

**MELATIH KONSENTRASI MELALUI PERMAINAN SENSORIMOTOR PADA ANAK KELOMPOK B (STUDY KASUS TK NEGERI 01 PULOGADUNG JAKARTA TIMUR)****Septiyani Endang Yunitasari^{1*}, Sri Juani Purwaningsih², Sri Endah Wahyuningsih³, Sitti Zaifan⁴, Yunaini⁵**Universitas Pancasakti Bekasi, Indonesia^{1,2,3,4,5}seyseysepty@gmail.com^{1*}, sjpurwaningsih@gmail.com²,indahningsih2212@gmail.com³, ujhakuya260@gmail.com⁴,yunainiyun4706@gmail.com⁵**INFO ARTIKEL****ABSTRAK****Diterima** : 05-01-2023**Direvisi** : 10-01-2023**Disetujui** : 11-01-2023**Kata kunci:**Anak Berkebutuhan Khusus;
Konsentrasi; Sensorimotor.**Keywords:** Children with disabilities; Concentration; Sensorimotor.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya siswa yang memiliki kesulitan untuk berkonsentrasi di TK Negeri Pulo Gadung 01 Jakarta Timur. Berdasarkan masalah yang ada maka penelitian berfokus pada siswa yang kesulitan berkonsentrasi ketika belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan permainan sensorimotor yang digunakan untuk melatih konsentrasi dan mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan permainan sensorimotor. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dalam menerapkan permainan sensorimotor auditoris dengan menggunakan buku cerita pop up pada awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, hal tersebut dilakukan karena agar anak itu menjadi tertarik dengan kelanjutan ceritanya sehingga anak akan giat dalam belajar dan menyelesaikan tugasnya, pada permainan sensorimotor proprioseptif dengan menggunakan permainan lego dan *puzzle* yang biasanya dilakukan pada saat sudut pengaman, ketika anak sudah menyelesaikan semua tugasnya. Hasil penerapan permainan sensorimotor ini dapat meningkatkan konsentrasi anak ditandai anak sudah mulai fokus dalam pembelajaran, ketika bermain anak belajar dan selalu berkreasi dalam menggunakan media permainan, dan menjadi tertarik sehingga anak lebih giat dalam belajar serta mampu mengerjakan tugasnya dengan baik.

ABSTRAK

This study is motivated by the existence of students who have difficulty concentrating at Pulo Gadung 01 State Kindergarten, East Jakarta. Based on the existing problems, the research focuses on students who have difficulty concentrating when learning. The purpose of this study is to describe the application of sensorimotor games used to train concentration and find out the supporting and inhibiting factors for the application of sensorimotor games. This research uses qualitative. The results showed that the teacher in applying auditory sensorimotor games by using pop up storybooks at the beginning of learning and at the end of learning, this is done because so that the child becomes interested in the continuation of the story so that the child will be active in learning and completing his assignments, in proprioceptive sensorimotor games by using lego and puzzle games which are usually done during the safety corner, when the child has completed all his tasks. The results of the application of sensorimotor games can improve children's concentration, marked that children have begun to focus on learning, when playing children learn and are always creative in using game media, and become interested so that children are more active in learning and able to do their tasks well.

*Author: Septiyani Endang Yunitasari

Email : seyseysepty@gmail.com

Pendahuluan

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

Karena mengutip pendapat dari Mayesty dalam Sujiono menyatakan bahwa “bagi seorang anak, bermain merupakan kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan”. Permainan merupakan suatu bentuk aktivitas bermain yang dikendalikan oleh peraturan dengan kesepakatan bersama yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar untuk anak (Siregar et al., 2018). Anak-anak perlu bereksplorasi, mendapatkan pengalaman, dan menerima umpan balik dari tindakan mereka pada suatu objek yang berkembang dari tahap sensorimotor ketahap pra-operasional (Wardani, 2022).

Berdasarkan observasi dikelas B TK Negeri Pulo Gadung 01 Jakarta Timur terdapat anak yang kesulitan untuk berkonsentrasi ketika belajar dan membutuhkan bimbingan khusus (Devianti et al., 2020). Ketika diajak berbicara dengan guru dia tidak memperhatikan dan memalingkan muka, sering tidak mau mengerjakan tugas, dan dia suka main-main sendiri di kelas. Selain itu, ada juga siswa lain yang sering mengobrol dengan temannya dan tidak memperhatikan guru, mengganggu temannya yang sedang mengerjakan, hal ini menunjukkan bahwa situasi pembelajaran di kelas ini belum kondusif, masih ada anak yang belum bisa konsentrasi ketika belajar (Anhusadar, 2016).

Berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa dikelas B terdapat 5 orang anak yang kesulitan ketika belajar dan membutuhkan bimbingan khusus dari guru (Hasanah & Lena, 2021). Peneliti melakukan wawancara awal dengan guru kelas B mengenai strategi yang digunakan yang digunakan dalam mengatasi anak yang sulit konsentrasi ketika pembelajaran. Menurut hasil wawancara itu guru kelas B menyatakan apabila ada anak yang mulai tidak konsentrasi ketika pembelajaran, guru kelas disini biasanya memperhatikan anak itu dahulu, menarik perhatian anak itu dengan permainan yang merangsang kemampuan sensorimotornya seperti permainan menggunakan indera pendengaran (*auditoris*) dengan bercerita dan tebak-tebakan menggunakan media buku pop up yaitu sebuah buku yang mengandung unsur 3 dimensi ketika halaman dibuka bagian dalamnya dapat menghasilkan gerakan, serta memberikan visualisasi yang lebih menarik untuk meningkatkan pemahaman anak terkait materi. Selain itu, juga ada permainan lain yang merangsang koordinasi indera peraba atau tangan (*proprioseptif*) seperti meronce dan lego, penggunaan permainan ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan anak-anak menjadi tertarik serta antusias dalam mengikuti

pembelajaran, permainan sensorimotor juga dapat merangsang perkembangan motorik dan kognitif anak (Aprinawati, 2017).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan permainan sensorimotor yang digunakan untuk melatih konsentrasi dan mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan permainan sensorimotor yang digunakan untuk melatih konsentrasi anak kelompok B TK Negeri 01 Pulogadung (Basri, 2021).

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian studi kasus. Menurut pendapat Creswell, Penelitian Kualitatif adalah suatu pendekatan untuk menjelajahi dan melakukan pemahaman atau maksud dari setiap seseorang maupun kelompok mengenai masalah sosial atau pribadi (Fitrah, 2018). Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk mengetahui suatu kondisi dengan mendeskripsikan secara terperinci dan mendalam secara alamiah, mengenai bagaimana sebenarnya yang terjadi di lapangan.

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri 01 Pulogadung Jakarta Timur dengan subjek penelitian guru kelas dan 5 siswa kelompok B, adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah guru kelas kelompok B dan kepala sekolah. Dokumentasi berasal dari dokumen pribadi berupa rekaman suara, foto dokumentasi kegiatan anak dan media yang digunakan ketika penerapan permainan sensorimotor. Sedangkan dokumen resmi yaitu seperti catatan harian perkembangan anak atau penilaian anak, perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Observasi dalam penelitian ini dilakukan beberapa kali dengan menggunakan pedoman instrument observasi untuk siswa menggunakan indikator konsentrasi belajar yang disusun berdasarkan pendapat tersebut (Tias, 2017).

Hasil Dan Pembahasan

Guru kelas kelompok B TK Negeri 01 Pulogadung Jakarta Timur menerapkan permainan sensorimotor auditoris dengan menggunakan buku cerita pop up pada awal pembelajaran dan dilanjut di akhir pembelajaran, hal tersebut dilakukan karena agar anak menjadi tertarik dengan kelanjutan ceritanya sehingga akan giat dalam belajar dan menyelesaikan tugasnya. Selain itu, juga dengan menerapkan permainan propioseptif menggunakan lego dan puzzle pada saat anak-anak telah menyelesaikan semua tugasnya. Tahapan kegiatan pembelajaran menerapkan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi secara rinci disusun sebagai berikut:

Berdasarkan hasil observasi di kelas kelompok B dalam pembelajaran anak dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan guru, proses pembelajaran di kelas kelompok B yang diterapkan pada anak sudah sesuai dengan pendidikan anak usia dini (PAUD) di Indonesia yaitu dengan menggunakan pendekatan belajar sambil bermain atau dikenal dengan istilah 3B yaitu Bercerita, Bernyanyi, dan Bermain.

Dalam proses pembelajaran ini guru menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik. Melalui penggunaan media yang menarik yaitu dengan permainan, menjadi faktor pemicu agar anak lebih konsentrasi lagi ketika belajar. Berdasarkan hasil observasi konsentrasi,

penerapan permainan sensorimotor membuat perubahan pada anak menjadi lebih konsentrasi, fokus memperhatikan sumber informasi dan materi yang disampaikan guru serta bisa mengerjakan tugasnya dengan baik. Anak yang mengalami kesulitan konsentrasi juga menjadi bisa menjawab pertanyaan dari guru, dimana sebelumnya dia sering tidak mau menjawab pertanyaan guru hanya diam dan malu-malu (Rohmah, 2021).

Kemampuan konsentrasi anak yang berbeda dikarenakan beberapa penyebab yang membuat anak tersebut sulit untuk berkonsentrasi ketika belajar, baik karena faktor internal maupun dari faktor eksternal, faktor penyebab anak sulit berkonsentrasi ketika belajar menurut guru kelas B kurang minatnya anak dalam belajar, kurangnya motivasi orang tua, kondisi kesehatan, karena apabila anak sakit anak kurang bisa konsentrasi dengan sepuuhnya.

Dalam penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak yang dilakukan, terdapat faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapan permainan tersebut, faktor yang mendukung seperti ketersediaan media, permainan sensorimotor dapat menambah wawasan anak, dapat menambah kosakata anak, dapat mengembangkan aspek perkembangan seperti sosial emosional dimana anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya sedangkan faktor yang menghambat yaitu pengkondisian anak terkadang anak belum bisa fokus ke depan dan tiap anak memiliki karakteristik dan tingkat konsentrasi yang berbeda, apalagi dengan waktu pembelajaran yang terbatas saat ini, selain itu faktor yang menghambat lainnya yaitu jumlah media yang kurang.

Fasilitas atau media dan alat permainan terutama dalam hal melatih konsentrasi anak di TK Negeri 01 Pulogadung Jakarta Timur sudah tersedia dan bermacam-macam jenisnya seperti lego, *puzzle*, balok, buku cerita, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah banyak hambatan yang dialami guru namun kepala sekolah disini berusaha untuk mengatasi hambatan-hambatan yang dialami guru tersebut, sedangkan pada saat pembelajaran di kelas dalam menangani anak terutama yang mengalami gangguan konsentrasi belajar, para guru bekerja sama dengan orang tua untuk sama-sama mendampingi anak ketika belajar, bentuk pendampingannya yaitu menggunakan bantuan media seperti gambar, warna dan sebagainya.

Pada dasarnya anak usia dini memiliki karakteristik daya konsentrasi yang pendek tidak bisa memfokuskan perhatian yang lama seperti orang dewasa. Richard dalam Aris Priyanto juga berpendapat bahwa “Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek”. Anak-anak yang tidak bisa duduk diam di kelas, berlari-lari di dalam kelas, mengobrol sendiri dengan teman dan tidak memperhatikan guru menjadi hal yang biasa terjadi ketika pembelajaran. Mengingat sebagian besar anak seusia mereka banyak melibatkan aktivitas fisik dan suka bermain. Namun hal tersebut tidak bisa dibiarkan begitu saja, guru harus menarik perhatian anak agar bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Apabila anak belum memiliki daya konsentrasi yang baik maka akan menghambat proses belajarnya dan juga akan menghambat segala aspek pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai tahapannya.

Penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak ketika belajar sudah sesuai dasar pendidikan anak usia dini yaitu dengan belajar sambil bermain membuat siswa menjadi lebih konsentrasi dalam pembelajaran. Ketika bermain secara

tidak langsung anak belajar dan fokus berkreasi menggunakan media permainan sensorimotor seperti permainan lego dan bobic yang terdapat di kelas B. Berdasarkan hasil penelitian penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok B, guru kelas kelompok B menerapkan permainan sensorimotor auditoris dengan menggunakan buku cerita pop up pada awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, hal tersebut dilakukan karena agar anak itu menjadi tertarik dengan kelanjutan ceritanya sehingga anak akan giat dalam belajar dan menyelesaikan tugasnya. Selain itu juga, guru menerapkan permainan sensorimotor proprioseptif dengan menggunakan permainan lego dan puzzle yang biasanya dilakukan pada saat sudut pengaman, ketika anak sudah menyelesaikan semua tugasnya. Guru kelas kelompok B sudah menerapkan aktivitas yang dapat melatih atau meningkatkan konsentrasi anak dari teori LUPA (Latihan, Ulangi, Perhatian, Asosiasi) oleh Salman Rusydie. Mulai dari aktivitas latihan yang pastinya sudah dilakukan dengan kegiatan membuat karya, mengerjakan lembar kerja, melafalkan do'a atau materi yang masuk dalam aspek NAM, semua aktivitas dalam pembelajaran yang dilakukan tersebut merupakan cara anak berlatih agar mampu mengembangkan aspek perkembangannya sesuai tahapan dan siap untuk menempuh pendidikan selanjutnya.

Aktivitas mengulangi materi pembelajaran sebelumnya tidak sering dilakukan karena waktu pembelajaran masa kenormalan baru ini yang sangat terbatas, namun materi yang masuk dalam aspek NAM seperti melafalkan niat sholat, membaca surat-surat pendek, dan lain sebagainya, terus dilakukan guru karena untuk pengambilan nilai. Untuk komponen perhatian juga sudah dilakukan guru sebagaimana mestinya, sebagai guru harus memberi perhatian kepada setiap siswa. Penerapan permainan sensorimotor, membuat perubahan pada siswa menjadi lebih konsentrasi, fokus memperhatikan sumber informasi dan materi yang disampaikan guru serta bisa mengerjakan tugasnya dengan baik.

Anak yang mengalami kesulitan konsentrasi juga menjadi bisa menjawab pertanyaan dari guru, dimana sebelumnya dia sering tidak mau menjawab pertanyaan guru hanya diam dan malu-malu. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti mengenai penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak kelompok B di TK Negeri 01 Pulogadung Jakarta Timur terdapat kesesuaian antara teori-teori yang dijabarkan sebelumnya dengan fakta yang ada di lapangan, yang menunjukkan bahwa permainan sensorimotor bisa melatih konsentrasi anak, yang dapat dilihat dari perubahan kemampuan konsentrasi anak kelompok B menjadi lebih baik saat penerapan permainan sensorimotor.

Adanya media permainan-permainan untuk melatih konsentrasi itu juga didukung sekolah dengan menyediakan fasilitas media dan alat permainan yang banyak dan bermacam-macam sesuai dengan penelitian yang dilakukan Fitriyaningsih, D., & Karmila, M. (2013) bahwa Hasil analisis ditandai peningkatan skor rata-rata kelas perubahan sikap perilaku dan observasi anak. Rata-rata peningkatan skor kelas Anak TK Negeri 01 Pulogadung Jakarta Timur, pada kondisi awal sebesar 23,8% (rendah) kemudian meningkat menjadi 66,7% (Sedang) pada siklus I, dan akhirnya meningkat menjadi 80,9% (tinggi) pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan konsentrasi dapat ditingkatkan melalau kegiatan meronce.

Hartati (2005: 94) dengan bermain dapat melatih konsentrasi, (pemusatan perhatian pada tugas tertentu), seperti melatih konsep dasar warna, bentuk, dan lain lain. Pada penelitian ini dapat diketahui bahwa, penggunaan metode permainan sensorimotor berpengaruh positif untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak.

Permainan sensorimotor dapat berupa permainan visual, taktil, vestibular, preprioseptif, auditoris, dan kinestetik. Pada penelitian ini permainan sensorimotor yang digunakan dibatasi pada permainan taktil dan preprioseptif. Alasan peneliti memilih jenis permainan ini karena dalam permainan taktil dan preprioseptif memadukan koordinasi mata dan tangan yang dapat memfokuskan pandangan subjek pada media permainan sehingga dapat berpengaruh pada konsentrasi belajar subjek.

Penggunaan metode bermain seperti permainan sensorimotor memiliki pengaruh yang positif terhadap permasalahan anak seperti permasalahan konsentrasi belajar. permainan sensorimotor merupakan permainan yang mengandalkan indera dan gerakan-gerakan tubuh, misalnya keasyikan saat mendengar suara air, menhisap mie, anak-anak juga menikmati berbagai tekstur yang mereka rasakan saat bermain dengan pasir atau adonan terigu. penggunaan permainan sensorimotor ini karena dalam permainan ini mengandalkan semua indera dan gerakan motorik.

Soetjingsih juga menambahkan bahwa permainan puzzle juga dianggap sebagai alat permainan edukatif yang mengandung nilai pendidikan sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak, yaitu berfungsi untuk merangsang perkembangan fisik, sosial, bahasa dan kognitif pada anak. Hal ini terbukti bahwa peserta didik di Lembaga pendidikan usia dini sulit dalam menentukan atau menyebutkan suatu bendera negara. Para gurupun memulai dengan pengenalan negara melalui banyak cara, mulai dari bernyanyi, bercerita, menonton video dan ditutup dengan permainan puzzle dan setelah bermain dengan puzzle dan sedikit tebak-tebakan, daya ingat anak semakin tajam dan mampu menyebutkan nama suatu negara dari suatu bendera.

Menurut hasil wawancara peneliti dengan guru kelas kelompok B, terdapat faktor yang mendukung penerapan permainan sensorimotor untuk melatih konsentrasi anak yaitu ketersediaan media, dapat menambah wawasan anak, menambah kosakata anak, dapat mengembangkan aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan sosial emosional yang dapat membuat anak bersosialisasi dengan teman temannya, sedangkan faktor yang menghambat adalah guru mengalami kesulitan dalam pengkondisian siswa terkadang anak belum bisa fokus ke depan dan tiap anak memiliki karakteristik dan tingkat konsentrasi yang berbeda, apalagi dengan waktu pembelajaran yang terbatas saat ini, selain itu faktor yang menghambat lainnya yaitu jumlah atau kuantitas media yang kurang, di sekolah ini memiliki buku cerita pop up yang sedikit hanya ada satu set karena media ini membutuhkan biaya yang banyak.

Kesimpulan

Guru kelas kelompok B menerapkan permainan sensorimotor auditoris dengan menggunakan buku cerita pop up pada awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, hal tersebut dilakukan karena agar anak menjadi tertarik dengan kelanjutan ceritanya sehingga anak akan giat dalam belajar dan menyelesaikan tugasnya. Selain itu juga, guru menerapkan permainan sensorimotor proprioseptif dengan menggunakan permainan lego

dan Puzzle yang biasanya dilakukan pada saat sudut pengaman, ketika anak sudah menyelesaikan semua tugasnya.

Penerapan permainan sensorimotor membuat perubahan pada siswa menjadi lebih konsentrasi, fokus memperhatikan sumber informasi sehingga materi yang disampaikan guru bisa mengerjakan tugasnya dengan baik dan siswa yang mengalami kesulitan konsentrasi juga menjadi bisa menjawab pertanyaan dari guru, dimana sebelumnya siswa tersebut sering tidak mau menjawab pertanyaan. Permainan sensorimotor dapat melatih konsentrasi anak, menambah wawasan anak, menambah kosakata anak, mengembangkan aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan sosial emosional yang dapat membuat siswa bersosialisasi dengan teman-temannya.

Bibliografi

- Anhusadar, L. (2016). Kreativitas Pendidik di Lembaga PAUD. *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 9(1), 76–93.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72–80. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>
- Basri, H. (2021). Optimalisasi peran guru pendidikan anak usia dini yang proporsional. *EDUCHILD (Journal of Early Childhood Education)*, 1(1), 29–45.
- Devianti, R., Sari, S. L., & Bangsawan, I. (2020). Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(02), 67–78.
- Djamalilleil, S. F., Rosmaini, R., & Dewi, N. P. (2020). Hubungan Kualitas Tidur Terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Baiturahmah Padang Angkatan 2018. *Journal Health and Medical Journal*, 3(1), 43–50.
- Fitrah, M. (2018). *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Hasanah, A., & Lena, M. S. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3296–3307. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.526>
- Ita, E. (2018). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di TK Rutosoro Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada Flores Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 45–52. <https://doi.org/10.24269/dpp.v6i1.889>
- Nusufi, M. (2016). Melatih Konsentrasi Dalam Olahraga. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 15(2), 54–61. <https://doi.org/10.24114/jik.v15i2.6139>
- Rohmah, F. (2021). *Melatih konsentrasi melalui permainan sensorimotor pada anak kelompok A dalam pembelajaran masa kenormalan baru di RA Muslimat NU 10*

Banin Banat Gresik. UIN Sunan Ampel Surabaya.

Siregar, N. M., Budiningsih, M., & Novitasari, E. F. (2018). Model latihan kelentukan berbasis permainan untuk anak usia 6 sampai 12 tahun. *Prosiding Seminar Dan Lokakarya Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta*, 3(01), 75–87.

Sugiarto, S. (2021). Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa melalui Pendidikan Anak Usia DinI. *Jurnal Mubtadiin*, 7(01), 185–201.

Tias, I. W. U. (2017). Penerapan model penemuan terbimbing untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(1).

Wardani, H. K. (2022). PEMIKIRAN TEORI KOGNITIF PIAGET DI SEKOLAH DASAR. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7–19.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).