



**GAME *HEBAT* UNTUK MENINGKATKAN FOKUS BELAJAR ANAK USIA DINI
PADA SISWA KELOMPOK A DI RA MIFAHUL HIKMAH**

Kartiwa^{*1}, Nandhini Hudha Anggarasari²

¹Universitas Muhammadiyah Purwokerto

²Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

Article Info

Article history:

Published Sept 26, 2023

Keywords:

Fokus,
Belajar,
AUD,

ABSTRACT

This research aims to find out how children process structured activities. Here the researcher applies the themes of animals and nature to observe the processes of early childhood. The research method used is a qualitative method that focuses on classroom action research (CAR). The research instrument uses observation sheets to focus on children participating in practical activities, by directly experimenting with *HEBAT* game practices. Data collection is done by observation and documentation. The field study was carried out at RA Miftahul Hikmah, Cileungsir, Leuwidulang Village, Sodonghilir District, Tasikmalaya Regency. Based on the results of the activity analysis, the researcher drew the conclusion that it is necessary to introduce various types of games on the theme of animals and nature in early childhood education to identify and increase the focus of learning AUD, especially for ages 4 to 5 years.

Corresponding Author:

Kartiwa,
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya,
Jl. Jalan Tamansari Km.2,5 Kota Tasikmalaya, Jawa Barat 46196, Indonesia.
E-mail: kartiwai126@gmail.com

How to Cite:

Kartiwa., & Anggarasari, N. H. (2023). Game *HEBAT* Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)*, 17 (2), 463-467.



1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Menurut data kesehatan yang dipublikasikan oleh *Brain Balance Center*, disebutkan kalau rentang konsentrasi anak yang ideal adalah dua hingga tiga menit dikali usia mereka. Itulah periode waktu di mana seorang anak dapat mempertahankan fokus pada tugas yang diberikan. Jadi untuk anak usia 2 tahun, rentang konsentrasi idealnya adalah 4 hingga 6 menit, sedangkan 4 tahun delapan hingga 12 menit, 6 tahun 12 hingga 18 menit, dan 8 tahun di 16 hingga 24 menit.

Adapun Kenyataannya pada hasil observasi di RA Miftahul Hikmah pada kelompok A. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia 4-5 tahun rentang perhatiannya lebih pendek dari durasi yang disebutkan di atas seperti Ceroboh, sulit berkonsentrasi, seperti tidak mendengarkan bila diajak bicara, sulit mengatur aktivitas, kehilangan barang-barang, perhatian mudah teralih, pelupa. Maka kondisi tersebut membuat peneliti ingin berusaha memberikan solusi Bagaimana cara supaya anak bisa fokus dan dapat berkonsentrasi secara maksimal dalam belajar.

Dalam upaya meningkatkan konsentrasi dan daya ingat seorang anak dalam belajar di sekolah, juga dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam memberikan pembelajaran kepada anak di sekolah. Mengingat pembelajaran di sekolah yaitu belajar sambil bermain, maka seorang guru harus mempunyai keterampilan yang matang. Adapun keterampilan yang harus dimiliki guru dalam proses belajar mengajar adalah strategi pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, serta metode pembelajaran.

Robert Dilts dan Jennifer Dilts (2004:15) mengemukakan konsentrasi adalah kecakapan yang bisa diajarkan oleh para orangtua dan guru. Konsentrasi dapat dipelajari atau dilatih supaya anak dapat menyelesaikan pekerjaan atau kegiatan dengan tepat dan hasilnya baik. Anak-anak yang bisa berkonsentrasi akan menunjukkan keasikan dalam melakukan kegiatan dan tidak membosankan. Anak-anak yang bisa berkonsentrasi dengan baik juga masih mempunyai keunikan. Keunikan ini bukanlah suatu masalah sejauh tidak menyebabkan masalah bagi orang lain.

Konsentrasi belajar sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Konsentrasi penuh pada seorang anak akan membuat anak tersebut dapat menangkap hal-hal yang penting dari pembelajaran yang sedang disampaikan. Hal ini berarti bahwa konsentrasi dapat membuat seseorang menguasai apa yang dipelajarinya, karena dengan konsentrasi anak akan menjadi terfokus terhadap kegiatan yang sedang dilakukannya. Bagi seorang anak yang sudah terbiasa berkonsentrasi dalam belajar akan dapat belajar sebaik-baiknya, kapan dan dimanapun berada. (Slameto, 2003:86) menyatakan bahwa "kemampuan berkonsentrasi pada dasarnya ada pada setiap orang dan merupakan kebiasaan yang dapat dilatih jadi bukan bakat/bawaan". Mengingat pentingnya mempunyai keterampilan dalam mengajar untuk itulah guru perlu mempunyai metode yang digunakan dalam belajar untuk meningkatkan konsentrasi dan daya ingat anak dalam belajar.

Stewigh dalam (Mustakim:2005) menyatakan bahwa "anak senang pada cerita karena terdapat sejumlah manfaat bagi anak dalam perkembangan dan pembentukan pribadi anak". Bercerita merupakan sebuah karya sastra yang dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan daya ingat anak, meningkatkan kemampuan eksplorasi anak melalui karakter tokoh dalam cerita. Selain itu, kegiatan bercerita juga dapat meningkatkan imajinasi anak serta merangsang kognitif anak. Melalui bercerita dapat menyampaikan pesan-pesan moral secara lisan kepada anak.

Salman Rusydie (2012:41) mengatakan bahwa “bercerita selain dapat mengasah kecerdasan imajinasi dan intuisi anak, cerita juga dapat digunakan untuk memperbaiki konsentrasi dan daya ingat anak. Cerita yang lucu dan menarik dapat dihafalkan oleh anak dengan mudah. Sebab, cerita dapat memunculkan kesan tersendiri bagi anak sehingga akan selalu ia ingat.”

Salman Rusydie (2012:96) menyatakan bahwa ada tujuh teknik-teknik dalam meningkatkan konsentrasi seorang anak, yaitu diantaranya:

1. Membuat rules Hal pertama yang harus dilakukan sebagai orang tua dan guru untuk memperbaiki konsentrasi anak adalah dengan membuat rules atau aturan. Ajaklah anak untuk membuat peraturan yang akan disepakati bersama. Aturan itu harus disesuaikan dengan aktivitas-aktivitas anak, dimana anak tidak bisa berkonsentrasi terhadapnya. Jika anak sering kali lupa mengerjakan tugas rumah atau tugas sekolahnya, maka tentu saja yang harus dibuat adalah jadwal belajar dan pekerjaan rumah.
2. Membuat batasan waktu Batasan waktu sangatlah diperlukan agar anak tidak merasa jenuh karena terlalu lamanya jadwal belajar yang dibuat. Misalnya, anak harus belajar
3. Membuat simulasi rumah seperti sekolah Penting juga bagi orang tua untuk membuat simulasi rumah atau tempat belajar anak layaknya seperti disekolah. Karena itu, sediakan papan tulis kecil dimana orang tua bisa menuliskan semua tugas yang harus dikerjakan dan jadilah layaknya seperti seorang guru. Cara seperti ini akan memperbaiki konsentrasi anak terhadap pelajarannya, sehingga anak akan terus berusaha untuk mengingat apa yang harus dikerjakannya

Metode demonstrasi menurut Moeslichatoen sebagaimana dikutip (Supriatna, 2021) bahwa dapat dipergunakan untuk memenuhi dua fungsi. Pertama, dapat dipergunakan untuk memberikan ilustrasi dan menjelaskan informasi kepada anak. Kedua, metode demonstrasi dapat membantu meningkatkan daya pikir anak terutama daya pikir anak

Sedangkan Robert Dilts dan Jennifer Dilts (2004:24) menyatakan bahwa teknik untuk meningkatkan konsentrasi adalah: 1) Menunjukkan kepada anak bagaimana menerapkan pengetahuannya, 2) Membangun konsentrasi anak secara bertahap, 3) Mencari apa yang perlu dipelajari anak, 4) Menghilangkan kesenjangan pemahaman, 5) Mempelajari dengan memperhatikan.

Adapun solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis membuat Game *HEBAT* Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Anak. Game *HEBAT* ini singkatan dari H=hewan, E=Es, B=balon, A=Alat Permainan Edukatif (APE), T=Tanaman.

Adapun tujuan penelitian ini, penulis ingin menganalisis permasalahan diatas dengan Game *HEBAT* Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Anak. Dengan adanya praktik game *HEBAT* Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Anak, penulis juga bermimpi agar anak-anak yang sudah melaksanakan peraktik ini dapat menjadi anak yang hebat di masa depan kelak.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Rancangan penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Tanggart. Model penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang, pelaksanaan, observasi dan refleksi untuk siklus berikutnya, begitupun selanjutnya. Penelitian ini dilakukan di RA Miftahul Hikmah Kp Cileungsir, Ds Leuwidulang, Kec Sodonghilir, Kab Tasikmalaya Jawa Barat pada bulan April hingga Mei 2023. Subjek penelitiannya adalah anak 4-5 tahun kelompok A yang berjumlah sepuluh orang. Data penelitian dikumpulkan dengan melakukan observasi dan dokumentasi. Instrument yang digunakan dalam analisis data yaitu lembar observasi fokusnya anak dalam mengikuti kegiatan praktik, dengan langsung eksperimen praktik game *HEBAT*, kemudian data

diperoleh dari hasil checklist instrumen penelitian yang dibuat. Dalam penelitian ini terdapat tujuh indikator, deskripsi dan ceklis hasil pengamatan (tuntas & tidak tuntas)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi di RA Miftahul Hikmah pada kelompok A menunjukkan bahwa anak usia 4-5 tahun rentang perhatiannya masih kurang, Hal ini dibuktikan dengan belum munculnya setiap indikator yang ada pada lembar observasi. Hasil pengamatan yang ditemukan terkait focus/konsentrasi anak di RA Miftahul Hikmah banyak anak yang Ceroboh, sulit berkonsentrasi, seperti tidak mendengarkan bila diajak bicara, sulit mengatur aktivitas, perhatian mudah teralih. Setelah dilakukan perencanaan, tindakan dan pengamatan. Peneliti mengadakan tiga kali peretemuan untuk melaksanakan kegiatan dengan pendekatan sesuai dengan perencanaan yang telah dirancang sebelumnya. Pertemuan pertama anak tampak kaku, namun disisi lain anak juga excited ketika praktik berjalan. Peneliti mengikut sertakan anak dalam praktik “Hewan” dengan bahan gambar hewan peliharaan, peneliti mengajukan tebak gambar hewan dan setelah itu peneliti meminta anak untuk mempraktikan hewan-hewan tersebut dengan praktik cara berjalan, dan menirukan suara hewan tersebut. Adapun gambar hewan diantaranya: ayam, burung, ikan, dan domba. Permainan kedua adalah “Es” bahan yang digunakan es yang sudah membeku, dan air putih, cangkir, baskom dan plastic untuk proses pembuatan es. anak-anak mengamati es tersebut dan peneliti menjelaskan asal mula air menjadi es. Setelah itu anak-anak mempraktikan penuangan air ke plastic untuk proses pembuatan es. Pertemuan kedua peneliti menyediakan permainan Balon. Bahan yang digunakan balon. Cara bermainnya pertama meniup balon, lalu di ikat. Selanjutnya anak mengamati dan praktik balon Ketika di pegang ujungnya lalu di lepaskan, apa yang terjadi? anak-anak menjawab dengan hasil yang terjadi yaitu “bergerak”. Permainan Selanjutnya di pertemuan ke dua adalah APE (alat permainan edukatif). APE yang di berikan adalah menghubungkan angka dan buah, anak -anak menghubungkan angka dan buah-buahan sesuai dengan bilangannya. Diakhir pertemuan peneliti menyediakan permainan “Tanaman”. Bahan-bahanya antara lain benih cabe, tanah, dan bekas aqua gelas. pertama anak-anak memasukan tanah ke aqua gelas lalu menanamkan butir benih cabai di aqua gelas yang sudah terisi tanah. Adapun Kegiatan praktik-praktik game *HEBAT* bisa di lihat di link youtube berikut ini <https://youtu.be/LCVQ4nMue80> . Dari ke lima permainan yang peneliti sediakan, tiap pertemuan dapat terlihat indikator apa saja yang muncul pada anak. Indikator-indikator yang menjadi penilaian pada focus belajar anak adalah: (1) mengamati objek/benda; (2) mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran atau karakteristik lainnya; (3) mengajukan pertanyaan; (4) mengungkapkan dugaan sementara; (5) mengemukakan kesimpulan; (6) menceritakan pengalaman; (7) mendengarkan pendapat teman. Dari ke tujuh indicator diatas setiap anak memiliki perbedaan-perbedaan setiap pertemuan-pertemuannya. Seperti halnya pada pertemuan pertama, anak yang aktif dan memenuhi dari setiap indikator hanya 7 dari sepuluh anak. Pertemuan berikutnya bertambah satu orang lagi yang memiliki kriteria sesuai lembar penilaian. Hingga pertemuan akhir dari ke sepuluh orang anak alhamdulillah semuanya dapat menyelesaikan tugasnya.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan obervasi terhdap meningkatkan focus belajar anak kelompok A di RA Miftahul Hikmah Kp Cileungsir, Ds Leuwidulang, Kec Sodonghilir, Kab Tasikmalaya Jawa Barat dapat disimpulkan bahwa dengan adanya praktik game *HEBAT* anak-anak terbilang ada peningkatan, ditandai dengan anak aktif, kemampuan anak dalam mengamati objek, dan juga kemampuan anak dalam mengomunikasikan sesuatu dengan teman sebaya ataupun guru.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Rahmi, P. (2019). Pengenalan Sains Anak Melalui Permainan Berbasis Keterampilan Proses Sains Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, 2(2), 43–55.
- Nuryana, A., & Purwanto, S. (2010). Efektivitas Brain Gym dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak. *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 12(1), 88–99.
- Aisyah, Siti, 2008. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto S, Suhardjono, Supardi, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Rusydie, Salman, 2012. *Kebiasaan-Kebiasaan Khusus Pembuat Daya Ingat Anak Semakin Cemerlang*. Yogyakarta: Laksana
- Dilts, Roberts & Jennifer Dilts. 2014. *Strategi Mengatasi Kesulitan Konsentrasi Anak*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Walangadi, R. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Tematik Scientific dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah AL-Jauhari: Jurnal Studi Islam dan Interdisipliner*, 4(2), 283-312
- Arikunto, Suharsimi, 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka
- Lwin, May. Lyen, Kenneth. Khoo, Adam. Dan Sim, Caroline. 2005. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta: PT. Intan Sejati Klaten

<https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/index>