

Upaya Meningkatkan Konsentrasi Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia 5-7 Tahun di TK IT Al Jawwad

¹Inda Syaputri, ²Ratna Istiarini

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tangerang
e-mail : inda.syaputri28@gmail.com, ratnaistiarini@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berusaha untuk meningkatkan konsentrasi melalui permainan tradisional pada anak usia 5-7 tahun di TK IT Al Jawwad. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 3 (tiga) Siklus. Prosedur penelitian ini terdiri dari 4 (empat) tahap, yaitu Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah anak didik kelompok B1 dimana anak-anak mengalami masalah dalam konsentrasi seperti fokus, memperhatikan maksimal 5 menit, dan memilih kegiatan yang diinginkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan konsentrasi melalui permainan tradisional. Konsentrasi pada Siklus I mencapai 63%, Siklus II meningkat mencapai 78%, dan meningkat lebih baik lagi pada Siklus III 96%. Kesimpulan penelitian ini bahwa melalui permainan tradisional yang variatif dapat meningkatkan konsentrasi, terbukti bahwa penerapan melalui permainan tradisional dapat meningkatkan konsentrasi anak kelompok B1 di TK IT Al Jawwad.

Kata kunci: Anak Usia 5-7 Tahun, Konsentrasi, Permainan Tradisional.

Pengantar

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling *fundamental* (mendasar) karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal.

“*Ceria*”

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 10, No. 1, Juli 2019

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

Peran pendidikan sangatlah penting. Pendidik juga harus mampu memfasilitasi aktivitas anak dengan materi yang beragam. Pengertian pendidik dalam hal ini tidak hanya terbatas pada guru saja, tetapi juga orang tua dan lingkungan. Seorang anak membutuhkan lingkungan yang kondusif untuk tumbuh dan berkembang dengan baik. (Noorlaila, 2010:15)

Proses belajar membutuhkan konsentrasi. Tanpa konsentrasi, maka peristiwa belajar itu sesungguhnya tidak ada atau tidak berlangsung. Konsentrasi adalah kemampuan memusatkan pikiran kepada sesuatu masalah yang harus dipecahkan. Bagi anak, pemusatan pikiran atau konsentrasi ini terjadi ketika anak mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas. Hal ini bertujuan agar anak mampu memahami setiap pelajaran yang diberikan oleh gurunya, sehingga dalam proses belajar mengajar, kompetensi yang diharapkan dapat dikuasai anak dengan baik. Susanto (2011:51)

Manfaat yang dapat diperoleh jika anak mampu berkonsentrasi dengan baik pada saat mengikuti proses pembelajaran di kelas adalah anak akan mudah dan cepat menguasai materi yang disajikan. Anak akan konsentrasi memiliki ciri melakukan kegiatan dengan baik. Konsentrasi dapat dijadikan sebagai tanda ketertarikan anak mengenai pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga anak yang sedang konsentrasi akan lebih mudah memahami kegiatan pembelajaran. Selain itu, konsentrasi juga mampu menambah semangat maupun motivasi anak untuk lebih terlihat dalam proses belajar mengajar, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-7 tahun yaitu; 1). Fokus. 2). Anak memperhatikan maksimal 5 menit. 3). Anak memilih kegiatan yang diinginkan. Anak yang berkonsentrasi akan menunjukkan ketertarikannya pada aktivitas permainan yang menarik. Hal ini dilakukannya dengan spontan dan menyenangkan sambil bermain.

“*Ceria*”

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 10, No. 1, Juli 2019

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

Salah satu agar anak dapat meningkatkan konsentrasi adalah dengan cara bermain permainan tradisional. Bermain adalah salah satu merupakan naluri ilmiah yang telah melekat pada diri anak sejak bayi, anak-anak telah memainkan tangan dan jari-jari kaki mereka, benda-benda di sekeliling, memperhatikan gerakan mainan gantung atau cahaya, menggigit, memasukan benda-benda ke dalam mulut, atau memproduksi suara-suara. Seiring pertambahan usia, anak-anak memainkan permainan-permainan yang makin kompleks. Pengenalan mereka juga makin akrab dengan permainan-permainan yang membutuhkan keterampilan tertentu dan kerja sama tim.

Menurut Hasanah (2017) permainan tradisional adalah permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui lisan (h.15). Dalam hal ini anak diajak belajar melalui permainan tradisional dengan berbagai macam permainan, misalnya congklak, engrang, engklek, ular naga dan lain sebagainya.

Permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. Sebagai salah satu wujud budaya yang wariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya, permainan tradisional memiliki berbagai kelebihan dan manfaat. Ada beberapa permainan tradisional yang dapat dipelajari anak usia Taman Kanak-Kanak dengan bermain sambil belajar, salah satunya adalah bermain congklak dengan 5 lubang, 6 lubang dan 7 lubang.

Dengan demikian, permainan tradisional dengan bermain congklak 5 lubang, congklak 6 lubang, dan congklak 7 lubang dapat membantu meningkatkan konsentrasi anak. Melalui permainan tradisional ini anak dapat bereksplorasi dengan hal-hal yang baru, yang menarik dan memberi pengalaman langsung bagi mereka sehingga menambah pengetahuannya.

Metode

“*Ceria*”

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 10, No. 1, Juli 2019

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subyek penelitian adalah anak kelompok B1 (usia 5-7 tahun) di TK Islam Terpadu Al Jawwad Kecamatan Cikupa Kabupaten Tangerang. Menurut Arikunto, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. (Arikunto dkk, 2016, h.2). Jadi Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang mendeskripsikan sebab akibat atas perlakuan dengan cermat yang dilakukan oleh guru di dalam kelas sendiri melalui refleksi diri untuk memperbaiki profesinya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik terus meningkat.

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru dan didampingi oleh guru yang berperan sebagai kolaborator untuk membantu peneliti mendapatkan informasi dan menafsirkan data yang diperoleh selama penelitian. Tindakan yang dilakukan adalah meningkatkan konsentrasi pada anak usia 5-7 tahun, dengan fokus pada aspek-aspek konsentrasi 1). Fokus dalam sub indikator (a) anak memperhatikan satu objek tertentu, (b) anak tidak mudah terganggu, (c) anak tenang mendengarkan penjelasan guru. 2). Memperhatikan maksimal 5 menit dalam sub indikator (a) anak duduk diam memperhatikan, (b) anak diberi pertanyaan menjawab dengan benar, (c) anak merespon setiap penjelasan guru. 3). Memilih kegiatan yang diinginkan dalam sub indikator (a) anak mengikuti aturan kegiatan yang ditentukan, (b) anak menunjuk salah satu permainan yang diinginkan, (c) anak menyelesaikan kegiatan yang dipilih. Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc.Taggart, dimana pada dasarnya penelitian tindakan kelas sangat khas, yaitu ditandai dengan adanya siklus-siklus. (Kurniasih dkk, 2014, h.29). Tahapan penelitian yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu perencanaan (*plan*),

“Ceria”

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 10, No. 1, Juli 2019

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

pelaksanaan tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Kegiatan tersebut disebut dengan siklus kegiatan pemecahan masalah. Apabila satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan ke arah perbaikan (peningkatan mutu), kegiatan riset/penelitian dilanjutkan pada siklus kedua, dan seterusnya sampai dengan peneliti merasa puas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas kelompok B1 di TK Islam Terpadu Al Jawwad, Kecamatan Cikupa Kabupaten Tangerang untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-7 tahun melalui permainan tradisional dilaksanakan dalam 3 siklus, setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Konsentrasi anak diukur berdasarkan tiga indikator yaitu, fokus, memperhatikan maksimal 5 menit dan memilih kegiatan yang diinginkan.

Penerapan kegiatan dalam meningkatkan konsentrasi yang dilakukan peneliti membahas tema serta menggunakan media dan kegiatan permainan tradisional yang berbeda pada setiap siklusnya. Pada siklus I tema yang dibahas adalah tema *My Family* sub tema Kebutuhan Pakaian. Permainan tradisional dengan kegiatan bermain congklak 5 lubang. Media yang digunakan adalah congklak 5 lubang dan biji congklak/kerang.

Dalam Siklus I Peneliti mengamati anak-anak mulai terlihat antusias dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam konsentrasi melalui permainan tradisional congklak 5 lubang. Peningkatan hasil belajar konsentrasi di kelompok B1 di TK Islam Terpadu Al Jawwad Kec. Cikupa, Kab. Tangerang belum berkembang dengan baik, hal ini terlihat suasana belajar yang masih belum kondusif karena rasa ingin tahu anak yang tinggi memicu banyak pertanyaan

“Ceria”

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 10, No. 1, Juli 2019

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

dari anak sehingga suasana menjadi agak ramai, anak juga masih belum berkonsentrasi karena belum faham cara memainkan congklak dengan 5 lubang sehingga masih perlu bimbingan dan arahan.

Tabel 1

Hasil Observasi Siklus I Konsentrasi

No	Nama Anak	Indikator									Σ Skor	Presentase
		1			2			3				
1	IBR	4	3	3	3	4	4	2	4	3	30	83
2	RDA	2	1	2	3	1	1	3	3	3	19	53
3	NDA	4	4	3	3	3	3	4	4	3	31	86
4	GLH	2	1	2	1	3	2	2	3	2	18	50
5	MSH	3	3	3	3	2	1	3	3	2	23	64
6	MLZ	2	1	2	1	2	3	2	2	2	17	47
7	JDY	4	3	4	3	4	3	3	4	3	31	86
8	RHN	3	2	3	4	2	3	4	4	3	28	78
9	TGH	3	2	3	2	1	1	3	3	3	21	58
10	ZKA	3	2	3	3	1	1	3	2	2	20	56
11	HLA	3	2	2	2	3	2	2	3	2	21	58
12	YSF	1	1	2	1	1	1	2	3	2	14	39
Jumlah											273	758,3
Rata-rata											22,8	63

Hasil Tabel 1 di atas, terlihat bahwa konsentrasi melalui permainan tradisional pada siklus ini sudah mulai ada peningkatan sebesar 63%, telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan di siklus I, peneliti melakukan perbaikan pada siklus II agar hasil yang dicapai dapat lebih optimal. Peneliti dalam perencanaan Siklus II merencanakan permainan tradisional dengan bermain congklak 6 lubang, hal ini bertujuan agar anak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan dan akan lebih bersemangat dalam belajar khususnya dalam meningkatkan konsentrasi anak. Pada siklus II tema yang dibahas adalah *My Family* subtema Kebutuhanku Makanan. Media yang digunakan adalah congklak 6 lubang, biji congklak/kerang dan lembar penugasan.

Observasi dan hasil belajar anak pada siklus II, sudah ada peningkatan dalam konsentrasi anak. Pada saat kegiatan bermain congklak 6 lubang anak

“Ceria”

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 10, No. 1, Juli 2019

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

sudah berkembang sangat baik, namun dalam indikator memperhatikan maksimal 5 menit dan fokus, masih harus distimulasi karena masih ada beberapa anak yang masih perlu bimbingan.

Tabel 2
Hasil Observasi Siklus II konsentrasi

No	Nama Anak	Indikator									Σ Skor	Presentase
		1			2			3				
1	IBR	4	3	4	3	4	4	3	4	3	32	89
2	RDA	3	2	3	4	2	2	4	3	3	26	72
3	NDA	4	4	4	4	3	3	4	4	3	33	92
4	GLH	3	2	3	2	4	3	3	3	2	25	69
5	MSH	4	3	4	4	3	2	4	3	3	30	83
6	MLZ	3	2	3	2	3	4	2	3	3	25	69
7	JDY	4	3	4	4	4	4	3	4	3	33	92
8	RHN	4	3	4	4	3	4	4	4	3	33	92
9	TGH	4	2	4	3	2	2	3	3	4	27	75
10	ZKA	4	3	3	3	2	2	4	3	3	27	75
11	HLA	4	3	3	3	3	2	3	3	2	26	72
12	YSF	2	2	3	2	2	2	3	4	2	22	61
Jumlah											339	941,7
Rata-rata											28,3	78

Hasil dari data pada Tabel 2 di atas, terlihat bahwa konsentrasi melalui permainan tradisional pada siklus ini telah meningkat dengan persentase peningkatan sebesar 78 %, telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan di siklus II, peneliti melakukan perbaikan pada siklus III agar hasil yang dicapai dapat lebih optimal lagi. Peneliti dalam perencanaan Siklus III merencanakan permainan tradisional dengan bermain congklak 7 lubang, hal ini bertujuan agar anak lebih antusias dan senang dalam mengikuti kegiatan dan lebih bersemangat lagi dalam belajar khususnya dalam meningkatkan konsentrasi anak. Pada siklus III tema yang

“Ceria”

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 10, No. 1, Juli 2019

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

dibahas *My Family* sub Tema Kesukaanku. Media pembelajaran pada kali ini congklak 7 lubang, biji congklak/kerang dan lembar penugasan.

Observasi dan hasil belajar anak pada siklus III, menunjukkan adanya perbaikan, baik hasil belajar maupun dalam proses pembelajaran, dimana meningkatnya konsentrasi menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal tersebut ditunjukkan dari peningkatan presentase hasil belajar anak. Selain itu, anak-anak dapat pengalaman baru dari proses pembelajaran tersebut. Dari permainan tradisional ini anak langsung mempraktekan pembelajaran sehingga anak-anak mendapat pengalaman langsung, menjadikan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan dan dari pembelajaran ini juga dapat mengembangkan aspek perkembangan lainnya.

Tabel 3
Hasil Observasi Siklus III konsentrasi

No	Nama Anak	Indikator									Σ Skor	Presentase
		1			2			3				
1	IBR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
2	RDA	4	3	4	4	3	3	4	4	4	33	92
3	NDA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
4	GLH	4	4	4	3	4	4	4	3	4	34	94
5	MSH	4	4	4	4	3	3	4	4	4	34	94
6	MLZ	4	3	4	4	4	4	3	4	4	34	94
7	JDY	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
8	RHN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
9	TGH	4	3	4	4	3	3	4	4	4	33	92
10	ZKA	4	4	4	4	3	3	4	4	4	34	94
11	HLA	4	4	4	4	4	3	4	4	3	34	94
12	YSF	4	4	4	3	3	4	4	4	3	33	92
Jumlah											413	1147,2
Rata-rata											34,4	96

Hasil dari data pada Tabel 3 di atas, terlihat bahwa konsentrasi melalui permainan tradisional pada siklus ini telah meningkat dengan persentase peningkatan sebesar 96 %, yaitu dari 12 anak ada 12 anak yang skor konsentrasi

“*Ceria*”

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 10, No. 1, Juli 2019

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Dengan peningkatan pada indikator konsentrasi tersebut dimana sudah memenuhi kriteria keberhasilan, maka penelitian ini tidak perlu dilaksanakan pada siklus berikutnya dan tindakan berhenti pada siklus III.

Berdasarkan pemaparan hasil dari data konsentrasi anak di atas dapat diketahui bahwa melalui permainan tradisional dapat menstimulasi konsentrasi

- 1). Fokus dalam sub indikator (a) anak memperhatikan satu objek tertentu, (b) anak tidak mudah terganggu, (c) anak tenang mendengarkan penjelasan guru.
- 2). Memperhatikan maksimal 5 menit dalam sub indikator (a) anak duduk diam memperhatikan, (b) anak diberi pertanyaan menjawab dengan benar, (c) anak merespon setiap penjelasan guru.
- 3). Memilih kegiatan yang diinginkan dalam sub indikator (a) anak mengikuti aturan kegiatan yang ditentukan, (b) anak menunjuk salah satu permainan yang diinginkan, (c) anak menyelesaikan kegiatan yang dipilih. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dirancang sedemikian rupa untuk menstimulasi konsentrasi anak. Dalam kegiatan permainan tradisional, anak-anak mendapat pengalaman langsung dan menambah pengetahuan dari bermain congklak 5 lubang, congklak 6 lubang dan congklak 7 lubang. Kegiatan-kegiatan pembelajaran tersebut dapat menstimulasi konsentrasi anak fokus, memperhatikan maksimal 5 menit dan memilih kegiatan yang diinginkan.

Penelitian A. Istiqomah yang berjudul “Upaya Meningkatkan Perhatian Dengan Media Boneka Tangan di Kelompok A TK ABA Jogoyuda” Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan perhatian anak melalui boneka tangan di anak kelompok A di TK ABA Jogoyuda tahun ajaran 2014-2015, dimana rata-rata kemampuan perhatian anak meningkat di siklus I sebesar 60% (9 anak), siklus II meningkat menjadi 90,33% (14 anak) dari 15 anak yang berhasil. Dari penelitian tersebut rata-rata kemampuan perhatian anak

“Ceria”

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 10, No. 1, Juli 2019

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

meningkat secara signifikan (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini FIP UNY Edisi 7

Tahun ke 4, 2015,h.1)

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan berkenaan dengan upaya meningkatkan konsentrasi melalui permainan tradisional pada anak usia 5-7 tahun di TK IT Al Jawwad, maka dapat disimpulkan bahwa, melalui permainan tradisional dapat meningkatkan konsentrasi anak usia 5-7 tahun di TK IT Al Jawwad, hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya konsentrasi yang pada kondisi awal didapatkan data dengan presentase 49% naik di Siklus I menjadi 63%, kemudian meningkat di Siklus II menjadi 78% dan meningkat lagi di Siklus III menjadi 96%. Sehingga terlihat dimana besar presentase kenaikan antara Kondisi Awal ke Siklus I sebesar 14%, dari Siklus I ke Siklus II sebesar 15%, dan dari Siklus II ke Siklus III sebesar 18%. Kondisi pada saat pelaksanaan kegiatan melatih konsentrasi melalui permainan tradisional, anak-anak sangat antusias sekali mengikuti permainan sehingga mereka terlihat senang dan semangat. Pembelajaran melalui permainan tradisional sangat menarik minat belajar anak dimana anak dapat pengalaman langsung dari kegiatan tersebut, sehingga dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan. Hal ini juga dapat meningkatkan konsentrasi anak seperti fokus saat kegiatan, memperhatikan maksimal 5 menit dan memilih kegiatan yang diinginkan.

Daftar Acuan

Arikunto, dkk. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. PT Bumi Aksara.

Hasanah, dkk. (2017). *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta. Aswaja Pressindo.

“Ceria”

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 10, No. 1, Juli 2019

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

Istiqomah A. (2015). *Upaya Meningkatkan Perhatian Dengan Media Boneka Tangan di Kelompok A Tk ABA*. Yogyakarta. UNY.

Kurniasih, dkk. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta. Kata Pena.

Noorlaila, Iva. (2010). *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Yogyakarta. Pinus Book Publuser.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta. Kencana Prenada media Group.