

Anakta

anaktajurnal@gmail.com



MENINGKATKAN KEMAMPUAN KONSENTRASI ANAK MELALUI MEDIA PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK B DI RA UMDI AL-IHSAN PAREPARE

Tien Asmara Palintan¹, Sri Mulianah², Hariska³

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Negeri Parepare

tienasmara@iainpare.ac.id

srimulianah@iainpare.ac.id

hariska@iainpare.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi anak dengan menggunakan media Puzzle. Metode penelitian ini merupakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus dalam pengumpulan data. Adapun metode pengumpulan dan pengelolaan data yaitu menggunakan metode observasi, dokumentasi dan wawancara. Hasil dari penelitian yaitu dengan menggunakan media puzzle kemampuan konsentrasi anak meningkat, dimana seorang pendidik menggunakan metode bermain sambil belajar agar anak dapat berkonstrasi dan dapat melatih kesabaran anak dalam menyusun media puzzle.

Kata Kunci : Konsentrasi, Anak Usia Dini, Dan Media Puzzle

Abstract

The purpose of this research is to improve children's concentration ability by using puzzle media. This research method is a qualitative research method using a case study approach in data collection. The methods of collecting and managing data are using observation, documentation and interview methods. The results of the study are by using puzzle media the ability to concentrate on children increases, where an educator uses the method of playing while learning so that children can concentrate and can train children's patience in compiling puzzle media.

Keyword: Concentration, Childhood, and Puzzle Media

Pendahuluan

Ada lima aspek perkembangan pada anak usia dini salah satunya ialah aspek perkembangan kognitif (Sumiyati. 2018). Pada masa tersebut proses pertumbuhan dan perkembangan dari beberapa aspek yang mengalami masa yang pesat dalam jangkauan perkembangan kehidupan anak, salah satu

aspek perkembangan anak yaitu kognitif. Perkembangan kognitif merupakan suatu perkembangan yang memiliki tahapan sesuai dengan rentang usia. Kognitif memiliki keahlian yang penting pada pertumbuhan dan perkembangan anak yang memiliki beberapa faktor yang termasuk rentang perhatian. Rentang perhatian merupakan jumlah waktu yang diperoleh oleh anak agar dapat fokus

dalam melakukan sesuatu. Rentang perhatian pada anak disebabkan dari berbagai faktor, terkait lambatnya sistem perkembangan saraf, faktor lingkungan, dan lain sebagainya (Pratiwi & Asi'ah, 2022).

Pembangunan kognitif berfokus pada kemampuan berpikir, pemecahan masalah, rasional dan mengingat. Perkembangan kognitif berkaitan langsung pada perkembangan kemampuan lainnya terkait komunikasi, motorik, sosial, emosi dan kemampuan untuk menyesuaikan diri selain itu kognisi seseorang dapat meningkatkan secara bertahap mulai lahir hingga proses interaksi anak pada lingkungan sekitarnya (Basri, 2018). Perkembangan kognitif umumnya berhubungan dengan masa perkembangan motorik. Perkembangan kognitif bisa membuat bagaimana saya pikir bisa berkembang dan berfungsi, sehingga bisa berpikir. Perkembangan kognitif merupakan suatu proses dimana seorang anak bisa mengembangkan keterampilan untuk menerapkan ilmu pengetahuannya. Kognitif ialah fungsi mental yang terdiri dari tanggapan, ide, simbol, pikiran dan pemecahan masalah. Istilah kognisi dapat dikatakan sebagai suatu pikiran bagaimana manusia menghambat pengetahuan yang terkait pada dunia dan cara mengorganisasikan pengalaman mereka, pengembangan kognitif anak dapat melatih konsentrasi anak (Filtri & Sembiring, 2018)

Ada beberapa metode yang dapat diterapkan dalam melatih konsentrasi anak salah satunya adalah metode bermain. Metode bermain ialah suatu aktivitas yang baik yang bisa mengembangkan kemampuan keterampilan anak yang sudah diterapkan pada kurikulum. Dengan bermain anak bisa mendapatkan dan membuat informasi belajar terkait hal-hal yang ada dan dapat melatih keterampilan anak yang ia miliki. Dengan bermain dapat menyesuaikan perkembangan anak dari segi belajar sambil bermain dan

bermain sambil belajar. Alat permainan edukatif atau APE merupakan permainan yang dapat merangsang otak dan menciptakan kreativitas, memberikan pembelajaran yang menyenangkan serta melatih konsentrasi anak (Samsudin, 2008). Dengan aktivitas bermain anak mendapatkan berbagai macam terkait kehidupan di lingkungan sekitarnya, dengan bermain anak bisa mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, oleh karena itu bermain sambil belajar iaitu aktivitas yang menyenangkan untuk anak dan dapat melatih konsentrasi anak (Apriani, Dkk, 2020)

Konsentrasi merupakan bagaimana seseorang dapat fokus untuk melaksanakan sesuatu sampai tugasnya selesai dengan tepat waktu yang ditetapkan, anak yang mempunyai konsentrasi baik, anak gampang mempelajari sesuatu dan dapat mengingat sesuatu yang telah dipelajarinya. Sebaliknya jika anak mempunyai konsentrasi yang kurang, maka anak belum mampu menyelesaikan tugasnya dengan tepat waktu dan hasil yang didapatkan dapat dikatakan kurang baik (Nusufi, 2016). Adapun contoh anak yang tidak konsentrasi di dalam kelas seperti anak suka mengganggu temannya saat belajar, anak asik sendiri dengan dunianya dan lain sebagainya. Untuk itu seorang pendidik menerapkan salah satu metode belajar yaitu belajar sambil bermain dalam proses pembelajaran. Adapun penyebab kurangnya konsentrasi anak ialah anak merasa lelah, lapar, memiliki keinginan untuk melaksanakan sesuatu, selalu mengharapkan orang lain dan lain sebagainya. Untuk itu sebagai orang tua dan guru harus memperhatikan penyebab kurangnya konsentrasi anak saat melaksanakan kegiatan proses belajar (Manurung & Simatupang, 2019). Untuk melatih konsentrasi dan minat anak dibutuhkan media yang dapat menarik konsentrasi anak. Adapun media yang bisa digunakan untuk membuat anak tertarik

dalam mengikuti proses pembelajaran ialah media puzzle.

Media puzzle berasal dari bahasa Inggris ialah bongkar pasang. Menurut Yulianti (2011) media puzzle merupakan media yang tidak asing lagi bagi anak, karena biasanya anak-anak lebih menyukai menyusun dan mencocokkan "bentuk" dan "tempatnya". Anak akan lebih menyukai permainan Puzzle karena permainan tersebut memiliki berbagai macam gambar yang menarik atau unik. Media puzzle merupakan suatu gambar yang terbagi menjadi potongan-potongan gambar dengan tujuan untuk melatih daya pikir, melatih kasabaran, dan lain sebagainya. Selain itu dengan memakai media puzzle kemampuan kognitif anak dapat tercapai seperti mengelompokkan benda sesuai dengan warna, bentuk dan ruang, mengelompokkan benda sesuai dengan kelompoknya masing-masing atau kelompok yang memiliki pasangan dengan dua variasi dan kemampuan untuk berpikir dalam menyelesaikan masalah (Mahardika, Dkk, 2013). Menurut Nisa media Puzzle dapat mengembangkan solidaritas, dapat membangun kerja sama antara anak. Dengan menggunakan media Puzzle anak dapat berpikir bagaimana cara menyusun potong-potongan gambar tersebut hingga menjadi gambar yang utuh. Selain itu media Puzzle dapat mengasah kesabaran anak dan melatih konsentrasi anak dalam melakukan kegiatan bermain (Riadi & Supriyono, 2014).

Berdasarkan hasil observasi selama Praktik Pengalaman Lapangan yang telah dilakukan di Ra Umdi Al-Ihsan Parepare peneliti menemukan masalah tentang konsentrasi anak. dapat dilihat secara langsung faktor penyebab kesulitan konsentrasi anak karena kurangnya minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Kurangnya minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran dapat dilihat pada anak tidak mampu menyelesaikan tugasnya, tidak memperhatikan guru pada saat

menjelaskan materi pembelajaran, kurangnya fokus anak mengikuti proses pembelajaran dan menyukai bermain sendiri. Untuk itu pentingnya media pembelajaran yang dapat menarik minat anak dalam melakukan proses pembelajaran. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti terkait "Meningkatkan Konsentrasi Anak Melalui Media Puzzle Kelompok B Di Ra Umdi Al-Ihsan Parepare".

METODE

Metode penelitian yang dipakai oleh peneliti ialah metode kualitatif dengan pendekatan study kasus, adapun metode pengumpulan dan pengolahan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Maka diuraikan sebagai berikut :

Pendekatan dan jenis penelitian

1. Metode kualitatif yaitu metode yang dilakukan bersifat alamih dan data yang diperoleh bersifat deskriptif (Adhimah, 2020)
2. Studi kasus ialah suatu proses untuk mencari kejadian kontemporer suatu kehidupan yang benar.

Pengumpulan data dan pengolahan data

1. Observasi ialah teknik untuk mendapatkan data dengan cara mencermati secara langsung sebuah fenomena khusus yang mempunyai tujuan untuk mendapatkan berbagai penjelasan pada suatu fenomena tersebut (Harikonto, 2006).
2. Wawancara merupakan teknik untuk pengumpulan data dengan narasumber dengan cara menggunakan metode tanya jawab (Hadi, 2014)
3. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data

terkait peristiwa tersebut, dokumentasi bebentuk seperti rekaman dan foto.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsentrasi ialah memusatkan perhatian pada proses perubahan kelakuan yang mengutarakan suatu hal dengan gambaran keterampilan, penggunaan dan penilaian terkait sikap dan nilai-nilai, ilmu dan keterampilan dasar dari berbagai bidang studi. Selain itu konsentrasi merupakan bekal pertama untuk anak untuk memperoleh materi belajar serta dapat menggambarkan indikator kesuksesan dalam melakukan proses pembelajaran. Salah satu aktivitas yang dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi anak ialah dengan mengembangkan keterampilan dalam mengambil keputusan pada saat proses pembelajaran, dengan mengembangkan keterampilan dalam mengambil keputusan dalam proses pembelajaran ini anak akan aktif untuk membangun ilmu pengetahuan yang dimiliki, Sehingga anak dapat fokus/konsentrasi mengenai sesuatu yang dipelajarinya (Aviana & Hidayah, 2015). Untuk itu untuk melatih konsentrasi anak dapat dilakukan dengan menggunakan media Puzzle

Media puzzle ialah media pembelajaran yang bisa merangsang keterampilan kognitif anak yang memainkan media puzzle dengan cara bongkar pasang kepingan puzzle sesuai dengan bentuknya. Menurut Yudha puzzle sebuah gambar yang di bagi menjadi bagian-bagian gambar yang mempunyai tujuan untuk melatih daya pikiran, melatih anak untuk bersabar dan melatih kemampuan berbagi (Khomsoh & Gregorius, 2013). Medis puzzle ialah permainan yang dapat mengembangkan keterampilan kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan kreativitas anak dimana anak bisa bermain sambil belajar (Sadrawati, Dkk, 2019)

Menurut Rosdijati. Adapun manfaat media puzzle antara lain : Pertama, dapat melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran pada anak. Kedua, Melatih motorik halus anak, anak membandingkan potongan -potongan puzzle dan mengurutkannya hingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Ketiga, memperkuat daya pikir. Keempat, memperkenalkan anak dengan konsep hubungan. Kelima memilih gambar atau bentuk, bisa mengasah daya pikir metamatis anak dengan memakai otak bagian kiri (Novianti, 2017).

Dari kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan peneliti melakukan penelitian terkait media puzzle. Cara bermain puzzle yaitu anak diperkenalkan berbagai macam hewan dalam menggunakan permainan puzzle seperti ayam, gaja, ikan dan kuda, guru menjelaskan aturan dalam permainan, sebelum permainan dimulai guru membagi kelompok, satu kelompok terdiri dari 2 orang, setelah itu guru memberikan contoh cara bermain puzzle, kemudian anak memulai permainan puzzle tersebut, anak berdiri di tempat garis star apabila guru memberikan aba-aba 1 2 3 anak berlari, lalu menyusun puzzle sesuai dengan bentuknya.

Adapun indikator keberhasilan konsentrasi yaitu pertama, merespon materi yang diajarkan. Kedua, Menggunakan gerakan anggota badan yang tepat sesuai dengan petunjuk guru. Ketiga, mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Keempat, berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari. Kelima, mampu mengemukakan ide/pendapat (Satyani & Ismah, 2018)

Adapun hasil dari permainan puzzle melalui metode bermain sambil belajar ialah dapat meningkatkan konsentrasi anak. hal ini sesuai dengan indikator konsentrasi yaitu indikator pertama, merespon materi yang diajarkan, dimana saat melakukan kegiatan pembelajaran anak dapat merepon materi

yang diajarkan saat anak menggunakan media puzzle seperti apa bila guru memberikan pertanyaan terkait nama hewan, jumlah kakinya dan lainnya sebagainya. Indikator kedua yaitu Menggunakan gerakan anggota badan yang tepat sesuai dengan petunjuk guru, dimana anak menggunakan anggota badannya dalam menyusun puzzle seperti anak menggunakan tangan dan kaki dalam menyusun puzzle seperti apabila guru memberikan aba-aba 1 2 3 anak akan berlari untuk menyusun puzzle. Indikator ketiga yaitu mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh seperti dimana anak sudah mampu mengenal macam-macam hewan (ayam, kuda, gaja dan ikan) dan mengetahui warna hewan tersebut dan dapat mengetahui hewan yang mempunyai kaki empat, dua dan hewan yang tidak mempunyai kaki. Indikator keempat berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari, dimana anak tertarik dan senang dalam melakukan kegiatan bermain puzzle. Indikator kelima yaitu mampu mengemukakan ide/pendapat seperti anak mengungkapkan perasaan bahagia dan senang selama proses menyusun puzzle

KESIMPULAN

Berdasarkan permasalahan anak terkait kesulitan untuk berkonsentrasi untuk itu pendidik menggunakan metode bermain sambil belajar dengan menggunakan media puzzle. Media puzzel merupakan alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi, melatih daya ingat dan melatih kesabaran anak dalam menyusun potong-potongan gambar menjadi gambar yang utuh. Dengan menerapkan kegiatan belajar sambil bermain seorang pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat menarik minat anak dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Fri Corina Sadrawati, Martini Jamaris, dan Asep Sumpena. 2019. Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Dan Berbasis Modifikasi Perilaku (Mix Method Research di TK Islam PB. Soedirman). *Jurnal Vesipena* : 10 (10) : 129

Hasan Basri. 2018. Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan* : 18 (1) : 2

Maemun Nusufi. 2016. Melatih Konsentrasi Dalam Olaraga. *Jurnal Ilmu Keolragaan* : 15(1) : 61

Mahardikha,. M. Asrori dan Desni Yuniarni. 2013. Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun TK Islamiyah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* : 2(10) : 2

Mariana Putri Manurung & Dorlince Simatupang. 2019. Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode bercerita di Tk ST Theresia Binjai. *Jurnal Usia Dini* : 5(1): 60. E-ISSN: 2502-7239. P-ISSN: 2301-914x

Muh Eko Riadi & Supriyono. 2014. Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Kelas II SDN Jajartunggal III Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* : 2(2) : 2

Nita Apriyani,. Hibana,. dan Susilo Suhrahman. 2020. Metode Bermain dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* : 5(2) : 128. ISSN 2654-9476, ISSN2581-2793

Mutia Rahma Setyani & Ismah. 2018. Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran

Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar. Vol. 01. No. Hal. 76. P-ISSN: 2476-8898. E-ISSN: 2477-4812

Ria Aviana & Fitria Fatichatul Hidayah. 2015. Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada Pembelajaran Kimia Di SMA Negeri 2 Batang. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang* : 3(1) : 30

Rosiana Khomsoh & Jandut Gregorius. 2013. Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* :1(2) : 1

Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : LITERA PREDANA MEDIA GROUP

Shelly Pratiwi & Yli Nur Asi'ah. 2022. Meningkatkan Kosentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menjahit. *Jurnal Anaking* : 01(01) : 1

Suharsimi Harikonto, *Prosedur Penelitian Pendekatan Politik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). H.83

Sumiyati. 2018. Mengenal Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Al Athfal* : 1(1) : 35

Sutrisno Hadi. *Metodologi Research, ed,rev*, (Joyjakarta:Andi, 2014), h. 218

Syaiful Adhimah. 2020. Perang Orang Tua Dalam Menghilangkan rasa Canggung Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Desa Karampong Rt.06 Rw.02 Gudang-

Siodarjo). *Jurnal Pendidikan Anak* : 9(2) : 59

Pupung Rahayu Novianti. 2017. Penerapan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* : 1(1) : 51