani, Nur, Abi Bayu, Ustad Pian, Ustadza Tia, Ustadza Heni, dan masih banyak teman-temanku yang lain yang tidak bisa kusebutkan satu persatu, dukungan kalian sangat membantu selesainya skripsi ini.
9. Almamaterku Universitas Bengkulu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya serta ilmu pengetahuan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dengan Bermain Sensori Motor di Kelompok B2 RA Ummatan Wahidah". Dan tak lupa shalawat beriring salam selalu tercurahkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Penulis menyadari akan keterbatasan kemampuan yang ada sehingga dalam penulisan ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, yang telah memberikan petunjuk yang sangat berharga, maka dalam penulisan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M. Pd sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. I Wayan Dharmayana, M. Psi sebagai ketua Program Sarjana Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu sekaligus sekaligus sebagai dosen pembimbing I yang dengan sabar tanpa mengenal lelah telah memberikan arahan, bimbingan dan nasihat, masukan, kritik dan saran dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
3. Bapak Drs. Delrefi. D. M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, kritik, saran, masukan, arahan dan nasehatnya kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat selesai.

4. Bapak Prof. Dr. Wachidi, M. Pd selaku penguji I yang telah memberikan saran, arahan dan nasehatnya kepada penulis.
5. Bapak Dr. Manap Somantri, M. Pd selaku penguji II pada seminar proposal yang telah memberikan motivasi agar penulis tetap semangat dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Yulidesni, M. Ag selaku penguji II pada ujian skripsi yang telah memberikan saran, arahan dan nasehatnya kepada penulis
7. Ibu Dra. Marsenani selaku ketua pengelola Program Sarjana Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan Universitas Bengkulu di wilayah Kabupaten Rejang Lebong yang telah memberikan motivasi, semangat, arahan kepada penulis agar skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya.
8. Bapak/Ibu dosen Program Sarjana Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama perkuliahan.
9. Staf dan karyawan Program Sarjana Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan Universitas Bengkulu.
10. Kepala Raudhatul Athfal Ummatan Wahidah Curup yang telah memberikan motivasi, semangat dan memberikan izin untuk melakukan penelitian.
11. Ummi Leniati, S. Pd selaku teman sejawat dan guru RA Ummatan Wahidah Curup yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dari berbagai aspek yang memerlukan penyempurnaan skripsi ini ke depannya oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi sempurnanya skripsi ini di masa yang akan datang. Harapan penulis skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan dunia pendidikan anak usia dini. Amin. Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Curup, Juni 2014

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--------------------------------|-------|
| ABSTRAK | iii |
| ABSTRACT | iv |
| LEMBAR PERNYATAAN | v |
| MOTTO | viii |
| PERSEMBAHAN | ix |
| KATA PENGANTAR | xi |
| DAFTAR ISI | xiv |
| DAFTAR TABEL | xvi |
| DAFTAR GAMBAR | xviii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xx |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|--|---|
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 5 |
| C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian | 6 |
| D. Rumusan Masalah | 6 |
| E. Tujuan Penelitian | 6 |
| F. Manfaat Hasil Penelitian..... | 7 |

BAB II KAJIAN PUSTAKA

| | |
|---|----|
| A. Konsentrasi Belajar | 9 |
| 1. Ciri-ciri anak yang dapat berkonsentrasi dalam belajar | 12 |
| 2. Faktor-faktor penyebab kesulitan anak dalam berkonsentrasi | 13 |
| 3. Pengertian bermain..... | 16 |
| 4. Tujuan bermain | 17 |
| 5. Karakteristik bermain pada anak usia dini | 18 |
| 6. Manfaat bermain bagi anak usia dini | 20 |
| 7. Tahapan perkembangan bermain pada anak | 25 |
| 8. Pengertian bermain sensori motor..... | 35 |

| | |
|---|----|
| B. Kajian Penelitian yang Relevan | 37 |
| C. Kerangka Berpikir | 38 |
| D. Hipotesis Tindakan..... | 38 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|---|----|
| A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian | 39 |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian..... | 41 |
| C. Subjek/Objek Penelitian | 41 |
| D. Jenis Tindakan..... | 41 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 42 |
| F. Instrument | 43 |
| G. Teknik Analisis Data..... | 44 |
| H. Indikator Keberhasilan | 44 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|---|----|
| A. Hasil Penelitian..... | 45 |
| B. Perbandingan konsentrasi belajar anak bermain sensori motor antara siklus 1 dan siklus 2 | 60 |
| C. Pembahasan | 62 |

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 65 |
| B. Saran..... | 65 |

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran

DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|---|----|
| Tabel 1. | Hasil pembelajaran pertemuan pertama pada siklus 1 meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan bermain sensori motor | 49 |
| Tabel 2. | Hasil pembelajaran pertemuan kedua pada siklus 1 meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan bermain sensori motor | 52 |
| Tabel 3. | Hasil pembelajaran pertemuan pertama pada siklus 2 meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan bermain sensori motor | 56 |
| Tabel 4. | Hasil pembelajaran pertemuan kedua pada siklus 2 meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan bermain sensori motor | 59 |
| Tabel 5. | Perbandingan peningkatan konsentrasi belajar anak dengan bermain sensori motor antara siklus I dan siklus II | 60 |
| Tabel 6. | Jadwal kegiatan penelitian | 68 |
| Tabel 7. | Peran partisipan dalam penelitian | 69 |
| Tabel 8. | Aspek penelitian sensori motor | 70 |
| Tabel 9. | Deskriptor penilaian bermain sensori motor | 71 |
| Tabel 10. | Lembar observasi guru | 72 |
| Tabel 11. | Lembar observasi anak | 76 |
| Tabel 12. | Rencana kegiatan harian siklus I pertemuan pertama | 80 |
| Tabel 13. | Rencana kegiatan harian siklus I pertemuan kedua | 82 |
| Tabel 14. | Rencana kegiatan harian siklus II pertemuan pertama | 84 |
| Tabel 15. | Rencana kegiatan harian siklus II pertemuan kedua | 86 |
| Tabel 16. | Data murid RA Ummatan Wahidah | 88 |

| | | |
|-----------|--|----|
| Tabel 17. | Data anak kelompok B2 | 89 |
| Tabel 18. | Jadual Penelitian Tindakan Kelas | 90 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|------------|--|----|
| Gambar 1. | Kerangka berpikir..... | 38 |
| Gambar 2. | Siklus Penelitian Tindakan Kelas | 40 |
| Gambar 3. | Grafik perbandingan peningkatan konsentrasi belajar anak dari siklus 1 ke siklus 2..... | 61 |
| Gambar 4. | Media yang digunakan dalam bermain eksplorasi benda yaitu memasukan air ke dalam botol | 91 |
| Gambar 5. | Peneliti/guru dibantu oleh kolaborator sedang mempraktekkan cara bermain eksplorasi benda yaitu memasukan air ke dalam botol | 91 |
| Gambar 6. | Peneliti memberikan media yang digunakan dalam bermain eksplorasi benda pada anak yaitu cangkir dan botol..... | 92 |
| Gambar 7. | Anak sedang memasukan air ke dalam botol | 92 |
| Gambar 8. | Guru memberikan penjelasan tentang manfaat air | 93 |
| Gambar 9. | Guru memberikan contoh cara memasukan air ke dalam botol tanpa tumpah | 93 |
| Gambar 10. | Anak laki-laki sedang memasukan air ke dalam botol..... | 94 |
| Gambar 11. | Anak perempuan sedang memasukan air ke dalam botol..... | 94 |
| Gambar 12. | Guru dan kolaborator sedang mengatur barisan anak-anak.. | 95 |
| Gambar 13. | Guru dan kolaborator mempraktekkan cara menangkap dan melempar bola sedang..... | 95 |
| Gambar 14. | Guru dan anak-anak sedang bermain melempar dan menangkap bola sedang..... | 96 |
| Gambar 15. | Guru dan anak-anak sedang bermain melempar dan menangkap bola sedang..... | 96 |

| | | |
|------------|---|----|
| Gambar 16. | Guru dan kolaborator memberikan contoh cara yang benar melempar dan menangkap bola sedang | 97 |
| Gambar 17. | Guru dan anak-anak sedang bermain melempar dan menangkap bola sedang | 97 |
| Gambar 18. | Guru dan anak-anak sedang bermain melempar dan menangkap bola sedang | 98 |
| Gambar 19. | Guru dan anak-anak sedang bermain melempar dan menangkap bola sedang | 98 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Tabel 6. Jadwal kegiatan penelitian | 68 |
| Tabel 7. Peran partisipan dalam penelitian | 69 |
| Tabel 8. Aspek penelitian sensori motor | 70 |
| Tabel 9. Deskriptor penilaian bermain sensori motor | 71 |
| Tabel 10. Lembar observasi guru | 72 |
| Tabel 11. Lembar observasi anak..... | 76 |
| Tabel 12. Rencana kegiatan harian siklus I pertemuan pertama | 80 |
| Tabel 13. Rencana kegiatan harian siklus I pertemuan kedua | 82 |
| Tabel 14. Rencana kegiatan harian siklus II pertemuan pertama | 84 |
| Tabel 15. Rencana kegiatan harian siklus II pertemuan kedua..... | 86 |
| Tabel 16. Data murid RA Ummatan Wahidah | 88 |
| Tabel 17. Data anak kelompok B2 | 89 |
| Tabel 17. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas | 90 |
| Foto siklus I pertemuan pertama..... | 91 |
| Foto siklus I pertemuan kedua..... | 93 |
| Foto siklus II pertemuan pertama..... | 95 |
| Foto siklus II pertemuan kedua | 97 |
| Daftar Riwayat Hidup | 99 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan semua anak. Semua anak berhak memperoleh pendidikan karena pendidikan merupakan salah satu modal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk meraih kesuksesan dalam hidupnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu prioritas pendidikan nasional sebagaimana telah diatur dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (pasal 1 butir 14) menyatakan bahwa upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Dalam melaksanakan pendidikan anak di taman kanak-kanak, guru melaksanakan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2010 dalam rangka membantu anak didik mengembangkan aspek-aspek perkembangan yaitu: (1) bidang pengembangan pembentukan perilaku yang terdiri dari nilai-nilai agama dan moral, sosial, emosional, dan kemandirian (2) bidang pengembangan kemampuan dasar meliputi pengembangan bahasa

(menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan), kognitif (pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf), fisik yang terdiri dari: motorik kasar, motorik halus, kesehatan fisik (Permendiknas No.58).

Anak adalah manusia kecil yang unik karena setiap anak mempunyai ciri khas masing-masing yang tidak sama dengan orang dewasa dan anak-anak lain walaupun mereka seusia. Anak juga sangat membutuhkan perhatian baik dari lingkungan rumah terutama kedua orang tuanya maupun lingkungan di sekolah.

Anak usia dini (pra sekolah) berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia karena pada masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Menurut Montessori (dalam Sujiono dkk (2010:10) menyatakan bahwa masa keemasan merupakan masa di mana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja.

Dunia anak adalah dunia bermain, dari mulai bangun tidur sampai tidur kembali yang ada dalam pikiran anak adalah bermain. Bermain merupakan suatu aktivitas khas dan sangat menyenangkan bagi anak karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Maka wajar apabila bermain merupakan salah satu prinsip dasar dalam pendidikan

anak usia dini. Melalui bermain anak akan belajar berbagai hal, antara lain anak akan belajar mengenal lingkungan di sekitarnya juga belajar dalam menguasai beberapa keterampilan seperti keterampilan berbahasa, bersosialisasi, dan sebagainya.

Bermain bagi anak seperti bekerja bagi orang dewasa begitu pentingnya bermain dalam kehidupan anak, sehingga bermain harus menjadi suatu proses agar anak mendapatkan pengalaman hidup yang sangat berguna untuk masa depannya.

Pada dasarnya anak-anak senang sekali belajar asalkan dilakukan dengan cara yang menyenangkan yaitu bermain. Bermain merupakan cara yang tepat untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini sesuai dengan kompetensinya. Orang tua atau guru harus memfasilitasi kegiatan bermain agar mampu memaksimalkan perkembangan dan pertumbuhan anak. Melalui bermain maka kreativitas anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik.

Bermain sebagai kegiatan utama anak dimulai sejak usia 3 atau 4 bulan. Hal ini penting bagi perkembangan kognisi, afeksi dan psikomotor anak pada umumnya. Selain dapat membantu daya nalar/pikir dan kepribadiannya, bermain juga sangat membantu perkembangan fisik dengan gerakan halus dan gerakan kasar.

Bermain memang “pekerjaan” anak. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak menggunakan seluruh tubuh (sensori motor) dan jiwa

(pikiran, perasaan, imajinasi, dll) dalam rangka belajar, mengembangkan kemampuan otak dan merepresentasikan masa depannya. Bermain sensori motor merupakan salah satu metode yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak.

Bermain sensori motor adalah mengungkap rangsangan melalui penginderaan menghasilkan berbagai gerakan sebagai reaksinya. Anak RA belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungan mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas di kelompok B2 RA Ummatan Wahidah penulis menemukan berbagai permasalahan di kelas tersebut. Pertama, perhatian yang berubah-ubah, anak kadang-kadang memperhatikan apa yang disampaikan/diajarkan oleh guru namun kadang-kadang mengabaikannya. Kedua, anak tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, misal guru memberikan tugas pada anak menebalkan huruf, anak tidak menebalkan huruf tersebut tetapi yang dikerjakan anak mewarnai. Ketiga, anak tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru sampai selesai, bahkan dibiarkan beralih mengerjakan sesuatu yang lain. Keempat, guru yang kurang menguasai kelas, menyebabkan anak-anak ribut sehingga kelas tidak terkondisi. Kelima, guru kurang menguasai materi yang disampaikan menyebabkan anak mengabaikan apa yang disampaikan oleh guru tersebut. Keenam, anak yang lamban perkembangannya sehingga

mengakibatkan lamban juga konsentrasinya. Ketujuh, guru kurang melibatkan anak dalam belajar, guru hanya menerangkan secara teori. Kedelapan, media kurang menarik sehingga anak menjadi tidak konsentrasi. Kesembilan, strategi atau metode belajar yang dilakukan guru kurang menyenangkan.

Permasalahan-permasalahan tersebut di atas menunjukkan bahwa konsentrasi belajar anak masih rendah, karena apabila anak tidak fokus dalam memperhatikan suatu hal atau perhatiannya mudah terpecah atau beralih. Dengan demikian seorang anak tidak dapat menyelesaikan suatu pekerjaannya sampai tuntas karena perhatiannya telah beralih kepada hal-hal yang lain.

Dari permasalahan di atas peneliti mengangkat judul “ Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dengan Bermain Sensori Motor di Kelompok B2 RA Ummatan Wahidah Curup”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perhatian anak yang berubah-ubah
2. Anak tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
3. Anak tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru
4. Guru kurang menguasai kelas

5. Guru kurang menguasai materi yang disampaikan
6. Anak yang lamban perkembangannya.

C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Mengingat luasnya masalah dalam penelitian ini, maka fokus masalahnya dibatasi pada: meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan bermain sensori motor di kelompok B2 RA Ummatan Wahidah tahun ajaran 2013/ 2014.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah dengan kegiatan bermain sensori motor dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak di kelompok B2 RA Ummatan Wahidah tahun ajaran 2013/ 2014?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan bermain sensori motor di kelompok B2 RA Ummatan Wahidah tahun ajaran 2013/ 2014.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Untuk menambah referensi bahan pustaka tentang meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan bermain sensori motor.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Memberikan masukan sebagai acuan dalam menerapkan bermain sensori motor dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak.

b. Bagi anak

Dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak yang menyenangkan dengan bermain sensori motor.

c. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam mengajar.

d. Bagi sekolah

- 1) Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk bisa menerapkan bermain sensori motor sehingga sekolah akan menjadi lebih baik dengan kualitas anak-anak yang lebih baik.
- 2) Dapat membantu sekolah dalam memecahkan masalah meningkatkan konsentrasi belajar anak.
- 3) Dapat menumbuhkan kebersamaan serta semangat untuk meningkatkan mutu sekolah.
- 4) Sebagai evaluasi bagi sekolah dalam mengamati perkembangan anak didik.

e. Bagi pembaca

Menambah pengetahuan serta sebagai referensi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar berasal dari kata “konsentrasi” dan “belajar”.

Menurut Binet (dalam Sujiono 2005: 1-11) konsentrasi merupakan kemampuan untuk memusatkan pikiran kepada suatu masalah yang harus dipecahkan.

Menurut Rori (dalam Wiwin Lindarto: 2012 di unduh Maret 2014) konsentrasi adalah pemusatan pemikiran kepada suatu objek tertentu. Semua kegiatan membutuhkan konsentrasi, dengan konsentrasi kegiatan tersebut dapat dikerjakan lebih cepat dan hasil yang diperoleh bisa lebih baik. Oleh karena itu konsentrasi sangat penting dan perlu dilatih.

Hornby, dan Siswoyo (1993: 69) (dalam Wiwin Lindarto: 2012 di unduh Maret 2014) mendefinisikan konsentrasi (Concentration) adalah pemusatan atau pengarahan (perhatiannya ke pekerjaannya atau aktivitasnya).

Menurut Walgito (2004: 98-101) perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada suatu objek atau sekumpulan objek.

Sehubungan dengan ini perhatian dapat juga dibedakan atas perhatian yang terpusat dan perhatian yang terbagi-bagi.

- a. Perhatian yang terpusat yaitu individu pada suatu waktu hanya dapat memusatkan perhatiannya pada sesuatu objek. Pada umumnya orang yang mempunyai perhatian yang sempit sejalan dengan perhatian yang terpusat.
- b. Perhatian yang terbagi-bagi yaitu individu pada suatu waktu dapat memperhatikan banyak hal atau objek. Pada umumnya orang yang mempunyai perhatian yang luas sejalan dengan yang terbagi ini.

Seorang individu agar perhatiannya terpusat pada suatu objek atau sekumpulan objek maka apa yang ia alami tersebut dapat disimpan di dalam *memory* atau ingatannya.

Menurut Walgito (2004: 146) ingatan atau *memory* merupakan kemampuan psikis untuk memasukan (*Learning*), menyimpan (*Retention*) dan menimbulkan kembali (*Remembering*) hal-hal yang lampau. Istilah lain yang juga sering digunakan untuk memasukan (*Encoding*), menyimpan (*Storage*) dan untuk menimbulkan kembali (*Retrieval*).

Menurut Skinner (dalam Walgito (2004 :166) memberikan definisi belajar “ *learning is a process of progressive behavior adaptation*”. Dari definisi tersebut dapat dikemukakan bahwa belajar itu merupakan suatu proses adaptasi perilaku yang bersifat progresif. Ini berarti bahwa sebagai

akibat dari belajar adanya sifat progresivitas, adanya tendensi ke arah yang lebih sempurna atau lebih baik dari keadaan sebelumnya.

McGeoch (dalam Walgito 2004: 166-167) memberikan definisi mengenai belajar "*learning is a change in performance as a result of practice*". Ini berarti bahwa belajar membawa perubahan dalam *performance*, dan perubahan itu sebagai akibat dari latihan (*Practice*). Pengertian latihan atau *practice* mengandung arti bahwa adanya usaha dari individu yang belajar. Baik yang dikemukakan oleh Skinner maupun McGeoch memberikan gambaran bahwa sebagai akibat belajar adanya perubahan yang dialami oleh individu yang bersangkutan.

Hamalik (1995: 36) mendefinisikan belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini belajar adalah merupakan suatu proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu yakni mengalami. Sejalan dengan perumusan itu, berarti pula belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Sementara Tabrani, (1989: 8) menjelaskan pengertian belajar dalam arti luas adalah proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan penilaian terhadap atau mengenai sikap dan nilai-nilai, kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi atau lebih luas lagi dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman

yang terorganisasi, belajar menunjukkan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu.

Konsentrasi belajar adalah bagaimana anak fokus dalam mengerjakan atau melakukan sesuatu, hingga pekerjaan itu dikerjakan dalam waktu tertentu (<http://www.bimba-aiueo.com/cara-meningkatkan-konsentrasi-belajar-pada-anak/>).

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar adalah pemusatan pemikiran, perhatian melalui proses perubahan tingkah laku dalam bentuk penguasaan. Penggunaan dan penilaian terhadap atau mengenai sikap dan nilai-nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar dalam berbagai aspek kehidupan.

1. Ciri-ciri anak yang dapat berkonsentrasi dalam belajar

Enkoswara (dalam Tabrani 1989:10) menjelaskan klasifikasi perilaku belajar yang dapat digunakan untuk mengetahui ciri-ciri anak yang dapat berkonsentrasi belajar adalah sebagai berikut:

- a. Perilaku kognitif, yaitu perilaku yang menyangkut masalah pengetahuan, informasi, dan masalah kecakapan intelektual. Pada perilaku kognitif ini, anak yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditandai dengan: (1) kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila diperlukan, (2) komprehensif dan penafsiran informasi, (3) mengaplikasikan

pengetahuan yang diperoleh, (4) mampu mengadakan analisis dan sintesis pengetahuan yang diperoleh.

- b. Perilaku afektif, yaitu perilaku yang berupa sikap dan apersepsi. Pada perilaku ini, anak yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditandai dengan: (1) adanya penerimaan yaitu tingkat perhatian tertentu, (2) respon, yaitu keinginan untuk mereaksi bahan yang diajarkan, (3) mengemukakan suatu pandangan atau putusan sebagai integrasi dari suatu keyakinan, ide dan sikap seseorang.
- c. Perilaku psikomotor. Pada perilaku ini, anak yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditandai: (1) adanya gerakan anggota badan yang tepat atau sesuai dengan petunjuk guru, (2) komunikasi non verbal seperti ekspresi muka dan gerakan-gerakan yang penuh arti.
- d. Perilaku bahasa. Pada perilaku ini anak yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditandai dengan aktivitas berbahasa yang terkoordinasi dengan baik dan benar.

2. Faktor-faktor penyebab kesulitan anak dalam berkonsentrasi

Ada dua hal yang menyebabkan terjadinya berkonsentrasi yaitu:

- a. faktor eksternal, ada tiga hal yang bisa mempengaruhi, antara lain:
 - 1) lingkungan
 - untuk faktor lingkungan, misalnya anak diberi tugas menggambar. Pada saat yang bersamaan dia mendengar suara ramai dan itu lebih

menarik perhatiannya sehingga tugasnya pun diabaikan. Berarti lingkungan mempengaruhi konsentrasinya.

- 2) Pola pengasuhan yang *permissive*, yaitu pengasuhan yang sifatnya menerima atau membolehkan apa saja yang anak lakukan sehingga anak kurang dilatih untuk menyelesaikan suatu tugas sampai selesai dan jika ia mengalami kesulitan, orang tua akan membantunya dan membiarkan anak beralih melakukan sesuatu yang lain.

- 3) Faktor psikologis

Faktor psikologis anak juga bisa mempengaruhi konsentrasinya. Anak yang mengalami tekanan, ketika mengerjakan sesuatu bisa menjadi tidak berkonsentrasi, sehingga ia tidak fokus dalam menyelesaikan pekerjaannya. Misalnya suasana di sekolah yang berbeda dengan suasana di rumah, anak kaget karena mempunyai teman yang lebih berani. Hal ini membuat anak ketakutan dan kekhawatirannya membuat ia sulit untuk berkonsentrasi. Akibatnya, konsentrasi di kelas untuk menerima pelajaran menjadi berkurang. Jadi faktor psikologis yang disebabkan karena kurangnya kemampuan anak dalam bersosialisasi bisa membuat ia menjadi kurang berkonsentrasi di sekolah.

- b. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor dari dalam dirinya sendiri, antara lain karena adanya gangguan perkembangan otak dan hormon yang dihasilkan

oleh *neurotransmitter*. Jika hormon yang dihasilkan oleh *neurotransmitter*nya lebih banyak menyebabkan anak cenderung menjadi hiperaktif. Jika hormon yang dihasilkan oleh *neurotransmitter*nya kurang menyebabkan anak menjadi lambat, sehingga dapat mengakibatkan lambatnya konsentrasi.

Konsentrasi atau perhatian biasanya berada di otak daerah frontal (depan) dan parientalis (samping). Gangguan di daerah ini bisa menyebabkan kurangnya atensi atau perhatian anak. Jadi, karena sistem di otak dalam memformulasikan fungsi-fungsi aktivitas seperti penglihatan, pendengaran, motorik, dan lainnya di seluruh jaringan otak terganggu, mengakibatkan anak tidak dapat berkonsentrasi karena input yang masuk ke otak terganggu. Akibatnya, stimulasinya pun tidak bagus, gangguan ini bukan merupakan bawaan melainkan bisa didapat misalnya karena mengalami infeksi otak.

Oleh sebab itu, penyebab sulitnya anak dalam berkonsentrasi harus dicari terlebih dahulu apakah oleh faktor eksternal atau internal. Apabila penyebabnya karena faktor lingkungan baik guru maupun orang tua dapat membantu anak untuk meminimalkan lingkungan sedemikian rupa agar anak bisa fokus atau memusatkan perhatiannya.

Kalau sudah memasuki usia sekolah di mana rentang konsentrasinya sudah lebih panjang, anak-anak tidak terlalu bermasalah kecuali jika anak memang mempunyai kelainan. Sedangkan untuk anak yang mengalami gangguan konsentrasi yang disebabkan karena faktor dari dalam dirinya

seperti hiperaktif, terapi yang diberikan adalah secara medik atau obat dan terapi perilaku. Umumnya kalau sudah diberi obat, hiperaktifnya berkurang. Sedangkan untuk konsentrasi lambat diterapi untuk meningkatkan konsentrasinya.

3. Pengertian bermain

Menurut Dockett, dan Flear (dalam Sujiono 2009: 144) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Mayesti (dalam Sujiono 2009: 144) bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.

Dariyo (2007: 217) bermain (*Play*) merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan, spontan dan didorong oleh motivasi internal yang umumnya dilakukan anak-anak.

Ada lima karakteristik dalam bermain yaitu: Menyenangkan (*Fun Happy*), Spontan, Proses, Motivasi internal, Imajinatif (*Imaginative or Non Literal*).

Bermain menurut Mulyadi (2004), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain:

- a. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai-nilai intrinsik pada anak
- b. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik
- c. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas memilih bagi anak
- d. Meningkatkan peran aktif keikutsertaan anak
- e. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti aktivitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas maka pengertian bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak sepanjang hari dari mulai bangun tidur sampai tidur kembali karena dengan bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

4. Tujuan bermain

Menurut Catron, dan Allen (dalam Sujiono 2009: 145) pada dasarnya bermain mempunyai tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak.

Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan anak lainnya.

Catron, dan Allen mengemukakan pendapat Elkonin (dalam Sujiono 2009: 145) salah seorang murid dari Vygotsky menggambarkan empat prinsip bermain, yaitu: (1) dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks; (2) kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain; (3) anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk ke dalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi; (4) kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainannya.

5. Karakteristik bermain pada anak usia dini

Jeffrey, McConcey dan Hewson (dalam Sujiono 2009: 146) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh simulator, yaitu:

a. Bermain muncul dari dalam diri anak

Keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri. Itu artinya bermain dilakukan dengan kesukarelaan, bukan paksaan.

b. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati

Bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itulah bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan.

c. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya

Dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya. Bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.

d. Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil

Dalam bermain anak harus difokuskan pada proses, bukan hasil yang diciptakan oleh anak. Dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan keterampilan baru, mengembangkan perkembangan anak dan anak memperoleh pengetahuan dari apa yang ia mainkan.

e. Bermain harus didominasi oleh pemain

Dalam bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa, karena jika bermain didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan makna apapun dari bermainnya.

f. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

Bermain harus melibatkan peran aktif pemain. Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. jika anak pasif dalam bermain anak tidak akan memperoleh pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

6. Manfaat bermain bagi anak usia dini

Menurut Pudjiati (2011: 11-17) dengan bermain, anak akan tumbuh dan berkembang. Ada lima aspek perkembangan yang akan dirangsang dengan bermain, yaitu:

a. Aspek fisik-motorik

Yang dimaksud aspek “fisik-motorik” adalah kemampuan gerak, baik gerakan kasar maupun gerakan halus. Dengan bermain, anak diharapkan dapat mengontrol, baik gerakan kasar maupun gerakan halusnya

Beberapa kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk merangsang gerakan kasar adalah:

- 1) Gerakan-gerakan menendang atau menghisap jari jemari pada bayi
- 2) Berjalan pada satu garis lurus atau mengangkat satu kaki untuk keseimbangan
- 3) Dudukkan anak di pangkuan, pegang di bawah ketiaknya, gerakan kaki Ibu/ Ayah, dan buat suara seolah-olah anak naik mobil/ motor/ kuda.
- 4) Menangkap atau menendang bola, dan masih banyak lagi.

Beberapa kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk mengontrol gerakan halus adalah:

- 1) Menggenggam dan menggerak-gerakkan mainan pada bayi.
- 2) Bermain dengan tanah liat, plastisin (lilin/ malam).

Kegiatan ini baik untuk melatih keterampilan mengontrol jari-jemari. Sediakan adonan sagu dicampur air, berikan pewarna makanan atau menggunakan saus tomat, kemudian minta anak mengambil adonan tersebut ke sebuah kertas dan membuat pola atau bentuk sesuai dengan kehendak mereka.

- 3) Mengambil benda-benda berukuran kecil.

Kumpulkan beberapa benda kecil seperti biskuit, permen, batu kerikil, kulit kerang, dan lain-lain, lalu minta anak mengambil benda-benda tersebut dan menaruhnya ke dalam botol. Kegiatan ini baik untuk

melatih kemampuan gerakan halus serta menyatukan gerak dan irama antara mata dan tangan.

b. Aspek sosial

Melalui bermain, anak belajar mengenal jenis kelamin mereka, bagaimana membina hubungan dengan orang lain, menunggu giliran, dan mampu memahami orang lain.

Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan aspek bahasa adalah:

- 1) Ajak anak bermain teka-teki mengenai nama tetangga di sebelah kiri, kanan, dan depan rumah. Misalnya, “siapakah nama ayah yang rumahnya ada di depan rumah kita?”
- 2) Saat anak bermain dengan teman-temannya, ajarkan agar ia mau berbagi mainan dengan teman atau menunggu giliran.

c. Aspek emosi

Melalui kegiatan bermain, anak dapat melatih kesabaran, belajar menerima kekalahan, kecewa, mengatur emosi amarah, tidak mudah menyerah, dan dapat mengemukakan perasaan mereka.

Beberapa kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk merangsang perkembangan emosi adalah:

- 1) Saat bermain bersama teman, lalu mereka rebutan mainan, maka anak akan belajar mengatur emosi mereka.
- 2) Anak bermain peran sebagai guru, dapat melatih rasa percaya diri.

d. Aspek bahasa

Saat bermain, anak akan mendengar dan berbicara. Hal ini akan sangat melatihnya untuk memahami orang lain dan menggunakan bahasa untuk mengungkapkan pikirannya. Selain itu, melalui bahasa, anak juga belajar untuk menjalin hubungan dengan orang lain dan menambah penguasaan kata.

Beberapa kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk mengembangkan aspek bahasa adalah:

- 1) Membacakan buku cerita.
- 2) Menyanyi lagu-lagu sederhana seperti “balonku”.
- 3) Mengajak anak berbicara dan bermain “*cilukba*” pada bayi.
- 4) Bermain tebak kata. Contoh, “benda ini dipakai untuk makan, bentuknya biasanya bulat, apakah itu?”.

e. Aspek kecerdasan

Melalui bermain anak belajar bagaimana menyelesaikan masalah, meningkatkan daya ingat, memusatkan perhatian pada suatu kegiatan, dan lain-lain.

Beberapa kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk meningkatkan aspek kecerdasan adalah:

- 1) Ajak anak menyanyikan lagu “satu-satu aku sayang ibu” hingga selesai. Saat menyanyi dan mengucapkan satu-satu, tunjukkan angka satu dengan jari, begitu seterusnya hingga tiga.

- 2) Ajak anak menebak nama-nama anggota wajah, lalu beri pujian bila ia berhasil menunjukkan/ menyebutkan. Misal, “ayo Nak, apa namanya ini?” sambil Ibu/ Ayah menunjukkan hidung atau mata, dan lainnya.
- 3) Bermain jual beli. Ini adalah awal anak mengenal angka.

Bermain bagi anak usia dini memiliki beberapa manfaat seperti:

- a. Merangsang fungsi panca indera anak, misalnya: mainan dengan suara mainan dengan warna mainan dengan bermacam tekstur (halus/ kasar)
- b. Meningkatkan ketangkasan, misalnya: melatih anak merangkak, berjalan, melompat dengan satu kaki bermain bola
- c. Meningkatkan kecerdasan berbahasa, misalnya: puzzle, menyusun balok, dan petak umpet main tebakkan dan membaca buku
- d. Meningkatkan interaksi sosial antara anak dengan orang tua atau temannya (<http://www.kemangmedicalcare.com>).

Menurut Santrock (2002: 272) adapun manfaat bermain bagi anak usia dini adalah:

- a. Bermain meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya.
- b. Bermain meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain.

- c. Bermain sebagai wadah untuk mempraktikkan peran-peran yang mereka akan laksanakan dalam hidup masa depannya.

7. Tahapan perkembangan bermain pada anak

Menurut Tedjasaputra (2001: 20-36) menjelaskan untuk mengetahui seluk beluk tahapan perkembangan bermain pada anak, di bawah ini akan dibahas mengenai tahapan perkembangan bermain yang dikemukakan para pakar psikologi perkembangan.

a. Mildred Parten (1932)

Dalam *lifespan development* karya Jeffrey Turner dan Donald B. Helms (1993), Mildred Parten menyoroti kegiatan bermain sebagai saran sosialisasi. Ia mengamati ada enam bentuk interaksi antar anak yang terjadi saat mereka bermain. Pada keenam bentuk kegiatan bermain tersebut terlihat adanya kadar interaksi sosial, mulai dari kegiatan bermain sendiri sampai bermain bersama. Selengkapnya perkembangan tersebut yaitu:

1) *Unaccupied Play* (bermain tidak sibuk)

Pada tahap ini anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian disekelilingnya yang menarik perhatian anak. Bila tidak ada hal yang menarik, anak akan menyibukkan diri dengan melakukan berbagai hal, seperti memainkan

anggota tubuhnya, mengikuti orang lain, berkeliling naik turun kursi tanpa tujuan yang jelas.

2) *Solitary Play* (bermain sendiri)

Solitary Play biasanya tampak pada anak yang berusia amat muda. Anak sibuk bermain sendiri, dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain di sekitarnya, perilakunya egosentris dengan ciri-ciri tidak ada usaha untuk berinteraksi dengan anak lain. Mencerminkan sikap memusatkan perhatian pada diri sendiri dan kegiatannya sendiri. Anak lain baru dirasakan kehadirannya manakala misalnya mengambil alat permainannya.

3) *Onlooker Play* (penonton/ pengamat)

Onlooker Play yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain yang melakukan kegiatan bermain, dan tampak adanya minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya. Jenis kegiatan bermain ini pada umumnya tampak pada anak usia 2 tahun, atau dapat juga tampak pada anak yang belum kenal dengan anak lain di suatu lingkungan baru, sehingga malu atau ragu-ragu untuk bergabung dalam kegiatan bermain yang sedang dilakukan anak-anak lainnya. Oleh Laura E. Berk (1994) ketiga jenis kegiatan bermain ini dikategorikan sebagai *Nonsocial Play*, karena amat minimnya faktor interaksi sosial yang terjadi.

4) *Parallel Play* (bermain parallel)

Permainan model ini dilakukan secara bersama-sama oleh dua atau lebih anak, namun belum tampak adanya interaksi diantara mereka. Mereka melakukan kegiatan yang sama secara sendiri-sendiri. Bentuk kegiatan ini akan tampak pada anak-anak yang sedang bermain mobil-mobilan, membuat bangunan dari alat permainan lego atau balok-balok menurut kreasi masing-masing. Bentuk lainnya dapat berupa bermain sepeda atau sepatu roda tanpa berinteraksi.

Mereka melakukan kegiatan paralel; kegiatan yang sama, tapi tidak ada kerja sama diantara mereka. Hal ini dapat terjadi karena mereka masih amat egosentris dan belum mampu memahami atau berbagi rasa atau bekerja sama dengan anak lain.

5) *Assosiative Play* (permainan bersama)

Permainan ini ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan, tetapi jika tidak diamati akan tampak bahwa mereka sebenarnya tidak terlibat kerja sama. Misalnya anak yang sedang menggambar, mereka saling memberi komentar terhadap gambar masing-masing, berbagi pensil berwarna, ada interaksi diantara mereka namun sebenarnya kegiatan menggambar itu mereka lakukan sendiri-sendiri. Kegiatan bermain ini biasa tampak pada anak usia pra sekolah.

6) *Cooperative Play* (permainan bekerja sama)

Permainan ini ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan, untuk mencapai satu tujuan tertentu. Misalnya bermain dokter-dokteran, bekerja sama membuat karya bangunan dari balok-balok dan semacamnya. Kegiatan seperti ini biasanya tampak pada anak usia lima tahun, namun demikian perkembangannya tergantung pada latar belakang orang tua, sejauh mana mereka memberi kesempatan dan dorongan agar anak mau bergaul dengan sesama temannya. Kegiatan bermain bersama teman sebenarnya merupakan sarana untuk anak bersosialisasi atau bergaul atau membaaur dengan orang lain.

Bagi Mildred Parten, jenis-jenis kegiatan bermain seperti tersebut di atas, tampil berurutan dan menunjukkan perkembangan bermain pada anak. Sedang menurut penelitian mutakhir menunjukkan bahwa jenis kegiatan bermain tersebut tidaklah muncul berurutan. Munculnya jenis kegiatan yang lebih sosial akan menghentikan tampilnya kegiatan yang lebih non sosial atau kurang sadar interaksi sosialnya.

b. Jean Piaget (1962)

Sejalan dengan perkembangan kognisi atau daya pikir anak, Jean Piaget mengemukakan tahapan bermain sebagai berikut:

- 1) *Sensory Motor Play* (bermain mengandalkan indera dan gerakan-gerakan tubuh) (+3 atau 4 bulan- setengah tahun).

Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan bermain, kegiatan anak semata-mata merupakan kelanjutan dari kenikmatan yang diperolehnya. Kegiatan bayi hanya merupakan pengulangan dari hal-hal yang dilakukan sebelumnya. Jean Piaget menamakannya dengan *Reproduktif Assimilation*. Meskipun demikian kegiatan tersebut merupakan cikal bakal dan kegiatan bermain di tahap perkembangan selanjutnya.

Sejak usia 3-4 bulan, kegiatan anak lebih terkoordinasi dan dari pengalamannya anak belajar bahwa dengan menarik mainan yang tergantung di atas tempat tidurnya, maka mainan tersebut akan bergerak dan berbunyi. Kegiatan seperti ini diulang berkali-kali dan menimbulkan rasa senang, senang yang sifatnya fungsional dan senang karena dapat menyebabkan sesuatu terjadi. Pada usia 7-11 bulan kegiatan yang dilakukan anak bukan semata-mata berupa pengulangan, namun sudah disertai variasi. Pada usia 18 bulan baru tampak adanya percobaan-percobaan aktif pada kegiatan bermain anak. Anak sudah semakin mampu memvariasikan tindakannya terhadap berbagai alat permainan. Hal ini merupakan awal dari penjelajahan sistematis terhadap lingkungannya.

2) *Symbolic* atau *Make Believe Play* (+2-7 tahun)

Periode pra operasional yang terjadi antara 2-7 tahun dapat dikategorikan *Symbolic* atau *Make Believe Play*, tandanya ialah anak dapat bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai kegiatan yang berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. Sering kali anak menanyakan sesuatu hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diperolehnya. Walau sudah dijawab anak akan terus bertanya lagi. Anak sudah mulai dapat menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya menggunakan sapu sebagai kuda-kudaan, menganggap sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain. Bermain *Symbolic* juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan (menggabungkan) pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak, akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya. Dalam perkembangan selanjutnya kegiatan bermain simbolik ini akan semakin bersifat konstruktif dalam arti lebih mendekati kenyataan, merupakan latihan berpikir serta mengarahkan anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

3) *Social Play Games With Rules* (+8-11 tahun)

Dalam bermain dalam tahapan tertinggi penggunaan simbol lebih banyak diwarnai oleh nalar dan logika yang bersifat objektif. Sejak

usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *Games With Rules*, dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan.

4) *Games With Rules and Sport* (11 tahun keatas)

Contoh lain dari kegiatan bermain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan jenis permainan yang tergolong *Games* seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukannya berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi sebaik-baiknya. Dengan demikian bagi Jean Piaget, bermain pada awalnya dilakukan hanya sekedar demi kesenangan, lambat laun mengalami pergeseran. Bukan hanya rasa senang yang menjadi tujuan, tetapi ada suatu hasil akhir tertentu yang ingin dicapai, seperti ingin menang dan memperoleh hasil yang baik.

c. Rubin, Fein dan Vandenberg (1983) dan Smilansky (1968)

Pendapat Rubin, Pein, Vandenberg dan Smilansky dalam bukunya Laura E. Berk (1994), *Child Development*, dikemukakan bahwa tahapan perkembangan bermain kognitif anak adalah sebagai berikut:

1) Bermain fungsional (*Functional Play*)

Bermain seperti ini biasanya tampak pada anak berusia 1-2 tahunan berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan bermain ini dapat dilakukan dengan atau tanpa alat permainan. Misalnya: berlari-lari sekeliling ruang tamu, mendorong atau menarik mobil-mobilan, mengolah lilin atau tanah liat tanpa maksud untuk membuat bentuk tertentu dan yang semacamnya.

2) Bermain bangun membangun (*Constructive Play*)

Bermain membangun sudah dapat terlihat pada anak berusia 3-6 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Misalnya: membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan lego, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar dan yang semacamnya.

3) Bermain pura-pura (*Make Believe Play*)

Kegiatan bermain pura-pura mulai banyak dilakukan anak berusia 3-7 tahun. Dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat juga anak melakukan peran imajinatif memainkan tokoh yang dikenalnya melalui film kartun atau dongeng. Misalnya: main rumah-rumahan, polisi dan penjahat, jadi "*Batman*" atau ksatria baja hitam.

4) Permainan dengan peraturan (*Games With Rules*)

kegiatan jenis ini umumnya sudah dapat dilakukan anak usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan bermain ini, anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan. Aturan permainan awalnya diikuti anak berdasarkan yang diajarkan orang lain. Lambat laun anak memahami bahwa aturan itu dapat dan boleh diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan, asalkan tidak terlalu menyimpang jauh dari aturan umumnya. Misalnya: main kasti, galah asin atau gerobak sodor, ular tangga, monopoli, kartu, bermain tali dan sebagainya.

Jika kita berbicara mengenai tahapan perkembangan bermain, maka kita mau tidak mau kita juga akan membicarakan jenis kegiatan bermain menjadi ciri khas masing-masing tahapan usia. Menurut Kathleen Stassen Berger (1983) kegiatan bermain dapat dibedakan atas:

- 1) *Sensori Motor Play* (kegiatan yang mengandalkan indera dan gerakan-gerakan tubuh)
- 2) *Mastery Play* (bermain untuk menguasai keterampilan tertentu)
- 3) *Rough and Tumble Play* (bermain kasar)
- 4) *Social Play* (bermain bersama)
- 5) *Dramatic Play* (bermain peran atau khayal)

Sensory Motor Play sudah tampak sejak usia 3 bulan (sama dengan pendapat Jean Piaget), kemudian *Master Play* dan *Rough and Tumble Play* pada usia selanjutnya. *Social dan Dramtic Play* baru tampak pada saat anak mencapai usia pra sekolah. Jadi ada suatu perkembangan bermain yang berubah sesuai dengan meningkatnya usia anak.

d. Harlock (1981)

Harlock mengemukakan bahwa perkembangan bermain terjadi melalui tahapan sebagai berikut:

1) Tahap penjelajahan (*Exploartory Stage*)

Ciri khasnya adalah berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda sekelilingnya, lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas, saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan, sehingga anak mengamati setiap benda yang dapat diraihnya.

2) Tahap mainan (*Toy Stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara usia 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Mereka pikir benda mainannya dapat makan, berbicara, merasa sakit, dan sebagainya. Biasanya hal ini terjadi pada usia pra sekolah, anak-anak di taman kanak-kanak biasa bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap dan bermain seperti layaknya teman

bermainnya. Selain itu pada masa ini anak sangat suka meminta dibelikan mainan, kadang-kadang mereka hanya sekedar meminta saja tanpa memperdulikan kegunaannya.

3) Tahap bermain (*Play Stage*)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuknya anak ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak, karena itu tahap ini dinamakan tahap bermain. Anak bermain dengan alat permainan, yang lama kelamaan berkembang menjadi *Games*, olahraga, dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan oleh orang dewasa.

4) Tahap melamun (*Day Dream Stage*)

Tahap ini diawali saat anak mendekati masa pubertas. Saat ini anak sudah mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktunya untuk melamun atau berkhayal. Biasanya lamunan atau khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa tidak dipahami oleh orang lain.

8. Pengertian bermain sensori motor

Santrock (2002: 272-275) bermain sensori motor adalah perilaku yang diperhatikan oleh bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan (skema sensori motor mereka).

Menurut Piaget, bermain fungsional atau sensori motor dimaksudkan bahwa anak belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungannya. Kebutuhan sensori motor anak didukung ketika anak-anak disediakan kesempatan untuk bergerak secara bebas berhubungan dengan bermacam-macam bahan dan alat permainan, baik di dalam maupun di luar ruangan, dihadapkan dengan berbagai jenis bahan bermain yang berbeda yang mendukung setiap kebutuhan perkembangan anak. Anak dibina dengan berbagai cara agar mereka dapat bermain dengan penuh dan diberikan sebanyak mungkin kesempatan untuk menambah macam gerakan dan meningkatkan perkembangan sensori motor.

Jenis-jenis permainan sensori motor (praktis):

- a. Menggunakan semua indera dengan menyentuh, mengeksplorasi benda, berlari, meluncur, berputar, melempar bola.
- b. Dalam penelitian ini peneliti mengambil dua penelitian yaitu: eksplorasi benda dan melempar bola sedang.

Adapun langkah-langkah bermain eksplorasi benda sebagai berikut:

- a. Menyiapkan alat-alat bermain: botol, cangkir, baskom, air.
- b. Anak dikelompokkan menjadi 4 kelompok dan diberi tugas memasukan air ke dalam botol aqua tanpa tumpah.

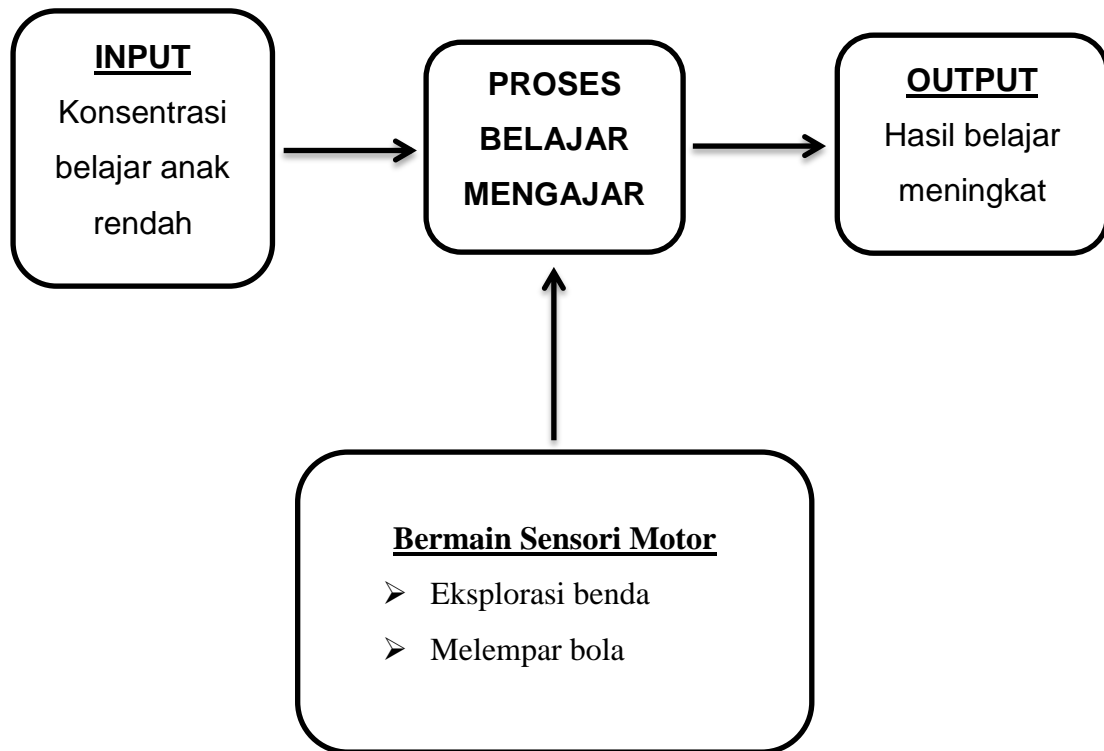
Langkah-langkah bermain melempar bola sedang sebagai berikut:

- a. Menyiapkan alat untuk bermain: bola sedang.
- b. Anak-anak berbaris di lapangan membentuk lingkaran, peneliti berada di tengah lingkaran mempraktekkan bagaimana cara bermain melempar bola dan menangkap bola sedang yang dibantu oleh kolaborator.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian oleh Adin Nuryadin 2013 upaya meningkatkan konsentrasi belajar TK Angkasa bahwa dengan memusatkan perhatian dan pikiran kita terhadap suatu pelajaran maka kita akan mampu berkonsentrasi dalam belajar dengan diiringi situasi dan kondisi yang nyaman bagi anak.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Jika bermain sensori motor diterapkan maka konsentrasi belajar anak meningkat.

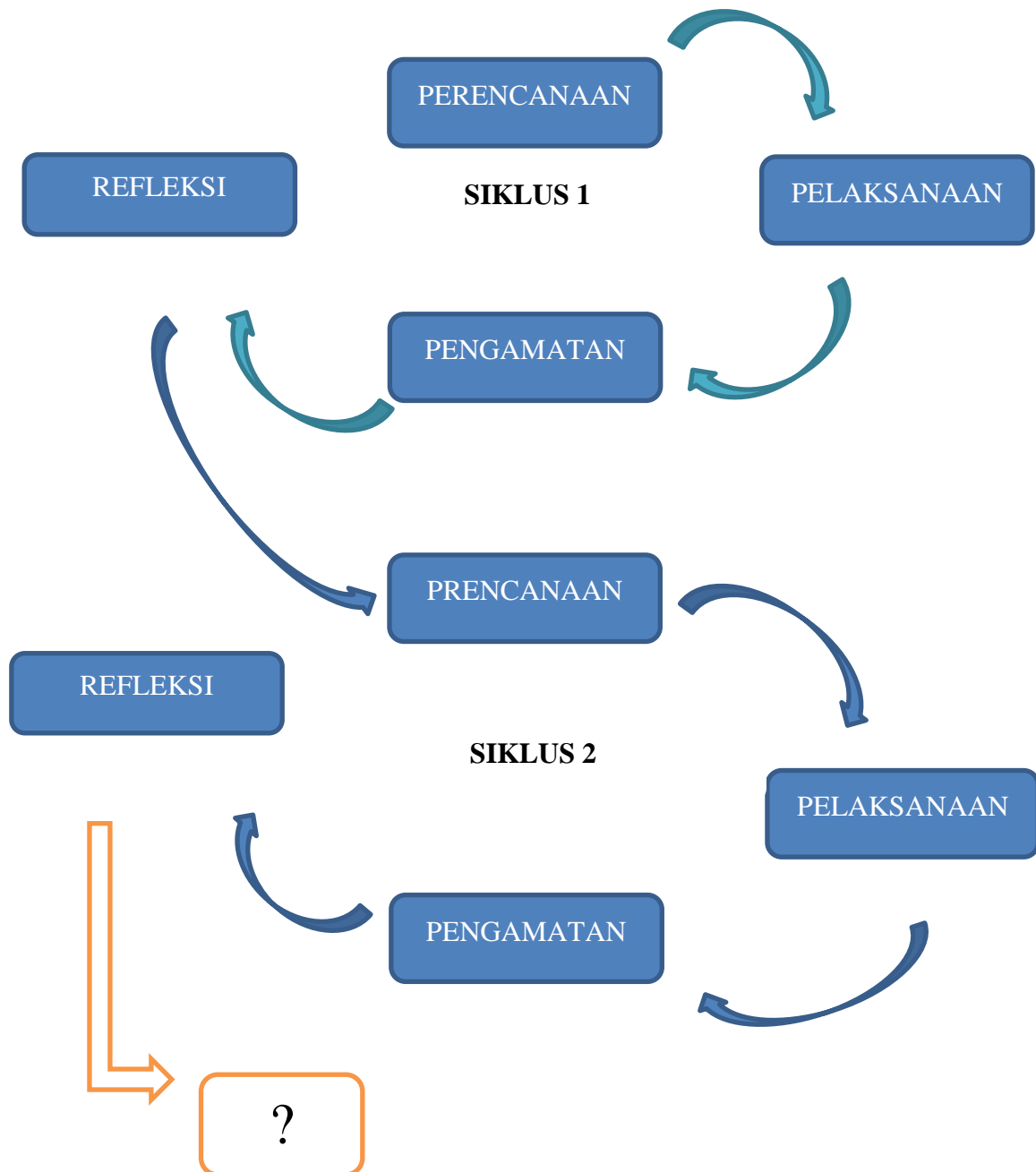
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar (Kunandar, 2009:41). Dalam penelitian ini penulis melaksanakan penelitian tindakan guna untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan bermain sensori motor. Untuk itu tindakan kelas dilakukan dalam dua siklus, pada setiap siklus meliputi empat tahap kegiatan yaitu: 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Observasi, dan 4) refleksi



Gambar 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas. Sumber: (Arikunto, 2010: 17)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas B2 RA Ummatan Wahidah Curup. Waktu pelaksanaan pada semester genap dari bulan Februari-Mei tahun ajaran 2013-2014, dalam satu minggu dua kali pelaksanaan. Jadwal kegiatan terlampir.

C. Subjek/Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik RA Ummatan Wahidah terdiri dari 20 orang anak, 10 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Objeknya adalah tentang konsentrasi belajar. Peran partisipan dalam penelitian terlampir.

D. Jenis Tindakan

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini semua langkah tindakan yang akan dilaksanakan disusun secara rinci mulai dari rencana kegiatan mingguan (RKM), membuat rencana kegiatan harian (RKH) sesuai dengan yang akan diajarkan, menentukan rencana pembelajaran yang mencakup metode/teknik mengajar, mengalokasikan waktu, serta teknik observasi dan evaluasi.

2. Tahap pelaksanaan/ Implementasi

Tahap ini merupakan pelaksanaan (implementasi) dari semua rencana yang dibuat. Pada kegiatan ini penulis menerapkan bermain sensori motor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak.

3. Tahap Observasi dan Evaluasi

Tahap observasi ini dilaksanakan dalam rangka mengumpulkan data. Observasi dilaksanakan pada saat proses pembelajaran mengenai aspek perhatian dan ingatan.

4. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan kemudian dianalisis dan digunakan sebagai bahan refleksi. Jika hasil yang didapat belum mencapai tujuan, maka dilakukan siklus berikutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, dokumentasi dan evaluasi dalam pengembangan pembelajaran yang diberikan:

1. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung dan ikut terlibat dalam pengamatan tersebut. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui konsentrasi belajar anak. Adapun aspek-aspek yang di observasi adalah:

- 1) Anak antusias terhadap tugas-tugas yang diberikan
- 2) Anak mampu mengerjakan tugas yang diberikan
- 3) Anak merasa aman dan nyaman
- 4) Anak dapat menyelesaikan tugas dengan baik.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu hasil karya anak yang dilakukan anak saat melakukan kegiatan berupa foto-foto hasil kegiatan. Dokumentasi digunakan untuk mempermudah memperoleh data tentang tingkat konsentrasi anak dalam belajar.

3. Penugasan

Penugasan merupakan cara penilaian untuk anak baik secara perorangan maupun kelompok; penugasannya berupa mengeksplorasi benda dengan cara memasukan air ke dalam botol, melempar dan menangkap bola sedang.

F. Instrument

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi anak dan lembar observasi guru. Instrumen terlampir.

G. Teknik Analisis Data

Data adalah sejumlah informasi yang dapat memberikan gambaran tentang sesuatu keadaan atau masalah baik yang berupa angka-angka maupun berbentuk kategori seperti: Baik, Cukup dan Kurang.

Pengertian lain tentang data adalah catatan penilaian, berupa fakta maupun angka-angka (Arikunto, 2000:19). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, data yang diperoleh saat langsungnya proses pembelajaran.

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus statistik sederhana, yaitu persentase dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka persentase

F : Anak yang tuntas belajar

N : Jumlah anak

Deskriptor penilaian bermain sensori motor terlampir.

H. Indikator Keberhasilan

1. 75% anak perhatian
2. 75% anak ingat