

Melatih Konsentrasi Melalui Permainan Sensorik Motorik Media Puzzle Pada Anak di Taman Kanak-Kanak Permata Hati Desa Limbang Jaya I

Itryah^{1*}, Nasywa Putri Sahirah²

^{1,2} Universitas Bina Darma Palembang, Indonesia

*email corresponding author: itryah@binadarma.ac.id

ABSTRACT

The golden age according to the Montessori approach (Jadi, R. 2020) is a period in the development of the child where he has the potential to learn and understand new things easily and quickly. This activity aims to train early childhood concentration skills through motor sensory games using puzzle media at Permata Hati Kindergarten, Limbang Jaya 1. Children's concentration problems, such as being easily distracted or having difficulty completing tasks, are the basis for the implementation of this program. The activity began with observation to understand the basic condition of the child and then gradually applied puzzle media for interactive learning. The methods used include education in the form of games and direct observation. The results of this activity show that puzzle games can improve children's concentration, fine motor coordination, problem-solving ability and emotional control. From this activity, children are more focused, independent, and motivated when completing tasks either individually or in groups

Keywords: Puzzle; Concentration; Kindergarten;

PENDAHULUAN

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah bentuk pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, bertujuan mengembangkan kreativitas, kemandirian, dan kemampuan praktis melalui pengalaman nyata (Kemdikbud, 2024). Salah satu kegiatannya adalah Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT), yang memberikan mahasiswa pengalaman hidup di tengah masyarakat untuk mengidentifikasi potensi dan solusi masalah desa. Kegiatan KKNT ini dilaksanakan di Desa Limbang Jaya 1, Kecamatan Tanjung Batu, Kabupaten Ogan Ilir.

Fenomena yang terjadi di TK Permata Hati Limbang Jaya I menunjukkan ada beberapa anak mengalami kesulitan berkonsentrasi selama pembelajaran. Observasi awal menunjukkan perhatian anak-anak sering teralihkan, menyebabkan proses belajar kurang efektif. Untuk mengatasi masalah ini, diterapkan permainan sensorik motorik dengan media puzzle. Metode ini dipilih karena mampu melatih fokus, kesabaran, serta keterampilan visual-spasial dan berpikir kritis anak melalui aktivitas yang menyenangkan.

Masa keemasan (*golden age*) adalah periode penting dalam perkembangan anak usia 0-6 tahun, di mana mereka memiliki potensi belajar dan memahami hal-hal baru

dengan cepat (Jati, R., 2020). Montessori menekankan pentingnya peran orang tua dan pendidik dalam memfasilitasi masa ini untuk membentuk kebiasaan belajar yang baik dan dasar perkembangan yang kuat. Pendidikan usia dini berperan penting sebagai fondasi perkembangan kepribadian, kesehatan, dan kesejahteraan anak, yang berdampak positif pada motivasi, prestasi, dan kemampuan mereka untuk mandiri serta mengoptimalkan potensi (Nurlailah dkk., 2022). Bermain merupakan aktivitas penting bagi anak yang melibatkan tubuh dan pikiran. Bermain sensori motor, yang fokus pada keterampilan motorik halus dan kasar, membantu anak berinteraksi dengan lingkungan, melatih koordinasi, kekuatan, dan fleksibilitas (Yunitasari, dkk., 2023).

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak yang berusia 0-6 tahun dengan maksud agar dapat mengembangkan segala potensi atau kemampuan yang dimiliki anak untuk mempersiapkan pendidikan selanjutnya (Ita, 2018), Salah satu faktor yang memberikan pengaruh terhadap keberhasilan belajar yaitu daya konsentrasi yang dimiliki anak (Sugiarto, 2021). Kurangnya konsentrasi bisa mengakibatkan hasil pekerjaan kurang maksimal dan membutuhkan waktu yang lama (Djamalilleil et al., 2020). Konsentrasi merupakan kemampuan dalam memusatkan perhatian terhadap sesuatu dengan mengabaikan sesuatu hal yang tidak berkaitan (Nusufi, 2016). Dalam menarik perhatian dan melatih konsentrasi anak, sebisa mungkin guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan disukai anak-anak yaitu melalui permainan (Rohmah, 2021).

Mengutip pendapat dari Mayesty dalam Sujiono, “bagi seorang anak, bermain merupakan kegiatan yang mereka lakukan sepanjanghari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan”. Permainan merupakan aktivitas yang dikendalikan oleh peraturan dan bertujuan memberikan pengalaman belajar (Siregar et al., 2018). Anak-anak perlu bereksplorasi, mendapatkan pengalaman, dan menerima umpan balik, berkembang dari tahap sensorimotor ke tahap pra-operasional (Wardani, 2022).

Salah satu metode efektif adalah permainan sensorik motorik menggunakan media puzzle. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga melibatkan koordinasi indera, motorik halus, dan kemampuan berpikir kritis. Melalui aktivitas memecahkan puzzle, anak-anak diajak untuk berkonsentrasi, mengasah keterampilan visual-spasial, serta melatih kesabaran dan ketekunan. Dalam penerapannya, terdapat faktor-faktor yang mendukung seperti ketersediaan media, peningkatan wawasan dan kosakata anak, serta pengembangan aspek sosial emosional. Namun, faktor penghambat seperti kesulitan anak untuk fokus, perbedaan karakteristik dan tingkat konsentrasi, serta keterbatasan media juga harus diperhatikan (Yunitasari, dkk., 2023).



Melalui program KKNT ini, diharapkan permainan sensorik motorik dengan media puzzle dapat meningkatkan konsentrasi anak, mendukung keterampilan kognitif dasar, dan menciptakan pengalaman belajar yang positif di TK Permata Hati Desa Limbang Jaya I.

METODE

Metode yang digunakan program ini adalah edukasi dalam bentuk permainan. Edukasi secara global adalah usaha yang dirancang dengan tujuan agar berpengaruh terhadap orang lain, baik secara individu, kelompok maupun masyarakat secara umum agar mereka dapat melaksanakan apa yang telah diinginkan oleh peserta pendidik (Notoadmojo, 2012). Kegiatan utama adalah memberikan edukasi kepada anak-anak di Taman Kanak-Kanak Permata Hati melalui permainan sensorik motorik berbasis puzzle. Edukasi ini diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi anak sehingga proses belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak Permata Hati Desa Limbang Jaya I dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Berikut rincian metode permainan sensorik motorik di Taman Kanak-Kanak Permata Hati dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Metode

No	Metode	Cara
1.	Observasi	Observasi dilakukan pada pertemuan pertama. Observasi dilakukan dengan cara mengamati perilaku siswa saat guru mengajar, dengan tujuan mendapatkan gambaran tentang perilaku anak-anak di TK Permata Hati.
2.	Pengenalan Alat	Pengenalan alat dilaksanakan dengan durasi 10-15 menit pada pertemuan kedua. Pada kegiatan ini penulis menjelaskan tentang puzzle.
3.	Permainan Kelompok	Kegiatan ini dilaksanakan pada pertemuan ketiga dengan durasi 15-20 menit. Pada kegiatan ini anak-anak diminta untuk menyelesaikan puzzle secara berkelompok dengan bimbingan penulis dan guru.
4.	Permainan Individu	Kegiatan ini dilaksanakan pada pertemuan keempat dengan durasi 15-20 menit, dimana anak-anak diminta menyusun puzzle secara individu dengan bimbingan guru dan penulis.
5.	Evaluasi	Kegiatan ini dilaksanakan pada pertemuan kelima dengan durasi 10-15 menit. Pada kegiatan ini dilakukan evaluasi untuk melihat sejauh mana anak-anak dapat menyusun puzzle
6.	Penutupan dan Refleksi	Kegiatan ini dilaksanakan pada pertemuan keenam sebagai penutup, dengan memberikan kesempatan anak untuk berbagi pengalaman tentang kegiatan menyusun puzzle yang telah dilakukan dan memberikan apresiasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia dini melalui pendekatan bermain yang menyenangkan dan edukatif. Kegiatan KKNT dilaksanakan di Desa Limbang Jaya 1 Kecamatan Tanjung Batu Kabupaten Ogan Ilir. Kegiatan KKNT yang dilakukan oleh penulis berlangsung selama terhitung mulai tanggal 16 Oktober – 21 November 2024. Pada kegiatan KKNT dilaksanakan program kerja individu. Program kerja individu ini berfokus tentang meningkatkan konsentrasi pada anak usia 4 hingga 6 tahun, program ini dilakukan selama 2 minggu di bulan November 2024. Dalam 1 minggu dilaksanakan 3 kali pertemuan. Waktu pelaksanaan program dilakukan pukul 09.00-10.00 WIB.

Pada pertemuan pertama, kegiatan diawali dengan observasi untuk memahami kondisi anak-anak di TK Permata Hati Desa Limbang Jaya 1. Penulis mengamati perilaku anak selama pembelajaran, termasuk respon terhadap instruksi guru, interaksi dengan teman, dan gangguan yang sering muncul. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak mudah teralihkan perhatian, meskipun ada yang menunjukkan ketertarikan pada pembelajaran.



Gambar 1. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan kedua, penulis memperkenalkan media puzzle kepada anak-anak melalui aktivitas yang dirancang sesuai usia mereka, dengan tingkat kesulitan yang sederhana. Selama pengenalan, beberapa anak menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, sementara yang lain memerlukan bantuan lebih untuk memulai.



Gambar 2. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan ketiga, kegiatan berfokus pada permainan kelompok menggunakan puzzle. Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk melatih kemampuan sosial dan konsentrasi. Dalam kelompok, anak-anak diajak berkolaborasi untuk menyelesaikan puzzle, belajar berbagai peran dan saling membantu. Melalui permainan kelompok, penulis mengamati bahwa beberapa anak mulai menunjukkan peningkatan fokus saat mencoba menyelesaikan puzzle bersama, anak-anak yang awalnya kurang percaya diri menjadi lebih berani berpartisipasi ketika mendapatkan dukungan.



Gambar 3. Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan keempat, permainan sensorik motorik menggunakan media puzzle ditetapkan secara terstruktur. Anak-anak dibimbing dalam menyusun puzzle dalam suasana belajar yang menyenangkan, dengan fokus melatih konsistensi dan kesabaran. Puzzle membantu anak mengenali pola, mencari bagian yang sesuai, dan menyusunnya dengan teliti. Meskipun beberapa anak kesulitan pada awalnya, tetapi mereka berhasil menyelesaikan tugas dengan bimbingan guru dan penulis.



Gambar 4. Pertemuan keempat

Pada pertemuan kelima, penulis melakukan evaluasi terhadap kemampuan konsentrasi anak-anak secara individu. Anak-anak diminta menyelesaikan puzzle tanpa bantuan langsung dari guru. Hasil dari evaluasi menunjukkan adanya perbedaan dalam kemampuan anak dalam berkonsentrasi. Beberapa anak dapat menyelesaikan puzzle secara cepat, sementara yang lain membutuhkan waktu lebih lama. Faktor Seperti

motivasi dan minat pribadi mempengaruhi hasil, namun secara keseluruhan terdapat peningkatan konsentrasi dibandingkan hari pertama.



Gambar 5. Pertemuan kelima

Pada pertemuan terakhir, kegiatan ditutup dengan refleksi bersama anak-anak dan guru. Anak-anak berbagi pengalaman mereka dan guru memperhatikan perubahan positif pada anak-anak, termasuk meningkatnya minat belajar dan konsentrasi anak.



Gambar 6. Pertemuan keenam

Berdasarkan hasil observasi awal, dimana kondisi anak-anak sebelum dilaksanakan pelatihan menunjukkan beberapa kekurangan dalam aspek konsentrasi, motorik halus, kemampuan pemecahan masalah, serta pengendalian emosi. Sebagian besar anak kesulitan untuk tetap fokus dalam menyelesaikan puzzle tanpa gangguan, yang menunjukkan bahwa konsentrasi mereka masih perlu ditingkatkan. Beberapa anak juga kesulitan dalam Menyusun puzzle dengan lancar, mendandakan adanya kekurangan dalam koordinasi mata-tangan.

Setelah melakukan pelatihan konsentrasi melalui permainan sensorik motorik dengan media puzzle di TK Permata Hati Desa Limbang Jaya 1, hasil observasi menunjukkan perubahan positif pada anak-anak. Keterampilan konsentrasi meningkat karena semakin banyak anak yang mampu menyelesaikan puzzle secara mandiri dan fokus. Koordinasi mata-tangan meningkat dan anak-anak menjadi lebih antusias dalam beraktifitas, menjadi lebih termotivasi, serta aktif dalam kegiatan. Selanjutnya Kemampuan pemecahan masalah dan berbicara anak-anak juga menunjukkan

peningkatan, dengan lebih banyak yang percaya diri menyelesaikan puzzle dan menjelaskan langkah-langkahnya. Pengendalian waktu dan emosi semakin baik, serta kemampuan bekerja sama dan adaptasi terhadap perubahan instruksi meningkat.

Secara keseluruhan, pelaksanaan program ini menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan konsentrasi, koordinasi, dan kemampuan sosial-emosional pada anak usia dini, yang menegaskan bahwa media puzzle merupakan alat pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung perkembangan anak-anak.

Program yang dilakukan penulis juga diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Fadilatul rohmah, 2021. Dalam penelitian tersebut peneliti menjelaskan bahwa penerapan permainan sensorik motoric membuat perubahan pada konsentrasi, focus memperhatikan sumber informasi dan materi yang disampaikan oleh guru. Siswa yang biasanya tidak memperhatikan guru juga menjadi lebih memperhatikan guru dan dapat menjawab pertanyaan dari guru.

KESIMPULAN

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) di Taman Kanak-Kanak Permata Hati Desa Limbang Jaya I dilakukan untuk melatih dalam peningkatan konsentrasi anak-anak usia dini melalui metode permainan sensorik motorik berbasis puzzle. Anak-anak menunjukkan perkembangan dalam kemampuan fokus, keterampilan motorik halus, dan pemecahan masalah. Metode yang digunakan, yaitu pembelajaran dan pelatihan yang dapat menarik perhatian serta menjaga minat anak-anak. Selama pelaksanaan kegiatan, tantangan seperti kesulitan mengatur perhatian anak dan keterbatasan media dapat diatasi dengan pendekatan yang kreatif dan fleksibel. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif tidak hanya bagi perkembangan anak, tetapi juga bagi peningkatan kualitas pendidikan di desa tersebut. Dengan demikian, program ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung perkembangan konsentrasi dan keterampilan dasar anak-anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamalilleil, S. F., Rosmaini, R., & Dewi, N. P. (2020). Hubungan Kualitas Tidur Terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Baiturahmah Padang Angkatan 2018. *Journal Health and Medical Journal*, 3(1), 43–50.
- Ita, E. (2018). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di TK Rutosoro Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada Flores Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 45–52. <https://doi.org/10.24269/dpp.v6i1.889>



- Irdianan, E., Nurliza, Kurniati, D., (2023). Keberhasilan Penyuluhan Melalui Karakteristik Penyuluh dan Petani. *Jurnal Agr ibisnis Indone sia (Journal of Indonesian Agribusiness)*. 11(2).
- Jati, R. R. A. T. Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini DI TK Cut Nyak Dien Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Kejuruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember 2020).
- Kemendikbud. (2024). Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka 2024. [Buku-Panduan-Merdeka-Belajar-Kampus-Merdeka-MBKM-2024.pdf](#)
- Murti, K. W., Juliyanti, Ernyasih. (2022). Kerja Bakti Pembersihan Sampah di Desa Leuwibatu Kecamatan Rumpin RT 3 RW 1, Bogor Jawa Barat. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*.
- Nurlailah, R., Amal, A., & Asti, A. S. W. (2022). Pengaruh Permainan Jejak Kaki terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri Pitue. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 281-291.
- Nusufi, M. (2016). Melatih Konsentrasi Dalam Olahraga. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 15(2), 54–61. <https://doi.org/10.24114/jik.v15i2.6139>
- Notoatmodjo, S. (2012). Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta
- Rohmah, F. (2021). Melatih konsentrasi melalui permainan sensorimotor pada anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Siregar, N. M., Budiningsih, M., & Novitasari, E. F. (2018). Model latihan kelentukan berbasis permainan untuk anak usia 6 sampai 12 tahun. *Prosiding Seminar Dan Lokakarya Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta*, 3(01), 75–87.
- Sugiarto, S. (2021). Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa melalui Pendidikan Anak Usia DinI. *Jurnal Mubtadiin*, 7(01), 185–201.
- Wardani, H. K. (2022). PEMIKIRAN TEORI KOGNITIF PIAGET DI SEKOLAH DASAR. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7–19. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>.
- Yunitasari, S. E., Purwaningsih S. J., Wahyuningsih, S. E., Zaifan, A., Yunaini. (2023). Melatih Konsentrasi Melalui Permainan Sensorimotor Pada Anak Kelompok B (Study Kasus Tk Negeri 01 Pulogadung Jakarta Timur). *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vo. 4(1)

