

## Upaya Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Dini melalui Permainan Pancing Ikan

Annisa Nurfitriani Zarty<sup>1✉</sup>, Rita Nurunnisa<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Kelompok Bermain (KOBER) Griya Alam, Cimahi, Indonesia

<sup>2</sup> Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

<sup>1</sup> [annisazarty2022@gmail.com](mailto:annisazarty2022@gmail.com), <sup>2</sup> [ritanurunnisa@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:ritanurunnisa@ikipsiliwangi.ac.id)

**INFO ARTIKEL** Diterima: 07/07/2024; Direvisi: 11/07/2024; Disetujui: 22/07/2024

### ABSTRAK

### KATA KUNCI

Konsentrasi Belajar;  
Permainan Pancing Ikan;  
Anak Usia Dini

Sebagian besar anak kelompok B di Kober Griya Alam Cimahi masih mengalami masalah konsentrasi seperti kurang fokus, mudah teralihkan perhatiannya sehingga ketika pembelajaran anak belum bisa menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan baik karena tidak fokus memperhatikan. Konsentrasi dalam proses belajar tentunya sangat diperlukan karena konsentrasi merupakan aspek yang penting dalam kegiatan belajar. Maka peneliti menggunakan media pancing ikan karena permainan ini dapat mengajarkan kepada anak untuk melatih konsentrasi juga kesabaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah melalui permainan pancing ikan dapat meningkatkan konsentrasi belajar pada anak usia dini di Kober Griya Alam. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam tiga siklus. Prosedur penelitian terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dianalisis dengan menggunakan nilai rata-rata dalam bentuk penyajian persentase. Subjek penelitian adalah peserta didik kelompok B2 yang berusia 5-6 tahun berjumlah 16 orang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi melalui permainan pancing ikan. Konsentrasi pada siklus I mencapai 53%, siklus II meningkat mencapai 61 %, dan meningkat lebih baik lagi pada siklus III mencapai 81%. Dapat disimpulkan permainan pancing ikan dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak kelompok B2 di Kober Griya Alam.

### ABSTRACT

### KEYWORDS

Study  
Concentration;  
Fishing Game;  
Early Childhood Education

Most of the group B children at Kober Griya Alam Cimahi still experience concentration problems such as lack of focus and being easily distracted, so when learning, children cannot complete the tasks the teacher gives well because they are not focused on paying attention. Concentration in the learning process is, of course, very necessary because concentration is an important aspect of learning activities. So researchers use fishing as a medium because this game can teach children to practice concentration and patience. This research aims to find out whether fishing games can increase learning concentration in young children at Kober Griya Alam. This research method is classroom action research (PTK), which is carried out in three cycles. The research procedure consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques using observation were analyzed using average values in the form of a percentage presentation. The research subjects were 16 B2 students aged 5–6 years. The results of the study showed an increase in concentration through fishing games. Concentration in cycle I reached 53%, in cycle II it increased to 61%, and it increased even better in cycle III, reaching 81%. It can be concluded that the fishing game can increase the learning concentration of group B2 children at Kober Griya Alam.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang paling mendasar dimana pendidikan diselenggarakan dengan tujuan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan perkembangan seluruh aspek kepribadian anak dengan berbagai rangsangan yang bermakna. PAUD memberikan kesempatan untuk memfasilitasi anak mengembangkan kepribadian dan potensinya

secara maksimal. Sudah seharusnya lembaga PAUD menyediakan dan mempersiapkan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial, emosional, fisik, dan motorik (Suyadi & Mulyadi, 2017).

Sesuai dengan pernyataan diatas menurut Nurunnisa, Nuraeni & Andrisyah (2020) mengartikan bahwa anak usia dini adalah mereka yang dibawah usia 8 tahun yang memiliki bakat dan potensi yang tentunya berbeda-beda dan harus dikembangkan sesuai dengan kemampuannya, diibaratkan seperti mutiara yang digali dan harus diasah, maka akan muncul mutiara yang sesungguhnya.

Untuk meningkatkan bakat dan potensi anak usia dini harus diberikan pendidikan yang optimal tentunya ada peran pendidik yang harus mampu memfasilitasi aktivitas anak dengan materi dan kegiatan yang beragam untuk menunjang kebutuhan perkembangan anak usia dini. Menurut Noorlila (dalam Syaputri & Istiarni, 2019) pendidik itu bukan hanya seorang guru saja di sekolah, tetapi orang tua dan lingkungan di sekitar anak memiliki pengaruh yang besar terhadap pendidikan. Pada dasarnya seorang anak membutuhkan lingkungan belajar yang kondusif untuk tumbuh dan berkembang dengan baik

Selain faktor pendidik dan lingkungan keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari tingkat konsentrasi anak pada saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas, seperti yang dikatakan Anam (dalam Pratiwi & Asi'ah, 2022) proses belajar tentunya membutuhkan konsentrasi, karena konsentrasi termasuk kedalam salah satu aspek perkembangan anak usia dini yaitu kognitif, aspek kognitif memiliki peran penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, yang mencakup banyak faktor termasuk rentang perhatian.

Adapun bagian dari rentang perhatian adalah konsentrasi. Menurut Isnawati (2020) konsentrasi belajar adalah pemusatan pikiran pada suatu hal dengan cara menyampingkan hal-hal lain yang tidak dibutuhkan. Sejalan dengan Isnawati menurut Dairo dan Dewi (dalam Kamila, Harini & Ponirah, 2022) mengatakan tanpa konsentrasi hasil belajar kurang optimal karena konsentrasi merupakan aspek yang penting dalam kegiatan belajar, tanpa adanya konsentrasi maka peristiwa belajar tidak dapat berlangsung dengan sempurna.

Oleh sebab itu konsentrasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena memiliki banyak manfaat. Adapun manfaat yang diperoleh dari konsentrasi yaitu anak akan mudah memahami materi yang diberikan pada saat mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas (Syaputri & Istiarni, 2019). Adapun faktor yang dapat mempengaruhi konsentrasi belajar yaitu adanya motivasi yang diperoleh, keinginan dan ketertarikan dalam proses belajar mengajar. Super dan Crities (dalam Khotimah, Sunaryati & Suhartini, 2020 ) menyebutkan ciri-ciri siswa yang memiliki konsentrasi belajar yang baik adalah sebagai berikut, 1) memperhatikan guru ketika menyampaikan materi, 2) merespon dan memahami materi pelajaran yang diberikan guru, 3) aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi yang terkait dengan materi pelajaran yang disampaikan guru, 4) menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan baik dan benar, 5) keadaan kelas kondusif untuk belajar tenang dan tidak gaduh saat penyampaian materi pelajaran.

Ciri-ciri di atas belum terlihat pada peserta didik kelompok B2 di Kober Griya Alam. berdasarkan hasil observasi awal anak-anak belum mampu fokus, mudah teralihkan perhatiannya, masih suka berbicara dengan temannya, tidak bisa tenang di dalam kelas, saat pembelajaran berlangsung anak belum bisa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik karena tidak fokus memperhatikan arahan guru, saat ditanya apa yang diceritakan guru anak tidak bisa menjawab dan saat berdoa anak

cenderung melamun, melihat kondisi tersebut untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak memerlukan suatu cara atau tindakan yang dianggap menarik dan menyenangkan

Salah satu agar dapat meningkatkan konsentrasi belajar pada anak usia dini adalah dengan cara bermain, mengingat pembelajaran yang dilakukan di sekolah PAUD yaitu belajar sambil bermain karena bermain merupakan aktivitas yang sudah melekat pada diri anak dari bermainlah anak-anak dapat berbagai macam keterampilan dan pengetahuan baru. Permainan yang diberikan tentunya harus permainan edukatif yang memiliki sifat konstruktif dan menyenangkan salah satunya kegiatan bermain pancing ikan. Menurut Triharso (dalam Reswita & Witrimus, 2019) mengatakan bahwa permainan memancing ikan merupakan termasuk permainan yang digemari oleh anak-anak, mafaat dari permainan pancing ikan dapat mengajarkan kepada anak untuk melatih konsentrasi, kesabaran, sekaligus dapat mengajarkan konsep berhitung kepada anak.

Dapat disimpulkan dari pernyataan di atas bahwa dengan permainan memancing ikan merupakan salah satu upaya kegiatan yang menyenangkan penuh dengan tantangan, serta dapat melatih kemampuan motorik, kognitif dan emosional anak. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak usia dini kelompok B di Kober Griya Alam melalui permainan pancing ikan.

## METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Hopkins (dalam Azizah, 2021) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang menggabungkan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau upaya seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.

Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelompok B2 (usia 5-6 tahun) di Kober Griya Alam Cibeber Cimahi selatan dengan jumlah peserta didik 16 anak. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru dan didampingi oleh guru pendamping yang berperan sebagai kolaborator untuk membantu dalam penelitian untuk mendapatkan informasi dan menafsirkan data yang didapat selama penelitian dilaksanakan. Tindakan yang dilakukan yaitu meningkatkan konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun, dengan fokus pada aspek-aspek konsentrasi yang dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1. Aspek aspek konsentrasi

| Aspek – aspek<br>Konsentrasi       | Sub indikator                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Fokus                              | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tenang mendengarkan aturan permainan dari guru</li> <li>2. Memperhatikan satu objek sesuai arahan guru</li> <li>3. Perhatian peserta didik tidak mudah teralihkan</li> </ol>                              |
| Memperhatikan maksimal lima menit  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik memperhatikan dan duduk rapih</li> <li>2. Peserta didik merespon baik penjelasan guru</li> <li>3. peserta didik mampu menjawab dengan benar pertanyaan guru</li> </ol>                      |
| Kesesuaian dalam mengerjakan tugas | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu mengikuti aturan kegiatan sesuai dengan arahan guru</li> <li>2. Menyelesaikan tugas kegiatan yang diberikan</li> <li>3. Ketepatan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan</li> </ol> |

Sumber, Syaputri & Istiarni (2019)

Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc.Taggart Tahapan penelitian perencanaan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*) Apabila satu siklus belum ada tanda peningkatan maka dilanjutkan pada siklus kedua, dan seterusnya sampai peneliti mendapatkan hasil yang diharapkan. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, kemudian dianalisis dengan menggunakan nilai rata-rata dalam bentuk persen sebagai penyajian data. Adapun Interpretasi Perkembangan Konsentrasi Anak untuk rujukan penilaian 1-3 yang terdapat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Interpretasi Perkembangan Konsentrasi Anak

| Keterangan | Skor                            |
|------------|---------------------------------|
| 1          | Mulai Berkembang (MB)           |
| 2          | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) |
| 3          | Berkembang Sangat Baik (BSB)    |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Tindakan awal atau prasiklus yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data konsentrasi belajar anak. Hasil penilaian yang dilakukan melalui observasi sesuai dengan indikator pada aspek-aspek konsentrasi. Kegiatan prasiklus dilakukan dengan memperhatikan dan mengidentifikasi anak pada saat pembelajaran berlangsung didalam kelas Penilaian konsentrasi peserta didik diukur berdasarkan tiga indikator yaitu: 1) fokus, 2) memperhatikan maksimal lima menit, 3) kesesuaian dalam mengerjakan tugas. Hasil yang diperoleh terdapat pada tabel 3 data dari prasiklus dengan rata-rata persentase sebesar 45%.

Tabel 3. Data Prasiklus

| No          | Nama Peserta Didik | Indikator |   |   |   |   |   |   |   |   | Skor | %   |
|-------------|--------------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|------|-----|
|             |                    | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |      |     |
| 1           | DIZ                | 1         | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 13   | 48% |
| 2           | IZN                | 1         | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 12   | 44% |
| 3           | REY                | 1         | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10   | 37% |
| 4           | NVL                | 2         | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 12   | 44% |
| 5           | AHN                | 1         | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 13   | 48% |
| 6           | RHN                | 2         | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 13   | 48% |
| 7           | KZU                | 1         | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 13   | 48% |
| 8           | BMA                | 1         | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 13   | 48% |
| 9           | KSY                | 2         | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 14   | 51% |
| 10          | NDS                | 2         | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 13   | 48% |
| 11          | NDY                | 2         | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12   | 44% |
| 12          | HBI                | 1         | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 10   | 37% |
| 13          | NKY                | 2         | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 15   | 55% |
| 14          | EMR                | 1         | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 14   | 51% |
| 15          | RKI                | 1         | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 10   | 37% |
| 16          | AKF                | 1         | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 11   | 40% |
| Jumlah      |                    |           |   |   |   |   |   |   |   |   | 728% |     |
| Rata - Rata |                    |           |   |   |   |   |   |   |   |   | 45%  |     |

Dari hasil penilaian prasiklus diketahui bahwa konsentrasi belajar pada 16 anak dapat dikatakan bahwa pencapaian anak belum tercapai yaitu sebesar 45 % data ini menjadi landasan peneliti harus ada tindakan untuk meningkatkan pada konsentrasi belajar anak.

Penerapan dalam meningkatkan konsentrasi, peneliti menggunakan media pancing ikan dilakukan dengan arahan atau perintah yang berbeda-beda di setiap siklusnya ini dilakukan agar tingkat fokus peserta didik dalam memperhatikan arahan guru terus meningkat. Dalam siklus I peneliti memberikan aturan memancing ikan dengan perintah menentukan jumlah ikan yang di pancing. Pada pelaksanaannya peserta didik terlihat antusias dalam kegiatan pembelajaran, peningkatan hasil belajar konsentrasi di kelompok B2 belum berkembang dengan baik dikarenakan peserta didik di kelas belum kondusif karena rasa penasaran anak terhadap permainan baru menjadikan pelaksanaan bermain tidak tertib.

Tabel 4. Observasi Siklus I

| No          | Nama Peserta Didik | Indikator |   |   |   |   |   |   |   |   | Skor | %     |
|-------------|--------------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|------|-------|
|             |                    | 1         |   |   | 2 |   |   | 3 |   |   |      |       |
| 1           | DIZ                | 2         | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 16   | 59 %  |
| 2           | IZN                | 2         | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 16   | 59 %  |
| 3           | REY                | 1         | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 11   | 40 %  |
| 4           | NVL                | 2         | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 13   | 48 %  |
| 5           | AHN                | 3         | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 20   | 74 %  |
| 6           | RHN                | 3         | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 19   | 70 %  |
| 7           | KZU                | 1         | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 14   | 51 %  |
| 8           | BMA                | 1         | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 14   | 51 %  |
| 9           | KSY                | 3         | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 17   | 62 %  |
| 10          | NDS                | 2         | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 16   | 59 %  |
| 11          | NDY                | 2         | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12   | 44 %  |
| 12          | HBI                | 1         | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 10   | 37 %  |
| 13          | NKY                | 2         | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 18   | 66 %  |
| 14          | EMR                | 1         | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 15   | 55 %  |
| 15          | RKI                | 1         | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 11   | 40 %  |
| 16          | AKF                | 1         | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 12   | 44 %  |
| Jumlah      |                    |           |   |   |   |   |   |   |   |   |      | 859 % |
| Rata - Rata |                    |           |   |   |   |   |   |   |   |   |      | 53 %  |

Berdasarkan Tabel 4 hasil dari refleksi siklus II terlihat bahwa konsentrasi melalui permainan pancing ikan persentase sebesar 53 % pencapaian indikator keberhasilan berkembang sesuai harapan. Berdasarkan refleksi yang dilakukan di siklus I, peneliti melakukan perbaikan pada refleksi siklus II untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, dalam siklus II peneliti memberikan aturan lebih jelas dan rinci dalam permainan memancing ikan, selain itu peneliti juga menambahkan jumlah berdasarkan kategori warna ikan yang di pancing. Hal ini bertujuan agar anak dapat lebih fokus dan antusias pada saat kegiatan bermain pancing ikan untuk meningkatkan konsentrasi.

Tabel 5. Observasi Siklus 2

| Tabel 5. Observasi Siklus 2 |                    |           |   |   |   |   |   |   |   |   |      |      |
|-----------------------------|--------------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|------|------|
| No                          | Nama Peserta Didik | Indikator |   |   |   |   |   |   |   |   | Skor | %    |
|                             |                    | 1         | 2 |   |   | 3 |   |   | 3 |   |      |      |
| 1                           | DIZ                | 2         | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 18   | 66 % |

|             |     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |     |      |
|-------------|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|------|
| 2           | IZN | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 20  | 74 % |
| 3           | REY | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 15  | 55 % |
| 4           | NVL | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 16  | 59 % |
| 5           | AHN | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 23  | 85 % |
| 6           | RHN | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 21  | 77 % |
| 7           | KZU | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 19  | 70 % |
| 8           | BMA | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 20  | 74 % |
| 9           | KSY | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 23  | 85 % |
| 10          | NDS | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 20  | 74 % |
| 11          | NDY | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 18  | 66 % |
| 12          | HBI | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 15  | 55 % |
| 13          | NKY | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 21  | 77 % |
| 14          | EMR | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 20  | 74 % |
| 15          | RKI | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 19  | 70 % |
| 16          | AKF | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 19  | 70 % |
| Jumlah      |     |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 991 | %    |
| Rata - Rata |     |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 61  | %    |

Hasil dari data tabel 5 hasil refleksi pada siklus II sudah ada peningkatan konsentrasi pada peserta didik, pelaksanaan dalam permainan pancing ikan dengan memberikan tambahan aturan. Kemampuan anak sudah berkembang sesuai harapan dari tingkat pencapaian siklus I (53% ) di siklus II menjadi (61 %), namun untuk indikator fokus masih ada beberapa peserta didik yang perlu dibimbing untuk diberi stimulasi kembali. Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan peneliti akan menambahkan kembali aturan dalam permainan pancing ikan dengan menambahkan perintah selain jumlah dan warna pada siklus III peneliti menambahkan kategori ukuran ikan yang harus di pancing oleh peserta didik.

Tabel 6. Observasi Siklus 3

| No        | Nama Peserta Didik | Indikator |   |   |   |   |   |   |   |   | Skor | %    |
|-----------|--------------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|------|------|
|           |                    | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |      |      |
| 1         | DIZ                | 3         | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 25   | 92 % |
| 2         | IZN                | 3         | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 24   | 88%  |
| 3         | REY                | 2         | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 19   | 70 % |
| 4         | NVL                | 2         | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 19   | 70 % |
| 5         | AHN                | 3         | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 26   | 96 % |
| 6         | RHN                | 3         | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 21   | 77 % |
| 7         | KZU                | 2         | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 23   | 85 % |
| 8         | BMA                | 3         | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 24   | 88 % |
| 9         | KSY                | 3         | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 23   | 85 % |
| 10        | NDS                | 3         | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 21   | 77 % |
| 11        | NDY                | 3         | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 20   | 74 % |
| 12        | HBI                | 2         | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 19   | 70 % |
| 13        | NKY                | 3         | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 24   | 88 % |
| 14        | EMR                | 3         | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 22   | 81 % |
| 15        | RKI                | 2         | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 20   | 74 % |
| 16        | AKF                | 3         | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 23   | 85 % |
| Jumlah    |                    |           |   |   |   |   |   |   |   |   | 1300 | %    |
| Rata-rata |                    |           |   |   |   |   |   |   |   |   | 81   | %    |

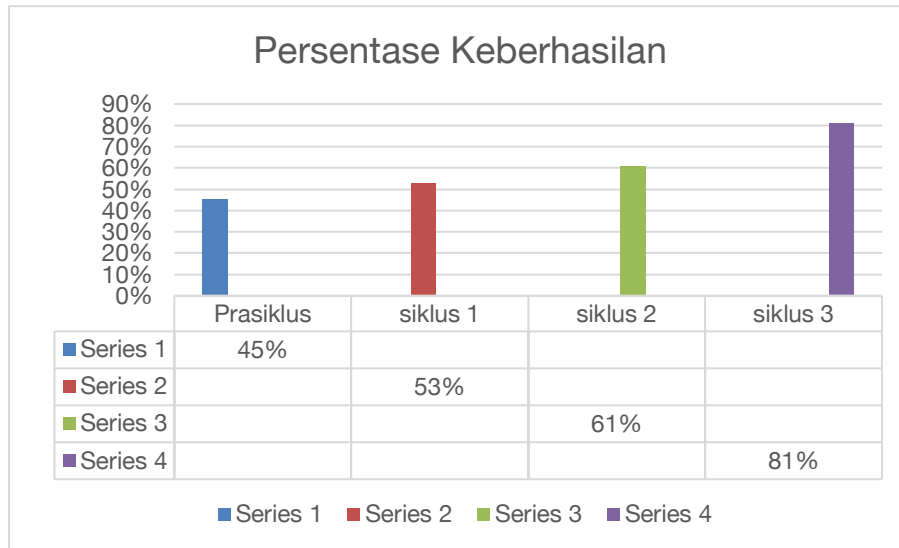
Hasil dari data pada Tabel 6, hasil refleksi siklus III terlihat bahwa konsentrasi melalui permainan pancing ikan sudah meningkat dengan persentase sebesar 81 %, telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan berkembang sangat baik, terkhusus pada indikator fokus terlihat peningkatan pada beberapa anak.

Dapat disimpulkan hasil dari refleksi di setiap siklus terlihat adanya peningkatan konsentrasi pada peserta didik, refleksi yang dilakukan pada siklus II peneliti melakukan perbaikan yaitu dengan menambahkan aturan permainan, ini bertujuan untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal lagi, begitupun dalam perencanaan siklus III peneliti menambahkan lagi aturan pada permainan agar peserta didik lebih antusias tidak monoton dalam melakukan kegiatan, peserta didik akan lebih merasa tertantang menjadikan lebih fokus untuk mendengarkan arahan dan senang mengikuti kegiatan belajar lebih bersemangat khususnya dalam meningkatkan konsentrasi anak.

Berdasarkan hasil pengamatan dimulai dari siklus I-siklus III, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari indikator yang dicapai. persentase kemampuan konsentrasi anak pada siklus 1 mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, pada pertemuan pertama hasil yang dicapai masih jauh dari target yang ditetapkan, menurut peneliti hal ini disebabkan karena peserta didik masih menyesuaikan dengan permainan baru yang digunakan, antusias peserta didik membuat kegiatan di kelas tidak kondusif peserta didik banyak yang lebih fokus ke media permainan pancing ikan sehingga arahan dari guru tidak didengarkan.

Kegiatan pada siklus II keadaan sudah lebih kondusif, peserta didik mulai tenang dan mengikuti arahan guru, pada siklus ini peneliti menambahkan aturan dalam pelaksanaan permainan, ini bertujuan agar permainan lebih menyenangkan dan tidak membosankan untuk dilakukan pada setiap pertemuannya. Seluruh kegiatan pada setiap pertemuan hampir seluruh peserta didik dapat melakukan kegiatan sesuai yang direncanakan, tetapi peneliti masih merasa harus menambahkan lagi perbaikan agar hasil lebih optimal pada siklus III, berdasarkan hasil observasi masih ada peserta didik yang masih harus distimulasi terutama dalam indikator fokus.

Pelaksanaan pada siklus III selain capaian peningkatan konsentrasi, kegiatan pun di kelas jauh lebih tertib peserta didik lebih tenang dan fokus mendengar aturan dan arahan yang diberikan, pada siklus ini peneliti menambahkan aturan dalam permainan dengan tujuan agar peserta didik lebih tertantang dan lebih fokus. Persentase kemampuan konsentrasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang berturut-turut untuk setiap pertemuannya di setiap siklus. Berikut dari prasiklus sebelum mendapatkan refleksi dan setelah refleksi mulai dari siklus I-siklus II



**Grafik 1 Persentase Peningkatan Konsentrasi Peserta Didik**

Bahwa dari hasil grafik di atas dapat disimpulkan adanya peningkatan pada konsentrasi belajar anak melalui permainan pancing pada setiap siklus terdapat peningkatan mulai dari prasiklus yang dibawah rata-rata setelelah di refleksi mendapat peningkatan hasil rata-rata peserta didik di kelas sebesar 7%, di siklus II meningkat sebanyak 8% dan siklus III meningkat lagi menjadi 20% menandakan pada setiap pertemuan di setiap siklus adanya peningkatan pada penilaian aspek-aspek konsentrasi.

### **Pembahasan**

Hasil data yang diperoleh dari penelitian yang dilaksanakan di Kober Griya Alam Cimahi terhadap 16 peserta didik dalam kemampuan konsentrasi belajar adalah sebagai berikut:

Data yang diperoleh dari pelaksanaan prasiklus rata-rata sebesar 45%. Pelaksanaan prasiklus ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan konsentrasi belajar anak sebelum diberikan perlakuan atau refleksi menggunakan media pancing ikan. Pada saat pengamatan peserta didik di dalam kelas terlihat belum fokus terhadap arahan guru terutama pada kegiatan berdoa dan materi pembelajaran tema, terlihat anak asik dengan kegiatannya sendiri seperti melamun, berkeliling di kelas, berbicara dengan teman sebelahnya dan memukul mukul meja. Tentunya ada faktor yang dapat mempengaruhi hilangnya konsentrasi pada anak usia dini, seperti metode atau media yang tidak sesuai, seperti yang dikemukakan oleh Pratiwi & Asi'ah (2022) pengaruh metode atau media dalam pembelajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik anak usia dini dapat menyebabkan ketidakterarikan pada pembelajaran, yang menjadikan konsentrasi anak menurun dan tidak terlihat adanya kontak mata ketika pembelajaran.

Oleh karena itu diperlukan cara untuk mengatasi permasalahan pada konsentrasi belajar anak peneliti memberikan perlakuan atau refleksi dengan menerapkan metode bermain menggunakan media pancing ikan, karena bermain sesuai dengan karakteristik anak. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang paling penting bagi anak, sama halnya seperti orang dewasa yang melakukan bekerja dan belajar (Haryati & Putro, 2021). Dari bermain anak mendapatkan sarana untuk mengubah tenaga potensial yang terdapat dalam diri anak untuk membentuk macam-macam keterampilan atau penguasaan pada kehidupan menjadi dewasa. Dalam bermain tentunya dibutuhkan media sebagai sarana yang mendukung agar bermain bisa lebih bermakna. Seperti permainan pancing ikan yang

dapat mengajarkan berbagai macam ketrampilan anak. Ini yang menjadikan peneliti menggunakan media permainan pancing ikan karena permainan pancing ikan ini merupakan permainan edukatif yang di sukai anak-anak juga dapat mengajarkan untuk melatih konsentrasi pada anak. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu permainan pancing ikan adalah permainan edukatif yang menyenangkan, permainan ini bersifat konstruktif, dalam permainan anak akan mendapatkan instruksi untuk memberikan stimulus berupa kalimat perintah untuk memancing ikan sesuai dengan jumlah atau warna sehingga permainan pancing ikan ini dapat difungsikan untuk melatih konsentrasi anak (Nadhiroh, 2017)

Sesuai dengan pelaksanaan penelitian yang dilakukan permainan pancing ikan ini menggunakan instruksi atau aturan yang diberikan pada setiap siklusnya. Di siklus pertama di berikan arahan dari jumlah ikan yang harus dipancing oleh anak, pada siklus I peningkatan dari hasil penilaian sebesar 53% walaupun dalam pelaksanaannya dikelas belum kondusif karena antusias anak terhadap permainan baru ketika kegiatan fokus anak bukan terhadap arahan guru melainkan fokus untuk mencoba memancing sehingga ketepatan dalam menyelesaikan tugas tepat sesuai arahan guru hanya enam orang anak, hal ini bisa terjadi karena rasa ingin tahu anak pada hal yang baru sangat tinggi. Sesuai dengan pernyataan Lestari & Wulandari, (2021) rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu hal yang baru adalah hal yang wajar karena anak usia dini cenderung banyak memperhatikan, membicarakan dan bertanya tentang berbagai hal yang menurut anak baru dilihat dan didengarnya.

Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dari keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I, maka di siklus II peneliti menambahkan lagi aturan dalam permainan selain jumlah menambahkan kategori warna pada ikan yang dipancing ini bertujuan agar anak dapat lebih fokus dalam mendengarkan arahan guru. dalam pelaksanaannya di siklus II ini peserta didik mendengarkan dulu aturan memancing, di dalam kolam ikan sudah terdapat lima macam warna ikan peserta didik harus memancing ikan dengan warna dan jumlah yang diberikan. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nadhiroh (2017) permainan memancing ikan mengutamakan indera visual dapat memberikan tantangan dengan memberikan warna dan model ikan untuk menarik respon anak. Hasil dari yang diterapkan pada siklus II terdapat peningkatan pada konsentrasi anak sebesar 61% dimana aspek konsentrasi fokus dan kesesuaian dalam mengerjakan tugas banyak mendapatkan peningkatan dari siklus I.

Peningkatan pada siklus II masih kurang optimal sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus III. Adapun capaian aspek konsentrasi yang ingin ditingkatkan yaitu memperhatikan ;ima menit, sehingga peneliti menerapkan tambahan aturan dalam permainan selain jumlah dan warna, menambahkan kategori ukuran agar anak bisa lebih sabar, tenang dan memperhatikan arahan guru sehingga mampu fokus pada satu objek yang di tuju. Menurut Indriyani, Rachmawati & Gustiana, (2018) *Fishing Game* memiliki beberapa kelebihan seperti anak dilatih untuk berkonsentrasi pada satu objek agar kail dapat memancing dengan tepat, serta anak dilatih untuk sabar. Tujuan lainnya agar peserta didik tidak merasa bosan pada kegiatan permainan dan lebih merasa tertantang sehingga lebih fokus dalam mendengarkan arahan guru. Hasil dari penerapan siklus III ini mendapatkan peningkatan rata-rata 81% dan telah mencapai indikator keberhasilan dengan berkembang sangat baik.

Berdasarkan data serta hasil pengamatan penelitian dan beberapa teori dengan penelitian lain yang relevan maka dapat disimpulkan bahwa permainan pancing ikan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya untuk melatih konsentrasi anak di dalam pembelajaran. Kegiatan ini mudah diterapkan oleh guru di kelas dan media yang digunakan mudah dibuat atau dirancang sendiri dengan bahan yang tersedia di

sekolah. Yiniasih, (2023) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan beragam media yang menarik menjadikan kegiatan lebih bermakna dan memberikan pengalaman baru untuk meningkatkan kemampuan anak, seperti permainan isi botol untuk upaya peningkatan konsentrasi pada anak usia dini. Sama halnya dengan penggunaan media pancing ikan yang digunakan peneliti untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak kelompok B di Kober Griya Alam.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan peneliti selama tiga siklus diperoleh kesimpulan yaitu dengan bermain pancing ikan dapat meningkatkan konsentrasi anak usia 5-6 tahun di Kober Griya Alam Cibeber Cimahi Selatan. Hasil observasi dan refleksi pertemuan ke-1 di siklus I pada pelaksanaannya peserta didik terlihat antusias dalam kegiatan pembelajaran, peningkatan hasil belajar konsentrasi di kelompok B2 belum berkembang dengan baik dikarenakan peserta didik di kelas belum kondusif karena rasa penasaran anak terhadap permainan baru menjadikan pada pelaksanaan tidak tertib, sehingga rata-rata peningkatan konsentrasi anak mencapai 53%. Sedangkan pada siklus II pada keadaan sudah lebih kondusif, peserta didik mulai tenang dan mengikuti arahan guru, konsentrasi anak mengalami peningkatan sebanyak 61% sudah berkembang sesuai harapan. Pelaksanaan pada siklus III selain capaian peningkatan konsentrasi, kegiatan pun di kelas jauh lebih tertib peserta didik lebih tenang dan fokus mendengar aturan dan arahan yang diberikan hasil peningkatan yang diperoleh 81%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan bermain pancing ikan dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak usia dini.

## REFERENSI

- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Indriyani, D., Rachmawati, Y., & Gustiana, A. D. (2018). Meningkatkan Pemahaman Lambang Bilangan Melalui Fishing Game Di Tk Al-Hidayah Garut. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(1), 9-15. <https://doi.org/10.17509/edukid.v15i1.20151>
- Isnawati, R. (2020). Cara Kreatif Dalam Proses Belajar. Surabaya: Jakad Media Publishing
- Kamila, A., Harini, R., & Ponirah, P. (2022). Literature review: pengaruh brain gym terhadap tingkat konsentrasi belajar pada siswa sekolah dasar. *Malahayati Nursing Journal*, 4(3), 693-705. <https://doi.org/10.33024/mnj.v4i3.6004>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan media gambar sebagai upaya dalam peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676-685. 10.31004/obsesi.v5i1.683
- Lestari, E., & Wulandari, R. S. (2021). Membangkitkan rasa ingin tahu anak usia dini dengan cinta dan cerdas. *Qurroti: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 2721-1509. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3539052>
- Nadhiroh, U. (2017). Permainan Memancing Terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak Autis di TK. *Surabaya: Jurnal Pendidikan Khusus.1-11. [online]: https://ejournal.*

*unesa. ac. id/index. php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/19802.*

- Nurunnisa, R., Nuraeni, L., & Andrisyah, A. (2020). Penyuluhan Program Sekolah Ramah Anak Dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Berbasis Child Center Pada Pendidik Di Taman Kanak-Kanak Kota Purwakarta. *Abdimas Siliwangi*, 3(1), 94-103. <https://doi.org/10.22460/as.v3i1p%25p.3393>
- Pratiwi, S., & Asi'ah, Y. N. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menjahit. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (An-aking)*, 1(1), 114-122. <https://doi.org/10.37968/anaking.v1i1.194>
- Reswita, R. (2019). Pengaruh Permainan Memancing Ikan terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD SPS Mutiara Belia Pekanbaru. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(01), 19-28. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v3i01.3300>
- Suyadi., & Ulfah, M. (2017). *Konsep Dasar Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Syaputri, I., & Istiarini, R. (2019). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia 5-7 Tahun di TK IT Al Jawwad. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 24-34. <http://dx.doi.org/10.31000/ceria.v10i1.1764>
- Yiniasih, D. (2023). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini melalui Metode Atik dan Permainan Isi Botol di RA Al Fikri Klari. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3007-3011. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1982>