

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Pendidikan Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini (AUD) adalah generasi yang nantinya akan melanjutkan kehidupan di masa depan mendatang. Masa usia dini merupakan masa yang kaya akan potensi yang membawa kemajuan dan manfaat bagi bangsa dan kehidupan bangsa. Anak usia dini adalah masa ketika anak-anak dapat mencapai potensi penuh mereka karena perkembangan mereka lebih cepat daripada setelah melewati masa tersebut. Perkembangan awal seorang anak mempengaruhi perkembangan selanjutnya.

The National for the Educational of Young Children (NAEYC) menartikan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang melayani dan mendampingi anak usia dini dari lahir hingga anak usia 8 tahun untuk kegiatan setengah hari maupun penuh, baik dirumah ataupun institusi luar. Sedangkan dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia dari 0-6 tahun (D. Suryana, 2019).

Pada masa usia tersebut sering disebut "*Golden Age*" atau usia keemasan, yang mana hanya terjadi sekali, tidak dapat diulang, dan sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini didasarkan pada penelitian oleh Bloom dan rekan-rekannya, yang menunjukkan bahwa perkembangan intelektual seorang anak terjadi sangat cepat dalam beberapa tahun pertama kehidupannya. Sekitar 50% dari variabilitas dalam kecerdasan orang dewasa terjadi pada saat seorang anak berusia empat tahun, dan meningkat sebesar 30% pada usia delapan tahun. Anak usia dini disebut periode kritis atau sensitif, ketika kualitas rangsangan perlu diatur secara optimal. Usia dini merupakan fase kehidupan yang unik, selain itu masa ini merupakan masa proses perubahan fisik dan mental dalam bentuk pertumbuhan, perkembangan pematangan, dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya (Wiwik Pratiwi, 2017).

Setiap anak usia dini memiliki karakteristik dan keterampilan alami yang unik, dan lingkungan berfungsi sebagai alat pengajaran untuk mengeluarkan dan meningkatkan keterampilan tersebut. Beberapa ahli Pendidikan mengemukakan teori-teori yang melatar belakangi berkembangnya pendidikan anak usia dini. John Locke menyatakan bahwa anak seperti kertas putih, baik buruknya anak dipengaruhi oleh lingkungan (Morrison, 2007). Pernyataan John Locke berbeda dengan teori Schopenhauer yang menyatakan bahwa perkembangan anak besar dipengaruhi oleh faktor bawaan yang bersifat kodrati dan tidak dapat diubah oleh lingkungan atau permanen. Dari kedua teori tersebut, Stern membantahnya, dengan mengungkapkan bahwa perkembangan anak dipengaruhi keduanya, baik itu lingkungan dan faktor bawaan. Pernyataan Stern didukung oleh Piaget, menurutnya Anak-anak secara alami aktif dan ingin tahu, yang memungkinkan mereka untuk belajar dan memahami berbagai hal melalui pengalaman dan adaptasi lingkungan. (Mcdevitt, 2004). Montessori juga menyatakan hal sama, menurutnya anak memiliki bawaan, kemampuan dan perkembangannya masing-masing, sehingga setiap anak membutuhkan perhatian secara individual (Montessori, 2008).

Islam memandang anak adalah sebagai amanah Allah yang harus dipertanggungjawabkan. Oleh karena itu, adalah tanggung jawab setiap orang tua untuk membesarkan anak-anak mereka menjadi orang yang berpengetahuan, religius, dan saleh. Al Ghazli dalam kitab Ihya' Ulumuddin mengatakan anak adalah amanah bagi kedua orangtuanya, hatinya yang bersih bagaikan mutiara yang kemilau sunyi dari setiap lukisan dan gambar. Ia akan menerima setiap yang digoreskan kepadanya dan cenderung kearah mana saja ia di arahkan. Jika diberi arahan kearah yang baik juga diajarkannya kebaikan maka kebaikan akan tumbuh padanya serta menjadi sejahtera dunia dan akhirat, sehingga kedua orangtua dan seluruh guru beserta pembimbingnya akan mendapat pahala. Apabila anak dibiasakan kepada hal yang buruk-buruk, rusak, jelek, maka ia akan diabaikannya sebagaimana mengabaikan hewan peliharaan, dan dia akan celaka juga binasa, sehingga dosanya akan meliputi kedua orangtuannya dan para pengasuhnya pula (Jamal et al., n.d.).

Dengan demikian, dari teori-teori yang dijelaskan diatas dapat dipahami bahwa anak usia dini adalah masa dimana potensi dan karakteristiknya masih dalam perkembangan, sehingga masa ini disebut sebagai “*Golden Age*” atau usia keemasan karna masa itulah masa pembentuk karakter anak. Selain itu setiap anak usia dini memiliki sifat bawaan dan kemampuan yang berbeda dimana lingkungan sekitarnya menjadi media belajar untuk memunculkan dan mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

2. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan memiliki arti sebagai proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Kemudian dalam arti luas pendidikan mencakup semua jenis pengalaman belajar yang terjadi di rumah, kelas, dan masyarakat untuk membantu anak mengembangkan keterampilan mereka semaksimal mungkin sejak lahir hingga akhir hidup mereka. Dalam arti terbatas, pendidikan sama dengan sekolah, di mana instruksi mengambil bentuk kegiatan pembelajaran yang dijadwalkan secara formal dan diatur. Pendidikan adalah suatu sistem yang terdiri dari unsur-unsur yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Elemen-elemen tersebut terdiri dari tujuan pendidikan, siswa, kurikulum, sumber daya pendidikan, dan interaksi pendidikan. (Hasyim, n.d.).

Secara filosofis pendidikan merupakan suatu upaya untuk memanusiakan manusia. Yang artinya dengan melalui proses pendidikan, diharapkan terlahirnya pribadi manusia yang baik. Dalam undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 ayat 14).

Pendidikan Anak Usia Dini memiliki tujuan, secara umum tujuan PAUD bertujuan untuk merangsang atau mendukung potensi anak untuk

berkembang menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inventif, mandiri, percaya diri, dan dewasa nanti menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Sedangkan pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan cakap. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk peradaban serta karakter bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara. (Puskur, Depdiknas: 2007).

Sedangkan tujuan secara khusus diselenggarakannya pendidikan anak usia dini yaitu :

- a. Membentuk anak Indonesia yang berkualitas yaitu anak yang tumbuh dan dewasa sesuai dengan tahap perkembangannya, sehingga siap untuk memulai sekolah dasar dan menghadapi kedewasaan.
- b. Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah (Hasyim, n.d.)

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu bentuk usaha dalam memberikan pengajaran bagi anak baik secara formal, non-formal atau informal dengan tujuan untuk mempersiapkan anak ketika mulai memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

B. Kegiatan Bermain Lego

1. Pengertian Kegiatan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kegiatan memiliki arti aktivitas, usaha atau pekerjaan. Suatu kegiatan biasanya diselenggarakan oleh lembaga, organisasi, instansi pemerintah atau perorangan. Dalam satuan pendidikan, kegiatan yang dilakukan adalah belajar dan mengajar. Dimana untuk mewujudkan kegiatan tersebut diperlukan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta peran guru sebagai fasilitator guna mewujudkan kegiatan pembelajaran yang kondusif (Nasution, 2017).

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan merupakan keikutsertaan seorang individu baik secara fisik maupun non-fisik yang

diselenggarakan oleh suatu lembaga atau organisasi untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Pengertian Bermain

Kegiatan pembelajaran yang paling efektif untuk Pendidikan Anak Usia Dini adalah melalui kegiatan yang nyata, kongkrit dengan pendekatan yang berorientasi bermain. Bermain adalah kegiatan yang serius tetapi mengasikkan, bermain juga merupakan kegiatan yang dipilih sendiri oleh anak (Syafriana & Adiningsih, 2020).

Berikut ini merupakan pengertian bermain menurut beberapa pakar, diantaranya :

a. Jean piaget

Piaget menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang sehingga menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri sendiri.

b. Dockett dan Fler

Kedua pakar tersebut menyatakan dan meyakini bahwa pada dasarnya kegiatan bermain merupakan suatu hal yang sangat disukai oleh anak-anak, karna melalui kegiatan bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

c. Miller

Miller mengungkapkan bahwa bermain merupakan cara alamiah seorang anak untuk mengungkap konflik dalam diri yang tidak disadarinya.

d. Forberg

Forberg mengemukakan bahwa bermain adalah aktivitas spontan dan langsung yang dilakukan oleh anak. Dengan bermain anak akan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, dan anak akan menggunakan seluruh panca inderanya untuk bermain.

e. Vygotsky

Vygotsky menyatakan bahwa bermain dapat membantu aspek perkembangan kognitif anak secara langsung, sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Piaget yakni bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua aspek perkembangan, baik fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosional (Nurani et al., 2020).

Dari pernyataan-pernyataan para pakar tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan yang dapat menstimulus anak dalam mengembangkan semua aspek perkembangannya

Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di Pendidikan Anak Usia Dini/ Taman Kanak-kanak adalah bermain kreatif dan menyenangkan. Menurut Froebel dalam Audrey Curtis (1998), anak-anak dapat mengembangkan dan mengintegrasikan semua keterampilan mereka melalui permainan kreatif. Ketika bermain anak akan mengalami hal-hal dan pengalaman yang membantu mereka belajar lebih banyak karena mereka dapat mengembangkan pengetahuan mereka sendiri melalui kontak sosial.

Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Frank dan Theresa Chaplin (Hildebrand, 1986: 55-56) mengemukakan ada enam belas nilai bermain bagi anak, antara lain :

- a. Bermain membantu pertumbuhan anak.
- b. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela.
- c. Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak.
- d. Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai.
- e. Bermain mempunyai unsur berpetualang di dalamnya.
- f. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa.
- g. Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antarpribadi.
- h. Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik.
- i. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian.
- j. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu.
- k. Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa.
- l. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar.
- m. Bermain menjernihkan pertimbangan anak.
- n. Bermain dapat distruktur secara akademis.
- o. Bermain merupakan kekuatan hidup.
- p. Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia (Hasyim, n.d.).

Bermain merupakan kebutuhan anak yang sangat penting, yang membantu mereka belajar tentang dunia di sekitar mereka dan mengembangkan kreativitas mereka baik dengan menggunakan suatu alat permainan maupun tidak. Berikut ini tiga teori bermain modern yang menekankan pada efek dari bermain pada anak dan sebagai acuan dalam menunjang main anak dalam tahapan perkembangan anak. Teori tersebut antara lain :

a. Teori psikoanalisis Sigmund Freud dan Erik Erikson

Ketika seorang anak dapat menguasai tubuhnya, objek, dan berbagai kemampuan sosial, pandangan teori psikoanalitik berperan sebagai instrumen penting untuk pelepasan emosional dan untuk membangun rasa percaya diri anak.

b. Teori perkembangan kognitif

Yakni menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektual, yaitu teori bahwa setiap manusia memiliki pola struktur kognitif yang mendasari perilaku dan aktivitas intelektual dan berkaitan erat dengan tahapan perkembangan anak, atau bahwa perkembangan intelektual dan afektif selalu berjalan beriringan. Teori ini percaya bahwa emosi dan afeksi manusia selalu muncul dari suatu proses yang sama di dalam tahapan tumbuh kembang kognitif sehingga Piaget membagi tahapan tumbuh kembang kognitif ke dalam empat jenis proses yaitu asimilasi, akomodasi, konservasi, reversibilitas.

c. Teori dari Vygotsky

Teori ini menempatkan penekanan kuat pada hubungan sosial karena anak-anak akan menemukan informasi di lingkungan sosial mereka, yang kemudian akan berkontribusi pada pertumbuhan kognitif mereka.

Selanjutnya, menurut Bettelheim dan Hurlock, aktivitas bermain adalah aktivitas yang hanya mengikuti aturan yang ditetapkan oleh permainan itu sendiri dan tidak memiliki tujuan akhir yang dirancang untuk mempengaruhi dunia luar. Beberapa orang percaya bahwa bermain sama fungsionalnya dengan pekerjaan karena itu adalah kegiatan yang dilakukan untuk bersenang-senang dan tanpa memikirkan hasilnya. Bermain juga dilakukan secara

sukarela, tanpa tekanan atau paksaan dari luar. Meskipun demikian, anak memiliki pandangan sendiri mengenai bermain. Hurlock membagi bermain menjadi 2 kategori, yaitu :

a. Bermain Aktif

Dalam permainan aktif, tindakan individu memberikan kenikmatan, apakah itu kegembiraan berlari atau menciptakan sesuatu dengan lilin atau cat. Karena pertumbuhan yang cepat dan perubahan fisik, remaja menjadi kurang aktif dan memiliki lebih banyak kewajiban di rumah dan di sekolah.

b. Hiburan

Bermain pasif atau hiburan adalah menikmati kejenaakaan orang lain. Anak-anak yang suka bermain dengan teman-teman mereka sambil menonton orang atau hewan di televisi, menertawakan video lucu, atau membaca buku bermain dengan energi lebih sedikit tetapi masih bersenang-senang hampir sama seperti anak-anak yang bermain olahraga atau di taman bermain.

Dari teori-teori beberapa tokoh yang sudah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan menyenangkan dan bersifat sukarela serta selaras dengan kebutuhan anak. Bermain bisa dilakukan dengan alat atau tanpa alat. Tujuan dari bermain sendiri bagi anak adalah agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, karna bermain bagi anak adalah proses belajar, dimana anak akan mengembangkan pengetahuannya.

3. Manfaat dan Fungsi Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang berpengaruh besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Menurut Hurlock, bermain mempengaruhi perkembangan anak, termasuk perkembangan fisik, dorongan komunikasi, penyaluran emosi, penyaluran kebutuhan dan keinginan, sebagai sumber pembelajaran, stimulasi untuk kreativitas, pengembangan wawasan diri, pembelajaran sosial, standar moral, dan belajar bermain sesuai dengan peran gender, serta pengembangan ciri-ciri kepribadian yang diinginkan. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh para ilmuan, didapat beberapa manfaat bermain bagi perkembangan anak, diantaranya :

a. Manfaat bermain bagi aspek perkembangan fisik

Ketika anak bermain, anak akan mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan tubuh sehingga anak tumbuh dengan sehat.

b. Manfaat bermain bagi aspek perkembangan motorik

Bermain sangat bermanfaat bagi aspek perkembangan motorik baik motorik kasar maupun halus. Contoh kegiatan yang menunjukkan berkembangnya aspek motorik kasar anak adalah anak dapat bermain kejar-kejaran dengan teman lainnya, dan untuk motorik halus adalah anak dapat menggunakan pensil warna dengan baik saat mewarnai gambar.

c. Manfaat bermain bagi aspek perkembangan sosial

Dengan bermain utamanya bermain kelompok anak akan belajar berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sepermainannya, baik dalam mengemukakan ide dan perasaan, maupun memahami apa yang diucapkan oleh temannya sehingga hubungan dapat terbina.

d. Manfaat bermain bagi aspek perkembangan emosi

Ketika anak bermain bersama teman maka akan mempunyai penilaian terhadap dirinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri, rasa percaya diri dan harga diri karena ia merasa mempunyai kompetensi tertentu.

e. Manfaat bermain bagi aspek perkembangan kognitif

Ketika bermain anak akan berkembang aspek kognitifnya seperti memecahkan masalah, berfikir simbolik dan berfikir logis. Misalnya ketika anak bermain lego, anak akan mencari ide membuat bangunan, mengenal konsep warna, bentuk & ukuran serta mengenal angka atau huruf.

f. Manfaat bermain bagi panca indera

Dalam bermain tentunya menggunakan panca indera, karena dengan seiring waktu bermain maka akan terasah pula ketajaman anak dalam penginderaan, sehingga anak dapat memfungsikan penginderaannya dengan baik.

g. Manfaat bermain bagi pengembangan keterampilan olahraga dan menari

Ketika olahraga anak akan melakukan banyak gerakan, seperti berlari, melompat, menendang atau melempar.

Selain itu, Musfiroh (2014) menguraikan fungsi umum bermain, ia mengklaim bahwa dengan terlibat dalam permainan, anak-anak dapat meningkatkan keterampilan fisik mereka, menghilangkan stres, bersantai, menikmati diri mereka sendiri, mengekspresikan diri, terlibat dalam hobi, dan belajar melalui media. Anak-anak juga cenderung fokus dan bersenang-senang saat bermain, yang dapat membantu anak-anak mengatur perhatian mereka, menumbuhkan ketekunan, belajar mengambil risiko, dan meningkatkan konsentrasi. Kemudian secara khusus fungsi dari bermain dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Berfungsi memperkuat dan mengembangkan otot dan kemampuan koordinasinya dengan melalui gerak, sehingga melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan ;
2. Berfungsi mengembangkan keterampilan emosinya, seperti rasa percaya diri, kemandirian, dan keberanian untuk berinisiatif;
3. Berfungsi mengembangkan kemampuan intelektualnya, ketika anak bermain anak akan melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya untuk menjawab dari rasa keingintahunya;
4. Berfungsi mengembangkan kemampuan kemandiriannya dan menjadi diri sendiri.

Sejalan dengan pendapat tersebut Tedjasaputra (2001) mengatakan bahwa salah satu peran bermain adalah bahwa ia dapat digunakan sebagai media intervensi, digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan khusus, dan digunakan untuk melatih konsentrasi pada tugas-tugas tertentu. Permainan konstruktif, yang dikategorikan sebagai jenis permainan aktif, dapat digunakan untuk melatih konsentrasi. Apriliana(2016) menyebutkan contoh permainan konstruktif seperti bermain menggunakan balok, lego, pasirdan kayu, kertas, batu, serta kaleng. Begitupula Hayati dan Samawi (2017) menyebutkan bahwa lego bisa disebut sebagai permainan konstruktif.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sejatinya kegiatan bermain anak merupakan belajar, karna dalam proses bermain anak

akan mengambil banyak pelajaran. Mengingat betapa besarnya pengaruh bermain bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, maka ada banyak hal pula yang harus diupayakan, baik dari orangtua maupun lembaga pendidikan dengan memberikan stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif maupun alat dan media, sehingga anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya.

4. Pengertian Bermain Lego

Lego adalah permainan konstruktif yang terdiri dari bagian-bagian plastik berwarna-warni yang dapat disatukan dan diatur dalam berbagai bentuk. Selain itu, disebutkan bahwa anak-anak yang senang bermain dengan Lego dapat memperkuat motorik halus, motorik kasar, dan keterampilan kognitif mereka. Selain itu, Santi (2013) mengatakan bahwa Lego adalah permainan konstruktif dengan berbagai ukuran warna-warni yang dapat dirakit sesuai keinginan. Ia mencantumkan keuntungan bermain Lego, salah satunya adalah meningkatkan konsentrasi.. Bermain Lego dapat dilakukan secara Individual maupun kelompok (Ramalho dan de Sa Sarmiento, 2019).

Bermain dengan Lego memiliki berbagai fungsi, termasuk meningkatkan keterampilan sosial, kemampuan memecahkan masalah, komunikasi, keterampilan motorik, penalaran, dan perhatian atau konsentrasi. Dalam Hayati and Samawi (2017), Maccormack dan Hutchinson mencatat bahwa setelah melihat klien mereka, mereka menunjukkan antusiasme yang lebih besar ketika anak-anak bermain dengan lego. Green menyatakan bahwa sudah 35 tahun sejak Lego Education bekerja dengan para pendidik untuk memberikan anak-anak pengalaman belajar yang menyenangkan yang berdampak pada kemampuan mereka untuk belajar. Potensi anak-anak dikembangkan dan kemampuan mereka untuk berpikir kreatif dan metodis dirangsang oleh Lego. Banyak sekolah di USA telah menerapkan Lego education dalam kurikulumnya, hal ini artinya lego bukan hanya mainan namun juga solusi pendidikan bagi anak (Nur Rohimah Tisnawati, 2020).

Sebagaimana tujuan dari bermain lego, dalam memainkannya memerlukan konsentrasi atau perhatian saat proses bermain, sehingga bermain lego dapat dijadikan media intervensi atau media belajar anak usia dini dalam meningkatkan konsentrasi pada tugas yang telah dicontohkan sebelumnya.

Kegiatan bermain Lego anak usia dini yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan fokus dilakukan dengan beberapa modifikasi sehingga anak-anak dapat bermain Lego dengan nyaman. Mainan yang digunakan dan aturan yang mengatur bagaimana mereka digunakan telah berubah sebagai tanggapan terhadap kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan fokus anak-anak. Permainan Lego memiliki keuntungan karena tidak berbahaya yang mana bahan lego terbuat dari plastik dan juga berwarna-warni serta mudah digunakan anak-anak. Selain itu permainan lego telah dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Namun walaupun dikatakan bukan permainan yang berbahaya, dalam bermain tetap melibatkan pengawasan orang dewasa. (Nur Rohimah Tisnawati, 2020).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa lego merupakan Alat Permainan Edukatif (APE) atau benda konstruktif yang aman dimainkan oleh anak-anak yang memiliki tujuan sebagai alat stimulus aspek perkembangan anak usia dini.

5. Manfaat dan Tujuan Kegiatan Bermain Lego

Setiap permainan yang dimainkan oleh anak-anak tentunya memiliki manfaat, begitupula dengan bermain lego, selain melatih kreatifitas anak, bermain lego memiliki manfaat lain, yakni :

- a. Mengembangkan imajinasi
- b. Belajar mengenal konsep

Dengan bermain lego, anak dapat mempelajari konsep bentuk, ukuran, warna dan keseimbangan. Sehingga guru/orangtua perlu mendampingi anak agar dapat mengenalkan konsep tersebut.
- c. Melatih kesabaran

Umumnya anak usia dini masih sangat sulit mengontrol emosinya sehingga butuh cara/media untuk melatih kesabarannya. Salah satu cara yang efektif adalah dengan bermain balok seperti lego. Karna permainan tersebut membutuhkan ketelitian dan kesabaran untuk menyusunnya.
- d. Melatih motorik halus

Saat bermain lego, otot tangan dan mata membutuhkan kerjasama untuk menggenggam, menyusun dan merangkai balok, disitulah otot halus bekerja

e. Memecahkan masalah

Balok/lego memiliki ragam bentuk dan warna, sehingga permainan ini memiliki level dari yang mudah hingga ke sulit, dan anak pun akan diuji kemampuannya dalam memecahkan masalah

f. Melatih jiwa sosial

Saat bermain bersama teman, anak dapat diajarkan untuk berbagi dan bekerjasama

g. Melatih konsentrasi

Untuk mengenal konsep keseimbangan dan memecahkan masalah anak perlu berkonsentrasi agar bangunan yang dibuatnya selesai sesuai dengan keinginannya.

Selanjutnya Montolalu dalam Dwisko (2019) mengatakan bahwa permainan lego merupakan permainan edukatif yang fungsional untuk anak, disamping sapat melatih daya kreativitas lego yang di implementasikan melalui tindakan membentuk dan menyusun yang tanpa disadari anak telah digiring untuk berkonsentrasi dalam memperoleh keterampilan (*Skill*) tertentu. Selain itu manfaat dari bermain lego anatar lain :

- a. Mengetahui warna, ukuran, bentuk dan hitungan ;
- b. Meningkatkan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah ;
- c. Melatih koordinasi tangan-mata dan keahlian motorik ;
- d. Mengembangkan kemampuan logika ; dan
- e. Melatih kesabaran anak.

Setelah mengetahui banyaknya manfaat bermain lego dari pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa lego merupakan permainan yang fungsional yang dapat menstimulus beberapa aspek perkembangan anak sekaligus. Dengan adanya stimulus tersebut maka akan melatih anak semakin terampil terhadap kemampuannya, seperti kemampuan berkreaitivitas, berpikir dan lainnya.

6. Indikator Kegiatan Bermian Lego

Merujuk pada Permendikbud RI Nomor 134 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan anak pada lingkup perkembangan Kognitif dengan sub berpikir logis, beberapa diantaranya dapat dijadikan indikator dari kegiatan bermain

lego, yakni : mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran variasi, mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

7. Langkah-langkah Bermain Lego

Sebelum melakukan kegiatan bermain lego, berikut ini langkah-langkah pelaksanaannya :

a. Perencanaan

Guru membuat perencanaan permainan, yang meliputi konsep permainan (individu/kelompok), alat dan bahan, tempat, waktu, aturan main dan lainnya yang kiranya diperlukan untuk berlangsungnya kegiatan bermain.

b. Pelaksanaan kegiatan

Terdapat tiga tahap dalam pelaksanaan kegiatan bermain. Tahap pertama adalah kegiatan pembuka, guru melakukan pembukaan terlebih dahulu yang dilanjut dengan mengarahkan dan menjelaskan aturan main. Tahap kedua adalah kegiatan inti, anak memulai permainan sesuai dengan aturan permainan yang didampingi oleh guru.

c. Penutup

Kegiatan ditutup dengan memberikan apresiasi kepada anak-anak lalu ditutup dengan berdoa

C. Kemampuan Konsentrasi Anak Usia Dini

1. Pengertian Kemampuan Konsentrasi

Konsentrasi adalah suatu kecakapan yang dimiliki seseorang dan diperoleh melalui pembelajaran yang dilakukan oleh orang tua atau guru. Konsentrasi juga mengandung pengertian pemusatan pikiran untuk melakukan sesuatu kegiatan (Saputra, 2018).

Robert Dilts dan Jennifer Dilts (2004:15) mengemukakan konsentrasi adalah kemampuan yang bisa diajarkan oleh para orangtua dan guru. Konsentrasi dapat dipelajari atau dilatih supaya anak dapat menyelesaikan tugas atau kegiatan dengan tepat dan hasilnya baik. Anak-anak yang berkonsentrasi akan menunjukkan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan merasa bosan. Anak-anak yang bisa berkonsentrasi dengan baik juga masih

mempunyai keunikan. Keunikan ini bukanlah suatu masalah yang dapat menyebabkan masalah bagi orang lain (Manurung & Simatupang, 2019).

Kesimpulannya konsentrasi merupakan suatu kecakapan dalam memusatkan perhatian terhadap objek tertentu atau kegiatan tertentu. Jadi yang memerlukan konsentrasi bukan hanya saat anak belajar saja, akan tetapi ketika anak bermain permainan tertentu pun perlu adanya konsentrasi agar tidak terjadinya kegagalan atau hasil akhir yang tidak maksimal.

2. Kemampuan Konsentrasi Sebagai Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Secara umum, perkembangan dalam pemikiran, kecerdasan dan bahasa anak dikenal sebagai perkembangan kognitif. Pengertian perkembangan kognitif menurut Chaplin yang dikutip oleh Novia Istiqomah kognitif yaitu rangsangan universal memuat semua, mengenali semua bentuk, menukas, mengkhayalkan, mengukur, berspekulasi dan mengevaluasi. Sedangkan menurut Piaget kognitif merupakan cara anak untuk beradaptasi dan mendefinisikan objek dan kejadian yang ada di lingkungannya. Singkatnya perkembangan kognitif adalah pondasi untuk berkembangnya intelegensi yang dimiliki anak (Istiqomah & Maemonah, 2021).

Perkembangan kognitif memiliki prinsip, adapun prinsip-prinsip tersebut diantaranya :

a. Prinsip Struktur

Struktur yang terbentuk akan lebih memudahkan individu untuk menghadapi berbagai tuntutan yang makin banyak dari lingkungannya. Struktur diperoleh karna terjadinya suatu perubahan dalam perkembangan intelektual anak. Namun sebelum sampai pada struktur terlebih dahulu dilakukan operasi, operasi merupakan tindakan mental yang terinternalisasi, reversible, tetap dan terintegritas dengan struktur-struktur dan operasi-operasi lainnya.

b. Prinsip Isi

Yang dimaksud dengan isi disini adalah pola tingkah laku anak yang khas yang tercermin pada respons yang diberikannya terhadap berbagai

masalah atau situasi-situasi yang dihadapinya. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Piaget yang tertuju pada isi pikiran anak, contohnya perubahan dalam kemampuan penalaran sejak dini sekali hingga agak besar, konsepsi anak tentang alam sekitarnya yaitu matahari, bulan, pohon dan tentang peristiwa alam lainnya.

c. Prinsip Fungsi

Fungsi merupakan cara yang digunakan makhluk hidup untuk menciptakan kemajuan-kemajuan intelektual. Piaget mengemukakan bahwa perkembangan intelektual didasarkan pada dua fungsi yaitu organisme dan adaptasi. Fungsi dari organisme sendiri ialah untuk mensistematisasikan proses fisik atau psikologi menjadi sistem yang teratur dan berhubungan atau berstruktur, sebagaimana seorang anak yang mempunyai struktur-struktur perilaku untuk memfokuskan visual dan memegang benda secara terpisah (Khadijah & Amelia, 2020).

Selanjutnya Piaget mengemukakan ada beberapa tahapan dalam perkembangan kognitif, adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

a. Tahap Sensor-Motorik (Usia 0-2 tahun)

Pada tahap ini bayi bergerak dengan refleks instinktif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolik, dimana bayi mulai membangun dan memahami tentang dunia dengan pengkoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik.

b. Tahap Pra-operasional (Usia 2-7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar, yang mana hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolik dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindak fisik.

c. Tahap Operasional konkret (Usia 7-11 tahun)

Pada tahap ini anak mampu berpikir logis tentang berbagai peristiwa yang nyata dan dapat mengklasifikasikan berbagai benda ke dalam berbagai bentuk.

d. Tahap Operasional formal (Usia 11- dewasa)

Pada tahap ini usia anak disebut juga sebagai usia remaja, yang mana pada usia ini anak mampu berfikir dengan cara yang lebih abstrak dan logis, serta dalam pemikirannya pun lebih idealistik.

Sejalan dengan tahapan-tahapan perkembangan kognitif, ada faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Berikut ini faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif :

a. Faktor Hereditas atau Keturuan

Seorang ahli filsafat yakni Schopenhauer berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dengan kata lain faktor keturunan sifatnya mutlak bawaan dari lahir.

b. Faktor Lingkungan

Dari teori yang dipelopori oleh John Locke, beliau berpendapat bahwa perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya, taraf intelegensi sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidup manusia itu sendiri.

c. Faktor Kematangan

Organ fisik maupun psikis bisa dikatakan matang apabila telah sanggup dan berfungsi sesuai dengan fungsinya dengan baik. Kematangan memiliki hubungan yang erat dengan usia kronologis (usia kalender).

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan merupakan segala keadaan diluar diri manusia yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dibedakan menjadi dua, yakni pembentukan sengaja (dengan sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan pada perbuatan yang memiliki tujuan dan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, yang perlu dikembangkan dan dilatih. Orang yang memiliki bakat tertentu akan leboh mudah dan cepat untuk mempelajarinya, karna bakat dapat mempengaruhi tingkat kecerdasan seseorang.

f. Faktor Kebebasan

Yakni keleluasaan seseorang dalam berpikir, seperti ketika mendapat suatu masalah dan menyelesaikannya maka seseorang itu bebas memilih metode-metode tertentu untuk menyelesaikan masalahnya (Laksana et al., 2021).

Dengan didasari oleh faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, maka dalam proses perkembangan kognitif membuat anak mampu mengingat, membayangkan bagaimana cara memecahkan soal, menyusun strategi kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (meaningfull) (Husain, 2014).

Sebagaimana yang tercantum dalam UU Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 10 Bab IV tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini perkembangan kognitif meliputi :

- a. Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru;
- b. Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan
- c. Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Untuk mengembangkan perkembangan kognitif tersebut diperlukannya strategi agar tujuan tercapai, dibawah ini adalah beberapa strategi yang dapat dilakukan untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak usia dini, antara lain :

- a. Strategi pembelajaran yang berpusat pada anak

Pada dasarnya anak merupakan makhluk yang aktif yang masih berada pada proses tumbuh dan berkembang. Karena atas dasar itulah dikembangkan strategi pembelajaran berdasarkan pendekatan, perkembangan dan pendekatan belajar aktif.

- 1) Karakteristik pembelajaran berpusat pada anak

- Anak dapat memilih alat dan bahan serta memutuskan apa yang hendak dikerjakannya
- Prakarsa kegiatan tumbuh dari anak
- Dengan pengalaman langsung anak dapat belajar konsep sebab akibat
- Anak menggunakan motorik kasarnya
- Anak mengerahkan seluruh panca inderanya
- Anak mentrasfromasikan dan menggabungkan bahan-bahan

2) Tahapan pembelajaran

- Tahapan merencanakan (*Planing time*)
- Tahapan bekerja (*Work time*)
- *Review*

b. Strategi pembelajaran melalui bermain

Bermain merupakan salah satu aspek penting yang dibutuhkan anak ketika usia dini, karna dengan bermain anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Berikut ini tahapan dalam belajar melalui bermain :

- 1) Tahapan pra-bermain
- 2) Tahapan bermain
- 3) Tahapan penutup

c. Strategi pembelajaran melalui bercerita

Melalui bercerita anak akan mendapat pengalaman belajar dengan mendengarkan cerita yang mana guru atau orangtua sebagai fasilitatornya dapat menanamkan nilai-nilai positif dari cerita tersebut. Adapun tahapan pembelajaran melalui bercerita antaralain :

- 1) Menentukan tujuan dan tema cerita
- 2) Menentukan metode dan media yang akan digunakan seperti buku bergambar, papan flanel atau lainnya
- 3) Menetapkan langkah-langkah dalam menyampaikan cerita

d. Strategi pembelajaran melalui bernyanyi

Dengan bernyanyi akan memberikan kesan menyenangkan, mengembangkan rasa percaya diri dan dapat menjadi media untuk

mengekspresikan perasaan serta dapat mengembangkan aspek perkembangan anak.

Untuk tahapan dalam membuat strategi belajar melalui bernyayi antara lain :

- 1) Tahapan perencanaan
- 2) Tahapan pelaksanaan
- 3) Tahapan penilaian

e. Strategi pembelajaran terpadu

Pembelajaran terpadu ialah pembelajaran yang mengintegrasikan ke dalam semua bidang pengembangan dan berbagai kemampuan yang ada pada anak sehingga anak dapat berkembang secara maksimal.

Tahapan-tahapan pembelajaran terpadu antara lain :

- 1) Memilih tema
- 2) Penjabaran tema
- 3) Perencanaan
- 4) Penilaian

f. Strategi pembelajaran melalui kecerdasan majemuk

Kecerdasan majemuk terdiri dari 8 kecerdasan yakni kecerdasan spasial-visual, kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan kinestetik-jasmani, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan naturalis. Strategi untuk mengembangkan kecerdasan majemuk tersebut adalah dengan menstimulus anak melalui kegiatan-kegiatan positif, menyenangkan dan bermakna.

Dalam pengembangannya, kognitif juga dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia dini. Berikut ini beberapa pandangan dari para ahli akan hal tersebut

a. Alferd Binet

Sejauh mana seseorang mampu melaksanakan tugas-tugas yang melibatkan pemahaman dan penalaran adalah ukuran kapasitas kognitifnya. Menyadari potensi kognitif manusia membutuhkan pemahaman perilaku atau aktivitas kognitif dasar, khususnya pemahaman penilaian dan pemahaman dalam kaitannya dengan bahasa dan keterampilan fisik. .

Menurut Alfred Binet, terdapat tiga aspek kemampuan dalam inteligensi, yaitu:

1) Konsentrasi

Kemampuan memusatkan pikiran kepada suatu masalah yang harus dipecahkan.

2) Adaptasi

Kemampuan mengadakan adaptasi atau penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksibel dalam menghadapi masalah.

3) Bersikap kritis

Kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi, maupun terhadap dirinya sendiri (Husain, 2014).

b. Renzulli

Ciri-ciri kemampuan kognitif pada anak meliputi: pelajaran yang mudah dipahami, ingatan yang baik, kosakata yang luas, penalaran yang tajam (berpikir logis, kritis, dan memahami hubungan sebab akibat), konsentrasi yang baik, menguasai banyak materi tentang berbagai topik, senang dan sering membaca, ekspresi diri yang lancar dan jelas, pengamatan yang cermat, dan senang mempelajari kamus, peta, dan ensiklopedia, cepat memecahkan soal, cepat menemukan kekeliruan atau kesalahan, cepat menemukan asas dalam suatu uraian, daya abstraksi tinggi, selalu sibuk menangani berbagai hal, mampu membaca pada usia lebih muda. Ia juga membagi bidang-bidang kognitif antara lain meliputi daya abstraksi, kemampuan penalaran dan kemampuan memecahkan masalah (Husain, 2014).

Dengan demikian dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan konsentrasi anak merupakan bagian dari aspek perkembangan kognitif, karena perkembangan kognitif adalah pondasi untuk berkembangnya intelegensi yang dimiliki anak, dan untuk mewujudkan intelegensi tersebut dibutuhkan konsentrasi sebagai penunjang dengan berbagai strategi yang bisa dilakukan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Alfred Binet bahwa konsentrasi adalah salah satu aspek kemampuan intelegensi.

3. Manfaat Konsentrasi Bagi Anak Usia Dini

Dengan adanya fokus (pusat) perhatian, maka konsentrasi memiliki manfaat sebagai berikut :

- a. Akan membangkitkan minat peserta didik untuk menaruh perhatian dalam pengajaran dan menimbulkan daya konsentrasi itu sendiri
- b. Dapat mengorganisasikan bahan pelajaran yang menjadi suatu problem yang mendorong peserta didik selalu aktif dalam hal mengamati, menyelidiki, memecahkan, dan menentukan jalan penyelesaian sekaligus bertanggungjawab atas tugas yang diserahkan kepadanya
- c. Dapat memberikan struktur bahan pelajaran sehingga merupakan totalitas yang bermakna bagi peserta didik yang digunakan untuk menghadapi lingkungan tempat ia hidup (Wulandari & Sumardijani, 2014).

Dari poin-poin diatas terkait manfaat konsentrasi, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan konsentrasi memiliki pengaruh yang besar terhadap aspek kehidupan. Dengan konsentrasi segala aktivitas bisa terlaksana dengan baik, utamanya dalam proses perkembangan anak ketika mempelajari sesuatu.

4. Gangguan Konsentrasi pada Anak Usia Dini

Gangguan pemusatan perhatian (GPP) atau konsentrasi ialah suatu gangguan pada otak sehingga mengakibatkan kesulitan konsentrasi dan pemusatan pikiran. Berikut ini adalah pembahasan dari penyebab, gejala dan penanganan mengatasi gangguan konsentrasi pada anak usia dini.

- a. Penyebab gangguan konsentrasi

Gangguan konsentrasi disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain :

- 1) Faktor genetik, utamanya pada anak laki-laki
- 2) Faktor gangguan pada masa prenatal atau anak masih di dalam kandungan juga ketika proses kelahiran
- 3) Faktor ibu hamil yang kecanduan alkohol
- 4) Faktor yang diakibatkan trauma pada bagian kepala, misal terkena alat bantu ketika proses persalinan
- 5) Akibat keracunan dari makanan yang terkandung zat pewarna dosis tinggi

- 6) Akibat tekanan psikososial, seperti kurangnya perhatian dan kasih sayang dari orangtua sehingga kebutuhan dasar anak tidak terpenuhi.

b. Gejala gangguan konsentrasi

Anak yang mengalami gangguan konsentrasi mengakibatkan kesulitan untuk memusatkan perhatiannya sehingga berpengaruh terhadap suatu hal atau pekerjaan yang sedang dilakukannya. Pelham (1982) mengungkapkan bahwa anak yang mengalami gangguan pemusatan perhatian atau konsentrasi akan mengalami kesulitan dalam relasi sosial dengan anak lain. Umumnya gejala gangguan konsentrasi yang tampak terlihat ialah dimana anak kesulitan memusatkan perhatiannya ketika mengerjakan tugas tertentu (Alim, 2015).

Lebih lanjut Saputro (2009) mengemukakan beberapa gejala utama yang membuat anak tidak dapat memusatkan perhatiannya, anatar lain :

- 1) Anak tidak mampu memusatkan perhatian, yakni anak selalu gagal dalam memusatkan perhatiannya terhadap hal-hal kecil sehingga membuat suatu kesalahan karena kurang hati-hati dalam mengerjakan atau melakukan suatu kegiatan
- 2) Anak tidak dapat mempertahankan perhatiannya secara terus-menerus dalam jangka waktu tertentu
- 3) Anak tidak mendengar dengan baik dan sulit diajak bicara karna tampak pikirannya tidak terpusat
- 4) Anak gagal mengerjakan tugas sekolah karena tidak memahami petunjuk
- 5) Anak menjadi sulit mengatur tugas atau kegiatan
- 6) Anak enggan terlibat dalam tugas yang membutuhkan ketekunan dan konsentrasi
- 7) Anak bekerja dengan tidak terorganisasi, sehingga terjadinya menghilangkan atau merusak barang yang digunakan untuk mengerjakan tugas
- 8) Anak teralihkan perhatannya dengan rangsangan dari luar

- 9) Anak menjadi sering lupa dalam kegiatan sehari-hari, seperti lupa membawa buku kesekolah, lupa menyampaikan pesan dan lupa akan hal lainnya (Sandra et al., n.d.).

c. Penanganan mengatasi gangguan konsentrasi

Setelah mengetahui penyebab dan gejala dari gangguan konsentrasi, maka selanjutnya adalah penanganan dari gangguan konsentrasi tersebut. Penangan yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan tindakan melalui suatu kegiatan, berikut ini beberapa tindakan yang bisa dilakukan untuk menangani gangguan konsentrasi anak, diantaranya :

- 1) Mengamati kegiatan-kegiatan yang disukai anak, sampai diketahui kegiatan apa yang membuat anak menggunakan perhatian lebihnya terhadap kegiatan tersebut. Misalnya anak suka memperhatikan benda konstruktif, hal itulah yang bisa dijadikan suatu pendekatan.
- 2) Mengajarkan dan menguatkan perhatian yang terfokus dan mendetail. Contoh stimulus yang dapat dilakukan adalah dengan mengajak anak untuk mencari perbedaan/persamaan dari suatu gambar atau dengan bermain benda konstruktif seperti *puzzle*, balok dan lego.
- 3) Membuat tata ruang kelas yang rapih dan bersih sehingga perhatian anak tidak teralihkan
- 4) Memberikan pujian atau *reward* apabila anak berhasil menyelesaikan tugas dengan baik.

Menurut Rita Eka Izzatty (2005) selain penanganan yang sudah dipaparkan diatas berikut ini beberapa tindakan praktis melalui langkah-langkah penanganan bagi anak yang mengalami gangguan konsentrasi :

- 1) Mengelola kelas oleh pendidik
 - Memberikan instruksi dengan suara, mimik dan gerakan yang jelas untuk mengundang perhatian anak
 - Memberikan kontrol non-verbal dengan berhenti sejenak dan menatap anak yang mengabaikan tugasnya dengan mendekatinya perlahan
 - Mengembalikan fokus pada tugas
 - Memberikan dorongan dengan penjelasan

- Mengecek tugas dan memberikan aturan-aturan
- Memberi pertanyaan seputar tingkah laku yang dilakukannya
- Membangun komunikasi dua arah
- Memberi pilihan dengan pengantar kata “atau” , sehingga konsentrasi dari pilihan tersebut adalah tidak boleh salah
- Pengarahan kembali dengan selang waktu atau jeda waktu

2) Manajemen kontigensi sekolah rumah

Manajemen kontingensi sekolah rumah merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk menangani anak yang sulit berkonsentrasi baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Cara penanganan ini diupayakan agar anak dapat mengurangi perilaku mengganggu di kelas serta meningkatkan kinerja terhadap berbagai tugas sekolah dan di rumah. Penanganan ini dikatakan sukses apabila sesuai dengan manajemen kelas. Inisi dari penanganan dengan teknik ini adalah memuji perilaku yang benar dan mengabaikan perilaku yang salah (Sutadi & Deliana, 1996).

3) Pelatihan kemampuan sosial

Kegiatan ini memiliki tujuan agar dapat menolong anak dengan gangguan konsentrasi ketika berinteraksi dengan teman sebayanya. Pelatihan ini meliputi teknik memasuki suatu kelompok, hubungan timbal balik, menyelesaikan konflik dan mengontrol kemarahan.

4) Mengurangi struktur dan stimulus

Karena perhatian anak mudah berpindah-pindah, maka hal yang dilakukan adalah dengan mengurangi stimulus yang dirasa sudah tidak relevan. Pengurangan stimulus dapat diupayakan dengan memodifikasi tata ruang kelas, seperti membuat jendela tidak tembus pandang, pengurangan papan yang berwarna atau hal lainnya (Alim, 2015).

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa anak yang terganggu konsentrasinya akan berimbas kepada aktivitas belajar anak sehingga apa yang dikerjakan anak menjadi tidak maksimal. Untuk menangani hal tersebut maka perlu diambil tindakan atau penanganan lebih lanjut, yakni dengan memberi

stimulus-stimulus positif kepada anak yang dapat dilakukan disekolah oleh guru dan di rumah oleh orang tua.

5. Indikator Kemampuan Konsentrasi

Indikator konsentrasi belajar yang dikemukakan oleh Engkoswara dan Slameto adalah sebagai berikut :

- a. Engkoswara (2012) mengatakan bahwa indikator konsentrasi belajar antara lain :
 - 1) Kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila diperlukan
 - 2) Mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh
 - 3) Mampu menganalisis pengetahuan yang diperoleh
 - 4) Adanya penerimaan atau perhatian pada materi pelajaran
 - 5) Merespon materi yang diajarkan
 - 6) Mampu mengemukakan ide/pendapat
 - 7) Adanya gerakan anggota badan yang tepat sesuai dengan petunjuk guru
- b. Slameto (2010) mengatakan bahwa indikator yang mempengaruhi konsentrasi belajar antara lain :
 - 1) Kurang berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari
 - 2) Terganggu keadaan lingkungan
 - 3) Pikiran siswa yang sedang kacau
 - 4) Keadaan kesehatan siswa
 - 5) Bosan terhadap proses pembelajaran yang di lalui

Berdasarkan kebutuhan penelitian, peneliti akan menggunakan indikator konsentrasi belajar yang dikemukakan oleh Engkoswara dan Slameto dengan memodifikasinya, sebagaimana yang dikutip dari Syaputri & Istiarini (2019) sehingga indikator yang didapat berjumlah tiga, antara lain :

- 1) Anak memperhatikan objek tertentu
- 2) Anak tidak mudah terganggu
- 3) Anak tenang mendengarkan penjelasan guru