



**PENINGKATAN KONSENTRASI ANAK UMUR 3-4 TAHUN
MELALUI PERMAINAN *LOOSE PART*
KB PETRA SEMARANG**

SKRIPSI

OLEH:

EFI RATNA WIRARISANTI

NPM. 19156072

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

2022



**PENINGKATAN KONSENTRASI ANAK UMUR 3-4 TAHUN
MELALUI PERMAINAN *LOOSE PART*
KB PETRA SEMARANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI SEMARANG untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

OLEH:

EFI RATNA WIRARISANTI

NPM. 19156072

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

2022

SKRIPSI

**PENINGKATAN KONSENTRASI ANAK UMUR 3-4 TAHUN
MELALUI PERMAINAN *LOOSE PART*
KB PETRA SEMARANG**

**Yang disusun dan diajukan oleh
EFI RATNA WIRARISANTI
NPM. 19156072**

**Telah disetujui oleh Pembimbing untuk dilanjutkan
di hadapan Dewan Penguji**

Semarang, 10 Februari 2022

Pembimbing I,



**Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.
NPP. 097901230**

Pembimbing II,



**Dwi Prasetyawati D.H., S.Pd., M.Pd.
NPP. 108401280**

SKRIPSI

**PENINGKATAN KONSENTRASI ANAK UMUR 3-4 TAHUN
MELALUI PERMAINAN *LOOSE PART*
KB PETRA SEMARANG**

Yang disusun dan diajukan oleh

EFI RATNA WIRARISANTI

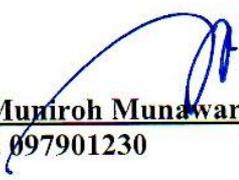
NPM. 19156072

Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 8 Maret 2022

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Ketua,


Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.
NPP. 097901230



Sekretaris,


Dr. Ir. Anita Chandra D.S., M.Pd.
NPP. 097101236

Penguji I

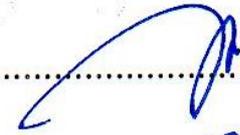
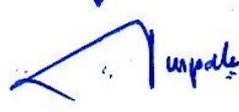
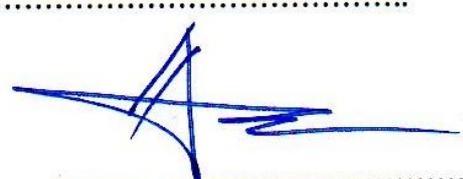
Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.
NPP. 097901230

Penguji II

Dwi Prasetiyawati D.H., S.Pd., M.Pd.
NPP. 108401280

Penguji III

Dr. Agung Prasetyo, S.Psi., M.Pd., Psikolog
NPP. 0469901158


.....

.....

.....

MOTO

Moto :

1. Tidak ada hal yang sia-sia dalam belajar karena ilmu akan bermanfaat pada waktunya
2. "Tidak ada yang sia-sia jika kita melakukan sesuatu untuk anak-anak. Mereka sepertinya tidak memperhatikan kita, mengalihkan pandangan dan jarang berterima kasih, tapi apa yang kita lakukan untuk mereka tidak pernah sia-sia."
3. Ilmu adalah jendela dunia

Persembahan :

1. Untuk sekolahku KB Petra, suami dan anak-anakku tersayang
2. Almamater Universitas PGRI Semarang

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Efi Ratna Wirarisanti

NPM : 19156072

Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran dari orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 10 Februari 2022

Yang menyatakan,



Efi Ratna Wirarisanti
NPM 19156072

ABSTRAK

Efi Ratna Wirarisanti, NPM 19156072, judul skripsi “ Peningkatan Konsentrasi Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan *Loose Part* KB Petra Semarang. Tahun Pelajaran 2021/2022”

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi anak usia 3-4 tahun dengan menggunakan permainan loose Part pada anak-anak kelompok bermain Petra Semarang. Penelitian ini dilakukan karena proses pembelajaran dikelas anak-anak belum dapat konsentrasi di kelompok bermain Petra Semarang.

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model penelitian yang dikembangkan oleh Kurk Lewin yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun objek lokasi Penelitian KB Petra Semarang

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah 1) anak dapat memberikan perhatian penuh pada saat proses berlangsung 2) anak mampu fokus saat menerima penjelasan secara terus menerus melalui latihan pemusatan saat bermain loose part 3)anak memperhatikan saat diajak berbicara 4) Anak dapat mengikuti aturan-aturan yang diberikan guru saat kegiatan bermain 5) Anak tidak malas mengerjakan tugas karena senang habis bermain loose part 6) Anak tidak mudah terganggu karena suara-suara yang ada di kelas 7) Anak tidak pelupa karena mampu kemampuan konsentrasi meningkat melalui bermain loose part di Kb Petra Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan konsentrasi anak yang terjadi pada setiap siklus. yaitu siklus 1 dan siklus 2. Dimana ada pertemuan I siklus 1 jumlahnya siswa yang tuntas hanya 1 anak atau 10 % anak yang tuntas, kemudian mengalami peningkatan konsentrasi pada pertemuan ke dua sebanyak 3 anak 30 .% anak. Pada Siklus ke 2 pertemuan ke 3 mengalami peningkatan konsentrasi melalui permainan loose part pada anak usia 3-4 Tahun di KB Petra Semarang sebanyak 6 siswa atau 60% dan pada pertemuan ke 2 sebanyak 7 anak atau 70% dan pertemuan ke 3 semua siswa mengalami peningkatan dalam berkonsentrasi saat bermain loose part atau 90 %

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yesus, peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “ Peningkatan Konsentrasi anak umur 3-4 tahun melalui permainan *loose part* di KB Petra Semarang “ ini disusun untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidal lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan-kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasehat dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, khususnya Pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati penulis sampaikan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas PGRI Bapak Dr. Muhdi S.H, M.Hum Semarang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Ibu Muniroh Munawar, S.Pi, M.Pd, yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian dan selaku Pembimbing I yang telah mengarahkan penulis dengan penuh ketekunan dan kecermatan.
3. Dosen Wali Ibu Dwi Prasetyawati D.H, S.Pd, M.Pd. yang membimbing dan mengarahkan kami selama kuliah dan selaku Pembimbing II yang telah membimbing kami dalam penulisan skripsi

4. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
5. Ketua Yayasan KB-TK-SD Petra Ibu Subuono yang telah memberi kesempatan untuk kuliah PG PAUD di Universitas UPGRIS
6. Litbang KB-TK-SD Petra Ms Sofa, Mr Lilik dan Ms Lidya yang memberikan support untuk menyelesaikan skripsi
7. Kepala KB Petra Semarang Ibu Dynna Renanningtyas S.Psi yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di instansi yang dipimpinnya
8. Ms Santi dan Ms Narti sebagai rekan kerja yang terus membantu dalam penelitian.
9. Untuk Suami tercinta Rudy Prasetyo dan anak-anakku terkasih (Marvell, Cellin dan Marcellino) yang terus mendukung, mendoakan dan memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsia\ ini bermanfaat bagi pendidik, khususnya pendidik di dunia pendidikan menengah.

Semarang 10 Februari 2022

Penulis,

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	6
A. Konsentrasi.....	6
B. Bermain Loose Part.....	10
C. Kerangka Berpikir.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
A. Setting Penelitian.....	18
B. Subjek Penelitian.....	18
C. Sumber Data.....	18
D. Teknik Pengumpulan Data.....	18
E. Instrument Penelitian.....	20

F. Analisis Data	20
G. Prosedur Penelitian.....	21
H. Intrumen Penelitian	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	27
A. Deskripsi Kondisi Awal	27
B. Sajian Data Hasil Penelitian Tiap Siklus	29
BAB V PENUTUP.....	52
A. Simpulan	52
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Tehnik Skoring.....	19
3.2 Matrik Penilaian.....	20
3.3 SIKLUS 1 dan II	22
4.1 Kondisi Awal Konsentrasi Melalui Permainan Loose Part.....	28
4.2 Jadwal Kegiatan Penelitian Siklus I.....	30
4.3 Konsentrasi Siklus I	37
4.4 Jadwal Kegiatan Penelitian Siklus II.....	40
4.5 Konsentrasi Siklus II.....	47
4.6 Peningkatan Konsentrasi Anak Melalui Permainan Loose Part pada Kondisi Awal,Siklus I dan Siklus II	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	16
4.1 grafik konsentrasi kondisi awal.....	28
4.2 Anak-anak bermain loose part	31
4.3 Anak-anak mendengarkan penjelasan dari guru	32
4.4 Guru memberikan motivasi kepada anak-anak.....	35
4.5 Grafik Siklus 1	38
4.6 Guru menjelaskan Aturan bermain loose part.....	42
4.7 Anak-anak bermain loose part	44
4.8 Grafik Siklus II.....	47
4.9 Grafik Konsentrasi	50

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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.

Pendidikan itu suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan setiap anak. Setiap anak berhak mendapatkan pendidikan karena pendidikan ialah modal yang harus dimiliki untuk meraih kesuksesan dimasa yang mendatang. Menurut Ulfah Wijayani,(2016:2) pendidikan anak usia dini adalah pendidikan sebelum pendidikan dasar dimana sebagai upaya pembinaan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun dengan cara memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya (UU No 22 Tahun 2003) Sebagai pendidik guru sangatlah memegang peran penting dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Agar seluruh aspek perkembangan anak bisa berkembang dengan baik guru harus memperhatikan apakah anak sudah bisa untuk berkonsentrasi dengan baik atau

belum. Sebagaimana telah dijelaskan oleh Widiaworo (2017:48) semua kegiatan membutuhkan konsentrasi.

Dengan konsentrasi kita bisa menyelesaikan pekerjaan dengan lebih cepat dan dengan hasilnya baik. Kurangnya konsentrasi bisa mengakibatkan hasil pekerjaan tidak maksimal dan membutuhkan waktu yang lama. Oleh karena itu konsentrasi sangat penting dan juga perlu dilatih. Namun berdasarkan karakteristik anak salah satunya ialah anak sulit dalam berkonsentrasi dan senang bermain. Untuk itu melatih konsentrasi anak dapat dilakukan dengan cara yang dianggapnya menyenangkan. Dunia anak ialah dunia bermain atau dunia yang sangat menyenangkan.

Pada dasarnya semua anak senang belajar asalkan dilakukan dengan cara yang dianggapnya menyenangkan yaitu dengan cara bermain. Bermain merupakan cara untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak, oleh karena itu orang tua dan guru sangat berperan penting dalam memfasilitasi kegiatan bermain anak agar mampu memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangannya. Dengan kegiatan bermain kreativitas anak dapat berkembang dengan baik. Kegiatan bermain sudah dimulai sejak anak usia 3 atau 4 bulan. Hal ini penting bagi perkembangan kognisi, afeksi, dan psikomotorik anak pada umumnya. Selain dapat membantu perkembangan motorik halus dan kasar bermain juga dapat membantu daya nalar dan kepribadiannya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada kelompok bermain masih banyak anak-anak yang memiliki konsentrasi belajarnya masih rendah. Hal ini terlihat anak-anak masih suka berlari-lari didalam kelas, bercerita dengan temannya, anak tidak menyelesaikan tugas yang diberikan guru sampai dengan selesai, anak mengerjakan tugas namun tidak sesuai apa yang diperintahkan oleh guru. Anak yang memiliki konsentrasi belajarnya cukup baik, ini terlihat saat anak bisa memusatkan perhatian, cepat tanggap dalam merespon kegiatan, serta dapat melakukan kegiatan sesuai dengan petunjuk guru.

Berkaitan dengan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis mengambil judul “ Upaya meningkatkan konsentrasi anak Usia 3-4 Tahun melalui permainan *Loose Part*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Konsentrasi anak masih rendah saat mengikuti pelajaran
2. Anak terlihat tidak tertarik dengan permainan yang disiapkan
3. Rendahnya rangsangan dan stimulasi sehingga daya konsentrasi pada anak berkurang
4. Hasil belajar anak yang tidak sesuai Indikator
5. Anak tidak mau menyelesaikan permainannya sampai selesai
6. Anak belum tahu cara bermain loose part

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas maka peneliti hanya membatasi pada Peningkatan Konsentrasi Anak Pada usia 3-4 Tahun dengan permainan *Loose Part* di KB Perta

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah pada penelitian pada penelitian tindakan kelas adalah “ Bagaimana Cara Meningkatkan Konsentrasi Anak usia 3-4 Tahun dengan Permainan *Loose Part* di KB Petra ?”

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian adalah untuk meningkatkan konsentrasi pada anak usia 3-4 Tahun

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan konsentrasi anak usia 3-4 melalui permainan loose part di KB Petra Semarang

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memperkuat teori tentang cara meningkatkan konsentrasi yang dilakukan dengan permainan *loose part*

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Anak

- 1) Membantu anak mengembangkan kemampuan untuk berkonsentrasi.
- 2) Mendorong semangat belajar anak didik
- 3) Memupuk dan mengembangkan kemampuan berfikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi di kehidupan sehari-hari sekarang dan masa mendatang

b. Manfaat bagi guru

- 1) Guru dapat menerapkan pembelajaran melalui kegiatan bermain
- 2) Kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran

c. Manfaat bagi orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan orang tua bahwa dengan bermain loose Part juga dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsentrasi

1. Pengertian Konsentrasi

Konsentration dalam kamus besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai pemusatan perhatian atau pikiran pada suatu hal. Subini dkk (2012:16) menjelaskan bahwa ciri-ciri anak yang sulit memusatkan perhatian biasanya ceroboh, sulit konsentrasi, seperti tidak mendengarkan bila diajak bicara, gagal menyelesaikan tugas, sulit mengatur aktivitas, menghindari tugas yang memerlukan pemikiran, kehilangan barang-barang, perhatian mudah teralih dan pelupa. Kunci utama yang dibutuhkan seseorang untuk bisa berhasil dalam segala hal adalah konsentrasi.

Menurut Slameto (2010:86) konsentrasi adalah pemusatan pikiran pada suatu hal dengan cara menyampingkan hal-hal lain yang tidak berhubungan. Siswa yang berkonsentrasi belajar dapat diamati dari beberapa tingkah lakunya ketika proses belajar mengajar.

Sardiman (2011:40) mengatakan bahwa konsentrasi dimaksudkan segenap kekuatan perhatian pada suatu situasi belajar. Menurut Romlan (2010:81) Konsentrasi (pemusatan perhatian) maksudnya, perhatian seseorang yang hanya ditujukan pada satu objek, dengan sifat agak tetap, kukuh, kuat dan tidak mudah memindahkan perhatiannya pada objek lain

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa konsentrasi adalah Pemusataan perhatian dan pikiran pada suatu hal dengan cara menyampingkan hal-hal yang tidak berhubungan dengan segenap kekuatan perhatian seseorang yang ditujukan pada satu objek Menurut Ratna dan Achamd (2010:12).

Konsentrasi dipengaruhi oleh faktor Eksternal dan Internal :

a. Faktor Eksternal

yaitu faktor yang berasal dari lingkungan. Yang meliputi suasana lingkungan seperti suara musik yang keras, suara bising, orang yang berlalu lalang, kondisi ruang belajar yang sempit, ramai, panas dan kurang pencahayaan yang dapat menimbulkan ketidaknyamanan.

b. Faktor internal

yaitu faktor dari dalam diri anak itu sendiri yang meliputi kelelahan fisik dan mental, bosan atau hal lain yang mengganggu pikiran Lestari Pudji (2012:1) menjelaskan tentang ciri-ciri anak kurang memiliki konsentrasi yaitu :

- 1) Perhatikan berapa lama rentang konsentrasi yang sanggup anak penuhi rentang konsentrasi anak 4 tahun sekitar 12 menit dan 15 menit dan 5 tahun minimal 20 menit. Bila kurang dari waktu tersebut, meski tidak perlu terlalu dikhawatirkan namun tetap perlu diwaspadai faktor penyebabnya apakah eksternal atau internal .
- 2) Perhatikan juga apa anak sering ganti-ganti permainan dalam rentang waktu yang singkat. Selain karena permainan itu tidak menarik

perhatian, ada kemungkinan anak kurang dapat berkonsentrasi dengan kegiatannya.

- 3) Ketika anak diajak bicara, perhatikanlah apakah ia dapat memusatkan perhatian pada apa yang kita ucapkan, kemudian coba beri instruksi apakah anak mampu mengikutinya.
- 4) Perhatikan apakah memang ia tergolong anak yang cenderung tidak bisa diam, banyak melakukan aktivitas fisik, punya minat yang banyak, sehingga memang tak tahan kalau harus berdiam dalam waktu tertentu.
- 5) Ingatlah setiap anak gaya belajar tersendiri, ada yang audio, visual, kinestetik, dan lainnya. Mungkin saja sebetulnya memiliki gaya belajar kinestetik sehingga ketika diminta duduk manis dan mendengarkan penjelasan guru, anak selalu tampak gelisah

Dari paparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa konsentrasi dipengaruhi dua faktor yaitu faktor eksternal (lingkungan) dan internal (diri anak itu sendiri). Dua faktor diatas dapat membuat konsentrasi anak sangat rendah ditandai dengan anak-anak yang sering ganti-ganti permainan, tidak memperhatikan saat diajak berbicara, tidak bisa diam dan tampak gelisah.

Menurut Fitrianiingsih (2017:100-102) dengan adanya fokus pusat perhatian maka konsentrasi memiliki manfaat sebagai berikut :

- a. Membantu anak lebih mudah menerima pelajaran

Membantu dan mempermudah dalam menerima pelajaran dan menguasai materi yang disampaikan. Dapat dipastikan anak yang konsentrasinya

dalam belajar sebenarnya anak juga sedang aktif. Sehingga konsentrasi dapat dijadikan tanda bahwa anak sedang aktif belajar

- b. Menambah semangat dan motivasi bagi anak untuk lebih aktif

Konsentrasi atau fokus membantu anak semakin semangat dalam bermain, belajar dan beraktivitas baik di dalam kelas ataupun di luar

- c. Munculnya hal-hal yang positif

Membantu meningkatkan daya pikir AUD dalam meningkatkan kemampuan mengenal, mengingat, berpikir konvergen dan berpikir evaluatif. Pengembangan daya pikir yang dimulai sejak pendidikan anak usia dini akan sangat membantu dalam memperoleh pengalaman belajar

- d. Suasana menjadi sangat kondusif

Adanya konsentrasi dan perhatian, menjadikan suasana lebih tenang dan lebih nyaman dan mempermudah anak dalam menerima pelajaran sebab pikiran hanya fokus dan tertuju dengan satu hal yang disampaikan

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat konsentrasi dalam penelitian adalah untuk memfokuskan perhatian anak dan membangkitkan minat bermain dan belajar, maka guru dapat mengembangkan ide kreatif dalam pembelajaran sehingga semua anak dapat lebih fokus mengikuti kegiatan yang dipersiapkan oleh guru.

Tingkat perhatian anak untuk memperhatikan obyek bergantung pada usia. Menurut Olivia dalam Tsaniy Nur Farhani (2012:4) anak usia 1-2 tahun memiliki rentang perhatian sekitar 5 menit, usia 3-4 tahun 10 menit, dan usia di atas 5 tahun sekitar 20 menit.

Menurut Widodo Judarwanto (2011:2) rata-rata rentang atensi pada usia 2 tahun selama 7 menit, usia 3 tahun selama 9 menit, usia 4 tahun selama 12 menit, usia 5 tahun selama 14 menit. Dalam penelitian ini subyek penelitiannya adalah anak usia 3-4 tahun.

Dari pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa rentang perhatian anak usia 3- 4 tahun adalah sekitar 10-14 menit dalam mengikuti kegiatan

B. Bermain Loose Part

1. Pengertian Bermain

Dunia anak ialah dunia bermain atau dunia yang sangat menyenangkan. Bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak, kerana sejak lahir anak sudah mulai bermain melalui interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang tepat untuk anak haruslah lingkungan yang aman, menarik, dan menyenangkan bagi tumbuh kembang anaknya. Bermain bagi anak bagaikan bekerjanya orang dewasa. Melalui bermain anak bisa memperoleh informasi-informasi yang akan tersimpan dalam memorinya dan dapat diaktualisasikan didalam kehidupan anak selanjutnya.

Conny R.Semiawan (2008:21) memandang kegiatan bermain adalah kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka anak belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangan . Melalui bermain diharapkan dapat memberi kesempatan

kepada anak dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berekreasi dan belajar yang menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat mengenal dirinya dan siapa ia hidup serta lingkungan sekitar, sedangkan

Menurut Bettelhem (Mujib dan Rahmawati: 2010). Bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai aturan lain, kecuali yang ditetapkan pemain sendiri, dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realita luar. Menurut beberapa ahli bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan suatu kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak ,selain itu bermain juga mempunyai manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak

Rachmawati dan Kurniati (2011) bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan serta dapat menjadi sarana belajar bagi anak yang sekaligus menjadi suatu proses yang terjadi terus menerus dalam kehidupan dan mempunyai manfaat untuk merangsang perkembangan anak secara umum, membantu anak dalam sosialisasi dengan teman sebaya Menurut Diana (2010) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak . Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Anak-anak belajar melalui permainan. Pengalaman bermain yang

menyenangkan dengan bahan, benda, anak yang lain, dan dukungan orang tua membantu anak-anak berkembang secara optimal (Mutiah, 2010).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang tidak punya peraturan kecuali peraturan yang ditetapkan pemain sendiri, bermain juga kebutuhan yang penting untuk anak, dengan bermain anak bisa belajar berbagai hal selain untuk hiburan, bermain juga dapat melatih kemampuan sosial anak terhadap teman sebaya, orang tua dan lingkungan sekitar. Bermain sangat berperan penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak sehingga anak dapat berkembang dan tumbuh sehat.

2. Loose Part

Putri dan Kusumaningtyas (2018:184) berpendapat bahwa *loose part* adalah sebuah permainan yang menggunakan bahan yang dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, disejajarkan. Dipisah dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Bahan tersebut adalah bahan yang dapat dipergunakan dengan mandiri maupun dikombinasikan dengan bahan lain.

Sebagaimana telah dijelaskan Alfirda Dewi Nugraheni (2019:516) *loose part* merupakan istilah yang dikemukakan oleh arsitek Simon Nicholson berdasarkan kemauan untuk memberi ruang anak untuk bereksplorasi dan menuangkan kreativitas dengan menggunakan material yang dapat diubah, dimanipulasi, dan diciptakan kembali. *Loose part* adalah bahan atau benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, diubah

dan digabungkan kembali dengan menggunakan cara lain, kemungkinan cara menggunakannya dapat ditentukan oleh anak. Jika anak dapat menggunakan dengan cara yang sesuai, maka digunakan dengan tepat, maka akan menciptakan kreativitas anak.

Bermain dengan *Loose Part* agar anak dapat mengeksplor seperti apa benda itu, anak-anak dapat terlibat dalam bermain, bermain konstruktif ketika mereka membuat sesuatu yang baru menggunakan objek permainan yang sudah ada, dan anak dapat bermain dengan benda untuk menghadirkan konsep yang dimiliki. *Loose part* (lepasan) adalah unsur yang penting dari pembelajaran berbasis STEAM. *Loose part* merupakan barang-barang yang terbuka, yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Menurut Puspita (2019:19-20) *Loose part* sebagai bahan dan alat dalam proses kegiatan bermain memiliki karakteristik sebagai berikut : menarik, terbuka dan dapat digerakan/dipindahkan. Berikut macam-macam bahan *Loose Part* yang dapat digunakan untuk pembelajaran pada anak : (1)Bahan dasar alam; (2) Plastik; (3) Logam: (4)Penggunaan kembali kayu dan bambo; (5) kaca dan keramik; (6) Benang dan kain: (7) bekas kemasan

Muniroh Munawar (2019:278) menyatakan bahwa berbagai macam alasan yang dapat menjadi bukti bahwa metode pembelajaran STEAM dan *Loose part* mampu mengembangkan kreativitas dan berpikir kritis pada anak yaitu: *Pertama*, membiasakan anak agar selalu bertanya pada proses pembelajaran. Karena dengan anak bertanya menandakan

bahwasanya anak ingin mengetahui sesuatu. *Kedua*, beragamnya bahan atau benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, diubah dan digabungkan kembali dengan menggunakan cara lain, serta kemungkinan cara menggunakannya dapat ditentukan oleh anak sehingga mampu mengembangkan kreativitas anak. *Ketiga*, membiarkan anak berimajinasi dengan media atau permainan yang sudah dipersiapkan guru dalam kelas. *Keempat*, anak dilatih untuk membangun sudut pandang dan membuat opini anak sendiri.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *loose parts* adalah benda-benda yang lepas tidak saling berhubungan yang dapat dibawa, dipindahkan, dikombinasikan, di rancang ulang, di sejajarkan, di ambil, di satukan lagi dengan berbagai cara. *Loose Part* dapat digunakan sendiri atau di kombinasikan dengan bahan lainnya dan *loose part* dapat bersumber dari alam dan juga sintesis. Ada tujuh komponen *Loose Part* yaitu bahan alam, logam, kayu & bambu Benang dan kain Kaca dan keramik, plastik bekas kemasan.

Loose Part dapat mendorong anak belajar aktif, memperdalam pemikiran kritis, mendorong anak berpikir berbeda dan berpikir creative dan mendukung perkembangan anak secara fisik, sosial emosional, kognitif, bahasa dan seni. Nilai dari *loose parts* ini sesuai dengan Pembelajaran Abad 21 yang menuntut anak- anak untuk lebih kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikasi.

C. Kerangka Berpikir

Rendahnya konsentrasi anak usia dini terhadap pembelajaran merupakan hal penting yang perlu diperhatikan dan ditingkatkan oleh guru. Konsentrasi anak terhadap pembelajaran perlu ditingkatkan karena keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh seberapa besar konsentrasi anak terhadap pembelajaran yang disampaikan. Selain itu anak yang memiliki konsentrasi terpusat maka hasil belajarnya akan baik. Ivaka (2010:2) konsentrasi merupakan suatu aktivitas. Semakin kita latih dan kita praktikan maka akan semakin baik dan semakin kuat konsentrasi kita. Konsentrasi merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pembelajaran.

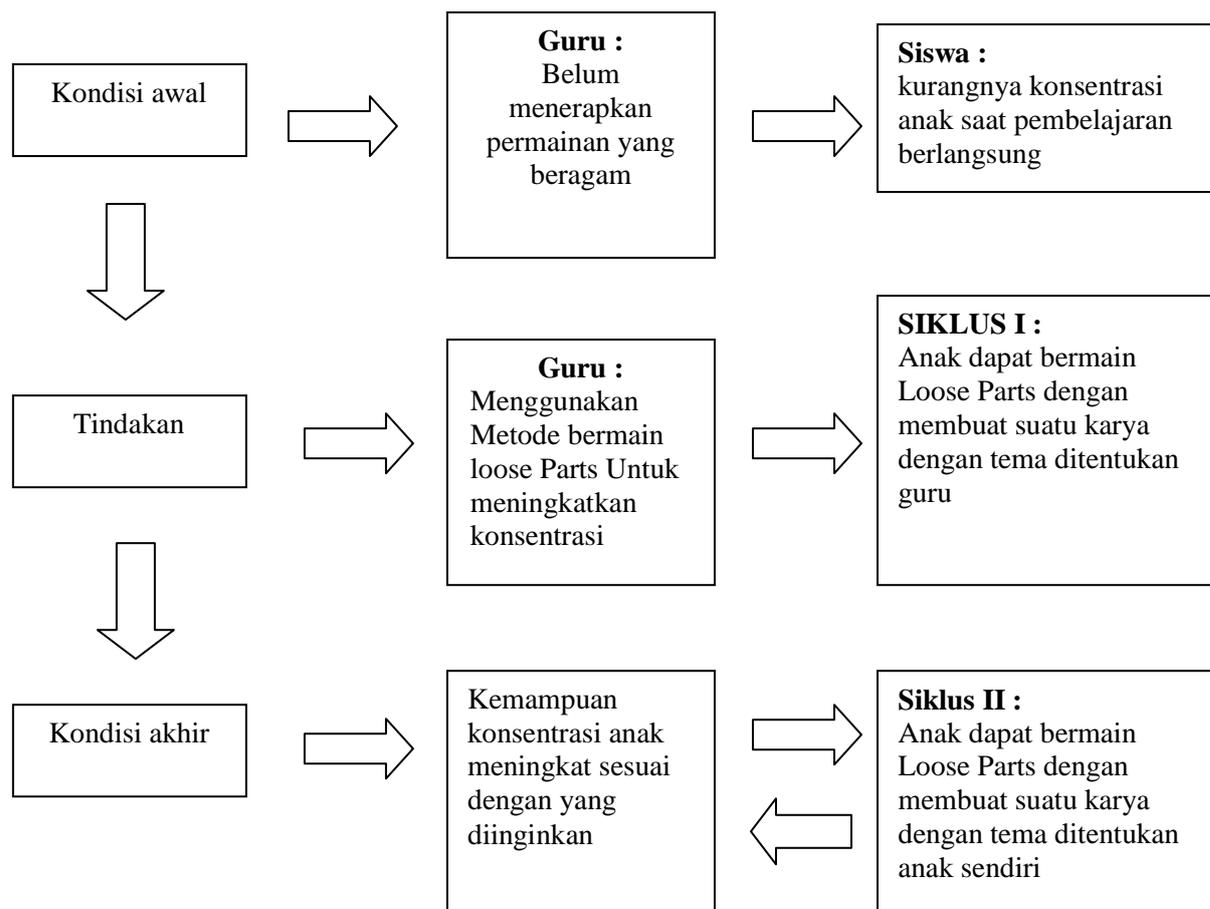
Konsentrasi anak perlu untuk dilatih dan dipraktikan agar anak semakin kuat dengan salah satu cara yaitu bermain *loose part*. Menurut Buhri Wayka (2019) ada beberapa manfaat bermain *loose part* antara lain meningkatkan tingkat permainan kreatif, meningkatkan sikap kooperatif, anak menjadi lebih aktif secara fisik, dapat memberikan pengalaman bermain yang kaya kualitas, memungkinkan anak-anak untuk sepenuhnya terlibat, lebih hemat dan murah dan dapat lebih menarik di desain ulang. *Loose part* sendiri adalah barang-barang yang terbuka, yang mudah ditemukan dilingkungan sehari-hari. Alam kita juga penuh dengan loose part.

Menurut Putri dan Kusumaningtyas (2018:184) *loose part* memiliki manfaat untuk anak akan lebih banyak menggunakan kreativitas dan imajinasinya. Bermain *loose part* adalah kegiatan yang menyenangkan bagi

anak dan suatu kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak, selain itu bermain juga mempunyai manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak.

Dari penjelasan diatas, konsentrasi pada anak usia dini sangatlah penting, untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi pada anak usia 3-4 tahun dengan bermain *loose part*. Diharapkan dengan bermain *loose part* kemampuan di KB petra semakin meningkat sehingga hasil belajar yang dicapai dapat berkembang sangat baik.

Kegiatan yang akan digunakan pada saat anak bermain menggunakan *loose Part* dapat digambar bagan seperti dibawah ini :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Hipotesis Tindakan

Pada kondisi awal guru belum menerapkan permainan yang bervariasi, maksudnya guru masih menggunakan pembelajaran klasikal dan hanya menggunakan worksheet. Sehingga konsentrasi anak tidak terlatih secara optimal . dalam kegiatan ini guru melakukan suatu tindakan dengan menggunakan mainan loose part yang dilakukan dengan dua siklus yaitu bermain sesuai arahan dan siklus kedua bermain dengan bereksplorasi dengan alat dan bahan dari *loose part* Menggunakan mainan *loose part* dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi anak belajar di KB Petra Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian direncanakan akan dilaksanakan pada semester dua dimulai bulan November tahun 2021

2. Tempat Penelitian

Penelitian akan dilakukan di KB Petra kecamatan Pedurungan Lor, kota Semarang pada siswa PG

B. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas PG KB Petra kecamatan Pedurungan kota Semarang yang berjumlah 10 anak yang terdiri 7 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Siswa kelompok PG KB Petra rata-rata umur 3-4 tahun.

C. Sumber Data

1. Pendidik KB Petra
2. Siswa kelompok PG KB Petra Semarang yang berjumlah 10
3. Dokumentasi hasil observasi kemampuan anak bermain *loose part*

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas dapat dilakukan melalui :

a. Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung dan alamiah untuk mendapatkan data dari informasi tentang perkembangan anak dalam berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan (Fadhilah,2012:229). Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk melihat langsung suasana proses pembelajaran di KB Petra yaitu dengan cara peneliti ikut berpartisipasi dan terlibat langsung serta mengamati dan mencatat materi yang penting dari pelaksanaan proses pembelajaran

Dalam observasi peneliti akan mencatat keadaan siswa kedalam lembar observasi yang didalamnya terdapat penilaian yang menggunakan skor-skor yang mengacu pada ketuntasan dalam indikator yang ada pada lembar observasi.

Untuk mempermudah dalam melakukan analisis hasil observasi, maka peneliti membuat skoring berdasarkan tehnik skoring sebagai berikut:

Tabel 3.1 Tehnik Skoring

Nomor	Tanda	Skor	Keterangan
1	□	1	Baik
2	√	2	Cukup
3	o	3	Kurang

Skor diatas digunakan untuk mengisi lembar observasi yang dibuat berdasarkan kisi-kisi yang berlandaskan kajian teori

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan tehnik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, prasari, notulen, rapat, leger nilai, agenda dan lain-lain.

E. Instrument Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan instrument berupa dokumentasi dan lembar observasi. Instrument dokumentasi berupa: data anak, (nama dan jenis kelamin), foto-foto kegiatan anak pada saat kegiatan bermain tangram, perangkat pembelajaran berupa kurikulum, silabus, Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH).

Instrumen lembar observasi berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang merupakan pengembangan indikator kreatifitas yang mencakup aspek produk, proses, pendorong, dan pribadi menurut Rahmwati dan Kurniadi (2010:14), pilihan untuk lembar observasi terdiri atas tiga pilihan yakni:

Tabel 3.2 Matrik Penilaian

No	Kriteria	Skor
1	Baik	1
2	Cukup	2
3	Kurang	3

F. Analisis Data

Analisi dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis kuantitatif. Pembentukan sikap perilaku anak dianalisis secara kuantitatif dengan memberi

skor (1,2 dan 3). Data-data tersebut dianalisis mulai dari siklus satu dan siklus dua untuk dibandingkan perolehan nilai rata-ratanya. Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan tabel kriteria deskriptif prosentase, yang dikelompokkan menjadi 3 : Baik, cukup dan kurang sebagai berikut:

Kriteria	Skor Perolehan	Penafsiran
Baik	80-100	Hasil Konsentrasi anak baik
Cukup	60 - 80	Hasil Konsentrasi anak Cukup
Kurang	< 64	Hasil Konsentrasi anak Kurang

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator keberhasilan. Dengan indikator keberhasilan sebagai berikut :

1. Guru mampu melakukan pembelajaran meningkatkan kemampuan konsentrasi melalui metode konstruktivisme
2. 80 % anak kelompok PG KB Petra mengalami peningkatan kemampuan konsentrasi belajar anak melalui metode konstruktivisme ditandai dengan aktivitas peserta didik minimal baik dalam lembar observasi

G. Prosedur Penelitian

Penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Hopkins . Ari Kunto (dalam Anam 2017:27) meliputi Perencanaan (Planning), Pelaksanaan (acting) , Pengamatan (observasi) dan Evaluasi (Reflecting). Penelitian ini terdiri dari 2 Siklus

Tabel 3.3 SIKLUS I dan II

Kegiatan	Siklus I	Siklus II
Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menentukan kompetensi dasar yang diajarkan yaitu dengan bermain loose part b. Menyediakan alat-alat bermain loose part c. Membuat rencana pembelajaran sebagai pedoman kegiatan belajar mengajar (RKH) 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menentukan kompetensi dasar yang diajarkan yaitu bermain loose part dengan eksplorasi dengan imajinasi secara kreatif b. Menyediakan alat-alat bermain loose part c. Membuat rencana pembelajaran sebagai pedoman kegiatan belajar mengajar (RKH)
Kegiatan	Siklus I	Siklus II
	<ul style="list-style-type: none"> d. Membuat pedoman observasi : lembar observasi kegiatan siswa, observasi guru dan lembar observasi kemampuan anak bermain loose part 	<ul style="list-style-type: none"> d. Membuat pedoman observasi : lembar observasi kegiatan siswa, observasi guru dan lembar observasi kemampuan anak bermain loose part
Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru memulai pembelajaran dengan salam dan doa b. Guru menjelaskan tentang kegiatan hari ini dan menjelaskan aturan bermain loose part c. Guru memberikan contoh cara bermain dengan loose parts d. Guru mempersilahkan anak-anak untuk memulai kegiatan bermain loose part 	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru memulai pembelajaran dengan salam dan doa b. Guru menjelaskan tentang kegiatan hari ini dan menjelaskan aturan bermain loose part c. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk memilih bermain loose part dengan tema bebas d. Guru mempersilahkan anak-anak untuk memulai kegiatan bermain loose part

Observasi	Pada tahap ini untuk mengetahui kemampuan konsentrasi anak dengan melakukan pengamatan dan evaluasi terhadap kemampuan anak bermain loose part. Selain itu juga dapat memperoleh gambaran dan keberhasilan anak dalam menggunakan bahan-bahan loose part. Selain itu juga lebih banyak dilakukan tanya jawab setelah bermain loose part	Implementasi siklus ke 2 tetap perlu diadakan pengamatan, evaluasi, tanya jawab. Karena dengan ketiga hal itu kita akan mengetahui peningkatan konsentrasi anak dalam pelaksanaan tahapan perencanaan
Refleksi	Dengan observasi dan implementasi, diadakan evaluasi maka hasilnya dapat dianalisa untuk menentukan siklus berikutnya perlu dikaitkan. Jika hasil keseluruhan masih kurang	Seperti siklus1 pada siklus 2 dilakukan analisa hasil pengamatan/observasi. Hasil analisa pada siklus ke 2 ini merefleksikan bagaimana hasil dari penelitian tindakan kelas ini

H. Instrumen Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, maka penelitian harus mengetahui sampai dimana kemampuan konsentrasi anak pada kelompok usia 3-4 tahun, maka peneliti membuat instrument penelitian untuk mengetahui kemampuan konsentrasi. Aspek konsentrasi adalah :

- a. Memberikan perhatian penuh pada saat proses belajar berlangsung untuk meningkat konsentrasi melalui loose part

- b. Mampu fokus saat menerima penjelasan secara terus menerus melalui latihan memusatkan pikiran saat bermain loose part
- c. Memperhatikan saat diajak berbicara melalui latihan fokus saat bermain
- d. Dapat mengikuti aturan-aturan yang diberikan guru saat kegiatan bermain
- e. Anak tidak malas mengerjakan tugas karena senang setelah bermain loose part
- f. Anak tidak mudah terganggu karena suara-suara yang ada didalam kelas karena mampu memusatkan perhatian melalui bermain loose parts
- g. Anak tidak pelupa karena kemampuan konsentrasinya meningkat melalui bermain loose part

Tabel 3.4 Butir Instrumen

Aspek	Butir Instrumen	Pencapaian		
		B	C	K
Konsentrasi	a. Memberikan perhatian penuh pada saat proses belajar berlangsung untuk meningkat konsentrasi melalui loose part			
	b. Mampu fokus saat menerima penjelasan secara terus menerus melalui latihan memusatkan pikiran saat bermain loose part			
	c. Memperhatikan saat diajak berbicara melalui latihan fokus saat bermain			
	d. Dapat mengikuti aturan-aturan yang diberikan guru saat kegiatan bermain			
	e. Anak tidak malas mengerjakan tugas karena senang setelah bermain loose parts			
	f. Anak tidak mudah terganggu karena suara-suara yang ada didalam kelas karena mampu memusatkan perhatian melalui bermain loose parts			
	g. Anak tidak pelupa karena kemampuan konsentrasinya meningkat melalui bermain loose part			

Keterangan :

1. Kolom pencapaian di isi B, C, K

2. Nilai baik () : anak mampu berkonsentrasi saat bermain loose part sampai waktu yang ditentukan
3. Nilai Cukup () : anak belum mampu konsentrasi (masih berpindah-pindah pada saat bermain)
4. Nilai Kurang (o) : Anak tidak mampu berkonsentrasi

Setelah instrumen tersusun maka untuk mengetahui kemampuan konsentrasi belajar anak sesuai dengan aspek yang dipakai peneliti

KRITERIA PENELITIAN

PERLU DITINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK

No	Baik (<input type="checkbox"/>)	Cukup (<input checked="" type="checkbox"/>)	Kurang (o)
1.	Anak dapat memerhatikan secara penuh saat bermain loose part	Anak dapat memerhatikan secara penuh saat bermain loose part dengan bimbingan guru	Anak tidak dapat memerhatikan secara penuh saat bermain loose part
2.	Anak dapat fokus saat menerima penjelasan Bermain loose part	Anak dapat fokus saat Menerima penjelasan bermain loose part dengan bimbingan guru	Anak tidak dapat fokus Saat menerima penjelasan bermain loose part
3.	Anak memperhatikan ketika diajak berbicara saat bermain loose part	Anak memperhatikan ketika diajak berbicara saat bermain loose part dengan Bimbingan	Anak tidak memperhatikan ketika diajak berbicara saat bermain loose part
4.	Anak dapat mengikuti aturan-aturan bermain loose Parts	Anak dapat mengikuti aturan-aturan bermain loose part dengan bimbingan	Anak tidak dapat mengikuti aturan-aturan bermain loose part

5.	Anak dapat mengerjakan tugas karena senang setelah bermain loose part	Anak dapat mengerjakan tugas karena senang setelah bermain loose part dengan bimbingan	Anak tidak mau mengerjakan tugas karena tidak senang bermain loose part
6.	Anak dapat memusatkan perhatian secara penuh walaupun ada gangguan dari luar (suara) saat bermain loose part	Anak dapat memusatkan perhatian secara penuh walaupun ada gangguan dari luar (suara) saat bermain loose part dengan bimbingan	Anak tidak dapat memusatkan perhatian secara penuh karena ada gangguan dari luar (suara) saat bermain loose part
7.	Anak dapat berkonsentrasi sehingga membuat hasil Karya dengan temanya sendiri melalui bermain loose part	Anak dapat berkonsentrasi sehingga membuat hasil karya dengan tema yang ditentukan guru melalui bermain loose part	Anak tidak dapat berkonsentrasi sehingga tidak bisa membuat hasil karya

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Pada awalnya data penelitian yang diperoleh berupa data observasi dari hasil pengamatan dalam proses pembelajaran. Data pengamatan diambil melalui hasil pengamatan terhadap tindakan anak dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan Konsentrasi Anak umur 3-4 Tahun melalui permainan *loose Part* pada kelompok bermain KB Petra Semarang .

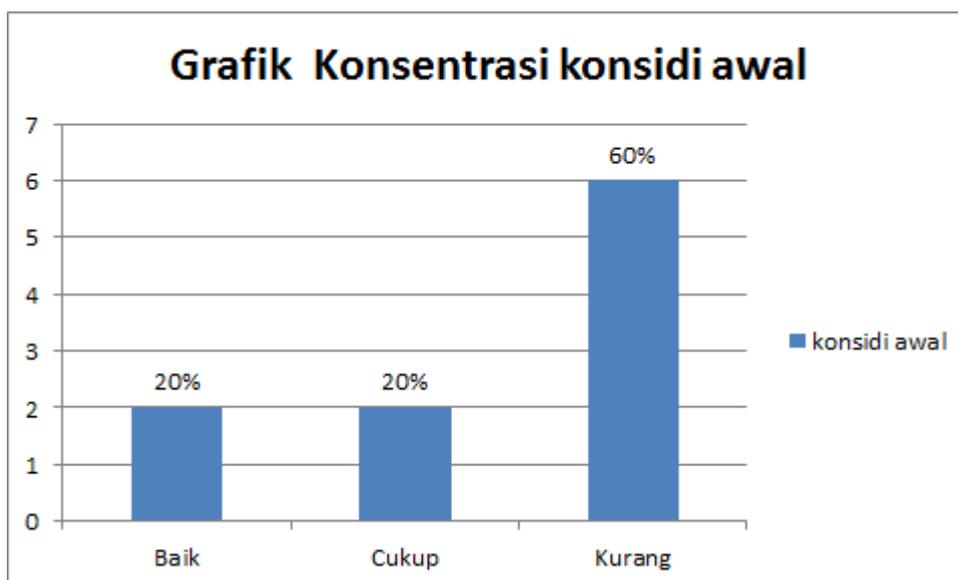
Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, pada kondisi awal guru belum menerapkan permainan yang bervariasi, masih menggunakan pembelajaran klasikal dan hanya menggunakan worksheet. Sehingga konsentrasi anak tidak terlatih secara optimal. Untuk meningkatkan konsentrasi anak dilakukan dengan permainan *loose part*. Dalam hal ini penelitian tindakan kelas peneliti menggunakan tindakan yang terdiri dari 2 siklus. Di mana tema yang peneliti gunakan yaitu tema “ Binatang”. Indikator penilaian yang peneliti gunakan meningkatkan konsentrasi melalui permainan *loose part* dengan nilai baik 20% dari total 10 peserta didik di KB Perta Semarang . Data peneliti yang diperoleh berupa data observasi dari hasil pengamatan dalam kegiatan masing-masing siklus. Data lembaran pengamatan diambil dari pengamatan terhadap peningkatan konsentrasi melalui *loose part* di KB Petra Semarang

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti kondisi konsentrasi anak usia 3-4 tahun melalui permainan loose part di KB Petra mengalami kendala dalam berkonsentrasi beberapa anak yang dinyatakan belum memenuhi secara indikator.

Tabel 4.1 Kondisi Awal Konsentrasi Melalui Permainan Loose Part

Konsentrasi Kondisi Awal	Jumlah Siswa	Porsentase
Baik	2 Anak	20%
Cukup	2 Anak	20%
Kurang	6 Anak	60 %

Berdasarkan tabel diatas, hasil lembar observasi dapat dilihat grafik dibawah ini:



Gambar 4.1 grafik konsentrasi kondisi awal

Berdasarkan Tabel Pra siklus, 4.1 diperoleh data bahwa konsentrasi yang dimiliki anak menunjukkan pada kriteria baik pada pertemuan pra siklus sebanyak 2 anak, sebanyak 1 anak dengan kriteria cukup dan 7 anak kriteria kurang. Hal ini menunjukkan belum ada konsentrasi yang diinginkan, sehingga perlu ditingkatkan konsentrasi anak melalui permainan *loose part* dengan kegiatan yang lebih baik.

B. Sajian Data Hasil Penelitian Tiap Siklus

1. Deskripsi Siklus I

Siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan di KB Petra Semarang yaitu pada hari Senin, 8 November 2021, hari Selasa, 9 November 2021 dan hari Rabu 10 November 2021. Adapun kegiatan pada penelitian siklus I dilakukan dalam proses pembelajaran selama 1 jam lebih 30 menit. Meliputi 4 tahap yakni: perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi/pengamatan dan tahap refleksi yang diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan

Setelah dilakukan observasi awal, peneliti menyusun tindakan untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul. Beberapa hal yang dilakukan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus 1 pertama adalah sebagai berikut :

- 1) Peneliti menyusun rencana kegiatan harian (RKH) dengan indikator (mampu fokus saat menerima penjelasan sebagai latihan pemusatan dan fokus saat diajak berbicara saat dengan bermain *loose part*)

- 2) Peneliti menyiapkan bahan-bahan *loose part* untuk kegiatan bermain
- 3) Peneliti menyiapkan instrument pengamatan seperti lembar evaluasi siswa siklus I dan lembar observasi pembelajaran.
- 4) Peneliti menyiapkan peralatan untuk mendokumentasikan saat pembelajaran berlangsung

Jadwal kegiatan bermain *Loose Part* pada penelitian tindakan kelas siklus I dinyatakan pada tabel berikut

Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan Penelitian Siklus I

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 8 November 2021	Siklus I pertemuan ke-1
2	Selasa, 9 November 2021	Siklus I pertemuan ke-2
3	Rabu, 10 November 2021	Siklus I pertemuan ke-3

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan siklus pertama dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan yaitu pada hari Senin 8 November 2021, hari selasa 9 November dan Rabu, 10 November 2021

1) Pertemuan Pertama (Senin, 8 November 2021)

Pada pertemuan pertama diterapkan kegiatan bermain dengan *loose part* secara bersama. Adapun indikator yang harus dicapai adalah Anak dapat memberikan perhatian penuh dan fokus pada saat menerima penjelasan secara terus menerus melalui latihan pemusatan. Kegiatan pada pertemuan ini meliputi tiga tahap yaitu

kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir berupa reflektif dan evaluasi

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal dilakukan dengan memberi salam kepada para siswa, dilanjutkan absensi, menanyakan kabar siswa dan melakukan doa secara bersama-sama, kemudian dikondisikan agar anak masuk dalam apresepsi

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini anak diajak untuk mendengarkan cerita dengan tema binatang peliharaan dan setelah itu kegiatan main anak dengan *loose part*. Pada saat guru menjelaskan tentang kegiatan bermain *loose part*, tidak semua anak memberikan perhatian. Ada siswa yang terlihat bermain, berjalan-jalan, bermain duluan sebelum dipersilahkan, kurang memperhatikan, duduk sambil berputar-putar, ada yang teriak, tidak konsentrasi dan tidak fokus pada kegiatannya.



Gambar 4.2 Anak-anak bermain *loose part*



Gambar 4. 3 Anak-anak mendengarkan penjelasan dari guru

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir sebagai penutup, peneliti mengadakan evaluasi dengan memberikan motivasi dan semangat yang membangun anak di pertemuan pertama siklus I mengalami sedikit peningkatan, yang jika dilihat dari kondisi awal. Setiap kriteria ada peningkatan, untuk kriteria baik masih 2 anak dengan persentase 20%, kriteria cukup sebanyak 2 anak dengan persentase 20% dan kriteria kurang sebanyak 6 anak dengan persentase 60%. Disini mulai ada beberapa anak yang mulai fokus pada saat guru menjelaskan kegiatan dan aturan-aturan bermain *loose part* dan contoh yang diberikan guru saat bermain *loose part*. Namun masih ada juga yang banyak belum paham cara bermain *loose part*. Hal ini disebabkan anak-anak masih perlu meningkatkan konsentrasi sehingga apa yang jelaskan oleh guru dapat dipahami, anak-anak masih belum tahu cara untuk memulai bermain *loose part* sehingga

masih ada beberapa anak yang melihat saja, berjalan-jalan dan asyik bermain sendiri ketika pembelajaran sedang berlangsung.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua ini dilaksanakan pada hari Selasa 9 November 2021. Pertemuan ini kelanjutan dari pertemuan pertama, pada awal pertemuan ini dikemukakan pengalaman kemarin waktu mereka bermain *loose part*. Pada pertemuan kedua hal yang dilakukan sama pada pertemuan pertama.

Pertemuan ini meliputi tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir berupa refleksi dan evaluasi

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan ini seperti yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya, yaitu memberi salam, berdoa dan mengkondisikan anak agar anak tenang dengan cara melakukan yel yel

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru menjelaskan tentang kegiatan hari ini dan menjelaskan aturan-aturan bermain *loose part*. Guru juga memberikan contoh cara bermain *loose Part* dan setelah itu guru mempersilahkan anak-anak untuk memulai kegiatan bermain *loose part*. Pada pertemuan kedua ini, respon anak-anak sudah terlihat lebih baik dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir sebagai penutup, peneliti mengadakan evaluasi dengan memberikan motivasi dan semangat yang membangun pada anak setelah kegiatan main *loose part*

Pada pertemuan kedua, peneliti memberikan penjelasan dan arahan tentang kegiatan serta aturan-aturan permainan *loose part*. Peneliti bercerita dan menjelaskan tentang tema binatang sebagai pijakan untuk bermain *loose part*. Pada pertemuan kedua ini mengalami peningkatan dalam konsentrasi. Pada pertemuan ke-2 dengan kriteria baik sebanyak 3 anak dengan presentase 30%, kriteria cukup sebanyak 3 anak dengan persentase 30% dan kriteria kurang sebanyak 4 anak dengan persentase 40%. Di pertemuan ke-2 ini ada peningkatan konsentrasi anak

3) Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga ini dilaksanakan pada hari selasa 10 November 2021. Pertemuan ini kelanjutan dari pertemuan kedua pada awal pertemuan ini dikemukakan pengalaman kemarin waktu mereka bermain *loose part*. Pada pertemuan ketiga ini dilakukan sama pada pertemuan pertama dan kedua.

Pertemuan ini meliputi tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir berupa refleksi dan evaluasi.

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan ini seperti yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya, yaitu memberi salam, berdoa dan mengkondisikan anak agar anak tenang dengan cara melakukan yel yel

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru menjelaskan tentang kegiatan hari ini dan menjelaskan aturan-aturan bermain *loose part*. Guru juga memberikan contoh cara bermain *loose part* dan setelah itu guru mempersilahkan anak-anak untuk memulai kegiatan bermain *loose part*. kegiatan *loose part* pada pertemuan ketiga ini, respon anak-anak sudah terlihat lebih baik dan antusias dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir sebagai penutup, peneliti mengadakan evaluasi dengan memberikan motivasi dan semangat yang membangun pada anak setelah kegiatan main *loose part*



Gambar 4. 4 Guru memberikan motivasi kepada anak-anak

c. Observasi dan Evaluasi

Selama kegiatan berlangsung pada siklus I, peneliti mengobservasi atau mengamati konsentrasi anak melalui bermain *loose part*. Konsentrasi anak dapat dilihat saat anak memberikan perhatian, fokus menerima penjelasan, dapat memperhatikan saat diajak bicara, dapat mengikuti aturan-aturan, mau mengerjakan tugas, tidak terganggu dengan suara-suara yang ada didalam kelas dan anak tidak pelupa. Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data sebagai bahan, analisis dan refleksi yang dilakukan saat kegiatan belajar mengajar. Dari data yang diperoleh mendapat rata-rata persentase beberapa kali pertemuan yang dilakukan pada siklus I pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga dalam kategori baik. Pada siklus I pertemuan pertama, 20 % dalam kategori baik, 20 % dalam kategori cukup dan 60% kategori kurang. Pada pertemuan ke dua siklus 1, 30% dalam kategori baik, 30% kategori cukup dan 40% kategori kurang dan pada pertemuan ketiga siklus 1, diperoleh 30% dalam kategori baik, 40% kategori cukup dan 30% kategori kurang

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh data kemampuan anak untuk berkonsentrasi melalui permainan *loose part*

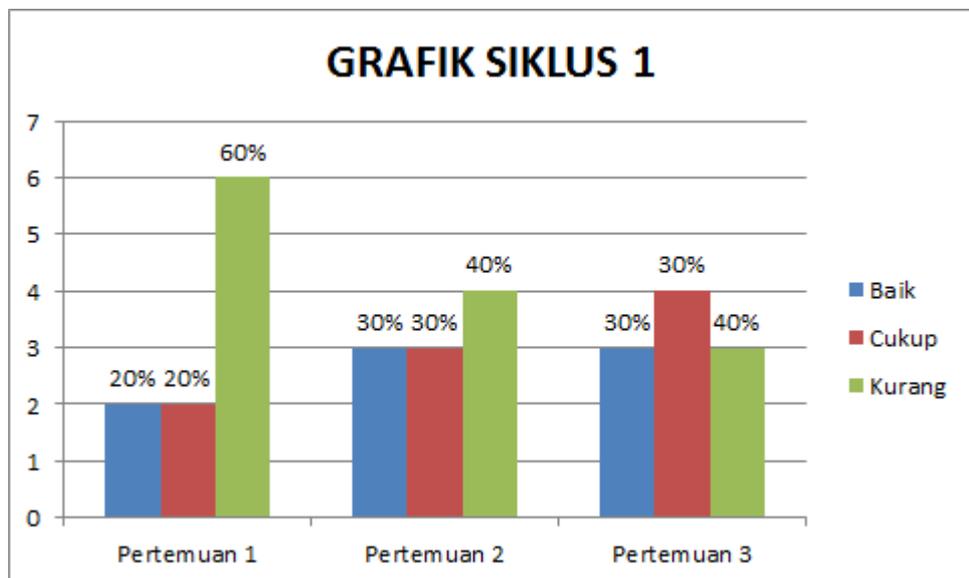
Tabel 4.3 Konsentrasi Siklus I

Konsentrasi Anak Melalui Permainan Loose Part	Siklus I Persentase Dalam Setiap Pertemuan					
	1		2		3	
	Jml	%	Jml	%	Jml	%
Baik	2	20%	3	30%	3	30%
Cukup	2	20%	3	30%	4	40%
Kurang	6	60%	4	40%	3	30%
jumlah	10	100%	10	100%	10	100%

Pada siklus I pertemuan ke-1 kriteria baik sebanyak 2 anak dengan persentase 20%, kriteria cukup sebanyak 2 anak dengan persentase 20% dan kriteria kurang 6 anak dengan persentase 60%. Pada Siklus I pertemuan ke-2 kriteria baik 3 anak dengan persentase 30%, kriteria cukup 3 anak dengan persentase 30% dan kriteria kurang 4 anak dengan persentase 40%, Pada Siklus I pertemuan ke-3, kriteria baik sebanyak 3 anak dengan persentase 30%, kriteria cukup 4 anak dengan persentase 40% dan kriteria kurang 3 anak dengan persentase 30%. Peningkatan anak ke tahap baik menunjukkan peningkatan konsentrasi ketika guru menjelaskan tentang kegiatan dan aturan permainan *loose part*, anak terlihat konsentrasi dalam hal ini tidak berpindah-pindah atau jalan-jalan tetapi anak duduk bermain *loose part*.

Tabel diatas menjelaskan bahwa konsentrasi anak melalui permainan *loose part* dengan tema binatang jumlah persentase dengan nilai baik pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga mengalami peningkatan sebesar 10% (1 anak), nilai cukup 20% (2 anak) dan nilai kurang 30% (3 anak).

Dari peningkatan konsentrasi anak melalui permainan loose part dapat divisualisasikan dalam grafik dibawah ini:



Gambar 4.5 Grafik Siklus 1

d. Refleksi Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1, secara umum konsentrasi anak usia 3-4 tahun di KB Petra belum mencapai hasil peningkatan 80% dari jumlah anak yang mencapai indikator konsentrasi dengan kriteria baik, sehingga perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Oleh karena itu diperlukan beberapa langkah perbaikan di siklus ke I.

Selanjutnya untuk menemukan hal-hal yang perlu diperbaiki pada siklus I. Refleksi berupa koreksi terhadap tindakan yang dilaksanakan dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus I. Berdasarkan hasil refleksi ditemukan bahwa:

1. Konsentrasi anak belum ada peningkatan saat bermain *loose part*.
2. Anak belum dapat menggunakan permainan *loose part* sesuai aturannya
3. Anak belum mampu berkonsentrasi sehingga tidak bisa membuat hasil karya

2. SIKLUS II

Siklus ke II ini dilaksanakan dengan 3 kali pertemuan pada hari Senin 22 November 2021, 23 November 2021 dan 24 November 2021, Adapun kegiatan penelitian dilakukan dalam proses pembelajaran selama 1 jam 30 menit. Untuk mengantisipasi siklus 1 yang belum maksimal, maka pada siklus ini benar-benar mempersiapkan pelaksanaan siklus II dengan membuat rencana pembelajaran pada tindakan siklus II sehingga kesalahan yang terjadi pada siklus I tidak terulang kembali. Meliputi 4 tahap yakni: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi/pengamatan dan tahap refleksi diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Perencanaan pada siklus II sama dengan perencanaan yang dilakukan pada siklus I :

1. Peneliti menyusun rencana kegiatan harian (RKH) dengan indikator (mampu meningkatkan konsentrasi dengan permainan *loose part*)
2. Peneliti menyiapkan permainan *loose part* untuk kegiatan bermain
3. Peneliti menyiapkan instruments pengamatan seperti lembar evaluasi siswa siklus 1 dan lembar observasi pembelajaran.
4. Peneliti menyiapkan peralatan untuk mendokumentasikan saat pembelajaran berlangsung

Tabel 4.4 Jadwal Kegiatan Penelitian Siklus II

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 22 November 2021	Siklus II pertemuan ke-1
2	Selasa, 23 November 2021	Siklus II pertemuan ke-2
3	Rabu, 24 November 2021	Siklus II pertemuan ke-3

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Setelah melakukan perencanaan yang matang maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan. Dimana pada tahap ini merupakan implementasi dari perencanaan yang dibuat, kemudian semua perencanaan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan didalam kelas yaitu melaksanakan dari teori pendidikan dan tehnik mengajar yang sudah dipersiapkan sebelumnya.

Melalui kegiatan bermain loose part dengan binatang peliharaan adalah sebagai berikut:

Pertemuan Pertama (22 November 2021)

Pada pertemuan pertama peneliti menyiapkan RPPH, ragam main *loose part*, guru mengkondisikan ruang kelas yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi : (a) mengkondisikan peserta didik melalui bernyanyi, (b) peneliti mengajak anak untuk berdoa, (c) peneliti melakukan tanya jawab seputar tema binatang peliharaan yang akan dibahas, (d) peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.

Kemudian menjelaskan kegiatan hari ini mulai dimulai dengan bercerita sebagai pijakan anak-anak bermain *loose part* sesuai dengan tema. Setelah itu mengadakan tanya jawab dengan anak-anak seputar cerita yang disampaikan. Selain itu juga menjelaskan tentang aturan-aturan bermain *loose part* dan memberikan kesempatan pada anak untuk memilih bermain *loose part* dengan tema bebas, kemudian mempersilahkan anak-anak untuk memulai kegiatan bermain *loose part*.



Gambar 4.6 Guru Bercerita Sebagai Pijakan Bermain

Kegiatan selanjutnya dilanjutkan dengan beberapa kegiatan yang sudah disiapkan oleh peneliti. Pada pertemuan pertama di siklus II mengalami sedikit peningkatan, jika diamati dan dilihat dari persentase mengalami banyak peningkatan anak yang sudah baik. Pada siklus II pertemuan ke-1 kriteria baik sebanyak 6 anak dengan persentase 60%, kriteria cukup sebanyak 3 anak dengan persentase 30% dan kriteria kurang 1 anak dengan persentase 10%. Disini ada beberapa anak yang mulai fokus pada saat guru menjelaskan dan mengarahkan. Akan tetapi masih banyak yang belum memahami aturan-aturan dalam bermain loose part. Hal ini disebabkan anak-anak masih belum dapat memperhatikan dan fokus pada penjelasan yang disampaikan guru mengingat ketika pembelajaran sedang berlangsung.

1) Pertemuan Kedua (Selasa, 22 November 2021)

Pada pertemuan kedua, peneliti mengulang pertemuan sebelumnya, kemudian masuk pada kegiatan awal. Kegiatan yang

dilakukan meliputi: (a) mengkondisikan anak melalui kegiatan motorik kasar, (b) peneliti menyampaikan apresiasi awal untuk mengkaitkan materi serta mengadakan tanya jawab untuk membangun pengetahuan anak dan untuk mengetahui kegiatan loose part, (c) peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya atau mengemukakan pendapat tentang bermain loose part yang akan digunakan anak. Selama kegiatan berlangsung peneliti hanya berperan sebagai fasilitator, mengkoordinasikan dan melakukan aktivitas secara aktif sebagai bentuk keterlibatan secara aktif dalam proses.

Pada pertemuan kedua, kegiatan diawali dengan berdoa bersama, mengkondisikan anak duduk melingkar dengan tertib. Kemudian menjelaskan kegiatan hari ini dimulai dengan bercerita sebagai pijakan anak-anak bermain loose part sesuai dengan tema dengan media TV. Setelah itu mengadakan tanya jawab dengan anak-anak seputar cerita yang disampaikan. Selain itu juga guru menjelaskan tentang aturan-aturan bermain loose part dan memberikan kesempatan pada anak untuk memilih bermain loose part dengan tema bebas, kemudian mempersilahkan anak-anak untuk memulai kegiatan bermain loose.

. Pada pertemuan kedua ini anak yang terlibat aktif melakukan permainan *loose part*. Pada siklus II, anak dengan kriteria cukup sebanyak 2 anak dengan presentase 20%. Anak dengan kriteria

kurang sebanyak 1 anak dengan persentase 10% .Sehingga sudah ada peningkatan dalam kegiatan permainan *loose part* dengan memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru



Gambar 4.7 Anak-anak bermain loose part

2) Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga, kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama, bernyanyi sesuai tema Binatang dengan posisi duduk melingkar. Pada pertemuan ketiga di siklus II ini guru tidak sama seperti pertemuan pertama dan kedua, pertemuan ketiga ini guru memberi penjelasan kegiatan hari ini mulai dimulai dengan bercerita dengan video-video sebagai pijakan anak-anak bermain loose part sesuai dengan tema. Setelah itu mengadakan tanya jawab dengan anak-anak seputar cerita yang disampaikan. Selain itu juga menjelaskan tentang aturan-aturan bermain *loose part* dan memberikan kesempatan pada anak untuk memilih bermain *loose part* dengan tema bebas, kemudian mempersilahkan anak-anak

untuk memulai kegiatan bermain loose. kesempatan kepada anak-anak untuk menggunakan loose part dengan beraneka ragam dengan tujuan agar anak dapat bereksplorasi sehingga anak mampu menghasilkan banyak hasil karya dan berkreasi dengan permainan loose part, anak juga mampu bercerita mengenai hasil yang dibentuk dan anak mampu menuangkan ide gagasan dalam bermain loose part. Ternyata pada pertemuan ketiga di siklus II terjadi peningkatan. Untuk kriteria baik sebanyak 9 anak dengan persentase 90%, untuk kriteria cukup sebanyak 1 orang dengan persentase 10% dan untuk kriteria kurang 0 dengan persentase 0%

Pada siklus II sudah banyak anak yang menunjukkan kemampuannya untuk berkonsentrasi. Anak lebih asyik dan betah untuk bermain loose part, anak-anak sudah berhasil dalam membentuk hasil karya yang baru dengan tema bebas dan anak mampu menceritakan apa yang dibuat dari loose part, ada yang menyebutkan membuat kandang sapi, kandang kuda, ada yang membuat es cream, kereta api dll.





c. Observasi Tindakan Siklus II

Selama kegiatan berlangsung pada siklus II, peneliti mengobservasi atau mengamati konsentrasi anak melalui permainan *loose part*. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengumpulkan data sebagai bahan, analisis dan refleksi yang dilakukan saat kegiatan belajar mengajar. Dari data yang diperoleh mendapat rata-rata persentase beberapa kali pertemuan yang dilakukan pada siklus II pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga dalam kategori baik, diperoleh data sebagai berikut : Siklus II pertemuan pertama, diperoleh 60% kategori baik, 30 % kategori cukup dan 20 % kategori kurang. Pada pertemuan kedua di siklus II diperoleh 70 % dalam kategori baik, kemudian 20% dalam kategori cukup, 10% dalam kategori kurang . Pada pertemuan ketigori c siklus II, diperoleh data 90% kategori baik, kemudian 1% kategori cukup dan 0(tidak ada) kategori kurang. Pada rata-rata persentase beberapa 3 kali pertemuan yang dilakukan pada siklus II diperoleh hasil observasi pada 9 terdapat 90% anak mengalami peningkatan dalam berkonsentrasi. peningkatan konsentrasi anak melalui permainan *loose part* sudah terlihat pada anak-anak KB

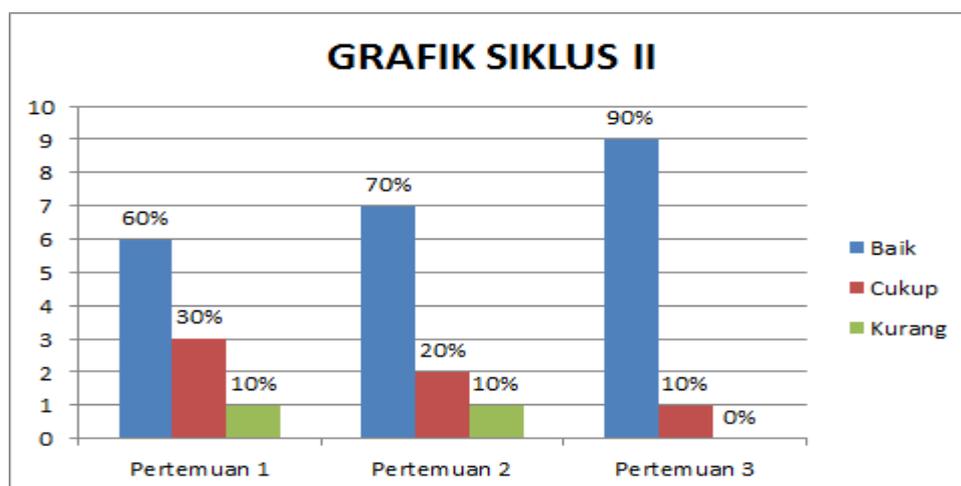
Petra Semarang. Sehingga anak sudah memperhatikan dan fokus dalam pembelajaran melalui permainan *loose part*

Dari observasi yang dilakukan pada proses pembelajaran yang menghasilkan data siklus yang di ringkas dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.5 Konsentrasi Siklus II

Konsentrasi Anak Melalui Permainan Loose Part	Siklus I Persentase Dalam Setiap Pertemuan					
	1		2		3	
	Jml	%	Jml	%	Jml	%
Baik	6	60%	7	70%	9	90%
Cukup	3	30%	2	20%	1	10%
Kurang	1	10%	1	10%	0	0%
Jumlah	10	100%	10	100%	10	100%

Dari peningkatan konsentrasi anak melalui permainan loose part dapat divisualisasikan dalam grafik dibawah ini



Gambar 4.8 Grafik Siklus II

d. Refleksi Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap konsentrasi anak melalui permainan *loose part* pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan dapat dilihat dari kemampuan anak memperhatikan dan fokus pada saat diberi penjelasan, anak memperhatikan saat diajak bicara, anak mengenal aturan-aturan *loose part*, anak senang mengerjakan tugas dan anak tidak mudah lupa melalui permainan *loose part* yang sudah disusun oleh guru. Hal ini dapat dilihat pada hasil observasi dimana tiap pertemuan terjadi peningkatan pada presentasinya. Oleh karena itu pada siklus II sudah cukup memenuhi kriteria keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini sehingga tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya.

3. Pembahasan Antar Siklus

Berdasarkan penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan konsentrasi melalui permainan *loose part* secara signifikan. Anak mendapatkan pengalaman pembelajaran baru dalam permainan *loose Part*. Pada akhirnya anak bereksplorasi dengan alat dan bahan dari *loose part* sesuai imajinasi dan kreativitas. Selain itu mampu menunjukkan hasil karyanya dengan menceritakan kepada guru.

Secara umum presentase anak pada siklus I masih belum memenuhi indikator kinerja, berdasarkan kekurangan yang terdapat pada siklus I yaitu masih banyak anak yang belum memperhatikan dan fokus

saat diberi penjelasan tentang permainan *loose part*. Maka dari itu peneliti berusaha membuat perencanaan yang lebih menarik melalui permainan *loose part* lebih beragam alatnya secara maksimal dan dapat meningkatkan konsentrasi anak

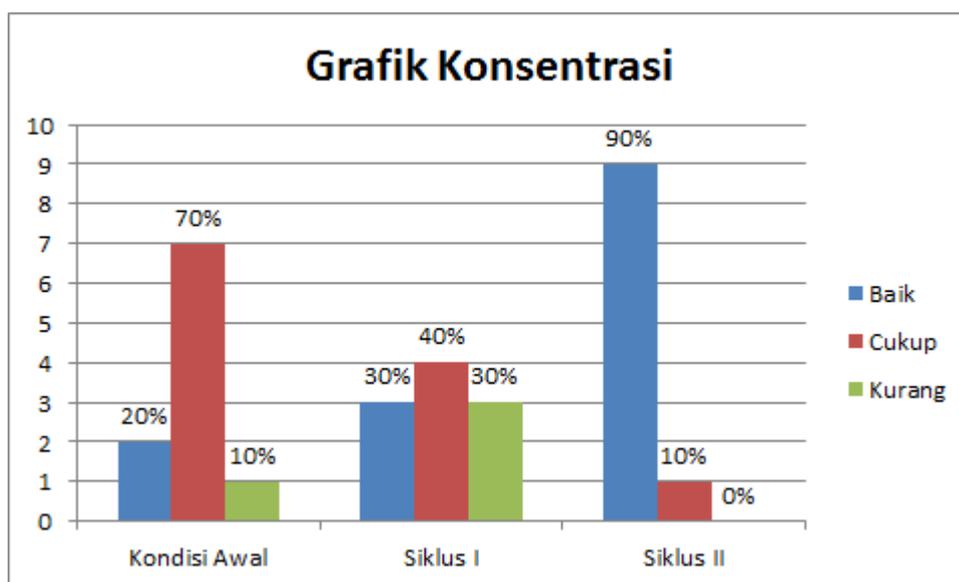
Pada siklus II tahap pelaksanaan peneliti mengkondisikan anak untuk lebih memperhatikan dan fokus dalam kegiatan bermain *loose part*, agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lebih maksimal. Peneliti pada siklus II ini ada perbedaan yaitu menjelaskan cara bermain *loose part*, aturan-aturan dan guru memberikan contoh bermain *loose part* kepada anak-anak. Setelah memberikan penjelasan, selanjutnya peneliti memberi kesempatan anak untuk bermain *loose part*

Pada siklus II ini anak-anak lebih memperhatikan dan fokus saat bermain *loose part*. Anak sudah mampu memperhatikan dan mampu fokus dalam bermain *loose part* selain itu anak bebas bereksplorasi untuk membuat hasil karya. Konsentrasi anak sudah mulai ada peningkatan saat bermain *loose part*, tidak ada yang berlari-lari atau berjalan-jalan. Dan sudah mulai tidak terganggu dengan suara-suara sekitarnya. Peneliti melihat hal bahwa anak-anak sangat aktif dalam mengikuti kegiatan yang diberi peneliti.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada proses pembelajaran ini menghasilkan data peningkatan konsentrasi melalui permainan *loose part* anak pada kondisi awal, siklus I dan siklus II yang disajikan dalam tabel berikut ini

Tabel 4.6 Peningkatan Konsentrasi Anak Melalui Permainan Loose Part pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

Konsentrasi Anak Melalui Permainan Loose Part	Persentase Dalam Setiap Pertemuan					
	Kondisi awal		Siklus 1		Siklus II	
	Jml	%	Jml	%	Jml	%
Baik	2	20%	3	30%	9	90%
Cukup	1	10%	4	40%	1	10%
Kurang	7	70%	3	30%	0	0%
jumlah	10	100%	10	100%	10	100%



Gambar 4.9 Grafik Konsentrasi

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa kemampuan konsentrasi melalui permainan loose part belum mencapai indikator kinerja. Namun terdapat peningkatan secara signifikan pada siklus II. Pada nilai ketuntasan indikator 1 pada kondisi awal 10%, di siklus I nilai ketuntasan 40%, dan di siklus II nilai ketuntasan 90%.

Berdasarkan tabel diatas, peningkatan konsentrasi melalui permainan loose part dapat divisualisasikan dalam grafik berikut ini: Dari penjelasan tersebut maka terdapat peningkatan konsentrasi anak usia 3-4 Tahun melalui Permainan loose part di KB Petra Semarang .

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dalam penelitian meningkatkan konsentrasi ini, peneliti menggunakan permainan *loose part* pada anak usia 3-4 tahun. Anak mau memperhatikan, mereka dapat fokus dan anak dengan senang hati mengerjakan tugas-tugas. Anak sudah mampu berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan tersebut. Dalam penelitian ini, kegiatan lebih banyak dirancang oleh peneliti, akan tetapi peneliti mengetahui apa yang diinginkan anak sehingga di design sedemikian rupa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan, maka diperoleh kesimpulan terjadinya peningkatan KONSENTRASI ANAK UMUR 3-4 TAHUN MELALUI PERMAINAN LOOSE PART KB PETRA SEMARANG baik dari pra siklus ke siklus 1 maupun pada siklus I dan Siklus II, ditunjukkan dengan meningkatnya konsentrasi anak dari pra siklus ke siklus I sebesar 10 % pada kreteria baik, 30% pada kreteria cukup dan 40% pada kreteria kurang. Dan juga terjadi peningkatan konsentrasi anak umur 3-4 tahun di KB Petra Semarang dari siklus 1 ke siklus II sebesar 60 % kreteria baik, 30% kreteria cukup dan 30% kreteria kurang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti dapat mengajukan saran-saran kepada pihak terkait dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut :

1. Bagi siswa, hendaknya untuk lebih berani dalam mengekspresikan diri dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan terbiasa melakukan hal tersebut, maka dapat meningkatkan konsentrasi anak, yang nantinya diharapkan anak akan mampu untuk lebih terbuka dalam berkomunikasi dan berhubungan dengan orang tua maupun dengan lingkungan di sekitarnya.
2. Bagi guru pembimbing, hendaknya dapat menjaga kepercayaan diri lingkungan sekolah. Guru pembimbing dapat menjaga kepercayaan diri siswa melalui cara mengkondisikan situasi kelas yang tidak mengutarakan komunikasi negatif tersebut serta memberikan kesempatan untuk siswa untuk berani dalam mengungkapkan pendapat, pertanyaan dan pernyataan kepadanya.
3. Bagi orang tua, hendaknya dapat memberikan bantuan kepada anak untuk membiasakan anak fokus saat berada di rumah. Konsentrasi anak akan lebih mudah dibentuk oleh orang tua, karena anak lebih merasa dekat dengan kedua orang tuanya di rumah, sehingga rasa canggung, kaku dan pesimis dapat diminimalisir saat berinteraksi dengan orang tua. Namun hal tersebut membutuhkan kondisi yang nyaman dalam keluarga tersebut. Dengan adanya keharmonisan dalam keluarga, maka komunikasi yang dilakukan akan lebih lancar dan tidak canggung.

DAFTAR PUSTAKA

- Agoes D ariyo. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung: PT. Refika
- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta:
- Ardy Wiyani Novan, ddk. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: GAVA
- Fadhillah, Muhamad (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media.
- Aisyah, S., (2013). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Dimiyati, J. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grub. Hasnida. (2016).
- Wijayani, Novan Ardy. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Alfirda Dewi Nugraheni (2019:516) *Pengembangan Kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and Loose part* .Jurnal Study Islam, Gender dan Anak 2020 e journal.unisaizu.ac.id. diterbitkan 13 November 2020
- Siantajani, Yuliati. 2020. *Loose Part Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: PT Sarang .
- Muniroh Munawar (2019:278) *Pengembangan Kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and Loose part* .Jurnal Study Islam, Gender dan Anak 2020 e journal.unisaizu.ac.id. diterbitkan 13 November 2020
- Puspita (2019: 19-20) *Pengembangan Kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and Loose part* .Jurnal Study Islam, Gender dan Anak 2020 e journal.unisaizu.ac.id. diterbitkan 13 November 2020

- Dyah Siti Septiningsih, Nur' aeni *Upaya Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Didik Dengan Attention Hyperactivity Disorder (ADHD) Melalui pelatihan Terapi Gerak Fokus Visual Motorik Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Kecamatan Kembaran, Fakultas Psikologi, universitas Muhammadiyah Purwokerto 2016*
- Erlina Suci Astuti, Wahyuningsri, & Widya Warastuti, *Pengaruh Stimulasi Motorik Halus Terhadap Daya Konsentrasi Belajar Anak Usia Prasekolah. Jurnal@poltekkes-Malang.*
- Rachmawati & Kurniati(2011). *Peningkatan Kemampuan Kreatifitas Aanak Mengaplikasikan Alat Peraga Edukatif Menggunakan Metode Loose Part.*Jurnal Educatio Volume 7 No 2 2021
- Seratus Aksara Sujiono, Y. Nuraini. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta:Indeks.
- Dian Mirabella, W.P, dkk. 2016. *Loose Parts Play Merangsang Kemampuan Main Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Sociaty 5.0.* Universitas PGRI Semarang. Kumpulan Artikel Mahasiswa Universitas PGRI Semarang
- Inda Syaputri & Ratna Istiarini, *Upaya Meningkatkan Konsentrasi Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia 5-7 Tahun Di TK IT Al Jawwad.* Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini: Fakultas Keguruan Jurnal Pendidikan anak Usia Dini: Volume 10, 2019
- Daryanto, *Belajar Dan Mengajar.* Cetakan I, Bandung: CV Yrama Widya. 2010
- Adriana, Dian, 2011. *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak.* Jakarta :Salemba Medika
- Purwadari, H.,Wastu.A.M, dan Suryanto. 2014. *Perkembangan Balita: Deteksi Dini Dan Stimulasi Tumbuh Kembang Balita.* Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Slameto,2013. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi.* Jakarta: Rineka Cipta
- Semiawan Conny R , *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar:* Cetakan III, 2008 .PT Indeks

LAMPIRAN DOKUMENTASI



Melihat permainan Loose



Guru menjelaskan tentang permainan loose part



Anak Bermain Loose Part



Guru Bercerita



Bermain Loose Part



Bermain Loose Part dengan Tema Bebas



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN

Semester/Hari ke : I / 11 / 1

Hari /tgl : Jumat, 5 November 2021

Kelompok usia : KB

Tema/sub tema : Binatang / Binatang Peliharaan

KD : 1. 1 – 2 . 3 – 2 . 4 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 11 – 4 . 11 – 3 . 15 – 4 . 15.

Materi :

- Macam– macam binatang Peliharaan
- Gambar– gambar binatang Peliharaan
- Gerak / jalannya binatang
- Tidak menyakiti binatang
- Suara - suara binatang
- Tertarik pada aktifitas seni

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Bercerita tentang binatang Peliharaan
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Menirukan suara ayam
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

anak-anak membuat bintang peliharaan dari alat-alat loose part

A. PENUTUP

3. Menanyakan perasaan selama bermain loose part
4. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan
5. Bercerita tentang pengalamannya waktu bermain
6. Menginformasikan untuk kegiatan besok
7. Penerapan SOP Penutup

B. RENCANA PENILAIAN

1.Sikap

- a. Memberikan perhatian penuh pada saat proses belajar berlangsung untuk meningkatkan konsentrasi melalui loose part
- b. Mampu fokus saat menerima penjelasan secara terus menerus melalui latihan memusatkan pikiran saat bermain loose part
- c. Memperhatikan saat diajak berbicara melalui latihan fokus saat bermain
- d. Dapat mengikuti aturan-aturan yang diberikan guru saat kegiatan bermain
- e. Anak tidak malas mengerjakan tugas karena senang setelah bermain loose part

- f. Anak tidak mudah terganggu karena suara-suara yang ada didalam kelas karena mampu memusatkan perhatian melalui bermain loose part
- g. Anak tidak pelupa karena kemampuan konsentrasinya meningkat melalui bermain loose part

2. Dapat menyebutkan binatang peliharaan

- a. Dapat menyebutkan binatang peliharaan
- b. Dapat menceritakan
- c. Dapat mengambarkan

Mengeatahui

Semarang, 5 November 2021

Kepala KB Petra



Dynna Renaningtyas

Guru Kelas PG



Efi Ratna W

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN

Semester/Hari ke : I / 11 / 1

Hari /tgl : Senin, 8 November 2021

Kelompok usia : KB

Tema/sub tema : Binatang / Binatang Peliharaan

KD : 1. 1 – 2 . 3 – 2 . 4 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 11 – 4 . 11 – 3 . 15 – 4 . 15.

Materi :

- Mengenal binatang peliharaan
- Gambar– gambar binatang dan kandang
- Gerak / jalannya binatang
- Suara – suara binatang
- Tepuk binatang

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Bercerita tentang binatang Peliharaan
3. Berdiskusi tentang binatang peliharaan
4. Menirukan suara binatang peliharaan
5. Mengenalkan kegiatan dan cara-cara bermain loose part

B. INTI

anak-anak membuat kandang bintang peliharaan seperti contoh dari alat-alat loose part

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama bermain loose part
2. Berdiskusi tentang apa yang dibuat anak-anak
3. Bercerita tentang pengalamannya waktu bermain
4. Menginformasikan untuk kegiatan besok
5. Penerapan SOP Penutup

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

1. Memberikan perhatian penuh pada saat proses belajar berlangsung untuk meningkatkan konsentrasi melalui loose part
2. Mampu fokus saat menerima penjelasan secara terus menerus melalui latihan memusatkan pikiran saat bermain loose part
3. Memperhatikan saat diajak berbicara melalui latihan fokus saat bermain
4. Dapat mengikuti aturan-aturan yang diberikan guru saat kegiatan bermain
5. Anak tidak malas mengerjakan tugas karena senang setelah bermain loose parts

6. Anak tidak mudah terganggu karena suara-suara yang ada didalam kelas karena mampu memusatkan perhatian melalui bermain loose parts
7. Anak tidak pelupa karena kemampuan konsentrasinya meningkat melalui bermain loose part

2. Dapat menyebutkan binatang peliharaan

- a. Dapat menyebutkan binatang peliharaan
- b. Dapat menceritakan
- c. Dapat mengambarkan

Mengeatahui

Semarang, 8 November 2021

Kepala KB Petra

Dynna Renaningtyas

Guru Kelas PG


Efi Ratna W

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN

Semester/Hari ke : I / IV / 1

Hari /tgl : Selasa, 9 November 2021

Kelompok usia : KB

Tema/sub tema : Binatang Peliharaan (Ayam)

KD : 1. 1 – 2 . 3 – 2 . 4 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 11 – 4 . 11 – 3 . 15 – 4 . 15.

Materi :

- Mengenal binatang peliharaan (Ayam)
- Gambar– gambar Ayam
- circle chicken
- Gerak / jalannya binatang
- Suara-suara binatang
- Tepuk binatang

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Bercerita tentang Ayam
3. Berdiskusi tentang Ayam
4. Menirukan suara binatang peliharaan
5. Mengenalkan kegiatan dan cara-cara bermain loose part

B. INTI

anak-anak boleh memilih membuat ayam dan kandang ayam dari loose part yang disediakan

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama bermain loose part
2. Berdiskusi tentang apa yang dibuat anak-anak
3. Bercerita tentang pengalamannya waktu bermain
4. Menginformasikan untuk kegiatan besok
5. Penerapan SOP Penutup

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

1. Memberikan perhatian penuh pada saat proses belajar berlangsung untuk meningkatkan konsentrasi melalui loose part
2. Mampu fokus saat menerima penjelasan secara terus menerus melalui latihan memusatkan pikiran saat bermain loose part
3. Memperhatikan saat diajak berbicara melalui latihan fokus saat bermain

4. Dapat mengikuti aturan-aturan yang diberikan guru saat kegiatan bermain
5. Anak tidak malas mengerjakan tugas karena senang setelah bermain loose parts
6. Anak tidak mudah terganggu karena suara-suara yang ada didalam kelas karena mampu memusatkan perhatian melalui bermain loose parts
7. Anak tidak pelupa karena kemampuan konsentrasinya meningkat melalui bermain loose part

2.Dapat menyebutkan binatang peliharaan

- a.Dapat menyebutkan jenis-jenis ayam
- b.Dapat menceritakan ayam
- c.Dapat menggambarkan ayam

Mengeatahui

Semarang, 9 November 2021

Kepala KB Petra

Dynna Renaningtyas

Guru Kelas PG



Efi Ratna W

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN

Semester/Hari ke : I / III / 1

Hari /tgl : Rabu ,10 November 2021

Kelompok usia : KB

Tema/sub tema : Binatang Peliharaan (Ayam)

KD : 1. 1 – 2 . 3 – 2 . 4 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 11 – 4 . 11 – 3 . 15 – 4 . 15.

Materi :

- Mengenal hasil olahan (Ayam)
- Gambar-gambar hasil olahan ayam
- Bernyanyi “ Anak Ayam “
- Syair Ayam

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Bercerita tentang Ayam
3. Berdiskusi tentang Ayam
4. Menirukan suara binatang peliharaan
5. Mengenalkan kegiatan dan cara-cara bermain loose part

B. INTI

anak-anak boleh memilih membuat ayam dan kandang ayam dari loose part yang disediakan

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama bermain loose part
2. Berdiskusi tentang apa yang dibuat anak-anak
3. Bercerita tentang pengalamannya waktu bermain
4. Menginformasikan untuk kegiatan besok
5. Penerapan SOP Penutup

B. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

1. Memberikan perhatian penuh pada saat proses belajar berlangsung untuk meningkatkan konsentrasi melalui loose part
2. Mampu fokus saat menerima penjelasan secara terus menerus melalui latihan memusatkan pikiran saat bermain loose part
3. Memperhatikan saat diajak berbicara melalui latihan fokus saat bermain
4. Dapat mengikuti aturan-aturan yang diberikan guru saat kegiatan bermain

5. Anak tidak malas mengerjakan tugas karena senang setelah bermain loose parts
6. Anak tidak mudah terganggu karena suara-suara yang ada didalam kelas karena mampu memusatkan perhatian melalui bermain loose parts
7. Anak tidak pelupa karena kemampuan konsentrasinya meningkat melalui bermain loose part

2.Dapat menyebutkan binatang peliharaan

- a.Dapat menyebutkan jenis-jenis ayam
- b.Dapat menceritakan ayam
- c.Dapat mengambarkan ayam

Mengeatahui

Semarang, 10 November 2021

Kepala KB Petra

Dynna Renaningtyas

Guru Kelas PG



Efi Ratna W

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN

Semester : 1
 Hari /tgl : Senin, 22 November 2021
 Kelompok usia : KB
 Tema/sub tema : Binatang Peliharaan (Sapi)
 KD : 1. 1 – 2 . 3 – 2 . 4 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 11 – 4 . 11 – 3 . 15 – 4 . 15.

Materi :

- Mengenal binatang peliharaan Sapi
- Perkembangbiak sapi

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Bercerita tentang sapi
3. Berdiskusi tentang binatang sapi
4. Mengenalkan kegiatan dan cara-cara bermain loose part

B. INTI

Bermain loose part sesuai tema

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama bermain loose part
2. Berdiskusi tentang apa yang dibuat anak-anak
3. Bercerita tentang pengalamannya waktu bermain
4. Menginformasikan untuk kegiatan besok
5. Penerapan SOP Penutup

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

- a. Memberikan perhatian penuh pada saat proses belajar berlangsung untuk meningkatkan konsentrasi melalui loose part
- b. Mampu fokus saat menerima penjelasan secara terus menerus melalui latihan memusatkan pikiran saat bermain loose part
- c. Memperhatikan saat diajak berbicara melalui latihan fokus saat bermain
- d. Dapat mengikuti aturan-aturan yang diberikan guru saat kegiatan bermain
- e. Anak tidak malas mengerjakan tugas karena senang setelah bermain loose parts
- f. Anak tidak mudah terganggu karena suara-suara yang ada didalam kelas karena mampu memusatkan perhatian melalui bermain loose parts
- g. Anak tidak pelupa karena kemampuan konsentrasinya meningkat melalui bermain loose part

2.Dapat menyebutkan binatang peliharaan

- a.Dapat menyebutkan binatang peliharaan
- b.Dapat menceritakan
- c.Dapat mengambarkan

Mengeatahui

Semarang, 22 November 2021

Kepala KB Petra

Guru Kelas PG



Dynia Renaningtyas

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Efi Ratna W'.

Efi Ratna W

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN

Semester : 1
 Hari /tgl : Selasa, 23 November 2021
 Kelompok usia : KB
 Tema/sub tema : Binatang Peliharaan (Sapi)
 KD : 1. 1 – 2 . 3 – 2 . 4 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 11 – 4 . 11 – 3 . 15 – 4 . 15.

Materi :

- Mengenal binatang peliharaan Sapi
- Perkembangbiak sapi
- Menjaga dan merawat binatang
- Tepuk Sapi
- Menirukan suara Sapi

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Bercerita tentang sapi
3. Berdiskusi tentang binatang sapi
4. Mengenalkan kegiatan dan cara-cara bermain loose part

B. INTI

Anak Bermain loose part

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama bermain loose part
2. Berdiskusi tentang apa yang dibuat anak-anak
3. Bercerita tentang apa yang dibuat
4. Menginformasikan untuk kegiatan besok
5. Penerapan SOP Penutup

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

1. Memberikan perhatian penuh pada saat proses belajar berlangsung untuk meningkatkan konsentrasi melalui loose part
2. Mampu fokus saat menerima penjelasan secara terus menerus melalui latihan memusatkan pikiran saat bermain loose part
3. Memperhatikan saat diajak berbicara melalui latihan fokus saat bermain
4. Dapat mengikuti aturan-aturan yang diberikan guru saat kegiatan bermain
5. Anak tidak malas mengerjakan tugas karena senang setelah bermain loose parts

6. Anak tidak mudah terganggu karena suara-suara yang ada didalam kelas karena mampu memusatkan perhatian melalui bermain loose parts
7. Anak tidak pelupa karena kemampuan konsentrasinya meningkat melalui bermain loose part

2. Dapat menyebutkan binatang peliharaan

- a. Dapat menyebutkan binatang peliharaan
- b. Dapat menceritakan
- c. Dapat mengambarkan

Mengeatahui

Kepala KB Petra

Dynna Renaningtyas

Semarang, 22 November 2021

Guru Kelas PG



Efi Ratna W

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN

Semester : 1
 Hari /tgl : Rabu, 24 November 2021
 Kelompok usia : KB
 Tema/sub tema : Binatang Peliharaan (Sapi)
 KD : 1. 1 – 2 . 3 – 2 . 4 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 11 – 4 . 11 – 3 . 15 – 4 . 15.

Materi :

- Mengenal binatang peliharaan Sapi
- Perkembangbiak sapi
- Menjaga dan merawat binatang
- Tepuk Sapi
- Menirukan suara Sapi

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Bercerita tentang sapi
3. Berdiskusi tentang binatang sapi
4. Mengenalkan kegiatan dan cara-cara bermain loose part

B. INTI

Anak Bermain loose part

C. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama bermain loose part
2. Berdiskusi tentang apa yang dibuat anak-anak
3. Bercerita tentang apa yang dibuat
4. Menginformasikan untuk kegiatan besok
5. Penerapan SOP Penutup

D. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

1. Memberikan perhatian penuh pada saat proses belajar berlangsung untuk meningkatkan konsentrasi melalui loose part
2. Mampu fokus saat menerima penjelasan secara terus menerus melalui latihan memusatkan pikiran saat bermain loose part
3. Memperhatikan saat diajak berbicara melalui latihan fokus saat bermain
4. Dapat mengikuti aturan-aturan yang diberikan guru saat kegiatan bermain
5. Anak tidak malas mengerjakan tugas karena senang setelah bermain loose parts

6. Anak tidak mudah terganggu karena suara-suara yang ada didalam kelas karena mampu memusatkan perhatian melalui bermain loose parts
7. Anak tidak pelupa karena kemampuan konsentrasinya meningkat melalui bermain loose part

2. Dapat menyebutkan binatang peliharaan

- a. Dapat menyebutkan binatang peliharaan
- b. Dapat menceritakan
- c. Dapat mengambarkan

Mengeatahui

Semarang, 24 November 2021

Kepala KB Petra

Dynna Renaningtyas

Guru Kelas PG



Efi Ratna W