JECED
OURNAL OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION AND DEVELOPMENT
Website : http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/JCED

P-ISSN:2715-8454; E-ISSN : 2715-8446
JECED, Vol. 3, No. 2, Desember 2021 (95-106)
© 2021JECED : Journal of Early Childhood Education and Development

Melatih Konsentrasi Melalui Permainan Sensorimotor pada Anak Kelompok A dalam Pembelajaran Masa Kenormalan Baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik

Fadlilatur Rohmah[1], Mukhoiyaroh[2], Hernik Farisia[3]
[1, 2, 3] UIN Sunan Ampel Surabaya

DOI : https://doi.org/10.15642/jeced.v3i2.1283

Abstract

The background of this research is that there are students who have difficulty concentrating when learning the new normal period in class A1 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik. The purpose of this study was to describe the application of sensorimotor play used to train concentration and to find out the supporting and inhibiting factors for the application of sensorimotor play used to train concentration. This research uses qualitative research with a case study approach. The results showed that the teacher of class A1 applied auditory sensorimotor play using pop up story books at the beginning of the lesson and at the end of the lesson. In addition, the teacher also applies a proprioceptive sensorimotor play using lego and bombic which are usually done during the safety corner, when the child has completed all his tasks. Factors that support the application of sensorimotor play to train children's concentration are the availability of media, increase children's insight, increase children's vocabulary, develop aspects of children's social emotional development, while the inhibiting factors are difficulties in conditioning students, the amount or quantity of media that is lacking.

Article Info

Article history:
Received: July 29, 2021
Approved: December 27, 2021
Published online: December 31, 2021

Keywords:
concentration,
sensorimotor play.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya siswa yang kesulitan berkonsentrasi ketika pembelajaran masa kenormalan baru di kelas A1 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Gresik.Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan permainan sensorimotor yang digunakan untuk melatih konsentrasi dan mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan permainan sensorimotor yang digunakan untuk melatih konsentrasi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru kelas A1 menerapkan permainan sensorimotor auditoris dengan menggunakan buku cerita *pop up* pada awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran. Selain itu, guru juga menerapkan permainan sensorimotor proprioseptif dengan menggunakan permainan lego dan *bombic* yang biasanyadilakukan pada saat sudut pengaman, ketika anak sudah menyelesaikan semua tugasnya. Faktor yang mendukung penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak yaitu ketersediaan media, menambah wawasan anak, menambah kosakata anak, mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional anak, sedangkan faktor yang menghambat adalah kesulitan dalam pengkondisian siswa, jumlah atau kuantitas media yang kurang.

Informasi Artikel

Riwayat Artikel
Diterima: 29 07 2021
Disetujui: 27 12 2021
Publikasi online: 31 12 2021

Kata kunci:
konsentrasi,
permainan sensorimotor.

PENDAHULUAN

Pembelajaran berkualitas untuk anak usia dini akan sulit dicapai selama masa pandemi Covid-19 ini, karena di PAUD mengharuskan guru agar lebih dekat dengan anak baik secara fisik maupun psikologis, lebih banyak kegiatan bermain, tidak menuntut anak memenuhi target untuk mencapai prestasi akademik akan tetapi yang terpenting adalah mengoptimalkan setiap perkembangannya sehingga guru bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Kondisi perubahan yang tidak menentu ini memberikan dampak pada sistem penyesuaian sosial ketika pembelajaran, serta interaksi pembelajaran menjadi kurang optimal yang membuat siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi (Agustin, et al., 2020, p. 335). Apabila ada anak yang dihadapkan pada pengalaman sosial yang tidak menyenangkan, bahkan anak akan menjadi individual, kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial disekitarnya, hal seperti ini perlu diwaspadai oleh guru, serta perlu adanya evaluasi dan mencari kegiatan yang menyenangkan bagi anak dengan menggunakan pendekatan belajar sambil bermain (*learning through playing*) atau dalam pembelajaran anak usia dini di Indonesia dikenal dengan istilah 3B yaitu kegiatan Bercerita, Bernyanyi, dan Bermain adalah pilihan pendekatan yang bijak (Nugraha, 2014, p. 4.20). PAUD adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak yang berusia 0-6 tahun dengan maksud agar dapat mengembangkan segala potensi atau kemampuan yang dimiliki anak untuk mempersiapkan pendidikan selanjutnya (Muhammad Fadlillah, 2012, p. 67)

Masa kenormalan baru merupakan pola kehidupan baru yang dijalani seluruh masyarakat baik di lingkungan keluarga, masyarakat, lingkungan pekerjaan dengan disertai aturan baru atau pola kehidupan yang berbeda dari sebelumnya (Azizah, 2020, p. 5). *New Normal* atau kenormalan baru menurut persepsi pemerintah adalah sebuah kebijakan mekanisme transisi dalam rangka menghidupkan kembali kegiatan perekonomian dan sosial dengan disertai protokol kesehatan (Mas'udi dan Winarti, 2020, p. 6). Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini dalam masa kenormalan baru kurang efektif dan belum kondusif. Banyak anak yang belum bisa konsentrasi dan sulit untuk menangkap materi yang dijelaskan oleh guru. Karena waktu pembelajaran yang terbatas, guru harus berupaya dalam menarik perhatian dan melatih konsentrasi anak ketika belajar. Salah satu faktor yang memberikan pengaruh terhadap keberhasilan belajar yaitu daya konsentrasi yang dimiliki anak. Kurangnya konsentrasi bisa mengakibatkan hasil pekerjaan kurang maksimal dan membutuhkan waktu yang lama. Konsentrasi merupakan kemampuan dalam memusatkan perhatian terhadap sesuatu dengan mengabaikan sesuatu hal yang tidak berkaitan (Fahyuni dan Istikomah, 2016, p. 53). Dalam menarik perhatian dan melatih konsentrasi anak sebisa mungkin guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan disukai anak-anak, yaitu melalui permainan. Terlebih lagi, pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 ini, anak-anak membutuhkan hiburan, bermain, dan berinteraksi dengan teman-temannya. Karena mengutip pendapat dari Mayesty dalam Sujiono menyatakan bahwa "bagi seorang anak, bermain merupakan kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan" (Sujiono, 2013, p.156). Permainan merupakan suatu bentuk aktivitas bermain yang dikendalikan oleh peraturan dengan kesepakatan bersama yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar untuk anak (Puspa dan Anik, 2018, p. 43). Anak-anak perlu bereksplorasi, mendapatkan pengalaman, dan menerima umpan balik dari tindakan mereka pada suatu objek yang berkembang dari tahap sensorimotor ketahap pra-operasional. Lingkungan sendiri merupakan faktor terpenting dalam memberikan pengetahuan kepada anak melalui

benda-benda nyata dan menggunakan indera mereka untuk belajar melalui pengalaman langsung (Goodwin, 2008, p.5). Jenis permainan yang dipakai dalam penelitian ini adalah permainan sensorimotor. Permainan sensorimotor merupakan aktivitas bermain untuk anak agar dapat berinteraksi terhadap lingkungannya dengan menggunakan panca indera (Putri, Sofia, dan Utaminingsih, 2017, pp. 3-4). *Sensory play* atau permainan inderawi dapat mengembangkan kemampuan sensori dengan tujuan untuk peningkatan pembelajaran, mengembangkan keterampilan kognitif dan menyelesaikan permasalahan sosial dan emosional anak (Rosiyanah, Yufiarti, dan Meilani, 2020, p. 943). Latihan sensorimotor bisa membuat siswa lebih konsentrasi ketika pembelajaran di kelas dan lebih konsentrasi untuk menyelesaikan tugas dari guru (Martika dan Subagya, 2014, p. 35). Jenis-jenis permainan sensorimotor terdiri atas kemampuan visual, taktil, auditoris, vestibuler, proprioseptif, dan kinestetik atau gerakan motorik (Widiyati, 2015, pp. 172-175).

Keadaan di kelas A1 ketika pembelajaran masa kenormalan baru, terdapat anak yang kesulitan untuk berkonsentrasi ketika belajar dan membutuhkan bimbingan khusus dari guru. Ketika diajak berbicara dengan guru dia tidak memperhatikan dan memalingkan muka, sering tidak mau mengerjakan tugas, dan dia suka main-main sendiri di kelas. Selain itu, ada juga siswa lain yang sering mengobrol dengan temannya dan tidak memperhatikan guru, mengganggu temannya yang sedang mengerjakan. Hal ini menunjukkan bahwa situasi pembelajaran di kelas ini belum kondusif, masih ada anak yang belum bisa konsentrasi ketika belajar. Dari penemuan masalah di lapangan tersebut, peneliti selanjutnya melakukan wawancara awal dengan guru kelas A1 mengenai strategi yang digunakan dalam mengatasi anak yang sulit konsentrasi ketika pembelajaran. Menurut hasil wawancara itu guru kelas A1 menyatakan apabila ada anak yang mulai tidak konsentrasi ketika pembelajaran, guru kelas disini biasanya memperhatikan anak itu dahulu, menarik perhatian anak itu dengan permainan yang merangsang kemampuan sensorimotornya seperti permainan menggunakan indera pendengaran (auditoris) dengan bercerita dan tebak-tebakan menggunakan media buku *pop up*. Selain itu, juga ada permainan lain yang merangsang koordinasi indera peraba atau tangan (proprioseptif) seperti *bombic* dan lego. Penggunaan permainan ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan anak-anak menjadi tertarik serta antusias dalam mengikuti pembelajaran. Permainan sensorimotor juga dapat merangsang perkembangan motorik dan kognitif anak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan permainan sensorimotor yang digunakan untuk melatih konsentrasi dan mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan permainan sensorimotor yang digunakan untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian studi kasus. Menurut pendapat Creswell, Penelitian Kualitatif adalah suatu pendekatan untuk menjelajahi dan melakukan pemahaman atau maksud dari setiap seseorang maupun kelompok mengenai masalah sosial atau pribadi (Creswell dan David, 2018, p. 42). Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk mengetahui suatu kondisi dengan mendeskripsikan secara terperinci dan mendalam secara alamiah, mengenai bagaimana sebenarnya yang terjadi di lapangan (Nugrahani, 2014, p.4). Studi kasus merupakan suatu penelitian secara empiris yang menyelidiki suatu peristiwa atau kasus secara

mendalam dan fakta di dunia nyata terutama ketika batas-batas antara peristiwa dan fakta nyata mungkin belum jelas terlihat (Yin, 2018, p. 15). Studi kasus dalam penelitian ini, dimana peneliti ingin mencari tahu lebih mendalam terkait permasalahan adanya anak yang kesulitan untuk konsentrasi ketika pembelajaran dan tidak mau mengerjakan tugasnya. Selain itu, penelitian kualitatif ini disusun secara deskriptif berkaitan dengan penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi, dan faktor yang mendukung dan menghambat penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi berperan serta atau partisipatif dengan mengamati dan ikut terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Observasi dalam penelitian ini dilakukan beberapa kali dengan menggunakan pedoman instrument observasi untuk siswa menggunakan indikator konsentrasi belajar yang disusun berdasarkan pendapat Makmun (Makmun, 2004, p. 195) dengan Super dan Crites (Chyquitita, 2018, p. 13). Sedangkan pedoman instrumen observasi untuk guru dalam melatih konsentrasi anak menggunakan teori LUPA (Latihan, Ulangi, Perhatian, Asosiasi) dari Salman Rusydie (Manurung dan Simatupang, 2019, p. 65).

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi Konsentrasi

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

Sumber: Indikator konsentrasi belajar menurut Makmun dengan Super dan Crites

Penelitian ini dilakukan di kelas kelompok A1 RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik dengan subjek penelitian guru kelas dan 6 siswa kelompok A1, adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah guru kelas kelompok A1 dan kepala sekolah. Dokumentasi berasal dari dokumen pribadi berupa rekaman suara, foto dokumentasi kegiatan anak dan media yang digunakan ketika penerapan permainan sensorimotor. Sedangkan dokumen resmi yaitu seperti catatan harian perkembangan anak atau penilaian anak, perangkat pembelajaran seperti RPPH.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data menurut Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data (*display data*), dan pengambilan kesimpulan (Haris Herdiansyah, 2010, p. 59). Untuk menguji keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi data. Menurut Wiersma dalam Sugiyono, triangulasi data adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu tertentu (Sugiyono, 2007, p. 372). Triangulasi sumber dengan membandingkan dan mengecek kembali data yang berasal dari guru kelas kelompok A1 dan kepala sekolah, triangulasi metode atau teknik dengan mengecek data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan selama penelitian, dan yang terakhir adalah triangulasi waktu dengan melakukan pengecekan data beberapa kali dalam waktu yang berbeda-beda selama 3 minggu.

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Guru kelas kelompok A1 RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik menerapkan permainan sensorimotor auditoris dengan menggunakan buku cerita *pop up* pada awal pembelajaran dan dilanjut di akhir pembelajaran. Hal tersebut dilakukan karena agar anak menjadi tertarik dengan kelanjutan ceritanya sehingga akan giat dalam belajar dan menyelesaikan tugasnya. Selain itu, juga dengan menerapkan permainan propioseptif menggunakan lego dan *bombic* pada saat anak-anak telah menyelesaikan semua tugasnya. Tahapan kegiatan pembelajaran masa kenormalan baru saat menerapkan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi secara rinci disusun sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Penerapan Permainan Sensorimotor untuk Melatih Konsentrasi

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

	mengerjakan semua tugasnya • Penilaian aspek NAM, penilaian kemampuan membaca • Pendokumentasian hasil karya siswa
09.15 - 09.30 WIB	III. Kegiatan Akhir • Melanjutkan cerita buku pop up • Berdo'a setelah belajar • Membagikan tabungan atau surat edaran • Pulang

Berdasarkan hasil observasi di lapangan yaitu di kelas kelompok A1, dalam pembelajaran, peneliti sudah menemukan komponen-komponen dalam melatih konsentrasi anak menurut Salman Rusydie yaitu LUPA (Latihan, Ulangi, Perhatian, Asosiasi). Tetapi untuk komponen Ulangi dan Asosiasi masih kurang, karena belum diterapkan secara konsisten ketika pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas kelompok A1 yang diterapkan pada siswa sudah sesuai pendidikan anak usia dini di Indonesia yaitu dengan menggunakan pendekatan belajar sambil bermain atau dikenal dengan istilah 3B yaitu Bercerita, Bernyanyi, dan Bermain. Dalam proses pembelajaran ini guru menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik. Melalui penggunaan media yang menarik yaitu dengan permainan, menjadi faktor pemicu agar siswa lebih konsentrasi lagi ketika belajar.

Berdasarkan hasil observasi konsentrasi, penerapan permainan sensorimotor membuat perubahan pada siswa menjadi lebih konsentrasi, fokus memperhatikan sumber informasi dan materi yang disampaikan guru serta bisa mengerjakan tugasnya dengan baik. Siswa yang mengalami kesulitan konsentrasi juga menjadi bisa menjawab pertanyaan dari guru, dimana sebelumnya dia sering tidak mau menjawab pertanyaan guru hanya diam dan malu-malu. Kemampuan konsentrasi anak yang berbeda dikarenakan beberapa penyebab yang membuat anak tersebut sulit untuk berkonsentrasi ketika belajar, baik karena faktor internal maupun dari faktor eksternal, faktor penyebab anak sulit berkonsentrasi ketika belajar menurut guru kelas A1 ketika wawancara dengan peneliti antara lain kurang minatnya anak dalam belajar, motivasi orang tua, kondisi kesehatan, karena apabila anak sakit, anak kurang bisa konsentrasi dengan sepenuhnya.

Dalam penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak yang dilakukan, terdapat faktor yang mendukung dan menghambat penerapan permainan tersebut. Faktor yang mendukung seperti ketersediaan media, permainan sensorimotor dapat menambah wawasan anak, dapat menambah kosakata anak, dapat mengembangkan aspek perkembangan seperti sosial emosional dimana anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya. Sedangkan faktor yang menghambat yaitu pengkondisian siswa terkadang anak belum bisa fokus ke depan dan tiap anak memiliki karakteristik dan tingkat konsentrasi yang berbeda, apalagi dengan waktu pembelajaran yang terbatas saat ini, selain itu faktor yang menghambat lainnya yaitu jumlah media yang kurang.

Fasilitas atau media dan alat permainan terutama dalam hal melatih konsentrasi anak di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik sudah tersedia dan bermacam-macam

jenisnya. Namun semenjak pandemi Covid-19, alat-alat permainan banyak yang tidak digunakan, hanya beberapa yang digunakan di kelas seperti lego, bombic, balok, buku cerita. Mengingat waktu pembelajaran di masa kenormalan baru ini yang terbatas. Pelaksanaan pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik dilaksanakan secara *blended,* memadukan model pembelajaran daring (dalam jaringan) dan pembelajaran luring (luar jaringan) dengan pembelajaran tatap muka terbatas yang dibagi menjadi dua gelombang per kelas dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Pada pembelajaran masa kenormalan baru ini memang guru harus lebih sabar dan semangat lagi dalam berkreatifitas membuat pembelajaran yang menyenangkan untuk anak. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah banyak hambatan yang dialami guru baik ketika pembelajaran daring maupun pembelajaran tatap muka, namun kepala sekolah disini berusaha untuk mengatasi hambatan-hambatan yang dialami guru tersebut. Ketika pembelajaran daring para guru mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi untuk membuat video pembelajaran, tetapi para guru disini tetap mau berusaha secara otodidak untuk mengedit video. Selain itu saat pembelajaran full daring, guru tidak bisa menilai siswa secara objektif. Sedangkan pada saat pembelajaran di kelas dalam menangani anak berkebutuhan khusus terutama yang mengalami gangguan konsentrasi belajar, para guru bekerja sama dengan orang tua untuk sama-sama mendampingi anak ketika belajar.

PEMBAHASAN

Pada dasarnya anak usia dini memiliki karakteristik daya konsentrasi yang pendek tidak bisa memfokuskan perhatian yang lama seperti orang dewasa. Richard dalam Aris Priyanto juga berpendapat bahwa “Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek” (Aris Priyanto, 2014, p.7). Anak-anak yang tidak bisa duduk diam di kelas, berlari-lari di dalam kelas, mengobrol sendiri dengan teman dan tidak memperhatikan guru menjadi hal yang biasa terjadi ketika pembelajaran. Mengingat sebagian besar anak seusia mereka banyak melibatkan aktivitas fisik dan suka bermain. Namun hal tersebut tidak bisa dibiarkan begitu saja, guru harus menarik perhatian anak agar bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Apabila anak belum memiliki daya konsentrasi yang baik maka akan menghambat proses belajarnya dan juga akan menghambat segala aspek pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai tahapannya.

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

Berdasarkan hasil penelitian penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A1, guru kelas kelompok A1 menerapkan permainan sensorimotor auditoris dengan menggunakan buku cerita pop up pada awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, hal tersebut dilakukan karena agar anak itu menjadi tertarik dengan kelanjutan ceritanya sehingga anak akan giat dalam belajar dan menyelesaikan tugasnya. Selain itu juga, guru menerapkan permainan sensorimotor proprioseptif dengan menggunakan permainan lego dan bombic yang biasanya dilakukan pada saat sudut pengaman, ketika anak sudah menyelesaikan semua tugasnya. Guru kelas kelompok A1 sudah menerapkan aktivitas yang dapat melatih atau meningkatkan konsentrasi anak dari teori LUPA (Latihan, Ulangi, Perhatian, Asosiasi) oleh Salman Rusydie. Mulai dari aktivitas latihan yang pastinya sudah dilakukan

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

Penerapan permainan sensorimotor, membuat perubahan pada siswa menjadi lebih konsentrasi, fokus memperhatikan sumber informasi dan materi yang disampaikan guru serta bisa mengerjakan tugasnya dengan baik. Anak yang mengalami kesulitan konsentrasi juga menjadi bisa menjawab pertanyaan dari guru, dimana sebelumnya dia sering tidak mau menjawab pertanyaan guru hanya diam dan malu-malu. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti mengenai penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik terdapat kesesuaian antara teori-teori yang dijabarkan sebelumnya dengan fakta yang ada di lapangan, yang menunjukkan bahwa permainan sensorimotor bisa melatih konsentrasi anak, yang dapat dilihat dari perubahan kemampuan konsentrasi anak kelompok A1 menjadi lebih baik saat penerapan permainan sensorimotor.

Pada masa kenormalan baru ini, waktu bermain anak menjadi berkurang karena sekolah dilaksanakan secara daring, anak tidak bisa bersosialisasi langsung dengan teman-temannya. Guru juga mengalami kesulitan karena tidak bisa memantau perkembangan anak, tidak bisa menilai anak secara objektif karena belajar dari rumah, maka dari itu di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas yang dibagi menjadi dua gelombang per kelas dengan tetap menggunakan protokol kesehatan, hal tersebut bertujuan ketika anak ke sekolah guru bisa mengevaluasi pembelajaran daring yang dilaksanakan sebelumnya agar materi dapat tersampaikan kepada anak dengan baik. Banyak hambatan yang dialami guru ketika melaksanakan pembelajaran di masa kenormalan baru ini, mulai dari kesulitan dalam mengedit video pembelajaran, tidak bisa menilai anak secara objektif saat pembelajaran daring, hambatan dalam mengondisikan siswa yang sulit berkonsentrasi ketika pembelajaran tatap muka karena waktunya yang sangat terbatas. Sekolah berusaha mengatasi hambatan-hambatan tersebut agar proses pembelajaran pada masa kenormalan baru ini dapat berjalan dengan lancar. Sekolah terus memberikan motivasi dan dukungan kepada tenaga pendidik. Salah satu bentuk dukungan sekolah terhadap guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik adalah dengan memberikan informasi pelatihan, *workshop* atau seminar online yang bisa diikuti guru agar bisa menambah pengalaman dan wawasan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang baik untuk siswa di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik.

Penggunaan media permainan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan bisa membuat anak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik.

Adanya media permainan-permainan untuk melatih konsentrasi itu juga didukung sekolah dengan menyediakan fasilitas media dan alat permainan yang banyak dan bermacam-macam. Menurut hasil wawancara peneliti dengan guru kelas kelompok A1, terdapat faktor yang mendukung penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak yaitu ketersediaan media, dapat menambah wawasan anak, menambah kosakata anak, dapat mengembangkan aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan sosial emosional yang dapat membuat anak bersosialisasi dengan teman-temannya, sedangkan faktor yang menghambat adalah guru mengalami kesulitan dalam pengkondisian siswa terkadang anak belum bisa fokus ke depan dan tiap anak memiliki karakteristik dan tingkat konsentrasi yang berbeda, apalagi dengan waktu pembelajaran yang terbatas saat ini, selain itu faktor yang menghambat lainnya yaitu jumlah atau kuantitas media yang kurang, di sekolah ini memiliki buku cerita pop up yang sedikit hanya ada satu set karena media ini membutuhkan biaya yang banyak.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini memberikan gambaran mengenai penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak dimana guru kelas kelompok A1 menerapkan permainan sensorimotor auditoris dengan menggunakan buku cerita *pop up* pada awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, hal tersebut dilakukan karena agar anak itu menjadi tertarik dengan kelanjutan ceritanya sehingga anak akan giat dalam belajar dan menyelesaikan tugasnya. Selain itu juga, guru menerapkan permainan sensorimotor proprioseptif dengan menggunakan permainan lego dan *bombic* yang biasanya dilakukan pada saat sudut pengaman, ketika anak sudah menyelesaikan semua tugasnya. Penerapan permainan sensorimotor membuat perubahan pada siswa menjadi lebih konsentrasi, fokus memperhatikan sumber informasi dan materi yang disampaikan guru serta bisa mengerjakan tugasnya dengan baik. Siswa yang mengalami kesulitan konsentrasi juga menjadi bisa menjawab pertanyaan dari guru, dimana sebelumnya siswa tersebut sering tidak mau menjawab pertanyaan.

Faktor yang mendukung penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak yaitu ketersediaan media, menambah wawasan anak, menambah kosakata anak, mengembangkan aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan sosial emosional yang dapat membuat anak bersosialisasi dengan teman-temannya, sedangkan faktor yang menghambat adalah kesulitan dalam pengkondisian siswa, jumlah atau kuantitas media yang kurang.

Dalam penerapan permainan sensorimotor seperti bercerita menggunakan buku pop up, saat ada siswa yang bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru sebaiknya siswa tersebut diberi *reward* agar siswa yang lain terpacu untuk memperhatikan dan aktif menjawab. Selain itu setelah selesai membacakan cerita, guru bisa menyampaikan pesan atau *moral value* dari isi cerita yang dibacakan. Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam penelitian selanjutnya dengan jenis permainan sensorimotor lainnya dan pada subjek penelitian yang berbeda.

AKNOWLEDGMENT

Penelitian tugas akhir ini di dukung oleh Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya dengan RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik.

DAFTAR RUJUKAN

Agustin, M., Puspita, R. D., Nurinten, D., & Nafiqoh, H. (2020). Tipikal Kendala Guru PAUD dalam Mengajar pada Masa Pandemi Covid 19 dan Implikasinya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 335. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.598

Azizah, Nur. (2020). Struktur dan Kultur Budaya dalam Keluarga di Era AKB (Adaptasi Kebiasaan Baru) di Lingkungan Keluarga Kota Bandung. *Az-Zahra: Journal of Gender and Family Studies*, *1*(1), 5.

Chyquitita, T., Winardi, Y., & Hidayat, D. (2018). Pengaruh Brain Gym terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas XI IPA dalam Pembelajaran Matematika di SMA XYZ Tangerang. *Journal of Language, Literature, Culture, and Education*, *14*(1), 13.

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

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

Fahyuni, E. F., & Istikomah. (2016). *Psikologi Belajar & Mengajar*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

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

Herdiansyah, Haris. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.

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

Manurung, M. P., & Simatupang, D. (2019). Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita di TK ST Theresia Binjai. *Jurnal Usia Dini*, *5*(1), 65.

Mas'udi, W., & Poppy S. Winarti. (2020). *New Normal: Perubahan Sosial Ekonomi dan Politik Akibat COVID-19*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Nugraha, A., & R, Y. (2014). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Tangerang: Universitas Terbuka.

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

Priyanto, Aris. (2014). Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (2), 7.

Puspa, P., & Anik. (2018). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.

Putri, V. A., Sofia, A., & Utaminingsih, D. (2017). Bermain Sensorimotor Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *3*(1), 3–4.

Rosiyanah, Yufiarti, & Meilani, S. M. (2020). Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4-6 Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 943. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.758

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

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

Tias Martika, & Subagya. (2014). Pengaruh Latihan Sensorimotor Terhadap Kemampuan Menulis Anak Tunagrahita Ringan Kelas III Semester Genap di SLB C-G YPPCG Surakarta Tahun Ajaran 2012/ 2013. *JRR Tahun 23*, (1), 35.

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

Yin, R. K. (2018). Case Study Research and Applications. In *Sage Publications* (Sixth Edit). California.

AUTHOR

Fadlilatur Rohmah, lahir di Gresik tanggal 03 September 1998, pendidikan tingkat sekolah dasar di SDN 4 Randuagung Gresik, pendidikan sekolah menengah pertama di SMPN 4 Gresik, pendidikan sekolah menengah keatas di SMAN 1 Kebomas Gresik, saat ini sedang menempuh pendidikan Sarjana prodi PIAUD UIN Sunan Ampel Surabaya, **e-mail:** fadlilaturulil@gmail.com

Dr. Mukhoiyaroh, M.Ag, lahir di Jombang tanggal 09 April 1973. Saat ini menjadi Ketua Prodi PIAUD UIN Sunan Ampel Surabaya. Telah menyelesaikan jenjang pendidikan Magister di UIN Sunan Kalijaga dan pendidikan Doktoral di Universitas Negeri Malang dengan Program Studi Psikologi Pendidikan pada tahun 2017, **e-mail:** mukhoiyarohfik@gmail.com

Hernik Farisia, M.Pd.I, lahir di Banyuwangi tanggal 08 Agustus 1983, Dosen tetap di Prodi PIAUD UIN Sunan Ampel Surabaya, saat ini sedang menempuh Program Studi Doktoral Jurusan Pendidikan Dasar di Universitas Negeri Malang dan telah menyelesaikan jenjang Magister pada Prodi PGMI UIN Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2010, **e-mail:** hernikfarisia@uinsby.ac.id