

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *STEAM*
UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI ANAK
DI RA DARUN NAJAH SIDOARJO**

SKRIPSI

Oleh:

HIDAYATUR ROHMAH

NIM. D79219029



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

2023

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hidayatur Rohmah

NIM : D79219029

Jurusan/program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan dari pihak lain atau hasil dari pemikiran orang lain yang sengaja saya akui hasil tulisan saya secara pribadi.

Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan atau terbukti bahwa PTK ini hasil dari orang lain atau jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Gresik 13 maret 2023

Yang Membuat Pernyataan


D5AJX576391963 Hidayatur Rohmah

Nim: D79219029

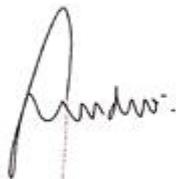
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh :
Nama : Hidayatur Rohmah
NIM : D79219029
JUDUL : PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *STEAM* UNTUK
MENINGKATKAN KONSENTRASI ANAK DI RA DARUN NAJAH
SIDOARJO

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 13 Maret 2023

Pembimbing I



Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd
NIP: 197702202005011003

Pembimbing II



Ratna Pangastuti, M.Pd.I
NIP: 198111032015032003

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Hidayatur Rohmah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Skripsi Surabaya, 13 April 2023

Mengesahkan,

Dekan,



Prof. Dr. Al-Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd
NIP. 197407251998031001

Penguji I,

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd
NIP. 196707061994032001

Penguji II,

Yahya Aziz, S.Ag, M.Pd. I
NIP. 197208291999031003

Penguji III,

Dr. Sihabudin, M.Pd. I, M.Pd
NIP. 197102202005011003

Penguji IV,

Ratna Pangastuti, M.Pd.I
NIP. 198111032015032003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Hidayatur Rohmah
NIM : D79219029
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
E-mail address : hidayaturohmah32@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Penerapan Metode Pembelajaran Steam untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak di RA Darun

Najah Sukodon Sidoarjo.

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 maret 2023

Penulis

(Hidayatur Rohmah)

ABSTRAK

Hidayatur Rohmah. 2023. *Penerapan Metode Pembelajaran Steam untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Di RA Darun Najah Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing: Dr.Sihabidin, M.Pd.I, M.Pd., Ratna Pangastuti, M.Pd.I*

Kata Kunci: Pembelajaran Steam untuk Meningkatkan Konsentrasi

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo. Dari 16 anak hanya 4 anak yang mampu mendapatkan nilai konsentrasi sekurang-kurangnya Berkembang Sesuai Harapan. Metode dan media yang digunakan oleh guru saat proses belajar mengajar sangat kurang sehingga membuat anak merasa bosan dalam pembelajaran.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini, yaitu: 1). Bagaimana penerapan pembelajaran STEAM di RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo? 2). Bagaimana peningkatan konsentrasi anak di RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo setelah diterapkan pembelajaran STEAM?.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin yang terdiri dari 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 4 tahapan (perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi). Pengumpulan data didapat melalui observasi wawancara dan teknik analisis data

Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah 1) Penerapan metode pembelajaran STEAM di RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo dapat dilaksanakan dengan baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil nilai aktivitas guru meningkat dari 71,5 pada siklus I menjadi 90,6 pada siklus II. Hasil nilai aktivitas anak meningkat dari 65,6 pada siklus I menjadi 81,2 pada siklus II. 2) ada peningkatan hasil konsentrasi anak usia 5-6 tahun di RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo. Hal tersebut dari hasil prosentase anak yang mendapatkan nilai sekurangnya BSH pada siklus I yakni 56% dengan nilai rata-rata 67, 18 kemudian pada siklus II hasil konsentrasi meningkat dengan prosentase anak yang mendapatkan nilai sekurangnya BSH adalah 75% dengan nilai rata-rata 83,3. Berdasarkan hasil penelitian aktivitas guru, aktivitas anak, serta hasil konsentrasi anak telah mengalami perubahan ke arah yang lebih baik.

ABSTRACT

Hidayatur Rohmah. 2023. *Application of the Steam Learning Method for Increasing Children's Concentration at RA Darun Najah Sidoarjo. Program Thesis Early Childhood Education Studies Faculty of Tarbiyah and University Teacher Training State Islamic State of Sunan Ampel, Surabaya. Advisor: Dr.Sihabidin, M.Pd.I, M.Pd., Ratna Pangastuti, M.Pd.I*

Keywords: Steam Learning to Increase Concentration

This research is motivated by the low concentration in young children 5-6 years RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo. Of the 16 children only 4 children who able to get a concentration value of at least Developed Appropriate Hope. The methods and media used by the teacher during the learning process teaching is very lacking so that it makes children feel bored inside learning. The problems studied in this research are: 1). How to apply STEAM learning at RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo? 2). How increase in the concentration of children in RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo after applied STEAM learning?.

This research was conducted using classroom action research Kurt Lewin's model consists of 2 cycles and each cycle consists of 4 stages (planning, action, observation, and reflection). Obtained data collection through interview observation and data analysis.

techniques The results of the research that has been done are 1) Application of the method STEAM learning at RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo got well executed. This can be proven from the results of the activity value teachers increased from 71.5 in cycle I to 90.6 in cycle II. Value results children's activity increased from 65.6 in the first cycle to 81.2 in the second cycle. 2) there is an increase in the concentration results of children aged 5-6 years at RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo. This is from the results of the percentage of children who get it the minimum value of BSH in cycle I is 56% with an average value of 67.18 then in cycle II the concentration results increased with the percentage of children who get a score of at least BSH is 75% with an average value of 83.3. Based on the research results of teacher activities, children's activities, and the results of concentration children have experienced changes for the better.

DAFTAR ISI

COVER	ii
MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PERSETUJUAN PEMBIMBING	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Lingkup Penelitian	9
F. Tindakan yang Dipilih	10
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Pembelajaran Berbasis STEAM	11
B. Konsentrasi	26

C. Anak Usia Dini	35
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Metode Penelitian.....	43
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian	47
C. Variabel Penelitian	48
D. Rencana Tindakan	48
E. Data dan Cara Pengumpulan Data.....	53
F. Teknik Analisis Data.....	63
G. Indikator Kinerja	68
H. Tim Peneliti dan dan Tugasnya.....	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	72
A. Hasil Penelitian	72
B. Pembahasan	116
BAB V PENUTUP.....	125
A. Kesimpulan	125
B. Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA.....	127
LAMPIRAN-LAMPIRAN	128

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Guru	55
Tabel 3.2 Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Anak.....	57
Tabel.3.3 Pedomn Wawanara Guru Sebelum Penelitian	60
Tabel 3.4 Lembar Observasi Konsedntrasi Anak	61
Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Anak Dalam Pembelajaran Steam	62
Tabel 3.6 Kriteria Keberhasilan Nilai Rata-Rata Kelas	60
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Aktivitas Guru	66
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Aktivitas Anak	57
Tabel 4 1 Pra Siklus	73
Tabel 3.1	55
Tabel 3. 3	60
Tabel 3.1	55
Tabel 3. 3	60
Tabel 3.1	55
Tabel 3. 3	60

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

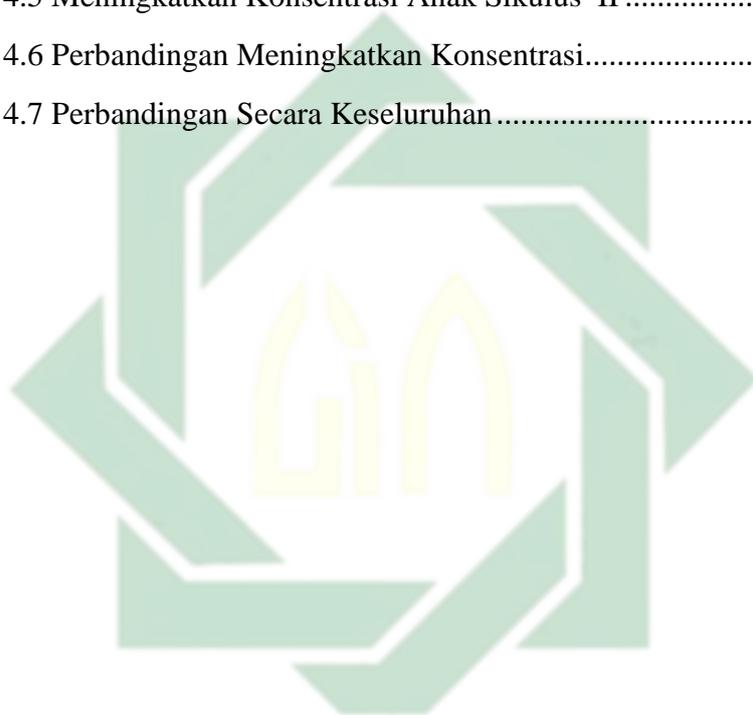
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin.....	46
---	----



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR DIAGRAM

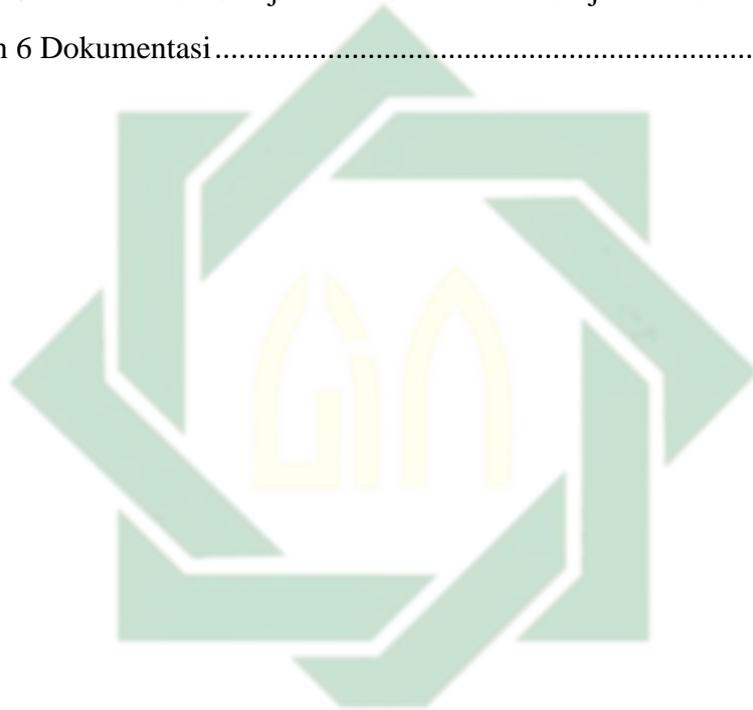
Diagram 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru	117
Diagram 4.2 HasilObservasi Aktivitas Anak	118
Diagram 4.3 Meningkatkan Konsentrasi Anak Pra Siklus.....	119
Diagram 4.4 Meningkatkan Konsentrasi Anak Sikulus I.....	129
Diagram 4.5 Meningkatkan Konsentrasi Anak Sikulus II	121
Diagram 4.6 Perbandingan Meningkatkan Konsentrasi.....	122
Diagram 4.7 Perbandingan Secara Keseluruhan.....	123



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian di RA Darun Najah.....	130
Lampiran 2 Transkrip Hasil Wawancara.....	142
Lampiran.3 Surat Izin Penelitian.....	147
Lampiran 4 Lembar Observasi Konsentrasi Anak	148
Lampiran 5 Rencana Pembelajaran Tindakan Pembelajaran Harian	151
Lampiran 6 Dokumentasi.....	170



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

STEAM merupakan sebuah akronim dari *Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics*, STEAM adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan ilmu *Science, Technology, Engineering, Mathematics, dan Arts* dalam suatu pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Riley. Pembelajaran berbasis STEAM bertujuan untuk mempertinggi minat, kreatifitas, berfikir kritis, dan komunikasi siswa dalam bidang ilmu sains serta matematika menggunakan cara yang lebih menarik dan menyenangkan melalui penggunaan teknologi, teknik serta seni. Pembelajaran ini pula bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik terhadap kemampuan yang dimiliki dan minat dibidang sains dan matematika, memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap STEAM yang diintegrasikan, dan memelihara kreativitas dan talenta konvergen yang diharapkan dalam memecahkan permasalahan di dunia nyata. Proses kegiatan belajar berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) menjadi salah satu pendekatan dengan mengkombinasikan berbagai bidang keilmuan seperti sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika secara terintegrasi yang didesain untuk siswa pra-sekolah hingga sekolah menengah atas. Menurut Apriliana dkk. STEAM merupakan perkembangan dari *STEM (Science,*

Technology, Engineering, and Mathematics) dengan menambahkan aspek seni (*art*) dalam proses kegiatan belajar saat ini sehingga memungkinkan anak untuk dapat bereksplorasi guna meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan inovatif. Pendekatan *STEAM* mampu menstimulasi minat anak-anak dan memotivasinya untuk mengembangkan kemampuan berfikir kompleks seperti pemecahan masalah, kerja tim, pembelajaran mandiri, pembelajaran berbasis studi kasus, pembelajaran yang bermanfaat dan penelitian.¹ Pendekatan *STEAM* telah digunakan sebagai teknik pembelajaran untuk mendidik generasi abad kedua puluh satu dengan tujuan menstimulasi kreativitasnya dan mempersiapkan anak untuk dunia kerja yang penuh dengan perubahan dan inovasi. Selain itu pendekatan *STEAM* memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk dapat mengembangkan kemampuannya dalam mengkomunikasikan pengetahuan secara kreatif. Anak-anak harus diperkenalkan dengan pendekatan tersebut sejak usia dini agar mampu menumbuhkan minat yang kuat di bidang tertentu, mengembangkan pengetahuan anak-anak seperti berfikir kreatif, mampu mengidentifikasi permasalahan, dan menemukan solusinya. Menurut Hartati, anak usia dini memiliki usia yang cemerlang (usia emas) karena mampu menangkap informasi secara cepat sehingga tidak boleh ditunda untuk mendapatkan stimulasi yang optimal dalam pendidikannya. Hal tersebut karena anak usia

¹Aprilina, M. R., Ridwan, A., Hadinugrahaningsih, T., & Rahmawati, Y. (2018). *Pengembangan Soft Skills Peserta Didik melalui Integrasi pendekatan Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics (STEAM)*

dini memiliki perkembangan otak, kecerdasan, kepribadian, memori, dan elemen perkembangan lainnya yang sangat penting untuk perkembangan selanjutnya.

Konsentrasi menurut Sugiyanto adalah pemusatan pada suatu hal dengan cara menyampaikan hal-hal lain yang tidak dibutuhkan.. Menurut prastiti dan Yuwono, Konsentrasi merupakan pemusatan perhatian dalam jangka waktu lama , Konsentrasi juga dapat diartikan sebagai kemampuan memusatkan perhatian dalam jangka waktu lama untuk menyelesaikan tugas tanpa merasa terganggu oleh stimulasi dari luar maupun dari dalam individu. Pendapat lain menegaskan bahwa konsentrasi belajar adalah fokus perhatian dan kesadaran penuh dari siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. dalam menyebutkan ciri-ciri siswa yang memiliki konsentrasi belajar yang baik adalah sebagai berikut, 1) memperhatikan setiap materi pelajaran yang disampaikan guru 2) dapat merespon dan memahami setiap materi pelajaran yang diberikan 3) selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan guru 4) menjawab dengan baik dan benar setiap pertanyaan yang diberikan guru dan 5) kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran.

Sulitnya anak berkonsentrasi pada belajar salah satunya disebabkan bentuk pembelajaran yang membosankan. anak-anak RA yang tidak mampu duduk diam di kelas sudah biasa, sebagian besar kegiatan anak usia prasekolah memakai gerak fisik dalam bermain. Relatif sulit buat anak

prasekolah boleh diajarkan buat duduk membisu serta memperhatikan. Buat pembelajarn anak RA usahakan dipersiapkan penuh untuk menerima sistem belajar di sekolah dasar. Dimana anak-anak dituntut agar tidak ribut atau berlarian dalam kelas. Namun tentunya sosialisasi itu hanya mampu dilakukan secara sedikit demi sedikit. Kita tidak mampu memaksakan anak untuk di suruh diam di kelas.

Konsentrasi sangat penting dan dibutuhkan bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, agar kompetensi yang diharapkan dapat dikuasai dengan baik. Begitu pentingnya konsentrasi bagi anak, sehingga konsentrasi merupakan prasyarat bagi siswa agar dapat belajar dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu konsentrasi belajar merupakan hal penting bagi anak karena menentukan prestasi belajarnya, konsentrasi belajar tersebut dapat dilihat dari fokusnya anak belajar. Petersen , menyatakan bahwa rendahnya prestasi belajar siswa sebagian besar disebabkan oleh lemahnya kemampuan anak untuk berkonsentrasi. Konsentrasi belajar menurut Dimiyanti merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran , pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya. Jika seorang siswa tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar, bisa jadi ia tidak dapat menikmati proses belajar yang dilakukannya.

Upaya yang wajib ditempuh dalam menaikkan konsentrasi ialah pengajar wajib menyiapkan media pembelajaran sebagai alat bantu utama buat menunjang keberhasilan mengajar, dan membuat metode yang digunakan

melalui memanfaatkan media. Berhasilnya suatu pembelajaran sangat berpengaruh melalui penggunaan media pembelajaran. Tangan gurulah alat-alat itu bermakna buat menambah pengetahuan, keterampilan serta konsentrasi pada anak. Di samping itu pengajar memiliki kiprah penting dalam mengajarkan, mendidik, melatih, serta mengevaluasi. Penggunaan media pada proses pembelajaran bisa membangkitkan minat dan rasa ingin memahami hal yang baru, menumbuhkan motivasi serta rangsangan dalam belajar, dan membawa efek psikologis terhadap pembelajaran.

Yang paling efektif cara dalam mengelola yang kurang berkonsentrasi yaitu menggunakan cara menyampaikan media yang menarik bagi anak yaitu media gambar. Hal ini menunjukkan bahwa hasil penelitian yang menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Gambar merupakan alat visual yang efektif sebab bisa divisualisasikan yang akan dijadikan menjadi lebih konkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan bisa dimengerti dengan praktis, sebab yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan pada anak-anak, hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama. Sekumpulan gambar terpisah yang memuat satu-satuan gambar serta mewakili serentetan cerita ialah definisi dari media gambar berdasarkan Madyawati.

Menurut Asrorul selain menggunakan metode pembelajaran efektif yaitu melalui bermain, pembelajaran pada anak usia dini menstimulasi kemampuan untuk berkonsentrasi membutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk anak. Untuk itu media pembelajaran yang digunakan harus aman baik untuk anak-anak dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak.² Dengan konsentrasi, kita mampu menuntaskan sesuatu lebih cepat serta hasil yang baik. Kurangnya konsentrasi bisa mengakibatkan hasil kerja yang tak maksimal dan memakan waktu lebih lama, Oleh karena itu konsentrasi sangat penting dan perlu dilatih pula. Namun sesuai ciri anak ialah anak sulit dalam berkonsentrasi dan suka bermain. Untuk itu, melatih konsentrasi untuk anak mapu dilakukan dengan menggunakan cara yang menyenangkan.³

Ali bin Abi Thalib berkata *Aqbil ala sya'nik* (hadapkanlah konsentrasimu pada urusanmu), seperti ini diterapkan sebab insaan mempunyai banyak kekurangan serta kelemahan. Maka pemecahannya ialah memfokuskan persoalan pada suatu bagian, serta setelah bagian ini diselesaikan maka dapat beralih pada bagian yang lain.⁴ Firman Allah SWT dalam Q.S AL-Insyirah (94):7 sebagai berikut:

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ

²Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. (Jember:CV Pustaka Abadi, 2016), hlm.9.

³April Rahmayanti. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Melalui Bermain Tangkap Bola (Skripsi, Universitas Sriwijaya:2018

⁴Abdul Mujib, dkk. *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta:kencana, 2006), hlm.128.

“Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain “

Anak yang kurang tertarik dalam belajar membuatnya sulit untuk berkonsentrasi. Hal ini terjadi karena materi pelajaran yang diberikan guru dan metode pembelajaran yang digunakan guru pun kurang bervariasi dan kurang menarik. Dengan demikian diharapkan agar guru dapat menggunakan metode yang bervariasi supaya menarik perhatian anak dan dapat mempengaruhi konsentrasi belajar. Agar pembelajaran itu menarik dan dapat meningkatkan konsentrasi salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan pembelajaran STEAM , karena melalui penerapan pembelajaran STEAM diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi dan daya ingat anak. Berdasarkan uraian di atas, sehingga adanya penerapan berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) ini bisa untuk meningkatkan konsentrasi anak, untuk anak kelas B. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “

Penerapan metode Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Di RA Darun Najah Sidoarjo

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan pembelajaran STEAM di RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo?
2. Bagaimana peningkatan konsentrasi anak di RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo setelah diterapkan pembelajaran STEAM ?

C. Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran STEAM di RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui peningkatan konsentrasi anak dan penerapan pembelajaran STEAM di RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo.

D. Manfaat penelitian

1. Dengan adanya pembelajaran STEAM ini dapat mengasah kreativitas anak, selain itu lebih bisa mengeksplor kemampuan mereka.
2. Bisa menjadi acuan bagi mahasiswa ataupun pendidik untuk lebih mencari informasi mengenai pembelajaran STEAM yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya.

E. Lingkup Penelitian

Agar hasil penelitian ini lebih mendalam dan permasalahan yang dikaji tidak menyimpang dari tujuan penelitian ruang lingkup penelitian sebagai berikut.

1. Subjek penelitian hanya anak usia 5-6 tahun di RA Darun Najah sukodono sidoarjo dengan jumlah 16 anak.

2. Penelitian ini terbatas pada penggunaan metode pembelajaran STEAM untuk meningkatkan konsentrasi anak usia 5-6 tahun.
3. Penelitian ini mengungkapkan tentang konsentrasi anak pada usia 5-6 tahun.
4. Kompetensi Dasar.
 - 3.3 Mengenalkan anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
 - 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
5. Indikator.
 - 3.1 Anak melakukan pengamatan tanaman buah
 - 3.2 Anak mampu membuat jus buah yang berwarna merah , kuning , hijau

F. Tindakan yang dipilih

Tindakan yang dipilih untuk pemecahan masalah yang dihadapi oleh peneliti pada anak usia 5-6 tahun di RA Darun Najah sukodono sidoarjo pada penerapan metode pembelajaran STEAM untuk meningkatkan konsentrasi anak. Tujuan dari meningkatkan konsentrasi adalah agar anak dapat fokus dan mudah untuk menerima dan menangkap pembelajaran yang diberikan oleh guru, tindakan yang dipilih sudah sesuai dengan karakteristik anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*)

1. Pengertian pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*)

STEAM adalah pendekatan pembelajaran yang menyampaikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan wawasannya di bidang ilmu pengetahuan dan inovasi dengan menciptakan kemampuan yang diperlukan untuk kemajuan, seperti kemampuan komunikasi, kemampuan nalar dasar, kemampuan otoritas, kolaborasi, inovasi, ketahanan, dan lain-lain. Menurut Yakman pada tahun 2017 pembelajaran dengan STEAM adalah pembelajaran yang relevan, dan siswa di persilahkan untuk memahami keajaiban yang terjadi secara langsung. Pengajaran STEAM mendorong siswa agar belajar bagaimana pembelajaran semua kompetensi dengan cara mereka sendiri-sendiri.⁵

⁵Irmayani Limbong , Muniro Munawar, Nila Kusumaningtyas, “*perencanaan pembelajaran PAUD berbasis STEAM*”

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan, STEAM berkaitan dengan cara berpikir dan berhubungan dengan metode yang membuat anak selalu ingin menemukan, mengeksplorasi dan mencari jawaban. STEAM lebih dari sekedar materi pembelajaran. Karena itu, STEAM sesuatu yang bisa direncanakan. STEAM adalah sumber belajar yang berhubungan dengan berbagai aktivitas pembelajaran. Jika gaya berpikir STEAM sudah terbangun, maka anak akan memiliki kebiasaan berpikir STEAM. Untuk tingkat anak usia dini (AUD) menurut Sharapan STEAM menekankan pada kegiatan eksplorasi secara *hands-on* pada lingkungan sekitar dan difokuskan pada pembelajaran inkuiri dan penemuan, hal ini untuk memudahkan guru PAUD dalam merancang kegiatan STEAM.⁶ Seperti yang dinyatakan Kofac pada tahun 2017, STEAM mencakup pembelajaran berbasis Sains dan teknologi serta kemampuan untuk menyelesaikan masalah dunia nyata. Selain itu, pembelajaran STEAM mendorong anak-anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan membuka pengalaman. Dan mengajukan pertanyaan agar anak-anak dapat membangun pengetahuan di sekitarnya dengan cara mengeksplorasi, mengamati, menemukan dan menyelidiki hal-hal di sekitar mereka.⁷

⁶Ratna Farwati ,Kartika Metafisika. *STEAM Education Dukung Merdeka Belajar*. (Riau: Dotplush Publisher.2021) hlm.13.

⁷Siti Wahyuningsih, Andriani Rahma Pudyaningtyas, dkk. “Efek metode STEAM pada kreatifitas Anak Usia 5-6 tahun”, *Jurnal Obsesi*, (November 2019) Vol.4 Issue 1 (2020),hlm.306

STEAM dapat diibaratkan sebagai mainan yang berisi hadiah, hadiah diberikan oleh guru kepada anak, kemudian guru menemani anak membuka hadiah dan bermain. Hadiah dalam bentuk paket yang berisi kurikulum, yang berisi tentang rencana guru, materi, sumber belajar lainnya, termasuk proses pembelajaran. Oleh karena itu, STEAM dapat dikatakan sebagai salah satu cara guru untuk memberikan pelajaran kepada anak-anak. Kemudian, saat anak berpartisipasi dalam proses permainan, guru akan menggunakan sistem berpikir STEAM untuk mendukung bagaimana kurikulum menjadi pengalaman sehari-hari anak. Jika ruang lingkungannya dipersempit lagi, maka STEAM juga dapat dianggap sebagai pengemasan materi yang terpadu. Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi yang mengandung STEAM untuk meningkatkan keingintahuan dan prosesnya, sehingga anak dapat memperoleh jawaban dari keingintahuannya. Pembelajaran STEAM memiliki standar isi yang terdiri dari :

a) *Science*

Menurut pendapat *Fowler dan Fowfer* pada tahun 1991, Sains atau yang biasa dikenal dengan ilmu alam adalah sebuah penelitian ilmiah yang berkaitan dengan berbagai fenomena alam yang dilakukan

melalui proses ilmiah. Sains dapat didefinisikan sebagai pengetahuan sistematis berdasarkan fenomena alam, observasi dan induksi.⁸

Sains sebagai kumpulan pengetahuan, proses, dan nilai dapat digunakan sebagai dasar penerapan sains di kelas. Siswa dapat belajar kembali dalam konteks produk pembelajaran atau pembelajaran sains, tetapi mereka dapat belajar melalui sains atau prinsip berdasarkan esensi sains. Siswa dapat menetapkan konsepnya sendiri melalui kegiatan investigasi, seperti mengamati objek atau fenomena tertentu atau percobaan berulang (trial and error) hingga menemukan jawaban atau penjelasan yang relevan. Secara umum sains dibagi menjadi 3 area, diantaranya:

Sains fisik mencakup sifat fisik berbagai material, perubahan objek, dan gaya yang mempengaruhi material (seperti magnet, gravitasi). Secara umum, PAUD lebih banyak mengenalkan ciri-ciri benda, seperti warna, bentuk, ukuran, tekstur, berat atau suhu, dan konsep yang berkaitan dengan gerakan, seperti menarik, mendorong, meniup, menenggelamkan, mengapung, dll. Indikator sains fisik:

- a. Anak melakukan pengalaman sensorial
- b. Memilih objek berdasarkan properti

⁸ Suci Utami Putri. Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini. (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2019)hlm.1.

- c. Melakukan pengalaman dengan atribut fisik dan mengenali bagaimana kekuatan memengaruhi mereka.

Sains kehidupan, melibatkan makhluk hidup seperti manusia, hewan dan tumbuhan, termasuk siklus kehidupan, habitat, jenis dan kebutuhan. Indikator sains kehidupan:

- a. Mengenali perubahan yang terjadi pada pertumbuhan manusia, tumbuhan dan hewan
- b. Menunjukkan rasa cinta dan menghargai sesama makhluk hidup (hewan dan tumbuhan)
- c. Membedakan makhluk hidup dan tidak hidup
- d. Mengembangkan pemahaman kebutuhan berbagai hewan dan tumbuhan.

Sains bumi dan antariksa, pembelajaran mengenai komposisi bumi, diantaranya pola perubahan sepanjang waktu. Pembelajaran berkaitan dengan pengujian terhadap batu, tanah, kerang, perubahan lingkungan, cuaca, musim, dan erosi. Untuk pembelajaran antariksa yang berhubungan dengan siang dan malam, fenomena gelap dan terang, juga melibatkan pengamatan terhadap benda-benda di ruang angkasa seperti matahari, bulan, dan bintang. Indikator sains bumi dan antariksa:

- a. Kesadaran terhadap material bumi.
- b. Penggunaan kosa kata siang dan malam.

- c. Eksplorasi bagaimana aksi seseorang dapat menyebabkan perubahan pada material.
- d. Observasi tentang cuaca.⁹

b) *Technology*

Pengertian teknologi adalah penggunaan ilmu pengetahuan sains dalam industri, engineering dan sebagainya yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia. Teknologi terintegrasi dengan sains dan matematika, terutama dalam kaitannya dengan alat yang digunakan anak-anak untuk observasi, eksperimen, dan pengukuran. Alat sederhana ini juga perlu diperkenalkan kepada anak-anak, seperti barang-barang di dapur (lesung, pengupas, penggilingan tepung, dll).

Anak-anak dapat menggunakan alat-alat ini untuk mendukung pembelajaran, dan anak-anak akan menemukan konsep pengetahuan sederhana melalui penjelasan guru. Untuk anak usia dini, adanya teknologi penggunaannya sebagai pendukung pengalaman belajar bagi anak, dengan demikian anak-anak akan belajar bahwa ada banyak cara manusia untuk memperlancar kehidupan sehari-hari. Untuk itu jika teknologi dikaitkan dengan dunia digital yang kini berkembang pesat akan dapat membantu anak usia dini dalam berkomunikasi, serta

⁹ Yuliati Siantajani, Konsep dan Praktek STEAM di PAUD. (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020)hlm.41-42.

menjadi media pembelajaran yang menarik bagi anak. Teknologi memiliki dua fungsi, diantaranya sebagai berikut:

1. Meningkatkan pembelajaran ilmiah dengan memberi anak-anak kesempatan untuk eksplorasi dan eksperimen.
2. Mempelajari teknologi itu sendiri untuk meningkatkan pemahaman ilmu pengetahuan, sehingga anak-anak dapat menggunakan teknologi sebagai bagian dari mata pelajaran matematika khususnya dalam bidang pengukuran, timbangan, termometer, kincir angin, gelas, sendok ukur, dan timer. Oleh karena itu, teknologi memiliki arti yang sangat luas bagi anak. Teknologi dapat menstimulasi anak-anak mulai dari teknologi sederhana hingga teknologi digital akan membantu mereka memecahkan masalah dan mempersiapkan kehidupannya ketika dewasa.¹⁰

c) *Engineering*

Konsep engineering dalam *STEAM* adalah cara mengimplementasikan dari ilmu science dan technology ke dalam kehidupan nyata. Keilmuan yang telah disampaikan guru perlu adanya praktik langsung untuk menguji dalam kehidupan yang sesungguhnya. Dalam hal ini, perlu ditekankan bahwa keterampilan peserta didik menjadi tuntutan yang utama dan guru mempunyai peran sebagai pendamping. Namun, peserta didik adalah aktor di lapangan

¹⁰ Ibid.,47-49.

yang harus siap menjawab berbagai tantangan zaman. Anak-anak yang mempunyai keahlian teknologi dan penguasaan ilmu pengetahuan belum tentu mampu mengaplikasikan ilmunya ke dalam kehidupan sehari-hari, sehingga keterampilan praktik yang berkaitan dengan kehidupan nyata sangat penting dan diperlukan oleh peserta didik. Dengan harapan pembelajaran yang didapat peserta didik saat di kelas benar-benar dipraktekkan dalam kehidupan nyata dan bekal keilmuan koseptual pengetahuan peserta didik menjadi fondasi kokoh yang dapat menopang keterampilannya.¹¹ Engineering penting diperkenalkan di PAUD, karena secara alami anak selalu ingin mencari jalan keluar dalam menghadapi berbagai kesulitan yang dihadapinya. Anak selalu memiliki dorongan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Jika diamati ketika anak-anak bermain mereka memiliki berbagai ide-ide yang spontan dan mewujudkan idenya dalam suatu karya, namun dalam sekejap mereka juga dapat merubah untuk memperbaikinya. Cohen dan Stupiansky membagi model engineer ke dalam 3 bagian:

- a. *Explore* (Bereksplorasi) Anak mempelajari masalah yang ada dan memecahkannya dengan mengeksplorasi berbagai upaya yang memungkinkan. Dalam hal ini guru atau pendamping anak-anak bisa

¹¹ Abdul Muis Joenaidy, Konsep dan Strategi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. (Yogyakarta: Laksana, 2019) hlm.144.

mengajak untuk saling tukar pendapat agar dapat mengenali kemungkinan dari pemecahan masalah.

b. *Create* (Berkreasi) Anak bekerja dalam kelompok kecil dengan dukungan orang dewasa untuk mewujudkan rencananya.

c. *Improve* (perbaikan) Anak akan melakukan perubahan-perubahan untuk memperbaiki dan mengembangkan design yang telah dibuatnya.¹²

d) *Art*

Art atau seni dalam pembelajaran STEAM merupakan salah satu model inovasi dan imajinasi dalam pembelajaran yang dapat memperkenalkan suasana yang nyata dan beragam, sehingga suasana belajar menjadi lebih meriah. Pembelajaran bertujuan agar suasana belajar menarik, antusias, bermakna dan tidak suram, serta membuat siswa penuh dengan kegembiraan, sehingga membuat mereka jauh dari kelelahan. Perpaduan pengerjaan dalam pembelajaran memberdayakan instruktur tidak hanya untuk mendidik dan menyebarkan informasi tetapi juga memiliki otoritas khusus, hipotesis, dan teknik pembelajaran. Dengan demikian, belajar menjadi lebih beragam, signifikan, dan hadir dalam suasana yang berbeda.¹³ Indikator dari unsur seni yang dapat diterapkan pada anak-anak adalah anak mampu

¹² Yuliati Siantajani, Konsep dan Praktek STEAM di PAUD. (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020)hlm.50.

¹³ Ibid, .150.

mengespresikan diri melalui gerakan dan karya seni. Hal ini bisadilakukan dengan beberapa kegiatan seperti: anak dapat bergerak sesuai irama musik, dapat bergerak mengikuti benda-benda di lingkungannya, dapat bernyanyi beberapa lagu, dapat mengekspresikan suatu karya dengan jari.

e) *Mathematic*

Orang selalu beranggapan bahwa matematika berhubungan dengan aritmatika dan angka. Banyak anak biasanya menghindari pembelajaran ini. Namun, pembelajaran di abad 21 tidak bisa lepas dari pentingnya penguasaan matematika. Hal ini dikarenakan matematika merupakan alat yang akan selalu digunakan anak dalam kehidupannya (termasuk saat mengikuti kegiatan sosial). Selama ini matematika masih menjadi momok bagi anak-anak. Pengamatan dari berbagai penelitian yang berbeda menunjukkan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang dihindari siswa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran STEAM, matematika seharusnya menjadi salah satu latihan yang disukai anak-anak pada umumnya. Teknik pembelajaran yang digunakan selama interaksi pembelajaran merupakan salah satu kunci untuk mewujudkan kerangka konseptual materi pembelajaran kedalam kehidupan nyata melalui keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Pembelajaran STEAM era Revolusi 4.0 dinilai dapat memberikan solusi atas permasalahan pembelajaran yang muncul selama ini. Dahulu,

anak-anak dibebani dengan sejumlah materi dan kurang memahami fungsi dan kegunaannya, saat ini mereka dapat dilatih melalui pembelajaran STEAM untuk memecahkan masalah yang riil dalam kehidupan. Tentunya, semua itu membutuhkan bantuan dan bimbingan guru. Melatih anak untuk berfikir kritis tentang setiap masalah, lalu menemukan solusi bersama untuk masalah yang di temukan. Pembelajaran STEAM disusun untuk menemukan cara dalam menyelesaikan setiap masalah. Tidak hanya itu, mereka juga bisa menemukan ide-ide dan inovasi baru yang bisa dijadikan referensi dalam hidup.¹⁴

1. Prinsip-prinsip Pembelajaran STEAM

STEAM memiliki prinsip sederhana, yang nyaman untuk dibawa oleh guru di dalam kelas dan untuk interaksi antara guru dan siswa dalam aktivitas sehari-hari. Berikut adalah prinsip pembelajaran STEAM:

a. Belajar melalui pembelajaran STEAM

Bermain dan belajar adalah dua hal yang tidak bisa di putuskan. Seperti koin, satu sisi tidak dapat dipisahkan dari sisi lainnya. Hal yang sama berlaku untuk pembelajaran anak-anak. Saat anak bermain steam sesuai dengan minatnya sendiri, maka guru akan menemukan

¹⁴Abdul Muis Joenaidy, *Konsep dan setrategi pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0.*(Yogyakarta: Laksana, 2019)hal.146.

kesempatan untuk menyesuaikan minatnya dengan standar kemampuan pada pembelajaran tersebut.

b. Berkaitan dengan kehidupan nyata anak

Dalam pembelajaran STEAM anak-anak dikaitkan dengan hal-hal yang konkrit dalam kehidupan anak sehari-hari bukan hal yang jauh dari kehidupan anak.

c. Belajar berdasarkan inkuiri

STEAM membutuhkan pembelajaran yang cair dan tidak terstruktur, yang dapat melepaskan keinginan anak-anak dalam melakukan penyelidikan untuk mendapatkan jawaban. Pembelajaran dengan karakteristik tersebut adalah pembelajaran inkuiri. Tiga komponen utama pembelajaran inkuiri anak adalah guru melibatkan anak, guru membuat keputusan, dan guru memberikan kesempatan pada anak. Inkuiri selalu diawali oleh rasa ingin tahu. Rasa keingintahuan ini perlu ditumbuhkan oleh guru agar dapat tumbuh dan berkembang menjadi proses pembelajaran yang ilmiah.

d. Menggunakan kurikulum yang responsif dan disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak

Sesuai dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No. 146 tahun 2014 kurikulum 2013 di tingkat PAUD mulai dilaksanakan. Kurikulum 2013 ini sebenarnya merupakan kurikulum inkuiri, karena memberikan ruang bagi proses ilmiah di dalam kelas. Kurikulum

PAUD 2013 terkenal dengan pendekatan ilmiahnya atau istilah 5M: Mengamati, Menanya, Mengumpulkan informasi atau tugas, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasi.

e. Memiliki potensi untuk mengintegrasikan lima bidang sains, teknologi, teknis, seni dan matematika kedalam aktivitas sehari-hari.

f. Komunikasi antara guru dan anak-anak dapat merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi

STEAM sangat diperlukan oleh kemampuan guru dalam bertanya.

Keterangan guru perlu dilatih untuk merangsang perkembangan berfikir anak. Keterangan yang merangsang pikiran anak disebut provokasi. Provokasi dapat dijelaskan sebagai upaya guru untuk terus menerus menginspirasi kecenderungan alami anak-anak untuk mencari makna melalui pertanyaan dan penjelasan fenomena secara konstan.

g. Belajar dibiarkan berlanjut sampai anak menemukan jalan keluarnya

Komunikasi dan interaksi yang dibangun anak dan guru akan

membuat anak mengembangkan gagasan yang ada pada anak

,sehingga mereka dapat berfikir kreatif, inovatif, dan dapat

memecahkan masalah yang dialami oleh anak.¹⁵

¹⁵Yuniati Siantajani, *konsep dan strategi.hal.27.*

2. Langkah - langkah pembelajaran STEAM

Adapun langkah-langkah dalam pendekatan pembelajaran STEAM adalah sebagai berikut

a) Langkah pengamatan (*Observasi*)

Peserta didik dimotivasi untuk melakukan pengamatan terhadap berbagai fenomena/isu yang terdapat di dalam lingkungan kehidupan sehari-hari yang memiliki keterkaitan dengan konsep sains dalam pembelajaran yang sedang dibahas.

Bentuk aktivitas guru dan anak : guru mengajak siswa melakukan pengamatan terhadap tanaman buah

b) Langkah ide baru (*New Idea*)

Peserta didik mengamati dan mencari informasi tambahan mengenai berbagai fenomena atau isu yang berhubungan dengan topik sains yang dibahas, setelah itu peserta didik memikirkan ide baru dari informasi yang ada. Pada langkah ini peserta didik memerlukan kemahiran dan menganalisis dan berfikir kritis.

Bentuk kegiatan guru dan anak : guru meminta siswa mengamati tayangan tentang video tentang tanaman buah.

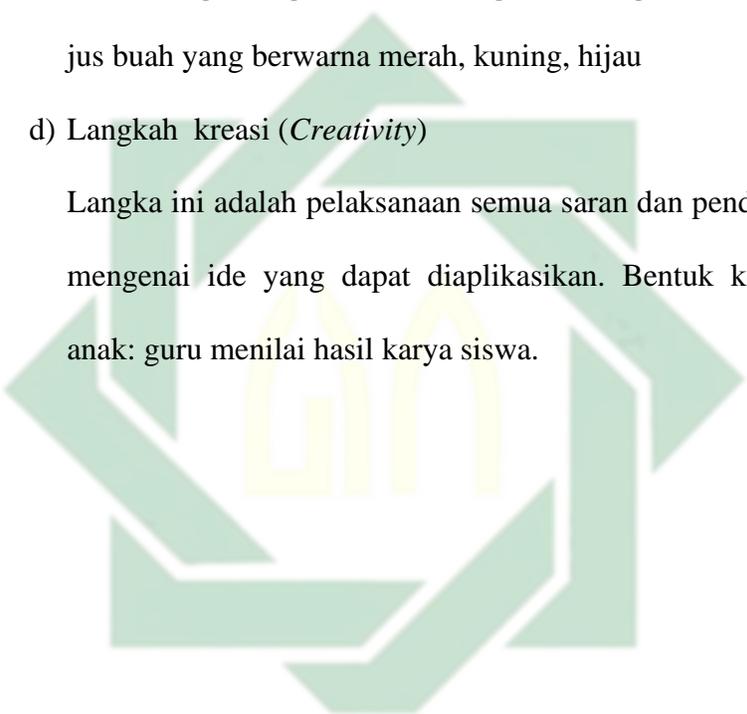
c) Langkah inovasi (*Innovation*)

Peserta didik diminta untuk menguraikan hal-hal apa saja yang harus dilakukan agar ide yang telah dihasilkan pada langkah ide baru sebelumnya dapat diaplikasikan.

Bentuk kegiatan guru dan anak: guru menugasi siswa untuk membuat jus buah yang berwarna merah, kuning, hijau

d) Langkah kreasi (*Creativity*)

Langkah ini adalah pelaksanaan semua saran dan pendapat hasil diskusi mengenai ide yang dapat diaplikasikan. Bentuk kegiatan guru dan anak: guru menilai hasil karya siswa.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

B. Konsentrasi

a. Pengertian 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 suatu kegiatan. Supriyo mengemukakan bahwa konsentrasi adalah pemusatan pikiran, perhatian terhadap suatu hal dengan mengesampingkan semua hal yang lainnya yang tidak berhubungan. Siswa memusatkan pikirannya terhadap materi yang diajarkan. Nugraha mengemukakan bahwa konsentrasi belajar adalah kemampuan untuk memusatkan pikiran terhadap aktivitas belajar.

Menurut Almala yang telah diakses pada tanggal 7 November 2013 menyatakan bahwa konsentrasi adalah pemusatan pikiran terhadap suatu obyek tertentu. Semua kegiatan yang dilakukan anak-anak membutuhkan konsentrasi. Dengan konsentrasi anak dapat mengerjakan pekerjaan dengan lebih cepat dan dengan hasil yang lebih baik. Kurangnya konsentrasi anak dalam melakukan suatu kegiatan tentu akan mengakibatkan hasil pekerjaan anak kurang maksimal dan terselesaikan dalam waktu yang cukup lama.

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

Ganguan konsentrasi berhubungan dengan kemampuan anak untuk memperhatikan segala sesuatu dan akan mudah teralihkan perhatiannya. Kemampuan konsentrasi anak dapat berkembang seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut. Anak yang terganggu konsentrasinya dalam melakukan sesuatu anak akan mengalami kesulitan untuk memfokuskan konsentrasinya. Perhatiannya dalam menyelesaikan tugas yang diembannya secara terus menerus. Mereka sering lupa instruksi-instruksi, kehilangan barang-barang dan tidak memperhatikan arahan dari orang tua dan gurunya. Anak tampak melamun di kelas dan gelisah.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa konsentrasi adalah bagaimana seseorang mampu fokus dalam mengerjakan sesuatu hingga pekerjaan itu selesai dalam waktu tertentu dan yang bersangkutan dapat meningkatkan dengan baik segala hal tentang pekerjaanya tersebut. Anak yang memiliki konsentrasi bagus ia akan lebih mudah mempelajari sesuatu dan mengingatnya. Sebaliknya , anak yang memiliki konsentrasi yang kurang akan mengakibatkan anak kurang mampu menyelesaikan pekerjaannya dengan tepat waktu dan hasilnya juga kurang baik. Bentuk sikap yang menggambarkan rendahnya konsentrasi ini biasanya ditandai dengan beberapa tingkah laku, seperti sering melakukan kesalahan ceroboh. Tidak mendengarkan dengan baik, tidak mengikuti instruksi, mudah teralihkan perhatiannya dan mudah lupa dengan aktivitasnya sehari-hari.

b. Indikator Konsentrasi anak

Indikator konsentrasi yang digunakan merupakan hasil modifikasi dari gabungan tujuh indikator konsentrasi belajar menurut Engkoswara (Aprilia, dkk,) dan dua indikator konsentrasi menurut Slameto (Nurmaliana), sehingga keseluruhan indikator konsentrasi yang digunakan berjumlah sembilan indikator yaitu:

1. Adanya penerimaan atau perhatian pada materi pembelajaran
2. Merespon materi yang diajarkan

3. Adanya gerakan anggota badan yang tepat sesuai dengan petunjuk guru
4. Mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh
5. Mampu menganalisis pengetahuan yang diperoleh
6. Mampu mengemukakan ide/pendapat
7. Kesiapan pengetahuan yang didapat segera muncul bila diperlukan
8. Berminat terhadap mata pembelajaran yang dipelajari
9. Tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui

c. Konsentrasi anak usia dini

Konsentrasi pada anak usia dini memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan kemampuan tersebut perlu diketahui orang tua

- a. Usia 0-1 tahun, karena usianya masih sangat mudah, anak di usia ini tergolong sulit berkonsentrasi. Umumnya mereka tidak bisa diam, karena sedang berada dalam fase eksplorasi. Kemampuannya mempertahankan atensi memang relatif pendek. Saat usia anak memasuki usia 1-3 menit. Ini berkaitan dengan kemampuan fungsi indera, otak, otak dan fungsi lain yang masih dalam masa masa pengembangan.
- b. Usia 2 tahun kemampuan konsentrasinya berkisaran 3-5 menit. Di usia ini anak mulai terpecah perhatiannya dan sedang hobi mendua. Saat

ada aktivitas lain yang lebih menarik perhatiannya, anak akan meninggalkan aktivitas yang tengah dikerjakan

- c. Usia 3 tahun, kemampuan konsentrasinya berkisaran 5-10 menit. Anak sudah bisa mengingat dan mengulang sedikitnya benda terakhir yang berurutan disebutkan
- d. Usia 4 tahun, rentang konsentrasinya sekitar 12 menit karena konsentrasi dan memori anak makin baik.
- e. Usia 5 tahun ,di usia ini, anak sudah mampu berkonsentrasi selama 14 menit, dan sudah dapat menyelesaikan tugas sampai selesai. Tapi perlu diwaspadai, bila anak memegang sesuatu (benda apa saja) dan secepat kemudian dilempar, berarti anda perlu mengamatinya lebih jauh untuk memastikan kemampuan belajarnya juga baik.
- f. Usia 6-12 tahun, rentang konsentrasi untuk anak usia sekolah biasanya sekitar 30-45 menit. Hal ini dapat dilihat dari konsentrasi cukup tinggi pada anak yang terlibat dalam aktivitas yang dilakukannya, karena mereka sudah memiliki semangat berkompetisi yang tinggi dan rasa ingin tahu yang besar.

Maksimalkan konsentrasi anak anda dengan memberi pasokan energi yang cukup untuk otaknya sebelum berangkat sekolah.

Dr.Laurie McNelles menambahkan, Nutrisi yang baik untuk otak,seperti DNA, kolin, zat besi,zinc, yodium, Vitamin B6 dan B12,

serta olahraga dan tidur cukup akan sangat membantu anak berkonsentrasi saat di sekolah.

d. Faktor –faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Konsentrasi

Seseorang anak mampu berkonsentrasi dengan baik agar tak dapat dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu, internal serta eksternal. 1) faktor internal ialah faktor yang timbul pada diri anak itu. Misalnya ketidaksiapan mereka dalam pelajaran, kondisi fisik, serta kondisi psikologis anak tersebut. 2) faktor eksternal ialah faktor atau dampak yang berasal dari luar individu, Contohnya adanya suara-suara berisik dari TV, radio serta bunyi yang mengganggu lainnya.

Robert Dilts dan Jennifer Dilts menyatakan bahwa sulitnya berkonsentrasi ditentukan karena beberapa hal : 1) Seseorang anak memiliki terlalu banyak gangguan serta kekawatiran, 2) Ingin melakukan sesuatu yang lain, 3) Merasa kelelahan, 4) Merasa lapar, 5) Canggihnya teknologi jaman sekarang seperti komputer dan internet serta mainan yang bisa merusak konsentrasi anak seperti *playstation* serta *video game*.

Pengertian di atas disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kurangnya konsentrasi anak ialah rasa lelah yang dialami anak, rasa lapar, adanya impian untuk melakukan sesuatu, terlalu mengandalkan orang lain, canggihnya teknologi jaman kini serta suasana-suasana yang membuat kegaduhan sehingga sebagai akibatnya konsentrasi

akan terganggu. Faktor-faktor ini hendaknya diperhatikan oleh orang tua juga pengajar supaya anak bisa berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan belajar.¹⁶

e. Teknik Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak

Setiap orang memiliki cara yang berbeda untuk meningkatkan konsentrasi terhadap anak mereka. Salmal Rusydie menyatakan bahwa ada tujuh teknik-teknik dalam meningkatkan konsentrasi seorang anak, yaitu

a. Membentuk rules

Hal pertama yang wajib dilakukan oleh orang tua serta pengajar untuk memperbaiki konsentrasi anak ialah dengan membentuk *rules* atau aturan. Ajarkan anak untuk membentuk peraturan yang akan disepakati bersama. Aturan itu wajib disesuaikan dengan kegiatan anak, dimana anak tak dapat berkonsentrasi terhadapnya. Bila anak selalu lupa dengan tugas mengerjakan pekerjaan rumah atau tugas sekolahnya. Maka tentu saja yang wajib dibuat ialah jadwal belajar serta pekerjaan rumah.

b. Membentuk batasan waktu

Batasan waktu sangatlah diperlukan supaya anak tak merasa jenuh sebab terlalu lamanya jadwal belajar yang dibuat. Contohnya, anak wajib belajar selama 30 menit sertata boleh mengerjakan

¹⁶Dilts, Rosmala, 2010. *Profesionalisasi Guru Melalui Pendidikan Tindakan Kelas*. Medan: Pasca Sarjana Unimed

pekerjaan lain selain waktu itu. Menyampaikan batasan saat itu hanya bermanfaat untuk menghindarkan anak dari rasa jenuh dan bosan, tetapi juga mengajarkan agar anak bisa memanfaatkan waktu yang ada dengan seefektif mungkin.

c. Membuat simulasi tempat tinggal mirip sekolah

Penting juga bagi orang tua untuk menghasilkan simulasi tempat tinggal atau tempat belajar anak layaknya mirip disekolah. Sebab itu, sediakan papan tulis kecil dimana orang tua mampu menuliskan seluruh tugas yang wajib dikerjakan dan jadilah layaknya seperti seorang pengajar. Cara ini akan memperbaiki konsentrasi anak terhadap pelajarannya, sebagai akibatnya anak akan terus berusaha untuk mengingat apa yang harus dikerjakannya.

d. Membagi waktu belajar

Cara lain yang bisa dilakukan untuk melatih konsentrasi dan memperbaiki daya ingat adalah dengan membagi waktu belajar menjadi beberapa bagian. Misalnya membuat peraturan bahwa anak itu harus belajar bersama selama satu jam. Waktu satu jam itu dipecah menjadi beberapa bagian, seperti anak harus belajar selama dua puluh menit dan setelah itu istirahat selama lima menit sebelum akhirnya melanjutkan kembali tugas belajarnya.

e. Menjumput benda kecil

Tidak banyak yang mengetahui bahwa aktivitas menjumput benda-benda kecil seperti biji-bijian merupakan aktivitas yang dapat memperbaiki tingkat konsentrasi. Karena itu cobalah ajak anak untuk menjumput kacang atau biji-bijian yang lainnya, kemudian masukkan ke dalam sebuah botol sambil meminta anak untuk menghitung dan mengingat jumlahnya.

f. Menyusun balok

Menyusun balok dalam bentuk horizontal maupun vertikal dapat juga dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan konsentrasi anak dengan baik.

g. Berenang

Berenang terutama dengan gaya bebas juga merupakan olahraga yang baik untuk anak. Sebab, berenang bisa menstimulasi indra sensoris, melatih konsentrasi dan juga menstimulasi otak kanan maupun otak kiri.

Sedangkan menurut Robert Dilts dan Jennifer Dilts menyatakan bahwa teknik untuk meningkatkan konsentrasi adalah:

- 1) Menunjukkan kepada anak bagaimana menerapkan pengetahuannya.
- 2) Membangun konsentrasi anak secara bertahap.
- 3) Mencari apa yang perlu dipelajari anak.

4) Menghilangkan kesenjangan pemahaman.

5) Mempelajari dengan memperhatikan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa teknik untuk meningkatkan konsentrasi anak adalah dengan membuat banyak kegiatan-kegiatan yang bervariasi yang berguna untuk meningkatkan konsentrasinya dan membuat aturan yang akan dipatuhi pada setiap pelaksanaan kegiatan yang akan dilaksanakan, sehingga dengan aturan yang dibuat tersebut anak dapat mematuhiya dan ia akan semakin fokus dan berkonsentrasi dalam menyelesaikan tugasnya dan kegiatan yang dilakukannya.

C. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Pengertian anak usia dini menurut undang-undang no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang disebut dengan anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, sedangkan menurut para ahli adalah anak usia 0-8 tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan pembahasan yang sangat luas dan sangat menarik untuk dikaji, karena usia dini merupakan awal dari pertumbuhan dan perkembangan anak. Untuk lebih jelas lagi tentang pembahasan anak usia dini maka dipaparkan beberapa pendapat menurut para ahli tentang anak usia dini.

Batasan yang digunakan sang *the National Association For The Education Of Young Children* (NAEYC) dan para pakar pada biasanya ialah : *Early childhood* anak masa awal ialah anak yang semenjak lahir sampai dengan usia 8 tahun. Jadi mulai dari anak itu lahir hingga ia mencapai umur 6 tahun ia akan mengkatagorikan sebagai anak usia dini. Beberapa orang menyebut fase atau masa ini sebagai *golden age* karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan.¹⁷

Salah satu periode yang penting dalam rentang perkembangan dan pertumbuhan manusia merupakan masa *golden age* atau dapat disebut juga masa keemasan. Di mana masa keemasan adalah masa yang sangat penting dalam menstimulasi perkembangan anak serta perkembangan yang sangat menajubkan di zaman ini. Perkembangan luar biasa ini termasuk perkembangan fisik, anak mengalami perkembangan yang luar biasa, mulai dari pertumbuhan sel otak dan organ lainnya, hingga perkembangan motorik secara keseluruhan seperti berjalan, berlari, melompat, dan memanjat. Jenis perkembangan fisik lain yang tidak kalah pentingnya adalah perkembangan motorik halus, yaitu kemampuan mengkoordinasikan

¹⁷Dian Mutiah .*Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2015)hal.2.

gerakan tangan dan mata, seperti menggenggam, merenggangkan, dan menulis.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda dari orang dewasa karena anak banyak berkembang dengan cara yang tidak terduga. Anak usia dini semuanya sama, dapat menarik perhatian orang dewasa. Karakter seorang anak yang luar biasa akan membuat orang dewasa tertawa, bahkan heran dengan perilakunya.¹⁸ Berikut adalah karakter yang ditemukan pada anak usia dini:

a. Sifat egoisasi yang tinggi

Anak cenderung mengamati dan menilai sesuatu dari sudut pandang sendiri. Egosentrisme biasanya muncul dalam keinginan anak yang harus diwujudkan. Anak-anak terkadang melakukannya dengan cara apa pun ketika mereka menginginkan sesuatu. Jika anak tidak puas dengan apa yang diinginkannya, maka anak akan melawan dengan menangis, berteriak, marah dan lain-lain. Untuk menghilangkan sikap mementingkan diri sendiri orang dewasa harus melakukan intervensi melalui pendidikan dan pengajaran pada anak”.

¹⁸Asmidar Parapat, *strategi pembelajaran Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua ,Guru, Mahasiswa, dan Praktisi paud* (Tasikmalaya: Edu Publisher. 2020) hal.197.

b. Rasa ingin tahu yang besar

Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar seperti yang didengar, dirasakan, dan dialami oleh anak akan membuat mereka menyadarinya. Mereka akan berusaha memahami peristiwa tersebut secara detail yaitu seperti apa, mengapa dan bagaimana. Dari sini ada *trial and error*. Anak-anak akan mencoba menjelajahi dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Untuk memuaskan rasa ingin tahunya, anak-anak sering kali mengajukan banyak pertanyaan, dan terkadang sampai orang dewasa tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut.¹⁹

c. Daya imajinasi yang tinggi

Daya imajinasi anak bisa mengembangkan seperti balok kayu yang bisa diubah menjadi pesawat terbang, mobil dan rumah. Benda mati seolah-olah bagi mereka hidup. Melalui boneka anak-anak dapat bermain, berinteraksi dan berbicara. Terkadang dengan objek itu anak-anak bisa mengungkapkan emosi seperti kebahagiaan, kemarahan, kesedihan dan lain-lain”.

d. Anak adalah pembelajar ulung

Masa kanak-kanak adalah masa dimana perkembangan fisik, kognitif, emosi sosial, moralitas, bahasa dan motorik yang sangat pesat. Misalnya dalam perkembangan sel otak, pada anak prenatal,

¹⁹Ibid, .198.

sel otak anak akan mengembangkan hingga 250 sel permenit, sehingga pada saat lahir, anak memiliki milyaran sel. Selanjutnya ketika lahir, bayi memiliki 25% berat otak orang dewasa, pada usia 3-4 tahun mencapai 75%, dan pada usia 5-6 tahun mencapai 90% dari otak orang dewasa.

Perkembangan fisik yang sangat pesat, begitu pula perkembangan pembelajaran pada anak usia dini. Anak usia dini disebut pembelajar individu yang sangat baik karena mereka dapat menyerap, menguasai dan menggunakan kemampuan belajar, seperti contoh aspek penguasaan bahasa anak. Seorang anak berumur satu tahun telah menguasai 40 kata, yang menjadi ratusan kata setelah beberapa bulan, menurut Tompkins, kosakata anak akan meningkat 3.000 setiap tahun.

e. Memiliki daya konsentrasi yang pendek

Sulit untuk mengajak anak fokus pada satu hal. Mereka hanya dapat berkonsentrasi paling lama sekitar lima menit, dan fokus pada hal-hal di sekitar mereka sepanjang waktu. Namun, anak-anak memiliki daya serap yang kuat. Apa yang mereka lihat akan disimpan dengan kuat dalam ingatan mereka dan akan diperlihatkan pada suatu hari nanti. Dalam “Teori penyerapan pikiran “ disebutkan bahwa anak-anak seperti kertas tisu, kuat , kayu dan cepat dalam menyerap air. Anak akan mencatat semua

pengalaman yang sudah di terima tanpa mengetahui apa atau mengapa. Pengalaman ini juga dapat direkam melalui proses yang sengaja atau tidak sengaja.

f. Individu penjelajah

Semua anak selalu membangkitkan keinginan mereka, sehingga untuk memuaskan rasa ingin tahunya, anak selalu bertanya kepada orang-orang dewasa disekitar tentang apa yang ingin dia ketahui. Pertanyaan yang disampaikan anak sederhana, tetapi biasanya redikal tentang apa, mengapa, dan bagaimana. Karena itu, orang dewasa terkadang tidak bisa menjawab pertanyaan anak-anak. Pertanyaan anak akan diulang berkali-kali sehingga rasa ingin tahunya terpenuhi.

Selain menyampaikan minat melalui pertanyaan, anak-anak juga mengungkapkannya dengan menjelajah seluruh dunia. Anak-anak pada usia ini mulai membutuhkan kontak dengan dunia sosial.

Pada awalnya, anak-anak hanya menyoroti anak-anak yang bermain. Pada tahap selanjutnya, anak-anak mencoba untuk mengambil bagian dalam bermain melalui permainan mereka sendiri. Pada tahap berikutnya, anak akan sangat tertarik pada permainan dengan anak-anak yang berbeda.

Minat yang dikomunikasikan melalui aktivitas anak-anak, khususnya dengan mencoba. Anak-anak selalu ingin mencoba

seperti memanjat tembok, menekan tombol TV, mengendarai mobil, menggunakan gawai, bahkan mencoba menggunakan alat-alat berbahaya seperti gunting, pisau, alat pemotong, dll. Banyak ciri/karakter lain pada anak usia dini, jika bisa disimpulkan dalam satu kata, mereka adalah individu yang unik.²⁰

3. Aspek-Aspek Pengembangan Anak Usia Dini

Perkembangan dalam bahasa Inggris disebut *development*. Sebagai ditunjukkan oleh Yusuf Syamsu pada tahun 2015 perkembangan adalah kemajuan yang dialami oleh setiap orang menuju perkembangan yang terjadi secara terus menerus, progresif, dan berkeselimbangan, baik secara fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah).²¹ Dalam peraturan materi pendidikan dan kebudayaan Nomer 147 Tahun 2014 tentang Kurikulum pendidikan Anak Usia Dini 2013 pasal 6 menyebutkan bahwa aspek pengembangan anak usia dini meliputi:

4. Perkembangan Moral dan Agama

Moralitas dan agama itu bersifat abstrak. Saat ditampilkan melalui aksi dalam kehidupan sehari-hari, keduanya akan terlihat secara visual. Jika seseorang melakukan berbagai kegiatan

²⁰Ibid, . 201-202.

²¹Ahmad Santoso, *perkembangan Anak Usia Dini pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: KencanaPrenamedia Group. 2014)hal.19.

peribadatan sesuai dengan keyakinan agamanya, mereka dapat diyakinkan untuk mengikuti keyakinan agamanya. Sedangkan dengan moralitas, jika seseorang bertindak sesuai dengan aturan (menunjukkan perilaku) atau mengikuti aturan yang ada dalam lingkungannya, maka dia akan dianggap memiliki moral yang baik.

5. Perkembangan sosial dan emosional

Perkembangan sosial adalah peningkatan kemampuan individu untuk bekerja sama dengan orang lain, sedangkan perkembangan emosional adalah kapabilitas seseorang untuk mengukur dan mengkomunikasikan perasaannya sebagai artikulasi yang dilakukan, yang ditunjukkan melalui penampilan atau latihan yang berbeda (*verbal dan nonverbal*). Sehingga orang lain dapat memahami keadaannya.

6. Perkembangan Kognitif

Setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda dari orang dewasa, karena anak banyak berkembang dengan cara yang tidak terduga. Anak usia dini semuanya sama, dapat menarik perhatian orang dewasa. Karakter seorang anak yang luar biasa akan membuat orang dewasa tertawa, bahkan heran dengan perilakunya

7. Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan alat atau saran komunikasi antara satu orang dengan orang lain atau dalam suatu komunitas. Mengingat pentingnya bahasa dalam kehidupan manusia, seseorang harus mengembangkan keterampilan bahasa pribadi sejak usia dini. Keterampilan berbahasa yang dimiliki seseorang akan terus berkembang sesuai dengan usia dan akan dipengaruhi oleh faktor-faktor tentang yang mendukung dan menghambat perkembangan bahasa.²²

8. Perkembangan Fisik dan Motorik

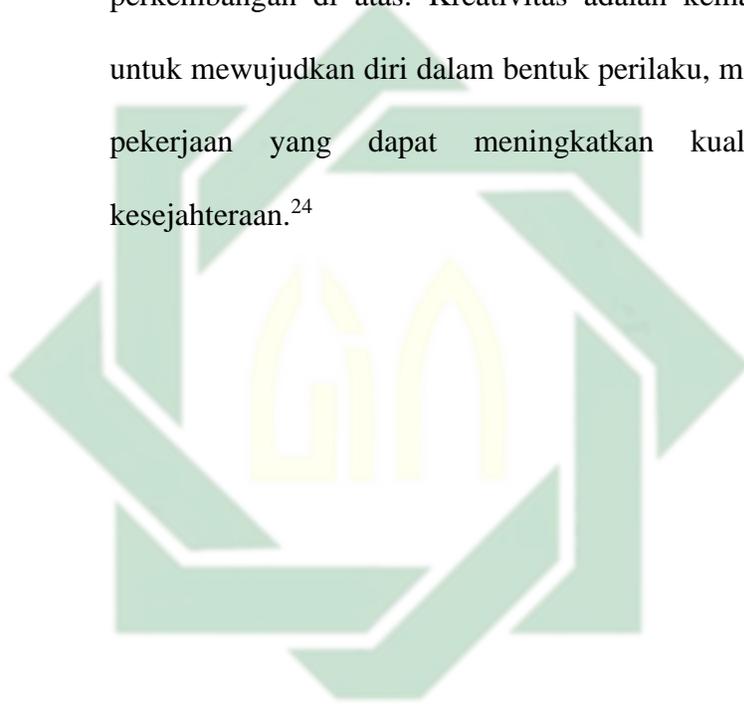
Menurut Wuest dan Bucher pada tahun 2009 perkembangan motorik adalah proses konsekuensi yang terjadi seumur hidup, yang bisa diartikan bahwa selama makhluk itu diberi kehidupan mereka akan bergerak. Gerakan atau disebut juga motorik terjadi karena koordinasi antar organ tubuh. Pada manusia, gerakan terjadi melalui stimulasi yang diterima saraf yang dikirim ke otak dan memerintahkan otak untuk bergerak. Menurut Ariyani dan Rani pada tahun 2009 Motorik adalah perkembangan dari kontrol gerak

²²Muliah Khoironi. “Perkembangan Anak Usia Dini”, Jurnal Golden Age Hamzanwadi University, (Juni 2018) Vol 3 No 1

tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi oleh saraf, otot dan sumsum tulang belakang.²³

9. Perkembangan Seni (Kreativitas)

Perkembangan anak usia dini tidak terbatas pada perkembangan di atas. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mewujudkan diri dalam bentuk perilaku, motivasi, proses dan pekerjaan yang dapat meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan.²⁴



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

²³Anton Komaini, *Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*, (Depok: PT Raja Grafindo Persedia, 2019)hal.32.

²⁴Mulianah Khoironi. “Perkembangan Anak Usia Dini” *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, (Juni 2018) Vol 3 No 1

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yaitu yang dilakukan dalam penelitian ini adalah peneliti tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang langsung berhubungan dengan tugas guru di lapangan.

PTK meliputi tiga yaitu, penelitian, tindakan dan kelas, penelitian adalah kegiatan mencermati satu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat bagi peneliti atau orang-orang yang berkepentingan dalam rangka peningkatan kualitas diberbagai bidang. Tindakan adalah suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang dalam pelaksanaannya berbentuk rangkaian periode/siklus kegiatan. Sedangkan kelas adalah sekelompok siswa/mahasiswa yang dalam waktu yang sama dan tempat yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru atau dosen yang sama.²⁵

²⁵Ekawarna, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta:Referensi, 2013)hal.4.

Penelitian ini menggunakan media benda konkret untuk mendukung kegiatan interaksi edukatif berproses guna mengembangkan kemampuan anak dalam mempelajari kemampuan membilang banyak benda. Dalam melaksanakan media benda konkret, peneliti menggunakan model PTK guru sebagai observer” dengan acuan model siklus PTK yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri atas empat langkah pokok, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) aksi atau tindakan (*Acting*) , (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).²⁶

Secara keseluruhan, empat tahapan dalam PTK yang membentuk suatu siklus PTK yang digambarkan dalam bentuk spiral, yaitu²⁷: Tahapan-tahapan dalam siklus tersebut meliputi: *pertama*, sebelum melakukan tindakan, peneliti harus menyusun perencanaan (*planning*), yaitu dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH), mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperluas dikelas, mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan. *Kedua* , setelah perencanaan tersusun dengan rapi dan matang, berulah peneliti melaksanakan tindakan (*acting*) yang telah dirumuskan pada RPP pada situasi yang aktual, yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. *Ketiga*, pada tahap ini peneliti melaksanakan pengamatan (*observing*) dikelas yang meliputi: 1) mengamati perilaku anak-anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran,

²⁶Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta:Prenadamedia Group, 2009),hal.49.

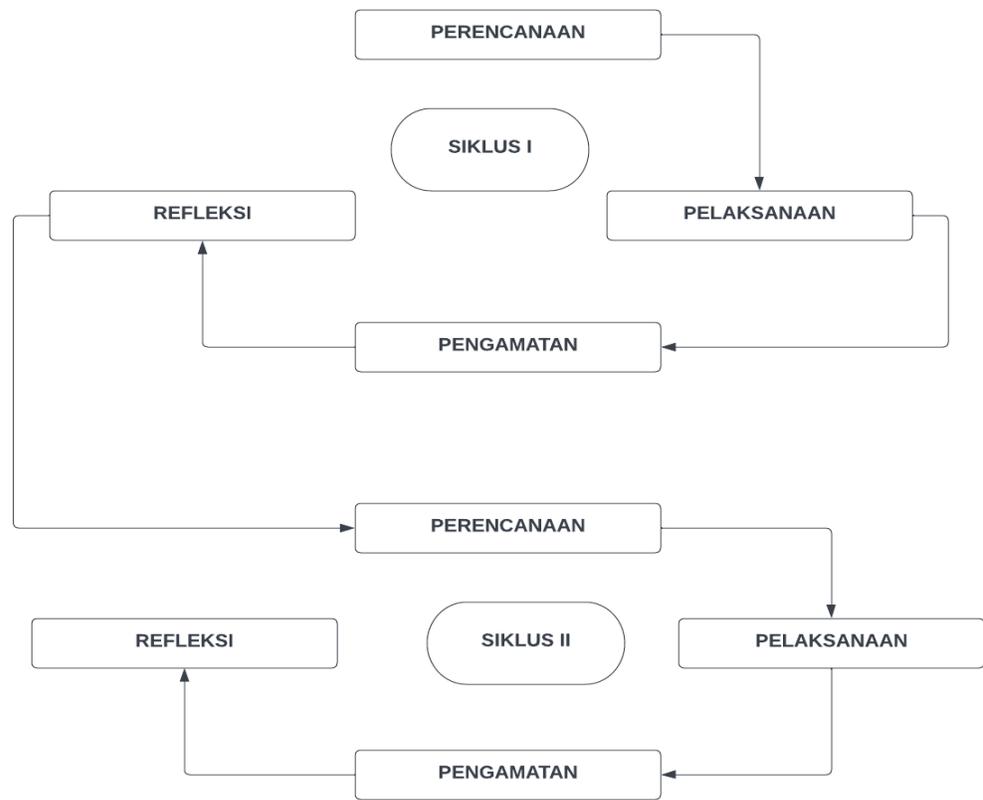
²⁷Rido Kurnianti, dkk LAPIS PGMI 5: penelitian Tindakan Kelas, (Surabaya:Aprianta, 2009),hal.12.

2) memantau kegiatan diskusi/kerja sama antar siswa-siswi dalam kelompok, 3) mengamati pemahaman tiap-tiap anak terhadap penguasaan materi pembelajaran yang telah direncanakan sesuai dengan tujuan PTK.

Untuk mengatasi masalah dan memperbaiki proses pembelajaran agar lebih bermutu maka mungkin diperlukan lebih dari satu siklus. Siklus-siklus tersebut berkaitan dengan berkelanjutan. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menyiapkan dua siklus dimana satu siklus ada satu pertemuan. Siklus ketiga, dilaksanakan bila masih ada yang kurang berhasil dalam siklus pertama dan kedua.

Penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan model Kurt Lewin. Kurt Lewin dipandang sebagai kegiatan penelitian tindakan terutama dalam bidang psikologi sosial. Model penelitian Kurt Lewin menjadi acuan pokok atau dasar dari berbagai *action research* terutama *classroom action research* dan model penelitian tindakan yang lainnya. Dikatakan demikian karena dialah orang pertama yang memperkenalkan penelitian tindakan.²⁸

²⁸Samsu Samodaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta:Graha Ilmu, 2013),hal.39.



Gambar 3.1

Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin

Menghubungkan keempat komponen tersebut termasuk sebuah siklus.

Siklus pertama dan siklus kedua merupakan suatu rencana tindakan selanjutnya.

B. Setting penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

1. *Setting* Penelitian

Setting penelitian ini membahas tentang tempat penelitian dan waktu penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di RA Darun Najah Kloposepuluh Sukodono Sidoarjo. Alasan peneliti melakukan penelitian di RA Darun Najah Kloposepuluh Sukodono Sidoarjo adalah:

- 1) Di RA Darun Najah Kloposepuluh Sukodono Sidoarjo ini terdapat pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka yaitu Penerapan Pembelajaran STEAM untuk meningkatkan konsentrasi anak
- 2) Menggunakan metode pemberian tugas sering kali digunakan dalam pembelajaran dan anak juga terlibat langsung tetapi saat menggunakan metode pemberian tugas guru hanya menyuruh anak untuk melakukan pembelajaran steam yang sudah diberi contoh seperti menghiyas gambar tas hal tersebut kadang menjadikan anak-anak menjadi bingung apa yang harus dikerjakannya, dan mengerjakannya pun menjadi asal-asalan.

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Desember tahun ajaran 2022-2023 di RA Darun Najah

C. Variabel yang Diselidiki

Variabel yang diketahui pada penelitian tindakan kelas ini yakni sebagai berikut:

1. Variabel input : Semua anak kelompok B(Al-Ghaffar) Sekolah RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo
2. Variabel Proses : Penerapan metode pembelajaran STEAM
3. Variabel output: meningkatkan konsentrasi anak dengan pembelajaran STEAM

D. Rencana Tindakan

Rencana tindakan dalam penelitian adalah langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian, berikut ini merupakan tahapan dalam rencana tindakan:

1. Pra Siklus

Penelitian melakukan observasi di RA Darun Najah Kloposepuluh Sukodono Sidoarjo untuk mengetahui anak mampu melakukan pembelajaran STEAM Pada tahap observasi, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yakni:

- a. Mengamati proses pembelajaran dengan penggunaan metode yang dilakukan oleh guru kelas
- b. Mengamati perilaku anak pada saat pembelajaran berlangsung
- c. Mengamati kejadian yang muncul dalam proses pembelajaran dan mendokumentasikan kegiatan proses belajar mengajar.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Kegiatan dari tahap perencanaan yakni sebagai berikut:

- 1) Merencanakan pelaksanaan metode demonstrasi dalam pembelajaran STEAM dengan meningkatkan konsentrasi kelompok B (Al-Ghaffar) dan membuat perangkat pembelajaran berupa (Modul Ajar dan RPPH).
- 2) Mempersiapkan alat dan bahan yang akan dilakukan untuk pembelajaran steam
- 3) Merencanakan strategi dalam pembelajaran dan menyesuaikan tujuan pembelajaran
- 4) Menyusun instrumen penilaian untuk menilai pembelajara STEAM

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan yakni melakukan pembelajaran dengan metode pembelajaran STEAM dalam pembelajaran di kelas dan menyesuaikan RPPH yang telah dibuat. Langkah-langkah tindakan sebagai berikut:

- 1) Guru bertanya kabar anak
- 2) Guru mengulas kembali pembelajaran yang sudah dilaksanakan pada hari Sebelumnya
- 3) Guru bertanya mengenai tema dan sub tema

- 4) Guru menjelaskan cara bermain steam kemudian guru memulai metode pembelajaran dan anak mendengarkan , selanjutnya guru menunjukkan pada anak-anak hasil yang dibawa oleh guru ,agar anak mengerti bentuk dan hasilnya.

c. Observasi

Kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti yakni:

- 1) Mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran
- 2) Mengamati perilaku anak pada saat pembelajaran berlangsung.
- 3) Mengamati kejadian yang muncul dalam proses pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi guru dan peneliti melakukan analisis dan refleksi dari proses pembelajaran yang telah dilakukan, jika dirasa hasil dari siklus I masih belum memuaskan maka guru dan peneliti melaksanakan siklus II.

3. Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua ini dimaksudkan sebagai bentuk perbaikan dari siklus pertama. Tahapan siklus II sama halnya dengan tahapan siklus I yaitu diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahapan perencanaan siklus II ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

- 1) Mengidentifikasi masalah pada siklus II dan penetapan alternatif pemecahan masalah.
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan refleksi pada siklus I dan penetapan alternatif pemecahan masalah.
- 3) Menyusun dan menyiapkan pedoman observasi pelaksanaan pembelajaran dan lembar observasi. Menganalisis proses dan hasil tindakan seperti lembar observasi dan pedoman wawancara untuk pendidik dan peserta didik.
- 4) Mempersiapkan alat dan sumber pembelajaran.
- 5) Mempersiapkan metode pembelajaran.
- 6) Mempersiapkan instrumen penilaian untuk mengukur tingkat kemampuan bentuk.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan keterampilan steam menggunakan metode pembelajaran ini sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) hasil refleksi pada siklus I. Perbedaan RPP siklus II ini terletak pada kegiatan inti.

Pada kegiatan inti di siklus II terdapat alternatif lain dalam menggunakan metode pembelajaran Steam, yaitu pada teknik penggunaannya yang dibantu dengan media pembelajaran yang berdeda.

c. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan yang dilakukan peneliti di antaranya, sebagai berikut:

- 1) Mengamati secara langsung aktivitas pendidik dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan media yang telah disediakan.
- 2) Mengamati aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran pada siklus II
- 3) Mengamati dan mencatat semua gejala yang muncul , baik yang mendukung maupun yang menghambat dalam pembelajaran pada siklus II.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahapan ini peneliti dan pendidik mendiskusikan dan menganalisis hasil observasi yang telah diperoleh. Setelah menganalisis , peneliti beserta pendidik merangkum hasil observasi dan menyimpulkan pelaksanaan pembelajaran steam ini , metode pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan motorik halus pada peserta didik, setelah melaksanakan rangkaian kegiatan mulai dari siklus I sampai siklus II.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh.²⁹

Sumber dalam penelitian tindakan kelas, yakni:

a. Guru

Dari sumber data guru, untuk mengetahui tingkat keberhasilan keterampilan bermain steam menggunakan metode pembelajaran

b. Peserta didik

Dari sumber data peserta didik, untuk mendapatkan data mengenai perkembangan keterampilan menghiyas gambar tas pada aspek perkembangan motorik halus serta hasil belajar dari kelompok B Al-Ghaffar selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Data kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk uraian atau penjelasan yang tidak berbentuk angka. Adapun yang termasuk data kualitatif pada penelitian ini adalah:

- 1) Materi yang disampaikan pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
- 2) Model dan metode yang digunakan dalam penelitian Tindakan Kelas (PTK)

²⁹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik.* (Jakarta:PTRaja Grafindo Persada,2014),hal. 107.

- 3) Aktivitas pendidik selama proses pembelajaran
 - 4) Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
- d. Data kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berhubungan dengan angka. Data ini yang menjadi primer dalam penelitian ini. Data tersebut meliputi:

- 1) Data jumlah peserta didik kelompok B Al-Ghaffar di RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo
- 2) Data presentase ketuntasan belajar peserta didik
- 3) Data pembahasan peserta didik
- 4) Data nilai/ skor aktivitas pendidik
- 5) Data nilai/ skor aktivitas peserta didik

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diambil atau dilakukan peneliti adalah teknik observasi, wawancara, penilaian untuk kerja (*performance*), dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data tersebut dilakukan oleh peneliti diupayakan agar mendapatkan data yang valid, maka peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara di antaranya, sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja ini lebih ke konsentrasi anak, dikarenakan anak usia dini itu memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan kemampuan tersebut perlu diketahui

oleh orang tuanya”³⁰ Observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas peserta didik ini dalam proses pembelajaran dan pendidik, penerapan metode pembelajaran STEAM untuk meningkatkan konsentrasi anak, pada Peneliti mengobservasi guru dan anak saat pembelajaran STEAM berlangsung dengan menggunakan metode pembelajaran.

Tabel 3.1
Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Guru

NO	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1	Kegiatan guru dalam membuka pembelajaran				
	a. berdoa bersama				
	b. mengucapkan salam				
	c. memberi motivasi awal				

³⁰Joko Subagyo, *Metode Penelitian , dalam Teori dan Prktek* , (jakarta: PT Rineka Cipta, 2006)Hal.62.

	d. menyampaikan tujuan pembelajaran yang disampaikan				
Kegiatan Inti					
2	Guru meminta anak untuk melakukan pengamatan tanaman buah				
3	Guru meminta untuk mengamati dan mencari informasi tambahan tentang tanaman buah				
4	Guru meminta anak untuk membuat jus buah yang berwarna merah, kuning, dan hijau				
5	Guru menilai hasil karya anak				
Kegiatan Penutup					
6	Guru memberi evaluasi terhadap hasil pekerjaan anak				
7	Guru melakukan tindakan lanjut kegiatan berikutnya				
8	Kemampuan guru dalam menutup kegiatan pembelajaran				
Jumlah Skor Keseluruhan					

Tabel 3.2
Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Anak

NO	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1	Aktivitas anak dalam kegiatan pembuka				
	a. berdoa bersama				
	b. menjawab salam				
	c. semangat mengikuti pembelajaran				
	d. menyimak penjelasan guru dengan sungguh-sungguh				
Kegiatan Inti					
2	Anak melakukan pengamatan tentang buah				

3	Anak mengamati dan mencari informasi tambahan tentang tanaman buah				
4	Anak ditugasi guru membuat jus buah yang berwarna merah, kuning, dan hijau				
5	Anak menyerahkan tugasnya terhadap guru				
Kegiatan Penutup					
6	Anak bersama guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari pembelajaran yang telah dilakukan				
7	Anak mendengarkan guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya				
8	Anak melakukan kegiatan				

	penutup				
Jumlah Skor Keseluruhan					

b. Wawancara

Teknik wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang peningkatan konsentrasi sebelum diberikan tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran . Wawancara bermakna berhadapan langsung antara interviewer dengan responden, dan kegiatannya dilakukan secara lisan.³¹ Responden dari wawancara ini adalah guru kelas kelompok B Al-Ghoffar RA Darun Najah Sidoarjo

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

³¹Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor: Ghalia Indonesia,2008),Hal.127.

Tabel 3. 2

Pedoman Wawancara Guru Sebelum Penelitian

Nama :

Hari/ Tanggal Wawancara :

NO	Teks Wawancara	Jawaban
1	Berapah jumlah anak kelompok B Al- Ghaffar di RA Darun Najah ? (pra siklus)	
2	Berapakah anak yang konsentrasinya kurang saat pembelajaran STEAM ?(pra siklus)	
3	Apa yang jadi faktor penyebab sehingga anak tersebut kurang berkonsentrasi ?(pra siklus)	
4	Media apa yang ibu gunakan dalam pembelajaran STEAM ?(pra siklus)	
5	Apakah ibu memiliki catatan khusus tentang keberhasilan peserta didik dalam mengerjakan tugas?(pra siklus)	

Tabel 3. 4

Lembar Observasi Konsentrasi Anak

No	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1	Anak memperhatikan pelajaran				
2	Anak merespon materi yang sudah diajarkan oleh guru				
3	Anak melakukan gerakan anggota tubuh sesuai dengan petunjuk guru				
4	Anak mampu mengaplikasikan pengetahuan yang sudah diperoleh				
5	Anak mampu menganalisis pengetahuan yang diperoleh				
6	Anak mampu mengetahui ide atau pendapat				
7	Anak melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru				
8	Anak berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari				
9	Anak tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui				

Keterangan:

1. Tidak Konsentrasi
2. Kurang Konsentrasi

3. Cukup Konsentrasi

4. Konsentrasi

Tabel 3. 5

Instrumen Penilaian Anak Dalam Pembelajaran STEAM

No	Aspek perkembangan	Indikator	Teknik penilaian	Bentuk penilaian	Instrumen penilaian	Bentuk instrumen penilaian
1	Motorik Halus	1. Anak melakukan pengamatan tanaman buah	Non tes	Unjuk kerja	Rubrik penilaian unjuk kerja	<i>Rating Scale</i>
		2. Anak mampu membuat jus buah yang	Non tes	Hasil karya	Rubrik penilaian Hasil	<i>Ranting Scale</i>

		berwarna merah, kuning, dan hijau			karya	
--	--	--	--	--	-------	--

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini ada dua jenis data yang akan didapatkan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang sesuatu pembelajaran. Data ini berupa lembar observasi aktivitas pendidik, lembar observasi aktivitas peserta didik, wawancara pada pendidik dan dokumentasi.³²

Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari nilai-nilai hasil belajar peserta didik berupa data perhitungan sederhana yang diuraikan secara deskriptif. Nilai hasil belajar peserta didik yang telah diisikan dan terkumpul dari setiap peserta

³²Suharsimi Arikunto *et al*, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2007),hal.45.

didik dihitung perolehan skornya.³³ Analisis data dapat dihitung dengan menggunakan rumus statistic sederhana sebagai berikut.

1. Penilaian Rata-rata

Instrumen untuk kerja digunakan untuk mengetahui keterampilan berhitung pada peserta didik. Untuk mencari rata-rata secara klarifikasi dari kesimpulan nilai yang telah diperoleh peserta didik tersebut, dapat menggunakan rumus mean yaitu sebagai berikut.³⁴

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata (mean)

$\sum x$ = Jumlah nilai seluruh peserta didik

n = Jumlah peserta didik

Selanjutnya skor rata-rata yang telah diperoleh tersebut diklarifikasikan keadaan bentuk sebuah predikat yang mempunyai skala sebagai berikut :

³³Suharsimi Arikunto *et al*, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007, hal.46.

³⁴Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 24.

Tabel 3. 6

Kriteria Keberhasilan Nilai Rata-Rata Kelas

Penilaian	Nilai	Kriteria
76-100	BSB	Berkembang sangat baik
51-75	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
26-50	MB	Mulai Berkembang
0-25	BB	Belum Berkembang

(sumber: Buku Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan peneliti)

2. Penilaian Ketuntasan konsentrasi

Kegiatan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila terjadi penilaian berupa peningkatan hasil konsentrasi yang diperoleh anak selama mendapatkan perlakuan. Keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase menunjukkan $\geq 75\%$ anak mengalami peningkatan dalam keterangan pembelajaran STEAM. Untuk menghitung persentase ketuntasan konsentrasi pada siklus I dan siklus II dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Presentasi yang akan dicari

f = Jumlah peserta didik yang tuntas konsentrasi

n = Jumlah seluruh peserta didik

Selanjutnya untuk mengetahui persentase yang telah diperoleh tersebut diklasifikasikan kedalam beberapa kriteria. Kriteria tersebut sama dengan yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto yang memiliki presentase sebagai berikut.³⁵

Tabel 3.7

Kriteria Penilaian Hasil Observasi Aktivitas Guru

Penilaian	Kriteria
76-100	Sangat Baik
51-75	Baik
26-50	Cukup
0-25	Kurang

(Sumber: Buku Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasi pada pendidikan Anak

Usia Dini (PAUD) yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan peneliti)

³⁵Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (jakarta: Rineka Cipta, 2005), Hal.44.

Pengukuhan terhadap subjek penelitian menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas 2010 dalam buku metodologi penelitian pendidik dan aplikasinya pada pendidik anak usia dini (PAUD) dengan kategorisasi berikut.

Tabel 3. 8
Kriteria Penilaian Aktivitas Anak

Penilaian	Nilai	Kriteria
76-100	BSB	Berkembang Sangat Baik
51-75	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
26-50	MB	Mulai Berkembang
0-25	BB	Belum Berkembang

(Sumber: Buku Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasi pada pendidikan Anak

Usia Dini(PAUD) yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan peneliti)

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja merupakan suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan atau memperbaiki proses belajar mengajar di kelas.³⁶

Penelitian tindakan kelas dengan penggunaan metode pembelajaran steam untuk meningkatkan konsentrasi pada peserta didik di kelompok B Al- Fattah RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo ini dinyatakan berhasil apabila telah mencapai indikator sebagai berikut:

1. Apabila nilai rata-rata konsentrasi siswa menunjukkan ≥ 75 atau lebih, maka anak dikatakan sudah berkembang sesuai harapan dan metode yang digunakan dapat dinyatakan berhasil.
2. Apabila prosentase anak yang mendapatkan nilai konsentrasi siswa sekurang-kurangnya BSH adalah $\geq 75\%$, maka anak dikatakan berkembang sesuai harapan serta metode yang digunakan dapat dinyatakan berhasil.
3. Apabila observasi aktivitas guru dan anak menunjukkan 75 atau lebih, maka guru dan anak dikatakan berkembang sesuai harapan serta menilai konsentrasi siswa sesuai metode yang digunakan dapat dinyatakan berhasil.

Standart konsentrasi untuk Anak Usia Dini

Usia 4 - 5 tahun

³⁶Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai pengembang profesi pendidik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), Hal.128.

1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran
2. Menjiplak bentuk
3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit
4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media
5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media
6. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek, mengempal, memelintir, memilin, memeras)

Usia 5-6 tahun

1. Menggambar sesuai gagasannya
2. Meniru bentuk
3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
4. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar
5. Menggunting sesuai dengan pola
6. Menempel gambar dengan tepat
7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan cara kolaboratif, antara pendidik sebagai guru, dan pendamping yaitu mahasiswa sebagai peneliti. Tugas pendidik dalam hal ini adalah melihat penerapan penggunaan metode pembelajaran steam guna untuk meningkatkan konsentrasi pada anak di RA

Darun Najah Sukodono Sidoarjo. Ataupun rincian tugas pendidik dan mahaanak peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Identitas Pendidik

Nama : Nuril Ashofiyah, S.Pd

Jabatan : Guru Kelas Kelompok B Al- Ghoffar

Tugas :

- 1) Bertanggung jawab mengamati pelaksanaan penelitian.
- 2) Terbitlah dalam perencanaan
- 3) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran observasi
- 4) Merefleksikan pada tiap-tiap siklus

2. Identitas Peneliti

Nama : Hidayatur Rohmah

Tugas :

- 1) Menyusun perencanaan pembelajaran
- 2) Menyusun instruksi penelitian
- 3) Membuat lembar observasi
- 4) Menyebarkan dan menilai instrumen penilaian anak
- 5) Menilai hasil tugas
- 6) Evaluasi akhir materi
- 7) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- 8) Melakukan diskusi dengan guru kolaborator

- 9) Melakukan diskusi dengan pendidik, dan menyusun laporan hasil peneliti



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan dua siklus, dalam satu siklus dilakukan selama tiga hari. Tahapan dalam penelitian yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian ini kelompok B RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo yang berjumlah 16 anak. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan konsentrasi melalui pembelajaran *STEAM*.

Perolehan data untuk mengukur keberhasilan anak dalam berkonsentrasi dilakukan penelitian pada setiap siklus, sedangkan data penerapan kegiatan pembelajaran didapatkan dari lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas anak. Tahapan penelitian ini terdiri dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

1. Pra Siklus

Pra siklus dilakukan untuk mengukur konsentrasi dalam melakukan pembelajaran *STEAM*. peneliti melakukan pengamatan dalam kegiatan pembelajaran *STEAM*. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terkait dengan pembelajaran *STEAM* selama observasi pembelajaran berlangsung anak mengalami kesulitan dan memerlukan bimbingan saat konsentrasi . Anak masih memerlukan bantuan guru untuk

mengajari pada saat pembelajaran *STEAM* mulai dari melakukan gerakan anggota tubuh, mengaplikasikan pengamatan yang sudah di peroleh. Hasil penelitian tahap pra siklus, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 1
Pra Siklus

NO	Nama Anak	Skor Konsentrasi Anak	KET
1	ARA	17,7	BB
2	AGA	23,3	BB
3	AMMQ	28,9	MB
4	AAA	24,4	BB
5	ALA	41,1	MB
6	ARR	58,3	BSH
7	CRP	69,4	BSH
8	HAA	70,4	BSH
9	HM	21,1	BB
10	JAA	27,8	MB

11	MAA	22,2	BB
12	MHD	23,7	BB
13	MHA	31,1	MB
14	PBS	34,4	MB
15	SAI	51,2	BSH
16	QNAT	44,2	MB
Total		602,2	
Rata-rata		37,63	
Prosentase anak yang mendapatkan nilai \geq BSH		25%	

Keterangan :

Meningkatkan konsentrasi anak

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil pra siklus anak yang belum tuntas 12 anak dan yang telah tuntas 4 anak, hal ini menunjukkan kemampuan konsentrasi anak <75. Prosestase ketuntasan nilai yaitu 25% dan nilai rata-rata 37,63 berikut ini merupakan keterangan hitungan.

2. Nilai rata-rata anak

Rata-rata = $\frac{\text{jumlah nilai seluruh anak}}{\text{Jumlah anak}}$

$$= \frac{602,2}{16}$$

$$= 37,63$$

3. Prosentase anak yang mendapatkan nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Prosentase = $\frac{\text{jumlah anak yang mendapat sekurangnya nilai BSH}}{\text{Jumlah seluruh anak}} \times 100\%$

$$= \frac{4}{16} \times 100\%$$
$$= 25\%$$

2. Siklus I

Siklus pada penelitian ini memiliki 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi serta siklus I ini dilakukan selama 3 hari. Berikut ini merupakan penjelasan siklus I

a. Perencanaan

Pada awal siklus peneliti menyusun RPPH, instrumen penilaian, instrumen lembar observasi guru dan anak, kemudian divalidasikan ke dosen yang ahli di bidangnya, dosen validator yang

ahli dibidangnya bertugas untuk mengoreksi bahan ajar dan menilai sudah layak atau belum untuk penelitian, setelah semua di validasi peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I dilakukan selama 3 hari, pada hari terakhir penelitian menilai hasil belajar anak. Pelaksanaan siklus I sebagai berikut

1) Hari pertama

Pembelajaran dilakukan pada hari senin, 09 januari 2023 di mulai pukul 07.00-11.00 WIB .pembelajaran melalui 3 tahapan yakni kegiatan awal, inti, dan akhir.

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal guru menyambut anak-anak di depan pintu gerbang, lalu anak-anak bersalaman dan mengucapkan salam, setelah itu anak-anak mencuci tangan terlebih dahulu sebelum meletakkan sepatu dan tasnya di rak yang sudah di sediakan dan di tata dengan rapi , setelah itu anak-anak berbaris di depan kelas yang di pimpin oleh salah satu guru kemudian pada pukul 07.00 WIB anak-anak diajak baris dan memulai pembiasaan seperti berdoa, membaca ayat kursi, asmaul husna, syubbanul wathon, mars RA, sholawat busro, membaca doa akan belajar, membaca

doa masuk kelas.di dalam kelas anak melafalkan doa bercermin, melafalkan surah Al-Zalzalah , setelah melafalkan doa dan surah anak-anak di ajak guru untuk bernyayai

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan ini guru bercerita tentang pengalaman atau cerita tentang macam-macam buah-buahan berwarna merah dari video atau gambar, kemudian anak berdiskusi tentang buah yang berwarna merah kemudian guru menanyai anak-anak seperti apa saja buah yang berwarna merah?, bisa buat apa saja buah-buahan ini?, dan bagaimana cara membuat jus buah strawberry?. Setelah itu anak di ajak mengobservasi invitasi bermain, dan guru menginformasikan aturan bermain dengan mengucapkan prosedur bermain, setelah itu anak diberi kesempatan untuk bertanya mengenai kegiatan main. Kemudian guru mengelompokkan anak sesuai dengan aturan main yang telah di sepakati. Dan anak melakukan kegiatan main secara bersama-sama dan bergantian sesuai waktu yang telah ditentukan, setelah anak di kelompokkan guru menyiapkan perlengkapan untuk membuat jus strowbery, setelah perlengkapan sudah lengkap anak-anak di tanyai buah apa dan perlengkapan apa saja

yang sudah di siapkan oleh guru, setelah itu anak-anak mulai melakukan praktik membuat jus strawbery dan untuk melakukannya anak-anak bergantian dengan temannya agar anak-anak bisa merasakan dan tau bagaimana cara membuat jus strawbery tersebut, kemudian anak-anak mengambil dengan mengantri dan meminum jus strowbery yang sudah di buat oleh anak-anak.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir yang dilakukan guru menyuruh anak untuk beres-beres terlebih dahulu, kemudian menanyakan kegiatan apa yang di sukai dan apa yang tidak di sukai lalu menguatkan konsep yang telah dibangun anak dan menginformasikan kegiatan berikutnya setelah itu anak-anak menyayikan lagu sayonara, gelang sepatu gelang dan pulang sekolah tidak lupa anak-anak membaca doa setelah belajar, doa naik kendaraan dan sholawat busyro. Kemudian guru salam dan menyuruh anak-anak untuk membuat kereta dan berjalan untuk di antarkan ke gerbang untuk di jemput oleh orang tuanya.

2) Hari Kedua

Pembelajaran dilakukan pada hari Selasa 10 Januari 2023 dimulai pukul 07.00-11.00 WIB. Pembelajaran melalui 3 tahapan, yakni kegiatan awal, inti, dan akhir.

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal guru menyambut anak-anak di depan pintu gerbang, lalu anak-anak bersalaman dan mengucapkan salam, setelah itu anak-anak mencuci tangan terlebih dahulu sebelum meletakkan sepatu dan tasnya di rak yang sudah disediakan dan ditata dengan rapi, setelah itu anak-anak berbaris di depan kelas yang dipimpin oleh salah satu guru kemudian pada pukul 07.00 WIB anak-anak diajak berbaris dan memulai pembiasaan seperti berdoa, membaca ayat kursi, asmaul husna, syubbanul wathon, mars RA, sholawat busro, membaca doa akan belajar, membaca doa masuk kelas. Didalam kelas anak melafalkan doa bercermin, melafalkan surah Al-Zalzalah, agar lebih lancar lagi jadi diulangi lagi bacaannya setelah melafalkan doa dan surah anak-anak diajak guru untuk bernyanyi

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini guru bercerita tentang pengalaman atau cerita tentang macam-macam buah-buahan berwarna kuning dari video atau gambar, kemudian anak berdiskusi tentang buah yang berwarna kuning kemudian guru menanyai anak-anak seperti apa saja buah yang berwarna kuning ?, bisa buat apa saja buah-buahan itu?, dan bagaimana cara membuat jus buah jeruk ?. Setelah itu anak di ajak mengobservasi invitasi bermain, dan guru menginformasikan aturan bermain dengan mengucapkan prosedur bermain, setelah itu anak diberi kesempatan untuk bertanya mengenai kegiatan main. Kemudian guru mengelompokkan anak sesuai dengan aturan main yang telah di sepakati. Dan anak melakukan kegiatan main secara bersama-sama dan bergantian sesuai waktu yang telah ditentukan, setelah anak di kelompokkan guru menyiapkan perlengkapan untuk membuat jus jeruk , setelah perlengkapan sudah lengkap anak-anak di tanyai buah apa dan perlengkapan apa saja yang sudah di siapkan oleh guru, setelah itu anak-anak mulai melakukan praktik membuat jus jeruk dan untuk melakukannya anak-anak bergantian dengan temannya agar anak-anak bisa merasakan dan tau bagaimana cara membuat jus jeruk tersebut,

kemudian anak-anak mengambil dengan mengantri dan meminum jus jeruk yang sudah di buat oleh anak-anak.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir yang dilakukan guru menyuruh anak untuk beres-beres terlebih dahulu, kemudian menanyakan kegiatan apa yang di sukai dan apa yang tidak di sukai lalu menguatkan konsep yang telah dibangun anak dan menginformasikan kegiatan berikutnya setelah itu anak-anak menyayikan lagu sayonara, gelang sepatu gelang dan pulang sekolah tidak lupa anak-anak membaca doa setelah belajar, doa naik kendaraan dan sholawat busyro. Kemudian guru salam dan menyuruh anak-anak untuk membuat kereta dan berjalan untuk di antarkan ke gerbang untuk di jemput oleh orang tuanya.

3) Hari ketiga

Pembelajaran dilakukan pada hari Rabu 11 januari 2023 dimulai pukul 07.00-11.00 WIB. Hari ini merupakan hari akhir siklus I dan guru akan melakukan penilaian sebagai alat ukur keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan Pembelajaran melalui 3 tahapan, yakni kegiatan awal, inti, dan akhir.

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal guru menyambut anak-anak di depan pintu gerbang, lalu anak-anak bersalaman dan mengucapkan salam, setelah itu anak-anak mencuci tangan terlebih dahulu sebelum meletakkan sepatu dan tasnya di rak yang sudah di sediakan dan di tata dengan rapi , setelah itu anak-anak berbaris di depan kelas yang di pimpin oleh salah satu guru kemudian pada pukul 07.00 WIB anak-anak diajak baris dan memulai pembiasaan seperti berdoa, membaca ayat kursi, asmaul husna, syubbanul wathon, mars RA, sholawat busro, membaca doa akan belajar, membaca doa masuk kelas. Didalam kelas anak melafalkan doa bercermin, melafalkan surah Al-Zalzalah, agar lebih lancar lagi jadi diulangi lagi bacaannya setelah melafalkan doa dan surah anak-anak di ajak guru untuk bernyayai.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini guru bercerita tentang pengalaman atau cerita tentang macam-macam buah-buahan berwarna hijau dari video atau gambar, kemudian anak berdiskusi tentang buah yang berwarna hijau kemudian guru menanyai anak-anak seperti apa saja buah yang berwarna hijau ?, bisa buat apa saja buah-buahan ini?, dan bagaimana cara membuat jus buah alpukat ?. Setelah itu anak di ajak

mengobservasi invitasi bermain, dan guru menginformasikan aturan bermain dengan mengucapkan prosedur bermain, setelah itu anak diberi kesempatan untuk bertanya mengenai kegiatan main. Kemudian guru mengelompokkan anak sesuai dengan aturan main yang telah disepakati. Dan anak melakukan kegiatan main secara bersama-sama dan bergantian sesuai waktu yang telah ditentukan, setelah anak dikelompokkan guru menyiapkan perlengkapan untuk membuat jus alpukat, setelah perlengkapan sudah lengkap anak-anak ditanyai buah apa dan perlengkapan apa saja yang sudah disiapkan oleh guru, setelah itu anak-anak mulai melakukan praktik membuat jus alpukat dan untuk melakukannya anak-anak bergantian dengan temannya agar anak-anak bisa merasakan dan tau bagaimana cara membuat jus alpukat tersebut, kemudian anak-anak mengambil dengan mengantri dan meminum jus alpukat yang sudah dibuat oleh anak-anak.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir yang dilakukan guru menyuruh anak untuk beres-beres terlebih dahulu, kemudian menanyakan kegiatan apa yang disukai dan apa yang tidak disukai lalu menguatkan konsep yang telah dibangun anak dan

menginformasikan kegiatan berikutnya setelah itu anak-anak menyayikan lagu sayonara, gelang sepatu gelang dan pulang sekolah tidak lupa anak-anak membaca doa setelah belajar, doa naik kendaraan dan sholawat busyro. Kemudian guru salam dan menyuruh anak-anak untuk membuat kereta dan berjalan untuk di antarkan ke gerbang untuk di jemput oleh orang tuanya.

c. Observasi

Penelitian melakukan observasi aktivitas anak dan guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Penelitian melaksanakan observasi berdasarkan lembar observasi yang telah divalidasi. Berikut ini merupakan hasil observasi penelitian mengenai aktivitas guru dan anak.

1. Hasil Observasi Aktivitas Anak

Penelitian memiliki 8 poin observasi anak dan semua aspek dilakukan 1 aspek mendapatkan skor 1,1 aspek mendapatkan skor 2,3 aspek mendapatkan 3,dan 2 aspek mendapatkan skor 4. Setiap skor memiliki poin berbeda beda. Berikut ini penilaiannya.

- a. Skor 1 : tidak sesuai dengan deskripsi.
- b. Skor 2 : kurang sesuai dengan deskripsi.
- c. Skor 3 : cukup sesuai dengan deskripsi.
- d. Skor 4 : sesuai dengan deskripsi.

Jika dijumlahkan hasil dari skor yang didapat yakni 21 kemudian di kalikan 100 dan dibagi 32 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan aktivitas anak mendapatkan skor 65,6 sehingga dapat disimpulkan aktivitas anak dinyatakan belum berhasil dikarenakan masih di bawah skor maksimal yakni 75. Berikut ini merupakan tabel observasi aktivitas anak.³⁷

Tabel 4.2
Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I

NO	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1	Aktivitas anak untuk kegiatan pembukaan				✓
	a. berdoa bersama				
	b. menjawab salam				
	c. semangat mengikuti pembelajaran				

³⁷ Hasil Observasi Anak pada Siklus I RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo

	d. menyimak penjelasan guru dengan sungguh-sungguh				
Kegiatan Inti					
2	Anak melakukan pengamatan tentang buah			✓	
3	Anak mengamati dan mencari informasi tambahan tentang tanaman buah		✓		
4	Anak ditugasi guru membuat jus buah yang berwarna merah, kuning, dan hijau		✓		
5	Anak menyerahkan tugasnya terhadap guru		✓		
Kegiatan Penutup					
6	Anak bersama guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari pembelajaran yang telah dilakukan			✓	

7	Anak mendengarkan guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	✓			
8	Anak melakukan kegiatan penutup				✓
Jumlah Skor Keseluruhan					21
$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$ $= \frac{21}{32} \times 100$ $= 65,6 \text{ (BSH)}$					

Kendala yang dialami anak pada saat pembelajaran, beberapa anak yang tidak bersemangat saat pembelajaran, ada anak yang tidak mendengarkan penjelasan guru dan anak-anak yang kurang konsentrasi karena ada anak yang masih bermain sendiri.

2. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada tabel aktivitas guru peneliti memiliki 10 poin observasi dan semua aspek dilakukan. 2 aspek mendapatkan skor 2,7 aspek mendapatkan skor 3, dan 1 aspek mendapatkan skor 4, setiap skor memiliki poin berbeda-beda. Berikut penilaiannya.

- a. skor 1 : Tidak sesuai dengan deskripsi.
- b. Skor 2 : Kurang sesuai dengan deskripsi.
- c. Skor 3 : Cukup sesuai dengan deskripsi.
- d. Skor 4 : Sesuai dengan deskripsi

Jika dijumlahkan hasil dari skor yang didapat yakni 23 kemudian di kalikan 100 dan kalikan 32 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan aktivitas guru mendapatkan skor 71,5 sehingga dapat disimpulkan aktivitas guru dinyatakan belum berhasil dikarenakan masih dibawah skor minimal yakni 75. Berikut ini merupakan tabel observasi aktivitas guru.³⁸

Tabel 4.3
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

NO	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4

³⁸ Hasil Observasi Guru pada Siklus I RA Darun Najah Sukodo Sidoarjo

Kegiatan Awal					
1	Kegiatan guru dalam membuka pembelajaran			✓	
	a. berdoa bersama				
	b. mengucapkan salam				
	c. memberi motivasi awal				
	d. menyampaikan tujuan pembelajaran yang disampaikan				
Kegiatan Inti					
2	Guru meminta anak untuk melakukan pengamatan tanaman buah			✓	
3	Guru meminta untuk mengamati dan mencari informasi tambahan tentang tanaman buah			✓	

4	Guru meminta anak untuk membuat jus buah yang berwarna merah, kuning, dan hijau			✓	
5	Guru menilai hasil karya anak			✓	
Kegiatan Penutup					
6	Guru memberi evaluasi terhadap hasil pekerjaan anak		✓		
7	Guru melakukan tindakan lanjut kegiatan berikutnya			✓	
8	Kemampuan guru dalam menutup kegiatan pembelajaran				✓
Jumlah Skor Keseluruhan					23
<p style="text-align: center;">UIN SUNAN AMPEL S U R A B A Y A</p> <p>Nilai = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$</p> <p style="margin-left: 40px;">= $\frac{23}{32} \times 100$</p> <p style="margin-left: 40px;">= 71,5</p>					



Kendala yang dialami saat pembelajaran yakni saat guru kurang keras dan jelas saat menjelaskan. Guru juga kurang bersemangat serta kurang memberikan motivasi dan semangat.

3. Hasil observasi konsentrasi anak

Penilaian siklus I. Penilaian dilakukan berdasarkan indikator yang telah dibuat. Berikut ini tabel penilaian pembelajaran STEAM untuk meningkatkan konsentrasi

Tabel 4.4

Hasil Observasi Terhadap Konsentrasi Anak Pada Siklus 1

NO	Nama Anak	Skor Konsentrasi Anak	KET
1	ARA	31,1	MB
2	AGA	31,1	MB
3	AMMQ	41,1	MB
4	AAA	36,7	MB
5	ALA	52,2	BSH

6	ARR	69,4	BSH
7	CRP	70,4	BSH
8	HAA	87,5	BSB
9	HM	34,4	MB
10	JAA	36,7	MB
11	MAA	34,4	MB
12	MHD	52,2	BSH
13	MHA	57,8	BSH
14	PBS	44,4	MB
15	SAI	57,8	BSH
16	QNAT	57,8	BSH
Total		1.074,9	
Rata-rata		67,18	
Prosentase anak yang sekurangnya mendapatkan nilai \geq BSH		56%	

Keterangan :

Kemampuan meningkatkan konsentrasi

1. Nilai rata-rata

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah Nilai Seluruh anak}}{\text{Jumlah anak}}$$

$$= \frac{1.074,9}{16}$$

$$= 67,18$$

2. Prosentase anak yang sekurangnya mendapat nilai BSH

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{jumlah anak yang sekurangnya mendapat nilai BSH} \times 100\%}{\text{Jumlah seluruh anak}}$$

$$= \frac{7}{16} \times 100\%$$

$$= 56\%$$

Hasil observasi terhadap konsentrasi anak mengalami peningkatan hal itu dapat dilihat dari skor nilai yang diperoleh sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Sebelum tindakan nilai rata-rata 37,63 dengan prosentase 25 % Sedangkan hasil dari siklus I

nilai rata-rata yang diperoleh 67,18 dan prosentase 56% Meskipun mengalami peningkatan namun skor tersebut masih belum 75%

d. Refleksi

Kegiatan siklus I yang dilakukan selama 3 hari dan setiap hari terdapat 3 tahapan kegiatan pembelajaran yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Guru melaksanakan pembelajaran yang telah disesuaikan oleh RPPH yang dibuat dan telah divalidasi oleh dosen.

Hasil penilaian pembelajaran steam untuk meningkatkan konsentrasi mengalami peningkatan hal itu dapat dilihat skor nilai yang diperoleh sebelum dan sesudah tindakan.

Sebelum tindakan anak yang tuntas hanya 4 sehingga nilai rata-rata 37,63 dengan prosentase 25 % pada siklus I mengalami peningkatan konsentrasi dengan hasil 7 sehingga nilai rata-rata 67,18 dengan prosentase 56% Meskipun mengalami peningkatan, skor tersebut masih di bawah nilai minimal. Hasil diskusi dengan guru ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Berikut temuan masalah yang terjadi pada siklus I

1. Ada beberapa anak yang kurang berminat dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran.

2. Anak kurang berkonsentrasi dan kurang kondusif dikarenakan anak ramai dan kendala Cuma ada 1 guru di dalam kelas jadi kurang kondusif.
3. Ada anak yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan.
4. Alokasi waktu yang belum sesuai dengan RPPH yang telah dibuat.
5. Saat menjelaskan guru kurang maksimal.

Penemuan masalah yang ada pada siklus I memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus I kurang maksimal, sehingga peneliti melanjutkan pada siklus II dan berharap pada siklus II ini pembelajaran steam untuk meningkatkan konsentrasi semakin meningkat. Kekurangan pada siklus I guru dan peneliti berdiskusi mengenai hal yang perlu diperbaiki untuk dilakukan pada siklus II. Berikut ini merupakan upaya perbaikan peneliti dan guru pada siklus

II.

1. Melakukan aktivitas guru dan anak secara maksimal.
2. Menyesuaikan waktu ketika melakukan pembelajaran dengan RPPH.
3. Agar anak tertarik pada pembelajaran steam maka digunakan media yang menarik.
4. Memberikan apresiasi kepada anak.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Peneliti melakukan refleksi dengan guru kelas A (Al-Goffar) dari siklus I guna memperbaiki proses pembelajaran diskusi II. Peneliti mendapati beberapa saran guna perbaikan dalam langkah pembelajaran siklus II. Kemudian divalidasikan ke dosen yang ahli di bidangnya. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran yang berbeda dan lebih menarik dibandingkan dari siklus sebelumnya.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II dilakukan selama 3 hari, pada hari terakhir peneliti menilai hasil belajar anak. Pelaksanaan siklus II sebagai berikut

1) Hari pertama

Pembelajaran dilakukan pada hari senin 16 januari 2023 dimulai pukul 07.30 -11.00 WIB. Pembelajaran melalui 3 tahapan, yakni kegiatan awal, inti, dan akhir.

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal guru menyambut anak-anak di depan pintu gerbang, lalu anak-anak bersalaman dan mengucapkan salam, setelah itu anak-anak mencuci tangan terlebih dahulu sebelum meletakkan sepatu dan tasnya di rak

yang sudah di sediakan dan di tata dengan rapi , setelah itu anak-anak berbaris di depan kelas yang di pimpin oleh salah satu guru kemudian pada pukul 07.00 WIB anak-anak diajak baris dan memulai pembiasaan seperti berdoa, membaca ayat kursi, asmaul husna, syubbanul wathon, mars RA, sholawat busro, membaca doa akan belajar, membaca doa masuk kelas.di dalam kelas anak melafalkan doa bercermin, melafalkan surah Al-Zalzalah , setelah melafalkan doa dan surah anak-anak di ajak guru untuk bernyayai

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan ini guru bercerita tentang pengalaman atau cerita tentang macam-macam sayuran berwarna orange dari vidio atau gambar, kemudian anak berdiskusi tentang sayuran yang berwarna orange kemudian guru menanyai anak-anak seperti apa saja sayuran yang berwarna orange ?, bisa dimasak atau di olah apa saja sayuran wortel?, sebutkan bahan dan alat untuk membuat sayur bening ?. Setelah itu anak di ajak mengobservasi invitasi bermain, dan guru menginfomasikan aturan bermain dengan mengucapkan prosedur bermain, setelah itu anak diberi kesempatan untuk bertanya mengenai kegiatan main. Kemudian guru

mengelompokkan anak sesuai dengan aturan main yang telah di sepakati. Dan anak melakukan kegiatan main secara bersama-sama dan bergantian sesuai waktu yang telah ditentukan, setelah anak di kelompokkan guru menyiapkan perlengkapan untuk membuat sayur bening, setelah perlengkapan sudah lengkap anak-anak di tanya sayur apa dan perlengkapan apa saja yang sudah di siapkan oleh guru, setelah itu anak-anak mulai melakukan praktik membuat sayur bening dan untuk melakukannya anak-anak bergantian dengan temannya agar anak-anak bisa merasakan dan tau bagaimana cara membuat sayur bening tersebut, kemudian anak-anak mengambil dengan mengantri dan memkan sayur bening yang sudah di buat oleh anak-anak.

c) Kegiatan akhir

yang dilakukan guru menyuruh anak untuk beres-beres terlebih dahulu, kemudian menanyakan kegiatan apa yang di sukai dan apa yang tidak di sukai lalu menguatkan konsep yang telah dibangun anak dan menginformasikan kegiatan berikutnya setelah itu anak-anak menyayikan lagu sayonara, gelang sepatu gelang dan pulang sekolah tidak lupa anak-anak membaca doa setelah belajar, doa naik kendaraan dan sholawat busyro. Kemudian guru salam dan

menyuruh anak-anak untuk membuat kereta dan berjalan untuk di antarkan ke gerbang untuk di jemput oleh orang tuanya.

2) Hari kedua

Pembelajaran dilakukan pada hari Selasa 17 Januari 2023 dimulai pukul 07.30-11.00 WIB. Pembelajaran melalui 3 tahapan, yakni kegiatan awal, inti, dan akhir.

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal guru menyambut anak-anak di depan pintu gerbang, lalu anak-anak bersalaman dan mengucapkan salam, setelah itu anak-anak mencuci tangan terlebih dahulu sebelum meletakkan sepatu dan tasnya di rak yang sudah di sediakan dan di tata dengan rapi , setelah itu anak-anak berbaris di depan kelas yang di pimpin oleh salah satu guru kemudian pada pukul 07.00 WIB anak-anak diajak berbaris dan memulai pembiasaan seperti berdoa, membaca ayat kursi, asmaul husna, syubbanul wathon, mars RA, sholawat busro, membaca doa akan belajar, membaca doa masuk kelas. di dalam kelas anak melafalkan doa bercermin, melafalkan surah Al-Zalzalah , setelah melafalkan doa dan surah anak-anak di ajak guru untuk bernyanyi

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini guru bercerita tentang pengalaman atau cerita tentang macam-macam sayuran berwarna orange dari video atau gambar, kemudian anak berdiskusi tentang sayuran yang berwarna orange kemudian guru menanyakan anak-anak seperti apa saja sayuran yang berwarna kuning ?, bagaimana bentuk atau ciri-ciri dari jagung itu ?, bisa dimasak atau di olah apa saja jagung itu ?. Setelah itu anak di ajak mengobservasi invitasi bermain, dan guru menginformasikan aturan bermain dengan mengucapkan prosedur bermain, setelah itu anak diberi kesempatan untuk bertanya mengenai kegiatan main. Kemudian guru mengelompokkan anak sesuai dengan aturan main yang telah di sepakati. Dan anak melakukan kegiatan main secara bersama-sama dan bergantian sesuai waktu yang telah ditentukan, setelah anak di kelompokkan guru menyiapkan perlengkapan untuk menghitung biji jagung dengan teliti , setelah perlengkapan sudah lengkap anak-anak di tanyai sayur apa dan perlengkapan apa saja yang sudah di siapkan oleh guru, setelah itu anak-anak mulai melakukan praktik menghitung biji jagung dengan teliti dan untuk melakukannya anak-anak bergantian dengan temannya agar

anak-anak bisa merasakan dan tau bagaimana cara menghitung biji jagung tersebut, kemudian anak-anak mengambil dengan mengantri dan menunjukkan hasil dari gambar jagungku yang sudah di buat oleh anak-anak.

c) Kegiatan Akhir

yang dilakukan guru menyuruh anak untuk beres-beres terlebih dahulu, kemudian menanyakan kegiatan apa yang di sukai dan apa yang tidak di sukai lalu menguatkan konsep yang telah dibangun anak dan menginformasikan kegiatan berikutnya setelah itu anak-anak menyayikan lagu sayonara, gelang sepatu gelang dan pulang sekolah tidak lupa anak-anak membaca doa setelah belajar, doa naik kendaraan dan sholawat busyro. Kemudian guru salam dan menyuruh anak-anak untuk membuat kereta dan berjalan untuk di antarkan ke gerbang untuk di jemput oleh orang tuanya.

3) Hari Ketiga

Pembelajaran dilakukan pada hari rabu 18 januari 2023 dimulai pukul 07-30-11.00 WIB. Hari ini merupakan hari terakhir siklus II dan guru akan melakukan penilaian sebagai alat ukur keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan.

Pembelajaran mulai 3 tahapan, yakni kegiatan awal, inti, dan akhir.

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal guru menyambut anak-anak di depan pintu gerbang, lalu anak-anak bersalaman dan mengucapkan salam, setelah itu anak-anak mencuci tangan terlebih dahulu sebelum meletakkan sepatu dan tasnya di rak yang sudah di sediakan dan di tata dengan rapi , setelah itu anak-anak berbaris di depan kelas yang di pimpin oleh salah satu guru kemudian pada pukul 07.00 WIB anak-anak diajak baris dan memulai pembiasaan seperti berdoa, membaca ayat kursi, asmaul husna, syubbanul wathon, mars RA, sholawat busro, membaca doa akan belajar, membaca doa masuk kelas.di dalam kelas anak melafalkan doa bercermin, melafalkan surah Al-Zalzalah , setelah melafalkan doa dan surah anak-anak di ajak guru untuk bernyayi

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini guru bercerita tentang pengalaman atau cerita tentang macam-macam sayuran berwarna orange dari vidio atau gambar, kemudian anak berdiskusi tentang sayuran yang berwarna Hijau kemudian

guru menanyai anak-anak seperti apa saja macam-macam sayuran yang berwarna hijau?, Bagaimana bentuk dan ciri-ciri sayuran bayam itu?,Bisa dimasak dan diolah apa saja sayuran bayam itu?. Setelah itu anak di ajak mengobservasi invitasi bermain, dan guru menginfomasikan aturan bermain dengan mengucapkan prosedur bermain, setelah itu anak diberi kesempatan untuk bertanya mengenai kegiatan main. Kemudian guru mengelompokkan anak sesuai dengan aturan main yang telah di sepakati. Dan anak melakukan kegiatan main secara bersama-sama dan bergantian sesuai waktu yang telah ditentukan, setelah anak di kelompokkan guru menyiapkan perlengkapan untuk menyusun puzzle gambar masakan sayuran bening bayam , setelah perlengkapan sudah lengkap anak-anak di tanyai sayur apa dan perlengkapan apa saja yang sudah di siapkan oleh guru,setelah itu anak-anak mulai melakukan praktik untuk menyusun puzzle gambar masakan sayuran bening bayam dan untuk melakukannya anak-anak bergantian dengan temannya agar anak-anak bisa merasakan dan tau bagaimana cara menyusun puzzle gambar masakan sayur bening bayam tersebut, kemudian anak-anak mengambil

dengan mengantri dan menunjukkan hasil karya sayur bayamku yang sudah di buat oleh anak-anak.

c) Kegiatan Akhir

Yang dilakukan guru menyuruh anak untuk beres-beres terlebih dahulu, kemudian menanyakan kegiatan apa yang di sukai dan apa yang tidak di sukai lalu menguatkan konsep yang telah dibangun anak dan menginformasikan kegiatan berikutnya setelah itu anak-anak menyayikan lagu sayonara, gelang sepatu gelang dan pulang sekolah tidak lupa anak-anak membaca doa setelah belajar, doa naik kendaraan dan sholawat busyro. Kemudian guru salam dan menyuruh anak-anak untuk membuat kereta dan berjalan untuk di antarkan ke gerbang untuk di jemput oleh orang tuanya.

c. Observasi

Peneliti melakukan observasi aktivitas anak dan guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Penelitian melaksanakan observasi berdasarkan lembar observasi yang telah divalidasi. Berikut ini merupakan hasil observasi peneliti mengenai aktivitas guru dan anak.

1) Hasil Observasi Aktivitas Anak

Observasi aktivitas anak memiliki 8 poin aspek yang diamati, 1 aspek mendapatkan skor 2, 3 aspek mendapatkan skor 3, dan 4 aspek mendapatkan skor 4, setiap skor memiliki poin berbeda-beda. Berikut ini penilaiannya.

- a). Skor 1 : tidak sesuai dengan deskripsi.
- b). Skor 2 : kurang sesuai dengan deskripsi.
- c). Skor 3 : cukup sesuai dengan deskripsi.
- d). Skor 4 : sesuai dengan deskripsi.

Jika dijumlahkan hasil dari skor yang didapatkan yakni 27 kemudian dikalikan 100 dan dibagi 32 (skor maksimal) dari hasil menunjukkan bahwasannya nilai aktivitas akan mendapatkan 81,2. Berikut ini tabel hasil observasi anak pada siklus II.³⁹

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

³⁹ Hasil Observasi Anak pada Siklus II RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo

Tabel 4.5

1 Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II

NO	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1	Aktivitas anak untuk kegiatan pembuka				✓
	a. berdoa bersama				
	b. menjawab salam				
	c. semangat mengikuti pembelajaran				
	d. menyimak penjelasan guru dengan sungguh-sungguh				
Kegiatan Inti					
2	Anak melakukan pengamatan tentang buah			✓	
3	Anak mengamati dan mencari			✓	

	informasi tambahan tentang tanaman buah				
4	Anak ditugasi guru membuat jus buah yang berwarna merah, kuning, dan hijau			✓	
5	Anak menyerahkan tugasnya terhadap guru			✓	
Kegiatan Penutup					
6	Anak bersama guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari pembelajaran yang telah dilakukan			✓	
7	Anak mendengarkan guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya			✓	
8	Anak melakukan kegiatan penutup				✓

Jumlah Skor Keseluruhan	26
$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$ $= \frac{26 \times 100}{32}$ $= 81,2 \text{ (BSB)}$	

Hasil skor observasi anak mengalami peningkatan. Pada siklus I skor yang didapat 65,6, sedangkan pada siklus II 81,2. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siklus II dapat dikategorikan baik karena sudah melebihi nilai minimum 75.

2) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru memiliki 10 poin aspek yang diamati, 1 aspek mendapatkan skor 2, 3 aspek mendapatkan skor 3, dan 4 aspek mendapatkan skor 4. Setiap skor memiliki poin berbeda-beda. Berikut ini penilaiannya.

- a) Skor 1 : Tidak sesuai dengan deskripsi.
- b) Skor 2 : Kurang sesuai dengan deskripsi.
- c) Skor 3 : Cukup sesuai dengan deskripsi

d) Skor 4 : Sesuai dengan deskripsi.

Jika dijumlahkan hasil dari skor yang didapat yakni 26 kemudian dikalikan 100 dan dikalikan 32 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan aktivitas guru mendapatkan skor 90,56 Berikut ini tabel hasil observasi guru pada siklus II. ⁴⁰

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

NO	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1	Kegiatan guru dalam membuka pembelajaran			✓	
	a. berdoa bersama				
	b. mengucapkan salam				
	c. memberi motivasi awal				

⁴⁰ Hasil Observasi Guru pada Siklus II RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo

	d. menyampaikan tujuan pembelajaran yang disampaikan				
Kegiatan Inti					
2	Guru meminta anak untuk melakukan pengamatan tanaman buah			✓	
3	Guru meminta untuk mengamati dan mencari informasi tambahan tentang tanaman buah			✓	
4	Guru meminta anak untuk membuat jus buah yang berwarna merah, kuning, dan hijau				✓
5	Guru menilai hasil karya anak				✓
Kegiatan Penutup					
6	Guru memberi evaluasi				✓

	terhadap hasil pekerjaan anak				
7	Guru melakukan tindakan lanjut kegiatan berikutnya				✓
8	Kemampuan guru dalam menutup kegiatan pembelajaran				✓
Jumlah Skor Keseluruhan 29					
<p> $\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$ $= \frac{29}{32} \times 100$ $= 90,6$ </p>					

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Hasil observasi guru siklus II pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa siklus II mengalami peningkatan di bandingkan pada siklus I yang mendapatkan Skor 71,5 menjasi 90,6. Guru dan peneliti melakukan pembelajaran dengan

maksimal sehingga hasil observasi aktivitas guru pada siklus II dapat dikatakan baik karena melebihi nilai minimum yakni lebih dari 75.

3) Hasil observasi terhadap konsentrasi anak

Penilaian pada keterampilan menggunting pada hari ketiga siklus II. Penilaian dilakukan berdasarkan indikator yang telah dibuat. Berikut ini tabel hasil observasi terhadap konsentrasi anak

Tabel 4.7
Hasil Observasi Terhadap konsentrasi Anak Pada Siklus II

NO	Nama Anak	Skor Konsentrasi Anak	KET
1	ARA	35,6	MB
2	AGA	38,9	MB
3	AMMQ	35,6	MB
4	AAA	69,4	BSH
5	ALA	70,4	BSH
6	ARR	80	BSH

7	CRP	70,4	BSH
8	HAA	69,4	BSH
9	HM	51,2	MB
10	JAA	40,2	MB
11	MAA	69,4	BSH
12	MHD	70,4	BSB
13	MHA	69,4	BSH
14	PBS	51,2	BSH
15	SAI	69,4	BSH
16	QNAT	70,4	BSH
Total		9.336	
Rata-rata		83,3	
Prosentase anak sekurangny mendapatkan nilai \geq BSH		75%	

Keterangan:

Meningkatkan konsentrasi anak

a). Nilai rata-rata anak

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{\text{jumlah Nilai seluruh anak}}{\text{Jumlah Anak}} \\ &= \frac{9.336}{16} \\ &= 83,3 \text{ (BSB)} \end{aligned}$$

b). Prosentase anak yang sekurangnya mendapatkan nilai BSH

$$\begin{aligned} \text{prosentase} &= \frac{\text{jumlah anak yang sekurangnya mendapatkan nilai BSH} \times 100\%}{\text{jumlah seluruh anak}} \\ &= \frac{12}{16} \times 100\% \\ &= 75\% \end{aligned}$$

Tabel 4.7 menunjukka hasil observasi terhadap konsentrasi mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata anak 67,18 dengan prosentase 56% Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata anak 83,3 dan prosentase 75% dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pada siklus II sudah baik karena sudah melebihi nilai maksimal.

d. Refleksi

Hasil penilaian pembelajaran steam untuk meningkatkan konsentrasi mengalami peningkatan. Guru juga telah melakukan pembelajaran dengan dan sesuai dengan RPPH yang dibuat. Kendala yang diamati pada siklus I dikarenakan anak kurang fokus dan tidak kondusif karena masih ada anak yang ramai, namun hal itu terjadi lagi pada saat kegiatan akhir saat berdoa mau pulang saja, untuk kegiatan inti anak dapat dikondisikan serta dapat konsentrasi mengikuti pembelajaran dengan baik.

Siklus II terdapat 2 anak yang masih belum tuntas dikarenakan anak tersebut tidak memperhatikan gurunya dan ada juga saat pelaksanaan siklus hanya masuk beberapa kali saja dengan begitu penilaian kurang maksimal.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

B. Pembahasan

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa pembelajaran steam efektif digunakan untuk meningkatkan konsentrasi anak dalam keterampilan bermain steam usia 5-6 tahun RA Darun Najah sukodono sidoarjo. Penjelasan mengenai pembahasan sebagai berikut.

1. Perbedaan Hasil observasi terhadap konsentrasi pada Siklus I dan Siklus II.

a. Siklus I

Hasil penelitian pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan pra siklus, anak yang tuntas dari 4 menjadi 9 jika dihitung nilai rata-rata yang diperoleh dari siklus I 67,18 dengan prosentase 56% namun skor yang diperoleh masih di bawa skor minimum. Hasil observasi anak mendapatkan 65,6. Pada siklus I terdapat beberapa kendala seperti akan bergurau, ada beberapa anak tidak mendengarkan penjelasan guru, dan ada beberapa aktivitas guru yang dirasa kurang.

b. Siklus II

Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I, guru saling berdiskusi bersama untuk mengatasi kendala yang dialami pada siklus I, agar mendapat hasil lebih baik lagi. Hal itu terbukti pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar anak, hasil nilai rata-rata yang di dapatkan 83,3 dengan prosentase 75% Pada siklus II guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik.

c. Perbandingan Hasil Penelitian

Perbandingan hasil penelitian yakni membandingkan hasil belajar anak dalam hasil penilaian pembelajaran steam untuk meningkatkan konsentrasi, hasil observasi aktivitas guru dan anak. Berikut ini merupakan perbandingan siklus I dengan siklus II.

1) Observasi Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II akan terlihat pada diagram perbandingan berikut ini.

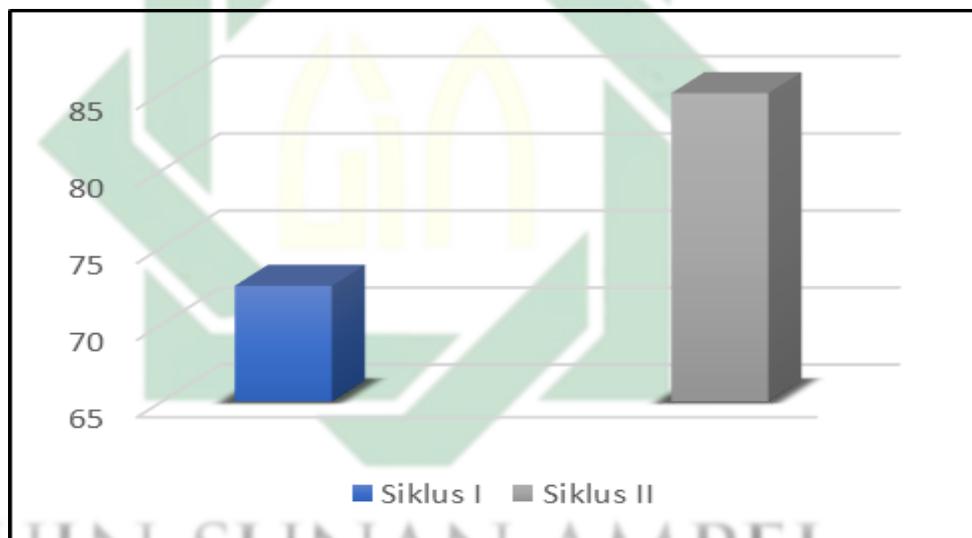


Diagram 4.1

Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hasil diagram 4.1 di atas menunjukkan bahwasanya hasil observasi aktivitas guru pada siklus II mendapatkan skor 90,6 skor tersebut lebih besar dibandingkan pada siklus I hanya mendapatkan 71,5

2) Hasil Observasi Aktivitas Anak

Observasi yang dilakukan pada siklus I dan siklus II ada perbedaan yang akan dijelaskan pada diagram berikut ini.

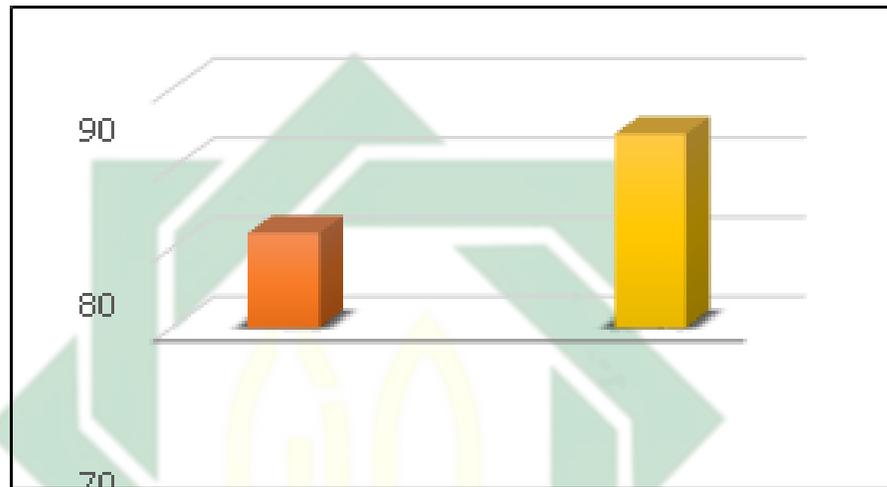


Diagram 4.2

Hasil Observasi Aktivitas Anak

Hasil diagram 4.2 menunjukkan bahwa hasil aktivitas anak pada siklus I 65,6 sedangkan pada siklus II meningkat 81,2

2. Peningkatan pembelajaran steam untuk meningkatkan konsentrasi

Awalnya anak kelompok B (Al- Goffar) RA Darun Najah sukodono sidoarjo, banyak yang mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, kemudian peneliti melakukan observasi untuk mengetahui konsentrasi anak. Ketika observasi banyak anak yang belum tuntas. Peningkatan

terjadi setelah terjadi siklus I dan semakin meningkat pada siklus II hingga bisa dikatakan melebihi nilai minimum. Berikut ini merupakan hasil keterampilan kelompok B RA Darun Najah Sukodono.

a. Pra siklus

Sebelum diterapkan metode penelitian pada kelompok B RA Darun Najah Sukodono anak yang belum tuntas 12 anak dan 4 anak yang tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh 37,63 dengan prosentase 25%. Metode yang digunakan oleh guru belum begitu maksimal, karena guru hanya memberi contoh sederhana saja dan anak-anak juga kurang memahaminya steam dengan benar, serta anak-anak bermain sendiri ketika guru menjelaskan. Hasil konsentrasi dapat dilihat dari diagram 4.3 ini

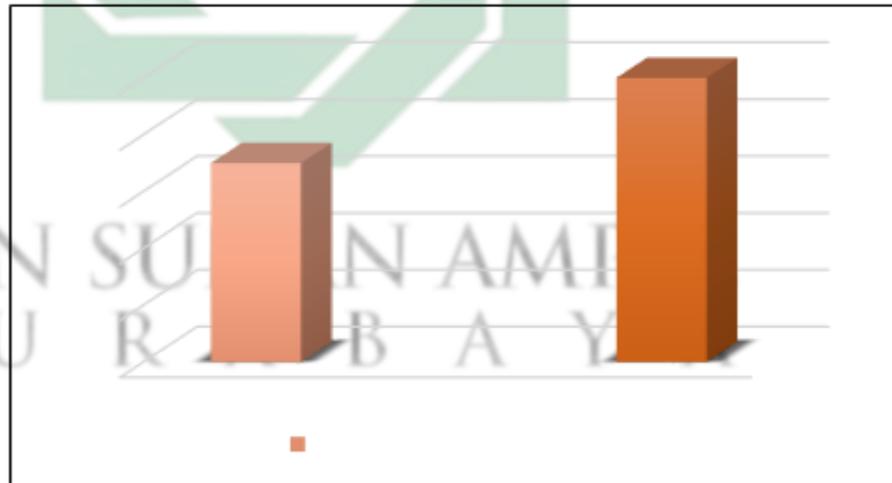


Diagram 4.3

pra siklus

b. Siklus I

Anak mengalami peningkatan pada siklus I. Anak yang tuntas pada siklus I berjumlah 9 dan yang belum tuntas berjumlah 7 anak. Hasil rata-rata 67,18 dengan prosentase 56% Nilai yang diperoleh pada siklus I merupakan nilai yang di bawah nilai minimum hal ini disebabkan karena aktivitas guru yang dirasa kurang maksimal sehingga anak kurang bersemangat. Berikut ini diagram mengenai konsentrasi.

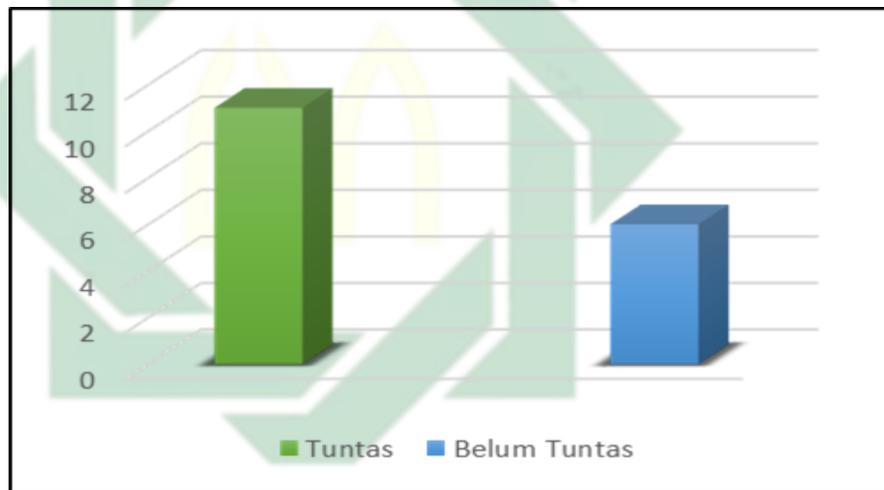


Diagram 4.4
Meningkatkan konsentrasi anak siklus I

c. Siklus II

Pada siklus II anak mengalami peningkatan konsentrasi. Anak yang tuntas berjumlah 12 dan 4 anak belum tuntas. Nilai rata-rata yang

diperoleh 83,3 dengan prosentase 75%. Berikut ini diagram keterampilan konsentrasi anak kelompok B (Al- Goffar).

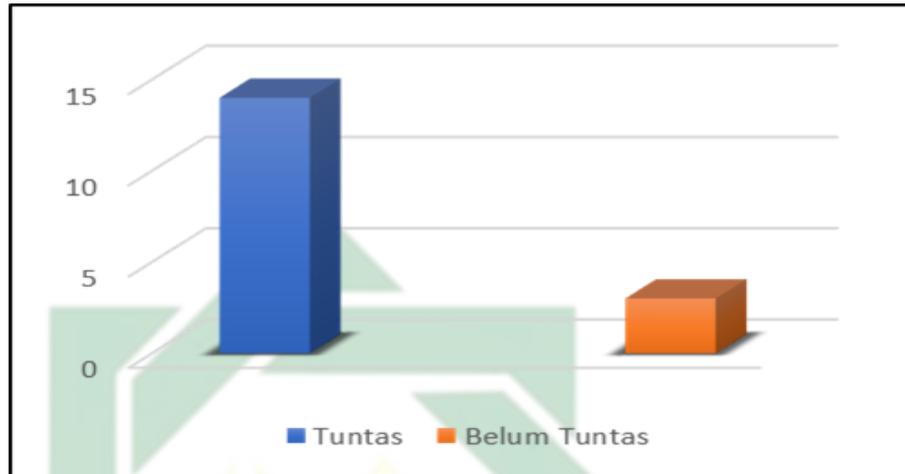


Diagram 4.5

Meningkatkan Konsentrasi Anak Siklus II

d. Perbandingan steam untuk meningkatkan konsentrasi

Ketrampilan steam anank mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan hingga di atas 75.

Berikut ini diagram perbandingan ketuntasan anak pra siklus.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

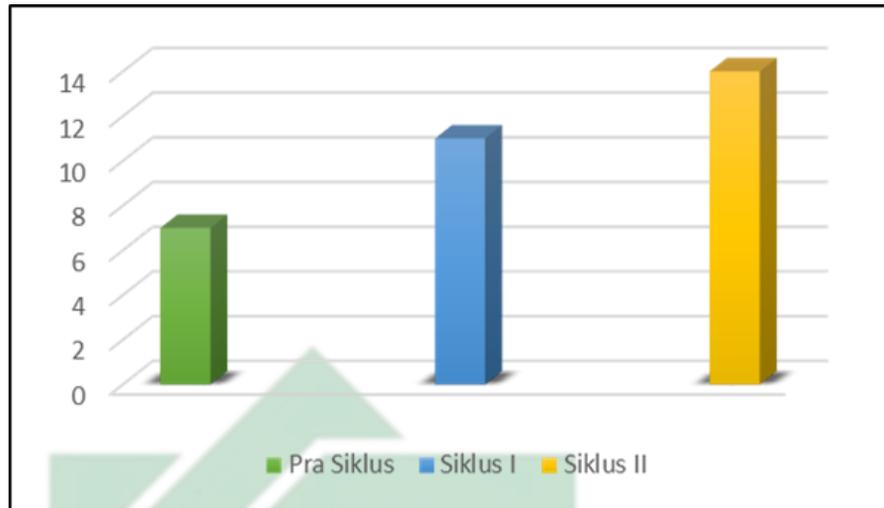


Diagram 4.6

Perbandingan Meningkatkan Konsentrasi

e. Perbandingan secara keseluruhan

Perbandingan meningkatkan konsentrasi mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II, peningkatan samapai di atas nilai maksimal yaitu 75 dan prosentase 75%. Berikut ini diagram perbandingan secara keseluruhan dari observasi aktivitas guru dan anak secara ketuntasan anak dalam keterampilan dalam bermain steam pra siklus.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

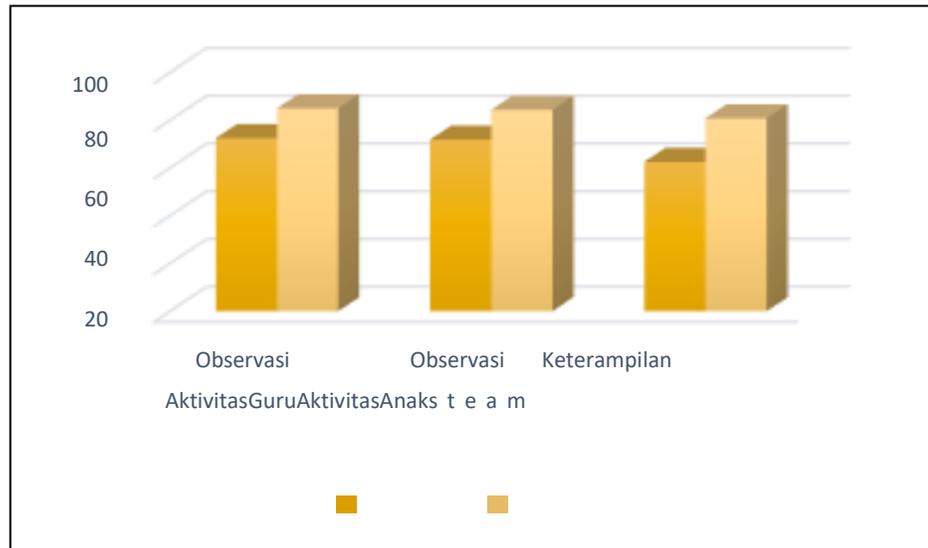


Diagram 4.7

Perbandingan Secara Keseluruhan

Tabel 4.8

Hasil Peningkatan Keseluruhan

No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Hasil Aktivitas Guru	71,5	90,6	19,1
2	Hasil Aktivitas Anak	65,6	81,2	15,6

3	Peningkatan Konsentrasi	67,18	83,3	16,12
---	----------------------------	-------	------	-------



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Hasil penelitian tentang penilaian pembelajaran STEAM untuk meningkatkan konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun di RA Darun Najah sukodono sidoarjo dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan pembelajaran STEAM untuk meningkatkan keterampilan konsentrasi anak usia 5-6 tahun di RA Darun Najah sukodono sidoarjo dilaksanakan dengan baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil nilai aktivitas guru meningkat 71,5 pada siklus I menjadi 90,1 pada siklus II. Aktivitas anak pun meningkat dari 65,6 pada siklus I menjadi 81,2 pada siklus II. Dari hasil peningkatan aktivitas guru dan anak adalah 19,1 dan 15,6
2. Ada peningkatan konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun di RA Darun Najah Sukodono Sidoarjo. Hal tersebut terbukti dari hasil prosentase anak yang mendapatkan nilai konsentrasi siswa sekurangnya BSH pada siklus I yakni 56% dengan nilai rata-rata 67,18 kemudian dalam siklus II hasil Skor konsentrasi Anak meningkat dengan prosentase yang mendapatkan nilai sekurangnya BSH adalah 75% dan nilai rata-rata 83,3. Untuk hasil peningkatan konsentrasi adalah 16,12

B. Saran

Keberhasilan atas penelitian ini terdapat beberapa saran-saran untuk sekolah dan guru.

1. Bagi Guru

Penyampaian pembelajaran harus lebih menarik dan banyak menggunakan media dan metode yang lebih menarik lagi agar anak tidak cepat bosan dan lebih semangat.

2. Bagi penelitian lanjutan.

Perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan metode dan media yang belum pernah dilakukan oleh anak agar hasil yang diperoleh dapat lebih meningkat lagi.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Mujib, Abdul, d. (2006). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana.
- Aprilina, M. R. (2018). *Pengembangan Soft Skills Peserta Didik melalui Integrasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics (STEAM)*.
- Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Prasetyo Bambang, L. M. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basrowi, S. (2008). *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dilts, R. (2010). *Profesionalisasi Guru Melalui Pendidikan Tindakan Kelas*. Medan: Pasca Sarjana Unimed.
- Ekawarna. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Referensi.
- Joenaidy, A. M. (2019). *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Laksana.
- Khoironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Golden Age Hamzanwadi University*, 3(1).
- Komaini, A. (2019). *Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembang Profesi Pendidik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: Pustaka Abadi.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Parapat, A. (2020). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Panduan Orangtua, Guru, Mahasiswa, dan Praktisi PAUD*. Tasikmalaya: EDU Publisher.

- Putri, S. U. (2019). *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Rahmayanti, A. (2018). Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Melalui Bermain Tangkap Bola pada Anak . *Universitas Sriwijaya* .
- Farwafi Ratna , K. M. (2021). *STEAM Education Dukung Merdeka Belajar*. Riau: Dotplush Publisher.
- Kurniati Rido, d. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Aprianta.
- Samodaya, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Santoso, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Siantajani, Y. (2020). *Konsep dan Praktek STEAM di PAUD*. Semarang: PT Sarang 100 Aksara.
- Wahyuningsih Siti , d. (2019). Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Obsesi*, 4(1).
- Subagyo, J. (2006). *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. Rineke Cipta.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A