

**UJI VALIDITAS ISI MODUL “*PLAY TO FOCUS*” DALAM
MELATIH KONSENTRASI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
TK AL-AQSHA KOTA JAMBI**

SKRIPSI



**Diajukan oleh:
ZAHRA CHAIRUNNISA
G1C120068**

**PROGRAM STUDI S1 PSIKOLOGI
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2025

**UJI VALIDITAS ISI MODUL “*PLAY TO FOCUS*” DALAM
MELATIH KONSENTRASI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
TK AL-AQSHA KOTA JAMBI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Psikologi
Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Jambi
Untuk Memenuhi Sebagian dari Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi



Oleh:
ZAHRA CHAIRUNNISA
NIM. G1C120068

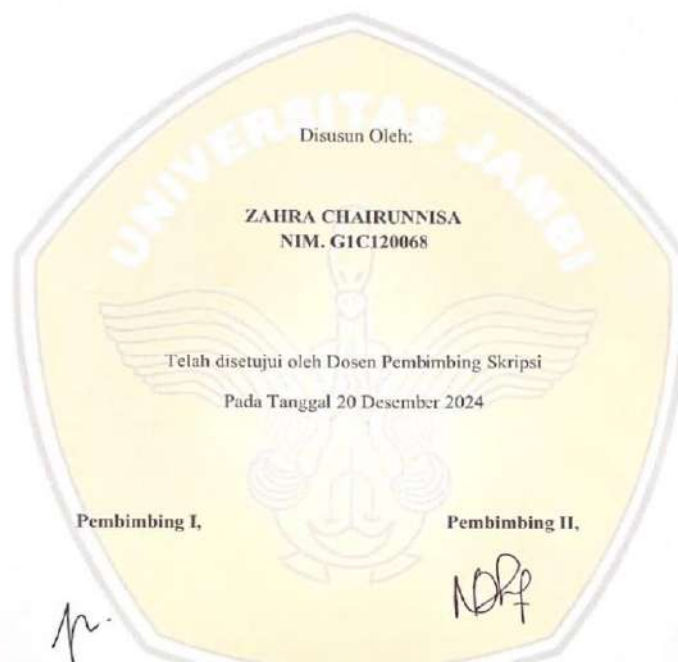
PROGRAM STUDI S1 PSIKOLOGI
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS JAMBI

2025

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

PERSETUJUAN SKRIPSI

UJI VALIDITAS ISI MODUL "*PLAY TO FOCUS*" DALAM MELATIH
KONSENTRASI PADA ANAK USIA 5- 6 TAHUN DI TK AL-AQSHA KOTA JAMBI



Yun Nina Ekawati, S.Psi, M.Psi., Psikolog.
NIP. 198306262014042002

Nurul Hafizah, M.Psi., Psikolog.
NIP. 199604282022032022

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul **UJI VALIDITAS ISI MODUL “PLAY TO FOCUS”**
DALAM MELATIH KONSENTRASI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
AL-AQSHA KOTA JAMBI yang disusun oleh Zahra Chairunnisa, NIM.
G1C120068 telah dipertahankan didepan Tim Penguji pada tanggal 14 Februari
2025 dan dinyatakan lulus.

Susunan Tim Penguji

Ketua : Jelpa Periantalo, S.Psi., M.Psi.

Sekretaris : Marlita Andhika Rahman, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Anggota : 1. Yun Nina Ekawati, S.Psi., M.Psi., Psikolog.
2. Nurul Hafizah, M.Psi., Psikolog.

Disetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Yun Nina Ekawati, S.Psi., M.Psi., Psikolog.

Nurul Hafizah, M.Psi., Psikolog.

NIP. 198306262014042002

NIP. 199604282022032022

Diketahui,

Dekan

Ketua Jurusan Psikologi

Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan

Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan

Universitas Jambi

Universitas Jambi

Dr. dr. Humaryanto, Sp.OT., M.Kes.

Dessy Pramudiani, S.Psi., M.Psi., Psikolog

NIP. 197302092005011001

NIP. 197903132006042008

PERSETUJUAN SKRIPSI

UJI VALIDITAS ISI MODUL “*PLAY TO FOCUS*” DALAM MELATIH KONSENTRASI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-AQSHA KOTA JAMBI

Disusun Oleh
Zahra Chairunnisa
NIM. G1C120068

Telah Dipertahankan dan Dinyatakan Lulus Dihadapan Penguji
Pada Tanggal 14 Februari 2025

Pembimbing I : Yun Nina Ekawati, S.Psi., M.Psi., Psikolog
Pembimbing II : Nurul Hafizah, M.Psi., Psikolog.
Penguji I : Jelpa Periantalo, M.Psi., Psikolog.
Penguji II : Marlita Andhika Rahman, S.Psi., M.Psi., Psikolog

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zahra Chairunnisa

NIM : G1C120068

Program Studi : Program Studi S1Psikologi

Judul Skripsi : Uji Validitas Isi Modul “*Play to Focus*” Dalam Melatih Konsentrasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tugas akhir skripsi saya yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari dapat dibuktikan bahwa tugas akhir skripsi ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Jambi, 25 Desember 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Zahra Chairunnisa

NIM. G1C120068

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Uji Validitas Isi Modul *“Play to Focus”* Dalam Melatih Konsentrasi Pada Anak Usia 5- 6 Tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi” ini tepat pada waktunya.

Pertama-tama, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak- pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini sehingga dapat menambahkan ilmu dan wawasan sesuai dengan bidang studi penulis tekuni, yaitu sebagai berikut:

1. Prof. Dr. Helmi, S.H., M.H selaku Rektor Universitas Jambi.
2. Dr. dr. Humaryanto, Sp.OT., M.Kes. selaku Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Jambi.
3. Ibu Dessy Pramudiani, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Ketua Jurusan Psikologi Universitas Jambi.
4. Ibu Yun Nina Ekawati, S.Psi., M.Psi., Psikolog. selaku Koordinator Prodi Psikologi Universitas Jambi sekaligus Dosen Pembimbing utama yang telah membantu, membimbing, dan mendampingi proses penyusunan proposal skripsi penulis.
5. Ibu Nurul Hafizah, M.Psi., Psikolog. Selaku dosen pembimbing pendamping skripsi yang telah membantu, membimbing penulis dalam penyusunan proposal skripsi.
6. Ibu Verdiantika Annisa, M.Psi., Psikolog. Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah tulus membimbing penulis selama dibangku perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Psikologi Universitas Jambi yang telah tulus mendidik dan membimbing penulis dalam berproses dan mengembangkan diri selama di bangku perkuliahan.
8. Kepada pihak TK Al-Aqsha Kota Jambi yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di TK Al-Aqsha Kota Jambi.

9. Kepada Ibu Siti Khadijah selaku kepala sekolah TK Al-Aqsha Kota Jambi sekaligus Dosen lapangan magang yang telah membantu dan memberikan dukungan selama menyelesaikan proposal skripsi penulis.
10. Pada orang tua yang penulis cintai, sayangi dan saya banggakan, yaitu Almarhum Bapak Mulyadi dan Ibu Gustiati, serta kepada kedua kakak laki-laki saya, yaitu Muhammad Iqbal dan M. Aziz Al-Faridzi yang telah memberikan doa, dukungan dan mendengarkan keluh kesah penulis selama menyelesaikan proposal skripsi ini.
11. Sahabat semasa SMP penulis, Fara, Nia, Ai, Tesa, Aisy, Cia, Atul, Rifa yang selalu memberikan dukungan, menghibur penulis dan mendengarkan keluh kesah penulis selama menyelesaikan proposal skripsi ini.
12. Sahabat semasa SMA penulis, Caca, Shindy, Syifa yang selalu memberikan dukungan, menghibur penulis dan mendengarkan keluh kesah penulis selama menyelesaikan proposal skripsi ini.
13. Sahabat peneliti selama perkuliahan, Nadila Inessya yang senantiasa mendukung, membantu, dan mendengarkan keluh kesah peneliti selama menyelesaikan proposal skripsi ini.
14. Teman- teman magang penulis, Vanya Nasywa, Siti Raudhatul, dan Putri Sahanaya yang menemani penulis selama kegiatan magang berlangsung dan memberikan dukungan kepada penulis.
15. Kepada seluruh teman- teman Psikologi Universitas Jambi Angkatan 2020, yaitu Psylovaria yang telah memberikan dukungan, telah menghibur penulis, membuat kenangan bersama selama dibangku perkuliahan.
16. Kepada diri sendiri, terima kasih sudah berjuang keras, bersemangat, dan pantang menyerah selama dibangku perkuliahan serta selama proposal skripsi ini dibuat.

Tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan semua, terima kasih banyak atas bantuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini. Penulis menyadari bahwa proposal yang dibuat ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik

dan saran yang dapat membangun sangat dibutuhkan demi kesempurnaan proposal ini.

Jambi, 26 Agustus 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Zahra', with a stylized, flowing script.

Zahra Chairunnisa

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.3.1 Tujuan Umum.....	9
1.3.2 Tujuan Khusus.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Teoritis	9
1.4.2 Manfaat Praktis	9
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	10
1.6 Keaslian Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Anak Usia Dini	14
2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini	14
2.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini	14
2.2 Konsentrasi Belajar.....	15
2.2.1 Pengertian Konsentrasi Belajar	15
2.2.2 Aspek Konsentrasi Belajar	16

2.2.3	Faktor- Faktor mempengaruhi berkonsentrasi belajar.....	16
2.2.4	Ciri-ciri siswa yang mampu berkonsentrasi belajar	17
2.3	Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif.....	18
2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif	18
2.3.2	Fungsi Alat Permainan Edukatif	19
2.3.3	Manfaat Alat Permainan Edukatif	19
BAB III METODE PENELITIAN		21
3.1	Jenis Penelitian	21
3.2	Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	21
3.3	Kerangka Konsep Penelitian	22
3.4	Desain Penelitian	24
3.4.1	Materi dan Peralatan.....	24
3.5	Validator Penelitian.....	25
3.6	Instrumen Penelitian	25
3.6.1	Lembar Validasi.....	25
3.6.2	Blue Print Alat Ukur.....	35
3.6.3	Teknik Penilaian Validasi	37
3.6.4	Validasi Modul	37
3.7	Sumber Data Penelitian	38
3.8	Teknik Analisis Data.....	39
3.8.1	Analisis Deskriptif.....	39
3.9	Waktu Penelitian.....	40
3.10	Prosedur Penelitian	40
3.11	Etika Penelitian.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Gambaran Umum Penelitian	42
4.2	Deskripsi Validator Penelitian	43
4.3	Alur Uji Proses Validitas Modul.....	44
4.4	Hasil Penelitian Modul	48
4.5	Norma	49
4.6	Hasil Deskriptif Penelitian.....	50
4.7	Pembahasan	55

4.8	Keterbatasan Penelitian	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		62
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran	62
5.2.1	Bagi Anak Usia 5-6 Tahun	62
5.2.2	Bagi Orang Tua	63
5.2.3	Bagi Pengajar	63
5.2.4	Bagi Peneliti Selanjutnya	63
DAFTAR PUSTAKA.....		64

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel 3. 1 Definisi Operasional.....	22
Tabel 3. 2 Desain Penelitian.....	24
Tabel 3. 3 Lembar Validitas Modul	25
Tabel 3. 4 Blue Print Alat Ukur.....	35
Tabel 3. 5 Rating Relevansi.....	37
Tabel 3. 6 Waktu Penelitian.....	40
Tabel 4. 1 Validator Berdasarkan Pekerjaan.....	43
Tabel 4. 2 Mekanisme Penilaian Modul “Play to Focus”	44
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Isi Modul	48
Tabel 4. 4 Kriteria Tingkat Validasi Modul.....	50
Tabel 4. 5 Saran dan Masukan dari Validator.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Konsep Penelitian	23
Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi	69
Lampiran 2 Transkrip Wawancara Awal	71
Lampiran 3 Lembar Validitas Modul	84
Lampiran 4 Inform Consent Validator.....	95
Lampiran 5 Pernyataan Expert Judgement.....	98
Lampiran 6 Inform Consent Validator.....	100
Lampiran 7 Pernyataan Expert Judgement.....	103
Lampiran 8 Hasil Lembar Validasi.....	107
Lampiran 9 Modul “Play to Focus”	117
Lampiran 10 Dokumentasi	147
Lampiran 11 Lisensi / Sertifikasi Validator.....	149
Lampiran 12 Turnitin	155

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Penulis memiliki nama lengkap Zahra Chairunnisa yang lahir di Jambi pada tanggal 14 Januari 2003 dari ayah bernama Alm. Mulyadi dan ibu bernama Gustiati sebagai putri terakhir dari tiga bersaudara. Penulis memiliki dua saudara kakak laki-laki yang bernama Muhammad Iqbal dan Muhammad Aziz Al-Faridzi. Penulis menempuh jenjang pendidikan di SD IT Nurul Ilmi Kota Jambi, SMP IT Nurul Ilmi Kota Jambi, dan SMA Islam Al-Falah Kota Jambi. Pada tahun 2020 penulis diterima menjadi mahasiswa dari Jurusan Psikologi, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Jambi. Selama dibangku perkuliahan, penulis pernah mengikuti program pertukaran mahasiswa ke Jakarta pada tahun 2022.

UJI VALIDITAS ISI MODUL “*PLAY TO FOCUS*” DALAM MELATIH KONSENTRASI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-AQSHA KOTA JAMBI

¹Zahra Chairunnisa, ²Yun Nina Ekawati, ³Nurul Hafizah

Program Studi Psikologi, Universitas Jambi /zahraa.chairunnisaa@gmail.com

Program Studi Psikologi, Universitas Jambi /nurulhafizah@unja.ac.id

Program Studi Psikologi, Universitas Jambi /yunninaekawati@unja.ac.id

ABSTRAK

LATAR BELAKANG Konsentrasi adalah pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan. Sering kali anak sulit untuk berkonsentrasi pada saat belajar. Setiap proses belajar memerlukan konsentrasi. Jika konsentrasi pada anak usia dini tidak dilatih dan tidak ditingkatkan maka akan berdampak untuk kedepannya. Oleh karena itu, melatih konsentrasi anak usia 5-6 tahun dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif.

TUJUAN PENELITIAN Untuk mengetahui hasil uji validitas dari isi modul “*Play to Focus*” dalam melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun, untuk mengetahui nilai rata-rata modul “*Play to Focus*”, serta untuk mendapatkan *feedback* dari validator.

METODE Penelitian ini menggunakan uji validitas isi. Terdapat 3 validator pada penelitian ini yang dipilih sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan oleh peneliti yaitu, Psikolog Pendidikan, Psikolog Klinis Anak, dan Guru TK.

HASIL Peneliti mendapatkan hasil validitas modul “*Play to Focus*” yang telah diuji oleh validator memiliki rentang skor 0,66-0,91 yang masuk kedalam kategori tinggi hingga sangat tinggi. Memiliki nilai rata-rata 0,82 yang masuk kategori sangat tinggi. Berdasarkan skor yang didapat, modul “*Play to Focus*” valid dan dapat digunakan dalam melatih konsentrasi anak usia 5-6 tahun.

KESIMPULAN DAN SARAN Modul “*Play to Focus*” dalam melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun memiliki validitas isi yang sesuai untuk digunakan. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan modul dengan melihat efektivitas modul “*Play to Focus*” dalam melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Validitas Isi, Modul, Konsentrasi, Anak Usia 5-6 Tahun.

**CONTENT VALIDITY TEST OF THE “PLAY TO FOCUS” MODULE IN
TRAINING CONCENTRATION IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT TK
AL-AQSHA JAMBI CITY**

¹Zahra Chairunnisa, ²Yun Nina Ekawati, ³Nurul Hafizah

¹Department of Psychology, Jambi University [/zahraa.chairunnisaa@gmail.com](mailto:zahraa.chairunnisaa@gmail.com)

²Department of Psychology, Jambi University [/yunninaekawati@unja.ac.id](mailto:yunninaekawati@unja.ac.id)

³Department of Psychology, Jambi University [/nurulhafizah@unja.ac.id](mailto:nurulhafizah@unja.ac.id)

ABSTRACT

BACKGROUND Concentration is the focusing of the mind on one thing to the exclusion of all other unrelated things. It is often difficult for children to concentrate when learning. Every learning process requires concentration. If concentration in early childhood is not trained and not improved, it will have an impact in the future. Therefore, training the concentration of children aged 5-6 years can be done by using educational game tools.

RESEARCH OBJECTIVE To find out the results of the validity test of the contents of the module "Play to Focus" in training concentration in children aged 5-6 years, to find out the average value of the module "Play to Focus", and to get feedback from the validator.

METHODS This study uses content validity test. There are 3 validators in this study who were selected according to the criteria determined by the researcher, namely, Educational Psychologist, Child Clinical Psychologist, and Kindergarten Teacher.

RESULT Researchers obtained the results of the validity of the module "Play to Focus" which has been tested by the validator has a score range of 0.66-0.91 which is in the high to very high category. Has an average value of 0.82 which is in the very high category. Based on the scores obtained, the module "Play to Focus" is valid and can be used to train the concentration of children aged 5-6 years.

CONCLUSIONS AND SUGGESTIONS Module "Play to Focus" in training concentration in children aged 5-6 years has the appropriate content validity to be used. For further researchers, it is expected to be able to develop the module by looking at the effectiveness of the module "Play to Focus" in training concentration in children aged 5-6 years.

Keywords: Content Validity, Module, Concentration, 5-6 Years Old Children

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah tahapan Pendidikan yang sangat penting dan fundamental karena pada masa ini perkembangan anak pada masa selanjutnya dipengaruhi oleh bermacam stimulasi yang diberikan sejak usia dini. Pada masa awal kehidupan anak merupakan waktu yang paling ideal untuk memberikan motivasi, dorongan, atau upaya agar anak dapat berkembang dan tumbuh secara maksimal (Syahputri & Istiariani, 2019).

Masa usia dini merupakan fase dimana anak usia dini sedang dalam masa pertumbuhan. Masa ini merupakan masa *golden age* yang dimana aspek-aspek dasar individu sedang berkembang secara pesat. Anak usia dini yang berada pada rentang usia 0-6 tahun merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan anak kedepannya (Pratiwi & Nur Asi, 2022). Pada Peraturan Pemerintah Nomor 4 tahun 2022 ada beberapa aspek perkembangan anak usia dini, yaitu: nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional.

Permasalahan yang sering terjadi pada anak usia dini ketika belajar adalah sulit untuk berkonsentrasi yang masuk kedalam aspek kognitif. Data dari *American Pshcyatric Assosiation* (APA), presentasi anak yang mengalami gangguan pemusatan pemikiran murni atau tanpa disertai dengan gangguan mental lainnya (seperti autism) menunjukkan angka cukup besar yaitu 32,96%.

Menurut hasil survey yang dilakukan oleh *National Survey of Children's Health* pada tahun 2007 di Amerika Serikat didapatkan prevalensi GPPH untuk anak laki – laki 13,2% dan untuk anak perempuan 5,6%. Sedangkan di Inggris, berdasarkan hasil survey yang didapat bahwa anak GPPH pada anak usia 5- 15 tahun sekitar 3,62% untuk anak laki-laki dan 0.85% untuk anak Perempuan

(Novriana dkk, 2014). Kejadian gangguan pemusatan perhatian lebih banyak terjadi pada anak laki-laki dari pada anak perempuan.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara bersama guru I yang merupakan guru di TK Al-Aqsha bahwa anak yang sulit berkonsentrasi ketika belajar kebanyakan laki-laki.

“kalau dominannya anak laki-laki... kalau untuk perbandingannya itu misalnya yang lalu-lalu itu dan tahun sekarang murid ibu kan 19, nah yang banyak kegiatan atau sedikit lincah nih tadi itu 5 paling 4 ya...” (Guru I, 3 Agustus 2024)

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, dari 20 orang siswa yang berada dikelas 9 dari 5 anak laki-laki yang ada dikelas sulit untuk mempertahankan konsentrasinya ketika mengerjakan tugasnya. Anak laki-laki tersebut bermain dan saling mengobrol yang menyebabkan mereka tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan.

Menurut Van Tiel (2015), menjelaskan bahwa konsentrasi adalah kemampuan anak untuk mempertahankan dan memusatkan perhatian. Kemampuan ini terkait dengan sistem yang disebut regulasi kesadaran, yang terletak di bagian tengah otak. Sistem regulasi kesadaran ini memainkan peran penting dalam memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan dunia luar. Sedangkan menurut Slameto (2010), konsentrasi adalah pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan. Konsentrasi belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar. Ketika anak mampu berkonsentrasi penuh, anak akan lebih mudah mendapat dan memahami informasi penting dari materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa konsentrasi dapat membuat seseorang menguasai dan memahami apa yang di pelajarnya, karena adanya konsentrasi membuat anak menjadi lebih fokus pada aktivitas yang dilakukannya (Manurung & Simatupang, 2019).

Konsentrasi masuk kedalam aspek kognitif yang merupakan aspek perkembangan yang sangat penting. Menurut Palintan dkk (2022) kognitif memiliki peran yang penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak yang memiliki beberapa faktor yang termasuk rentang perhatian. Rentang waktu adalah durasi

yang didapat oleh anak agar dapat fokus ketika melakukan sesuatu. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi rentang perhatian anak yaitu kurangnya system perkembangan saraf, lingkungan anak, dan lain sebagainya (Pratiwi & Asi'ah, 2022). Menurut Filtri & Sembiring (2018), perkembangan kognitif pada anak dapat membantu meningkatkan konsentrasi anak karena kognisi mangacu pada bagaimana cara individu mengatur pengetahuannya dan bagaimana mereka mengorganisis pengalaman mereka.

Menurut Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, No. 137, Tahun 2014 ada capaian pada aspek kognitif pada anak usia 5-6 tahun, yaitu: Belajar dan memecahkan suatu masalah, termasuk dalam mengatasi permasalahan yang sederhana pada kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan dapat diterima sosial serta dapat menerapkan ilmu atau pengalaman dalam konteks yang baru: seperti berfikir menggunakan logika, termasuk perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, mengetahui sebab-akibat; berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal huruf,serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (Permendikbud, 2014).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Al-Aqsha pada tanggal 14 Desember 2023, penulis melihat bahwa anak usia 5- 6 tahun dikelas sulit konsentrasi pada saat belajar. Anak didalam kelas tidak mau duduk diam dan lebih memilih untuk berjalan-jalan dan bermain sendiri ketika didalam kelas.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara bersama guru I, ketika sedang belajar anak tidak bisa duduk diam pada saat belajar.

“anaknya tidak suka ini ya... duduk... duduk terstruktur. Artinya, duduknya itu tidak bisa dimeja yang bener-bener duduk.” (Guru I, 3 Agustus 2024)

“tergantung tempatnya, kalau tempatnya sempit dia akan jalan tapi jalan cepat... tapi kalau diluar emang lari-lari.” (Guru I, 3 Agustus 2024)

“kalau didalam kelas itu... ketika sendiri jalan-jalan tapi kalau ada yang terpancing anak laki-laki mereka akan kejar-kejaran juga... keliling-keliling.” (Guru I, 3 Agustus 2024)

Anak sulit untuk berkonsentrasi dikelas yang membuat anak tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh gurunya. Anak mudah terganggu konsentrasinya jika ada temannya yang bermain didalam kelas.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurfitriani dkk, (2024) anak dengan tingkat konsentrasi rendah ditandai dengan mudahnya teralihkan perhatiannya, tidak bisa tenang di dalam kelas, anak belum bisa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh gurunya. Menurut penelitian yang dilakukan Khotimah dkk (2021), metode pembelajaran yang sering dipakai oleh guru banyak menggunakan LKS atau lembar kerja saja yang menyebabkan media pembelajaran menjadi tidak variasi sehingga membuat siswa mudah bosan dan tidak memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan.

Setiap proses belajar memerlukan konsentrasi. Tidak adanya konsentrasi membuat proses belajar seperti tidak terjadi atau tidak berlangsung. Konsentrasi merupakan kemampuan untuk memusatkan perhatian kepada masalah yang akan dipecahkan (Syahputri & Istiarini, 2019). Pada anak- anak, pemusatan perhatian atau konsentrasi ini terjadi ketika anak mengikuti pembelajaran dikelas. Dengan tujuan agar anak dapat memahami pembelajaran yang diberikan oleh gurunya, sehingga proses belajar mengajar, kompetensi yang diharapkan dikuasai anak dengan baik (Susanto, 2011).

Menurut Setyani & Ismah (2018) ada sembilan indikator konsentrasi belajar, yaitu : (a) anak memusatkan perhatiannya terhadap materi yang diberikan; (b) merespon materi yang diajarkan; (c) mengikuti arahan yang diberikan oleh guru; (d) mampu menerapkan pengetahuan yang yang sudah didapat; (e) mampu menganalisis pengetahuan yang sudah didapat; (f) mampu mengekspresikan ide/pendapat; (g) pengetahuan yang didapat, dapat digunakan jika diperlukan; (h) memiliki minat pada mata pelajaran yang diajarkan; (i) proses pembelajaran yang dilalui tidak membosankan.

Menurut data kesehatan oleh *Brain Balance Center*, menyebutkan bahwa durasi konsentrasi pada anak yang ideal adalah dua sampai tiga menit dikali dengan

usia mereka. Jadi jika anak berusia 2 tahun, durasi konsentrasi idealnya adalah 4 sampai 6 menit, jika umur anak 4 tahun durasi idealnya 8 sampai 12 menit, 6 tahun idealnya 12 sampai 18 menit, dan umur 8 tahun durasi idealnya 16 sampai 12 menit.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru I, anak A tidak dapat duduk dengan tenang dan tidak mampu mempertahankan konsentrasinya pada saat belajar. Hal ini dibuktikan oleh hasil wawancara bersama guru I

“Kalau saat ini karena masa peralihan tadi, dari masa dia kurang bermain bersama anak-anak lain dirumah, jadi pada saat di TK mereka kepinginnya main terus. Jadi kalau diajak duduk untuk menyelesaikan suatu proyek mereka itu tahannya paling kurang 5 menitlah” (Guru I, 3 Agustus 2024)

Hasil wawancara didukung dengan hasil observasi yang didapat, ketika guru memberikan tugas untuk dikerjakan pada awalnya anak mengerjakan namun hanya bertahan selama 2 menit kemudian anak berjalan-jalan dikelas. Selama 3 menit anak berjalan-jalan dan bermain sendiri kemudian anak melanjutkan mengerjakan tugasnya namun anak menjadi tidak fokus ketika melihat kotak pensil milik temannya. Dikarenakan hal tersebut anak tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh gurunya.

Penelitian yang dilakukan oleh Anindita dkk, (2024), menemukan bahwa rentang konsentrasi pada anak 8 menit dengan ditandai munculnya perilaku tidak dapat duduk dengan tenang dalam waktu yang lama, tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan. Menurut Fanu (2007), rentang konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun yaitu sekitar 12 menit, jika rentang konsentrasi anak dibawah 12 menit anak memiliki kemampuan konsentrasi yang rendah dan tidak mampu mempertahankan perhatiannya terhadap sesuatu.

Pada masa praoperasional merupakan masa yang dimana kegiatan anak sebagian besar bermain. Bermain merupakan dunia anak usia dini. Mereka akan cukup kesulitan jika diminta untuk duduk diam dan berkonsentrasi untuk waktu yang lama. Namun, melatih konsentrasi anak dapat dilakukan secara bertahap. Melihat umur 5-6 tahun harus memiliki kesiapan atau bekal untuk dapat lanjut ke tahap berikutnya yaitu sekolah dasar.

Jika konsentrasi pada anak usia dini tidak dilatih dan tidak ditingkatkan maka akan berdampak ketika mereka masuk sekolah dasar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *American Pshcyatric Assosiation* (APA) menyebutkan angka kejadian gangguan pemusatan pikiran dengan atau tanpa hiperaktifitas adalah 1-20% pada anak usia sekolah. Kemudian dampak yang akan terjadi ketika anak mengalami sulit konsentrasi ketika belajar yaitu anak tidak dapat menerima dengan baik apa yang dipelajari sehingga tidak mendapatkan hasil yang memuaskan (Ramadhani dkk, 2016). Konsentrasi juga merupakan komponen penting untuk kesiapan sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Saputro (2009), anak usia sekolah dasar di DKI Jakarta didapatkan data bahwa 26,2 % mengalami GPPH. Sesuai dengan capaian pembelajaran satuan PAUD bahwa kematangan kognitif yang cukup untuk berkonsentrasi saat bermain- belajar.

Media Pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi konsentrasi pada anak adalah dengan meniup lilin. Hal ini dibuktikan oleh hasil wawancara bersama guru I.

“... misalnya terapinya itu dengan meniup lilin. Nah disiapkan lilin terus pake jarak gitu... pertama jaraknya mungkin 5 cm... nanti ditambah lagi 10 cm. Anak-anak murid kita terus ee meniup lilin, nanti kalau sudah mampu di 5 cm, kita jarak lagi 10 cm... udah mampu dia meniupnya 10 cm tambah lagi 15 cm gitu...” (Guru I, 3 Agustus 2024)

Guru memberikan treatment kepada A dengan tujuan agar bisa melatih dan meningkatkan konsentrasinya. Pada awalnya A tidak berminat untuk mengikuti treatment yang diberikan. Namun lama- kelamaan A mengalami perubahan perilaku setelah diberi treatment yaitu dengan mau mendekatkan diri dengan guru I dan hal itu terjadi pada bulan ke 8.

Kegiatan yang dilakukan oleh guru I dilakukan atas dasar keinginan sendiri untuk melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun. Namun belum ada kegiatan atau program yang bertujuan untuk melatih konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara bersama guru I

“Ee... dan itu membuka peluang juga bagi rekan sejawat ibu dikelas lain untuk melakukan hal yang sama. karena kan ibu tidak mungkin menghandle semuanya jadi kita berbagi tugas masing-masing kelas gitu. Tapi tidak semua guru melakukannya karena apa ya... ibu melakukan ini atas inisiatif ibu sendiri” (Guru I, 3 Agustus 2024)

Pentingnya untuk melatih konsentrasi pada anak usia dini. Slameto (2010) menyatakan bahwa setiap orang memiliki kemampuan konsentrasi dan kemampuan konsentrasi dapat dilatih, bukan bakat bawaan atau faktor genetic. Menurut Kartiwa & Anggarasari (2023), konsentrasi pada anak dapat dipelajari atau dilatih agar anak bisa menyelesaikan pekerjaan atau kegiatan dengan hasil yang baik dan tepat. Menurut Fitrianiingsih & Karmila (2017), kegiatan pembelajaran yang efektif untuk anak TK adalah menerapkan kegiatan konkret dan metode bermain. Prinsip utama dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini adalah bermain sambil belajar.

Diperlukannya pembelajaran sambil bermain agar dapat menarik minat dan melatih konsentrasi anak ketika belajar. Pembelajaran sambil bermain membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan membuat anak mengikuti pembelajaran yang dilakukan atau diberikan ketika belajar. Alat permainan yang dirancang khusus untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak, serta sebagai perantara yang dapat menstimulus aktivitas anak dalam mempelajari sesuatu tanpa anak sadari adalah alat permainan edukatif (Nilawati Astini dkk, 2017).

Salah satu kegiatan yang dapat melatih konsentrasi anak adalah menyusun puzzle. Menurut Riadi & Supriyono (2014), media Puzzle mampu melatih kesabaran anak dan melatih konsentrasi anak ketika melakukan kegiatan bermain. Sedangkan menurut Rosdijati (2012), ada beberapa manfaat dari media puzzle, yaitu: 1) melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, 2) melatih koordinasi mata dan tangan, anak belajar mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar, 3) memperkuat daya ingat, 4) mengenalkan anak pada konsep hubungan, dan 5) dengan memilih gambar atau bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri).

Kegiatan meronce juga dapat melatih dan meningkatkan konsentrasi anak usia dini. Pada kegiatan ini, dapat melatih dan meningkatkan konsentrasi anak. Terdapat salah satu penelitian yang dilakukan oleh Fitrianiingsih dan Karmila bahwa

kegiatan meronce dapat melatih dan meningkatkan konsentrasi pada anak (Fitrianingsih & Karmila, 2017).

Konsentrasi juga dapat dilatih dengan kegiatan kotak geometri. Menurut Habibi dkk (2013), bermain kotak geometri dapat melatih konsentrasi anak dan mengenalkan bentuk-bentuk geometri dan ruang. Sedangkan menurut (Hwang dkk, (2007), bermain kotak geometri pada anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan konsentrasi atau fokus dalam berfikir. Namun, belum terdapat modul yang menggabungkan 3 kegiatan ini untuk melatih konsentrasi pada anak. Maka dari itu, peneliti membuat sebuah modul berjudul “*Play to Focus*”.

Modul “*Play to Focus*” bertujuan untuk melatih konsentrasi anak pada usia 5-6 tahun. Kegiatan pada modul ini dilakukan selama 5 hari dengan 5 buah kegiatan dengan kegiatan *pre- test*, menyusun puzzle warna, kotak geometri, meronce manik- manik atau meronce sedotan, dan *post- test*.

Pada pertemuan pertama dan kelima dilakukan kegiatan *pre- test* dan *post- test* dengan kolase origami. Kemudian pada pertemuan kedua dilakukan kegiatan menyusun puzzle warna. Pada pertemuan ketiga kegiatan yang dilakukan adalah kegiatan kotak geometri. Kemudian pada hari keempat melakukan kegiatan meronce manik- manik atau meronce sedotan. Kegiatan pada modul ini penting untuk dilakukan guna melatih konsentrasi pada anak. Pada kegiatan *pre- test* dan *post- test* dilakukan untuk melihat sejauh mana perkembangan konsentrasi anak. Pada kegiatan menyusun puzzle warna, dilakukan untuk melatih fokus pada anak. Pada kegiatan kotak geometri, dilakukan untuk melatih anak agar memperhatikan selama 5 menit. Kemudian pada kegiatan meronce manik- manik dan meronce anak diminta untuk memilih kegiatan yang mau dilakukan. Kegiatan ini melihat apakah anak menyelesaikan kegiatan yang sudah dipilihnya.

Berdasarkan yang sudah dipaparkan, penting untuk melakukan pengembangan modul terkait melatih konsentrasi pada anak usia dini. Maka dari itu peneliti membuat modul berjudul “*Play to Focus*” yang berisi kegiatan untuk

melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil uji validitas isi modul yang telah dirancang. Sehingga penelitian ini diberi judul Uji Validitas Isi Modul "*Play to Focus*" Untuk Melatih Konsentrasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah melihat validitas dari isi modul "*Play to Focus*" dalam melatih konsentrasi pada anak usia 5- 6 tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mengetahui hasil uji validitas dari isi modul "*Play to Focus*" dalam melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui kesesuaian isi modul pada tiap sesi modul "*Play to Focus*" dalam melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun.
2. Untuk mengetahui nilai rata-rata hasil uji validitas isi modul "*Play to Focus*" sebagai sarana untuk melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun
3. Untuk mendapatkan *feedback* dari validator untuk mengembangkan modul "*Play to Focus*"

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, menambah ilmu pengetahuan, dan menjadi sumber referensi terkait melatih konsentrasi dan media pembelajaran edukatif yang digunakan pada anak usia 5-6 tahun.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi anak usia 5-6 tahun

Peneliti berharap penelitian ini dapat melatih konsentrasi pada anak usia 5- 6 tahun.

2. Bagi orang tua

Peneliti berharap penelitian ini bisa menjadi referensi untuk para orang tua dalam memberikan alat permainan yang sesuai untuk melatih konsentrasi pada anak.

3. Bagi guru

Penelitian ini berharap dapat membantu guru dan sekolah dalam merancang kegiatan dengan alat permainan edukatif yang digunakan pada modul "*Play to Focus*" untuk melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun.

4. Bagi peneliti selanjutnya.

Peneliti berharap penelitian ini menjadi sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang juga membahas terkait alat permainan edukatif dan konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun. Selain itu, diharapkan dapat menguji efektivitas dari modul "*Play to Focus*".

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini akan meneliti Uji Validitas Isi Modul "*Play to Focus*" yang bertujuan untuk melatih konsentrasi pada anak usia dini dengan menggunakan alat permainan edukatif di TK Al-Aqsha Kota Jambi. Penelitian ini menggunakan variabel terikat yaitu konsentrasi pada anak usia dini dan variabel bebasnya adalah modul "*Play to Focus*". Variabel terikat digunakan untuk melihat sejauh mana modul "*Play to Focus*" sebagai variabel bebas yang dapat melatih konsentrasi anak usia dini. Pada penelitian ini berlangsung selama 10 bulan, dimulai dari bulan Desember 2023 hingga September 2024. Penelitian ini menggunakan uji validitas isi modul yang meliputi perancangan suatu modul dan menguji validitas modul tersebut. Pada penelitian ini validasi isi modul dilakukan oleh guru TK Al-Aqsha Kota Jambi dan psikolog. Kemudian hasil penelitian akan dikaji dengan teknik analisis menggunakan *Aiken's V*.

1.6 Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Peneliti	Metode Penelitian	Tahun	Hasil
1	Meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini melalui kegiatan menjahit	Shelly Pratiwi, Yuli Nur Asi'ah	Jenis penelitian tindakan kelas (PTK)	2022	Hasil penelitian menunjukkan setiap siklus konsentrasi anak meningkat. Pada observasi awal konsentrasi anak 8% kemudian pada siklus I meningkat sebanyak 50% yaitu 58%. Kemudian pada siklus II meningkat sebanyak 34% yaitu 92%. Terjadinya peningkatan signifikan pada konsentrasi anak usia dini di TK Al-Kautsar dikatakan berhasil, karena peningkatan yang terjadi sudah melebihi tujuan yang ditetapkan yaitu 80%.
2	Penerapan metode bermain kotak geometri dalam melatih konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Perumnas	Ahmad Farham Majid, Eka Damayanti, Alfia Sri Novendri, A. Sriyanti, ST Naisyah	Jenis penelitian <i>service learning</i>	2023	Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan pada konsentrasi anak 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Perumnas melalui kegiatan geometri. Anak mampu berkonsentrasi dalam menyusun bentuk bongkahan geometri sesuai dengan bentuknya.
3	Meningkatkan kemampuan konsentrasi anak melalui media puzzle pada anak kelompok B di ARA Umdil Al-Ihsan Parepare	Tien Asmara Palintan, Sri Mulianah, Hariska	Jenis metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus dalam pengumpulan data	2022	Berdasarkan dari hasil penelitian media puzzle dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi anak. Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang mampu meningkatkan konsentrasi anak, melatih daya pikir dan kesabaran anak dalam menyusun puzzle menjadi pola yang utuh. Seorang pendidik yang menerapkan bermain sambil belajar akan terbentuknya suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan

					minat anak untuk mengikuti pembelajaran.
4	Upaya Meningkatkan konsentrasi melalui kegiatan meronce pada anak kelompok B TK Pamekaran Budi Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak tahun ajaran 2013/2014	Dwi Fitriyaningsih, Mila Karmila	Jenis penelitian tindakan kelas (PTK)	2017	Terjadinya peningkatan skor pada anak di TK Pamekar Budi Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak pada observasi awal sampai siklus II. Pada observasi awal skor sebesar 23,8% kemudian pada siklus I meningkat sebanyak 66,7% dan pada siklus kedua meningkat sebesar 80,9%. Hal ini membuktikan adanya peningkatan pada konsentrasi anak melalui kegiatan meronce.
5	An investigation of the effect of puzzle design on children's development areas	Neriman Aral, Figen Gursoy, Munevver Can Yasar	Jenis penelitian Desain Eksperimental Studi dengan <i>Pretest, Posttest Control Group</i>	2012	Media puzzle merupakan media edukasi efektif yang mendukung perkembangan kognitif, bahasa, motorik, sosial, dan emosional anak-anak sekaligus menumbuhkan kreativitas dan keterampilan merawat diri sendiri serta memberikan pembelajaran selama bermain.
6	Children With Attention Deficits Concentrate Better After Walk in the Park	Andrea Faber Taylor, Frances E. Kuo	Jenis penelitian yang digunakan Randomized controlled trial (RCT) design	2008	Hasil yang didapat bahwa berjalan 20 menit di taman lebih meningkatkan konsentrasi dari pada berjalan di tempat lain dengan durasi waktu yang sama. Hal ini membuktikan bahwa pengaruh lingkungan dapat meningkatkan konsentrasi.

Berdasarkan penelitian terdahulu pada tabel diatas, terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Persamaan dengan penelitian terdahulu terdapat dari variabel yang akan diteliti yaitu melatih konsentrasi pada anak usia dini di TK Al-Aqsha Kota Jambi. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini ingin menguji validitas isi dari modul *"Play to Focus"* untuk melatih konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi. Penelitian ini juga akan mengembangkan media pembelajaran kreatif dan edukatif untuk melatih konsentrasi anak. Validator pada penelitian ini adalah

psikolog yang ahli dibidangnya dan guru TK Al-Aqsha Kota Jambi untuk mengetahui uji validitas isi modul yang bertujuan untuk melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Agusmiati, anak usia dini merupakan individu yang berusia antara baru lahir hingga usia 6 tahun, masa ini merupakan usia yang paling penting karena menentukan dalam pembentukan suatu karakter dan kepribadian anak. Usia dini bisa disebut juga dengan usia emas (*golden age*), yang dimana anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat. Agar dapat mendukung perkembangan anak, anak sebaiknya diberikan makanan bergizi seimbang dan asupan yang cukup (Yuniarti dkk, 2023).

Menurut Hurlock (1997), masa pada anak usia dini memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan manusia karena masa ini adalah masa “*golden age*” yang dimana anak dengan mudah memberikan respons terhadap rangsangan dalam berbagai aspek perkembangan. Sependapat dengan Maria Montensori, seorang pakar dalam Pendidikan anak usia dini mengemukakan bahwa anak usia 0 – 6 tahun adalah masa keemasan bagi anak yang dimulai dengan menunjukkan kepekaan dan sensitivitas terhadap rangsangan.

Pada masa ini anak mulai menunjukkan perkembangan dan kepekaan terhadap berbagai rangsangan serta berbagai upaya pendidikan dari lingkungan sekitarnya baik disengaja maupun tidak disengaja. Oleh karena itu, pendidikan untuk anak usia dini harus lebih diperhatikan guna menunjang kehidupan untuk anak kedepannya (Uce, 2017). Sedangkan menurut Nurmiyanti & Candra (2019), usia dini menjadi tahap awal dari proses perkembangan, dimana setiap anak memiliki ciri khasnya sendiri yang membedakan satu sama lain.

2.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Undang-Undang Sisdiknas tahun, 2003). Anak usia dini merupakan individu yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik (Khairi,

2018). Pada masa usia ini merupakan masa kecil yang dimana setiap anak memiliki keunikan dalam bertindak laku. Namun, membuat orang dewasa terkadang merasa kesal jika tingkah laku anak tidak bisa dikontrol dan berlebihan.

Karakteristik yang dimiliki anak berbeda dengan orang dewasa dalam bertindak laku. maka dari itu, pada pembelajaran anak juga memiliki karakteristik yang berbeda pula dengan orang dewasa. Karakteristik dalam belajar pada anak merupakan permasalahan yang harus diperhatikan dan bisa dijadikan pedoman dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini.

Menurut Kartono (1990), anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Memiliki sifat egosentris
2. Memiliki jiwa sosial dengan benda dan manusia.

Sedangkan menurut Hartati (2005), mengemukakan ada beberapa karakteristik anak usia dini, yaitu:

1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
2. Memiliki pribadi yang unik
3. Suka menghayal
4. Masa potensial untuk belajar
5. Memiliki sikap egosentris
6. Merupakan bagian dari makhluk sosial

2.2 Konsentrasi Belajar

2.2.1 Pengertian Konsentrasi Belajar

Menurut Slameto (2010) konsentrasi memainkan peran besar terhadap anak dan merupakan kunci keberhasilan dalam belajar, jika anak tidak mampu berkonsentrasi ketika belajar maka proses belajar yang dilakukan sia-sia. Lebih lanjut Slameto menjelaskan bahwa “konsentrasi ketika belajar merupakan pemusatan pikiran kepada suatu pelajaran dan mengenyampingkan hal lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran”.

Adapun pendapat lain dari Dimiyati & Mudjiono (2009), bahwa “konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran, baik terhadap materi yang diajarkan maupun proses belajarnya”. Sering kali anak sulit untuk berkonsentrasi ketika belajar dikarenakan banyak faktor salah satunya pembelajaran yang monoton atau metode pembelajaran yang kurang menarik minat anak untuk belajar.

Konsentrasi belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil pembelajaran. Jika anak mampu berkonsentrasi ketika melakukan sesuatu atau kegiatan maka anak dapat menangkap dan memahami hal-hal yang penting dari pembelajaran atau kegiatan yang dilakukan. Konsentrasi dapat dilatih dan dipelajari agar anak mampu menyelesaikan tugas atau pekerjaan dengan tepat dan hasil yang memuaskan.

2.2.2 Aspek Konsentrasi Belajar

Menurut Syahputri & Istiarini (2019), ada 3 aspek konsentrasi pada anak usia 5- 7 tahun, yaitu:

1. Fokus
 - Anak memperhatikan satu objek tertentu
 - Anak tidak mudah terganggu
 - Anak tenang mendengarkan penjelasan guru
2. Memperhatikan maksimal 5 menit
 - Anak duduk diam memperhatikan
 - Anak diberi pertanyaan menjawab dengan benar
 - Anak merespon setiap penjelasan guru
3. Memilih kegiatan yang diinginkan
 - Anak mengikuti aturan kegiatan yang ditentukan
 - Anak menunjuk salah satu permainan yang diinginkan
 - Anak menyelesaikan kegiatan yang dipilih

2.2.3 Faktor- Faktor mempengaruhi berkonsentrasi belajar

Menurut Hendra (2003) ada beberapa yang menyebabkan anak sulit berkonsentrasi belajar, yaitu:

1. Kurangnya motivasi dan minat dalam pelajaran
2. Adanya perasaan gelisah, tertekan, marah, khawatir, takut, dan benci.
3. Suasana lingkungan belajar yang tidak kondusif
4. Kondisi Kesehatan jasmani
5. Bersifat pasif dalam belajar
6. Tidak mempunyai kepandaian untuk belajar yang baik

Pendapat lain mengatakan, menurut Olivia (2011) konsentrasi belajar juga dipengaruhi dari dalam diri maupun dari luar. Faktor yang berasal dari dalam diri, yaitu:

1. Rendahnya minat belajar
2. Jadwal pembelajaran yang buruk
3. Kondisi jasmani yang menurun

Beberapa faktor yang berasal dari luar, yaitu:

1. Suasana ruangan
2. Kelengkapan ruangan
3. Pencahayaan ruangan
4. Suara
5. Gambar- gambar yang mengganggu perhatian ketika belajar.

Adapun faktor yang berasal dari lingkungan, yaitu:

1. Kebersihan
2. Kerapian
3. Tingkat kebisingan
4. Tata letak dan pencahayaan ruangan
5. Perlengkapan belajar yang ada

2.2.4 Ciri-ciri siswa yang mampu berkonsentrasi belajar

Menurut Rusyan dkk (1989), ada beberapa klasifikasi perilaku belajar yang bisa digunakan untuk mengetahui bagaimana ciri-ciri siswa yang berkonsentrasi ketika belajar, yaitu:

- a) Kognitif, merupakan perilaku yang berkaitan dengan wawasan, informasi, dan intelektual yang dapat dijelaskan menjadi: pengetahuan yang dapat digunakan jika dibutuhkan, mampu menafsirkan atau memahami informasi, serta dapat menggunakan wawasan yang diperoleh.
- b) Afektif, merupakan perilaku yang berupa sikap dan persepsi. Perilaku ini, anak yang berkonsentrasi dalam belajar ditandai dengan munculnya perhatian tertentu (penerimaan), berkeinginan dalam merespon materi yang diajarkan, dan mampu memberikan pandangan atau opini.
- c) Psikomotor. Anak yang berkonsentrasi dalam belajar ditandai dengan munculnya perilaku seperti gerakan anggota badan yang benar atau sesuai dengan instruksi guru, komunikasi non-verbal berarti ekspresi muka dan gerakan yang penuh arti, dan memiliki perilaku bahasa yaitu aktivitas atau kegiatan menggunakan bahasa yang baik dan benar.

2.3 Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif

Salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan keterampilan, minat, pemikiran dan perasaannya adalah melalui permainan edukatif. Dengan dilakukannya kegiatan bermain bersama anak-anak maka akan mengembangkan otot, tubuh, koordinasi Gerakan, komunikasi, konsentrasi dan kreativitas. Suatu permainan dapat dikatakan edukatif apabila permainan tersebut mengandung nilai kegunaan, efektifitas dan efisiensi yang dapat memberikan Pendidikan yang baik kepada anak merupakan kunci utama adanya permainan edukatif.

Inti dari permainan edukatif disini adalah media atau objek yang dapat memberikan respon senang dan membangkitkan motivasi siswa menjadi positif. Dengan kata lain, permainan tersebut mampu mempengaruhi psikologis siswa. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media yang dapat digunakan sebagai alat untuk bermain yang memiliki nilai pendidikan dan dapat menstimulus pertumbuhan otak anak serta mengembangkan seluruh aspek yang ada pada anak.

Menurut Shofyatun A. Rahman, alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang sudah dirancang khusus yang bertujuan untuk kepentingan

Pendidikan yang khususnya untuk anak prasekolah guna dalam meningkatkan semua aspek yang ada pada anak (Maulidiyah dkk, 2023). Sebagai contoh adalah menjahit dapat mengembangkan motorik halus anak dan dapat meningkatkan konsentrasi karena jari- jari tangan anak akan terlatih selain itu adanya koordinasi antara mata dan tangan. Konsentrasi memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Menjahit tidak terlalu membutuhkan tenaga besar tetapi membutuhkan ketelitian dan dapat mengasah koordinasi mata dan tangan.

2.3.2 Fungsi Alat Permainan Edukatif

Menurut Nofianti (2019), ada beberapa fungsi dari adanya alat permainan edukatif, yaitu:

1. Guna untuk menciptakan situasi belajar yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak.
2. Tumbuhnya rasa percaya diri pada anak dan terbentuknya citra diri pada anak.
3. Pemberian stimulus guna pembentukan perilaku dan perkembangan kemampuan dasar.
4. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya.

2.3.3 Manfaat Alat Permainan Edukatif

Menurut Damayanti dkk (2022) menyatakan ada 4 manfaat alat permainan edukatif, yaitu:

1. Melatih konsentrasi, permainan edukatif dibuat untuk melatih konsentrasi anak untuk fokus. Misalnya anak harus berkonsentrasi pada bentuk dan gambar di depan mereka saat menyusun puzzle.
2. Melatih kemampuan motoric, permainan edukatif akan menstimulasi motoric halus dan motoric kasarnya. Motorik halus diperoleh ketika anak meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan lain sebagainya. Sedangkan motoric kasar diperoleh saat menggerak-gerakan mainannya, melempar, mengangkat dan lain sebagainya.

3. Melatih bahasa dan wawasan, permainan edukatif sangat bagus dipakai apabila dibarengi dengan penuturan cerita, kegiatan ini dapat meningkatkan aspek bahasa dan juga menambah wawasannya.
4. Mengenalkan warna dan bentuk, permainan edukatif dapat mengajarkan anak untuk mengenali macam-macam bentuk dan warna.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan uji validitas isi modul. Modul yang pada penelitian ini berbentuk modul "*Play to Focus*" pada dasarnya dianggap sebagai suatu bentuk intervensi yang dirancang untuk mengubah sikap, pengetahuan, keterampilan, cara pandang hingga perilaku manusia (Azwar, 2018). Modul adalah bahan ajar yang berbentuk cetak dan penyusunannya dilakukan secara teratur (Hamdani, 2011).

Penelitian ini dilakukan untuk melihat hasil validitas modul "*Play to Focus*" sebagai bahan ajar untuk melatih konsentrasi pada anak usia dini. Hal ini dilakukan dengan analisis data-data numerikal melalui lembar validasi, serta pengolahan data yang menggunakan *Aiken's V*.

3.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Slameto (2010), konsentrasi ketika belajar merupakan pemusatan pikiran kepada suatu pelajaran dan mengenyampingkan hal lain yang tidak berhubungan dengan Pelajaran. Sedangkan menurut Dimyati & Mudjiono (2009), bahwa konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran, baik terhadap materi yang diajarkan maupun proses belajarnya. Menurut Van Tiel (2015), menjelaskan bahwa konsentrasi adalah kemampuan anak untuk mempertahankan dan memusatkan perhatian.

Berdasarkan definisi dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa konsentrasi adalah kemampuan individu dalam memusatkan dan mempertahankan pikirannya kepada suatu materi atau kegiatan dan mengabaikan hal yang tidak berhubungan dengan materi atau kegiatan.

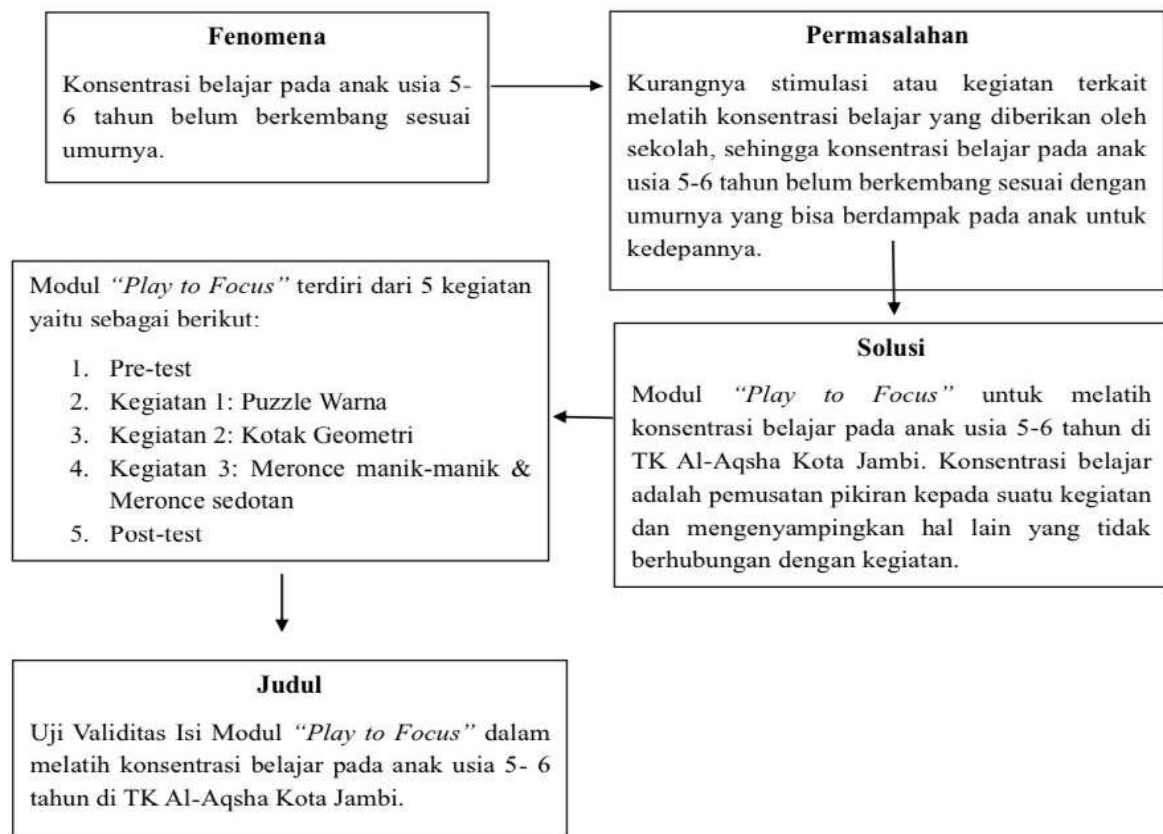
Tabel 3. 1 Definisi Operasional

No	Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Pengukuran	Cara Ukur
1	Konsentrasi Belajar pada anak usia dini	Konsentrasi adalah kemampuan individu dalam memusatkan dan mempertahankan pikirannya kepada suatu materi atau kegiatan dan mengabaikan hal yang tidak berhubungan dengan materi atau kegiatan.	Skala Konsentrasi Belajar	Sangat tidak sesuai, Tidak sesuai, Cukup sesuai, Sesuai, Sangat sesuai	Skala Likert	Observasi
2	Modul “ <i>Play to Focus</i> ”	Modul “ <i>Play to Focus</i> ” merupakan modul ajar untuk melatih konsentrasi pada anak usia dini. Dengan adanya modul ini, diharapkan konsentrasi anak dapat dilatih dan meningkat.	Rangkaian Kegiatan: 1. <i>Pre- test</i> 2. Puzzle warna 3. Kotak geometri 4. Meronce manik-manik / sedotan 5. <i>Post- test</i>	Sangat tidak sesuai, Tidak sesuai, Cukup sesuai, Sesuai, Sangat sesuai	Skala Likert	Validasi oleh pakar ahli

3.3 Kerangka Konsep Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena sulit konsentrasi saat belajar pada anak usia dini di TK Al-Aqsha Kota Jambi dikarenakan kurangnya stimulasi untuk melatih konsentrasi anak ketika disekolah. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah modul “*Play to Focus*”. sedangkan variabel terikatnya adalah melatih konsentrasi anak usia dini.

Penelitian ini melihat bagaimana pengaruh modul “*Play to Focus*” dalam melatih konsentrasi belajar anak usia dini. Untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dijelaskan dalam kerangka konsep penelitian sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Kerangka Konsep Penelitian

3.4 Desain Penelitian

Desain Penelitian berisikan bagaimana suatu penelitian akan dilaksanakan. Desain dalam penelitian ini menggunakan uji validitas isi. Penelitian ini merancang suatu modul berjudul “*Play to Focus*” kemudian menguji validitas dari modul tersebut. Produk dalam penelitian ini berupa modul “*Play to Focus*” disusun berdasarkan teori mengenai atribut yang menjadi target dari penelitian (Azwar, 2018). Adapun aspek-aspek modul yang divalidasi, yaitu:

Tabel 3. 2 Desain Penelitian

Aspek	Metode Pengumpulan	Instrumen
Materi dalam Modul	Memberikan lembar	Lembar Validasi
Penyajian	validasi kepada Psikolog	
Bahasa dan Keterbacaan	dengan Peminatan	
	Pendidikan, Psikolog dengan Peminatan Anak, Guru TK/PAUD	

3.4.1 Materi dan Peralatan

Alat yang diperlukan peneliti saat akan melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Puzzle warna berukuran 30 cm x 22,5 cm dengan 9 keping puzzle berwarna- warni berukuran 3 cm x 3 cm
2. Kertas HVS ukuran A4 bergambar buah apel
3. Origami berwarna merah 3 lembar dan hijau 1 lembar
4. Kotak geometri dengan 5 bentuk geometri yang berbeda- beda. Masing-masing balok geometri memiliki 3 buah balok.
5. Benang wol sepanjang 23 cm
6. Tusuk gigi sepanjang 3 cm
7. Sedotan sepanjang 3 cm
8. Manik- manik warna warni berukuran 1 cm
9. Lembar Uji Validitas
10. Alat Tulis

3.5 Validator Penelitian

Uji validitas isi modul "*Play to Focus*" untuk melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi dilakukan oleh validator yang merupakan pakar atau ahli. Pemilihan validator ditentukan secara *purposive* berdasarkan kriteria yang telah peneliti tentukan yaitu sebagai berikut:

1. Psikolog dengan Peminatan Pendidikan. Lulusan Magister Psikologi Pendidikan, tergabung dalam anggota HIMPSI, mempunyai surat izin praktik psikolog, dan memiliki dpengalaman dalam memberikan psikoedukasi kepada anak.
2. Psikolog dengan Peminatan Klinis Anak. Lulusan Magister Psikolog Klinis Anak, tergabung menjadi anggota HIMPSI, mempunyai surat izin praktik psikolog, dan memiliki pengalaman dalam memberikan psikoedukasi kepada anak.
3. Guru TK Al-Aqsha Kota Jambi. Memiliki pengalaman mengajar pendidikan anak usia dini (berpengalaman menjadi Guru TK / PAUD minimal 2 Tahun) serta memiliki pengalaman dalam melatih konsentrasi anak usia dini.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah sarana yang dipakai untuk menghimpun data guna mencapai tujuan tertentu (Periantalo, 2016). Instrumen penelitian menggunakan lembar validasi modul "*Play to Focus*" yang dirancang oleh peneliti berdasarkan tujuan yang ingin dicapai.

3.6.1 Lembar Validasi

Tabel 3. 3 Lembar Validitas Modul

Pertemuan	Komponen	Sub Bagian Kegiatan	Uraian Isi dan Bentuk Kegiatan	Tujuan yang Hendak di Capai	Rating Relevansi					Saran
					1	2	3	4	5	
1	Fokus, memperhatikan maksimal 5 menit, memilih kegiatan yang diinginkan	Pre-test Kolase Origami 	Kegiatan pre- test ini dilakukan untuk melihat kemampuan anak berkonsentrasi ketika mengerjakan kolase origami dan kemampuan anak dalam menyelesaikan kegiatan tanpa dibantu oleh orang lain. Bahan yang digunakan adalah kertas origami warna merah 3, origami warna hijau 1, dan kertas HVS ukuran A4 bergambar buah apel. Pada kegiatan	1. Anak mampu mempertahankan kontak mata pada benda selama 5 menit. 2. Anak mampu menyelesaikan kegiatan yang diberikan selama 5 menit. 3. Anak mampu mengerjakan kegiatan sendiri tanpa dibantu oleh orang lain.						

pre- test ini peneliti memberikan intruksi kepada anak untuk menyelesaikan kolase origami tanpa dibantu oleh guru atau orang lain. Selama anak mengerjakan, peneliti melihat kemampuan anak mengerjakan kegiatan yang sudah diberikan dan waktu yang digunakan oleh anak dalam mengerjakan tugas yang sudah diberikan serta mencatat perilaku subjek dengan lembar observasi.

2	Fokus	Puzzle Warna	Pada kegiatan ini anak diminta untuk menyusun puzzle yang terdiri dari 9 keping puzzle yang masing-masing memiliki bentuk geometri yang berbeda. Kegiatan ini menggunakan papan puzzle yang berukuran 30 cm x 22,5 cm dengan ukuran setiap keping puzzle yaitu 3 cm x 3 cm. Fasilitator memberikan contoh kepada anak bagaimana menyusun puzzle tersebut. Setelah memberikan contoh, fasilitator memberikan kepada	1. Anak mampu memperhatikan kegiatan yang diberikan yaitu puzzle warna 2. Anak mampu mengabaikan hal yang tidak berhubungan dengan kegiatan. 3. Anak mampu tetap tenang saat guru sedang menjelaskan.
---	-------	---------------------	---	---

anak puzzle yang belum tersusun dan meminta anak untuk menyusun sesuai dengan yang sudah dicontohkan.

3 Memperhatikan maksimal 5 menit

Kotak Geometri



Pada kegiatan ini anak diminta untuk memasukkan balok geometri sesuai dengan lubang yang ada di kotak. Kotak geometri yang digunakan berukuran 13cm x 13cm x 11cm. Pada permukaan kotak

1. Anak mampu duduk dengan tenang dan memperhatikan saat guru memberikan penjelasan.
-

terdapat 5 macam bentuk geometri dengan warna yang berbeda-beda, yaitu segitiga berwarna hijau, persegi berwarna merah, persegi panjang berwarna kuning, setengah lingkaran berwarna putih, dan tabung berwarna biru. Masing-masing balok geometri terdiri dari 3 buah balok, sehingga total belok geometri yang digunakan adalah 15 buah. Fasilitator memberikan contoh kepada anak bagaimana cara bermain kotak geometri. Setelah

2. Anak mampu menjawab dengan benar jika diberi pertanyaan terkait kegiatan kotak geometri

3. Anak mampu merespon ketika guru bertanya atau memanggil

diberikan contoh,
fasilitator
memberikan
instruksi kepada
anak untuk
memasukkan balok
geometri ke lubang
yang sesuai dengan
bentuk baloknya.

4	Memilih kegiatan yang diinginkan	Meronce manik-manik & Sedotan	Pada kegiatan ini anak diminta untuk memilih ingin meronce manik-manik atau sedotan. Alat dan bahan yang digunakan adalah	1. Anak mampu mengikuti aturan kegiatan meronce manik-manik & sedotan.
---	----------------------------------	--	---	--



benang wol sepanjang 23 cm, tusuk gigi sepanjang 3 cm, manik-manik berukuran 1 cm, dan sedotan berukuran 3 cm. Pada ujung tali wol diikat guna agar manik-manik atau sedotan tidak jatuh. Kemudian anak diminta untuk memasukkan tali wol ke lubang manik-manik atau sedotan hingga manik-manik atau sedotan habis.

2. Anak mampu menunjuk salah satu permainan yang diinginkan yaitu meronce manik-manik atau sedotan.

3. Anak mampu menyelesaikan kegiatan yang dipilih yaitu meronce manik-manik atau sedotan.

5	Fokus, memperhatikan maksimal 5 menit, memilih kegiatan yang diinginkan	Post- test 	Kegiatan post- test ini dilakukan untuk melihat kemampuan anak berkonsentrasi ketika mengerjakan kolase origami dan kemampuan anak dalam menyelesaikan kegiatan tanpa dibantu oleh orang lain. Kegiatan post-test ini juga dilakukan untuk melihat apakah terdapat kenaikan atau penurunan pada kegiatan pre-test. Pada kegiatan ini peneliti memberikan intruksi kepada anak untuk menyelesaikan kolase origami tanpa dibantu oleh guru	1. Anak mampu mempertahankan kontak mata pada benda selama 5 menit. 2. Anak mampu menyelesaikan kegiatan yang diberikan selama 5 menit. 3. Anak mampu mengerjakan kegiatan tanpa dibantu oleh orang lain
---	---	--	---	--

atau orang lain.
Selama anak
mengerjakan,
peneliti melihat
kemampuan anak
mengerjakan
kegiatan yang sudah
diberikan dan waktu
yang digunakan oleh
anak dalam
mengerjakan tugas
yang sudah diberikan
serta mencatat
perilaku subjek
dengan lembar
observasi.

CATATAN VALIDATOR

3.6.2 Blue Print Alat Ukur

Tabel 3. 4 Blue Print Alat Ukur

Aspek	Indikator	Aitem	Nomor Aitem	Jumlah
Fokus	Anak mampu memperhatikan kegiatan yang diberikan yaitu puzzle warna	Anak tertarik dengan kegiatan yang akan dilakukan Anak melakukan hal sesuai dengan kegiatan yang dilakukan	1,2	2
	Anak mampu mengabaikan hal yang tidak berhubungan dengan kegiatan	Anak merespon temannya Anak fokus mengerjakan kegiatan yang dilakukan	3,4	2
	Anak mampu tetap tenang saat guru sedang menjelaskan	Mata anak melihat ke guru ketika guru menjelaskan Ketika guru menjelaskan, posisi anak menghadap ke arah guru	5,6	2
Memperhatikan maksimal 5 menit	Anak mampu duduk dengan tenang dan memperhatikan saat guru memberikan penjelasan	Anak duduk dengan sopan Anak duduk dengan tenang ketika guru menjelaskan sesuatu	7,8,9	3

		Anak berjalan-jalan didalam kelas		
	Anak mampu menjawab dengan benar jika diberi pertanyaan terkait kegiatan kotak geometri	Anak menjawab sesuai dengan pertanyaan yang ditanyakan oleh guru	10	1
	Anak mampu merespon ketika guru bertanya atau memanggil	Anak menjawab ketika guru bertanya	11	1
Memilih kegiatan yang diinginkan	Anak mampu mengikuti aturan kegiatan meronce manik-manik & sedotan.	Anak bertanya ketika tidak mengerti dengan instruksi yang telah diberikan Anak mengikuti instruksi dengan benar	12,13	2
	Anak mampu menunjuk salah satu permainan yang diinginkan yaitu meronce manik-manik atau sedotan	Anak menunjuk kegiatan yang bukan pilihan Anak menunjuk kegiatan yang menjadi pilihan	14, 15	2
	Anak mampu menyelesaikan kegiatan yang dipilih yaitu meronce	Saat mengerjakan kegiatan, anak meminta bantuan	16,17	2

manik-manik atau sedotan	Anak sabar menyelesaikan kegiatan
-----------------------------	---

3.6.3 Teknik Penilaian Validasi

Teknik penilaian pada lembar validasi modul "*Play to Focus*" yang dilakukan oleh para validator adalah dengan cara memberikan rating angka antara 1-5 yang memiliki 5 kategori yaitu "Sangat Tidak Sesuai", "Tidak Sesuai", "Cukup Sesuai", "Sesuai", dan "Sangat Sesuai". Klasifikasi rating relevansi tersebut dipaparkan dalam tabel ini.

Tabel 3. 5 Rating Relevansi

Kategori	Skor Rating
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

3.6.4 Validasi Modul

Validasi modul ini dilakukan untuk melihat kesesuaian isi modul dengan tujuan dibuatnya modul agar modul yang digunakan menghasilkan data yang akurat antara kegiatan pada modul dan tujuan. Keakuratan data yang diperoleh memerlukan proses pengujian validitas (Azwar, 2018).

2.6.3.1 Validasi Isi

Uji validitas isi dilakukan dengan menggunakan *Aiken's V* untuk menghitung koefisien *content-validity* yang didasarkan pada hasil penilaian dari validator terhadap suatu aitem melalui sejauh mana aitem tersebut mewakili konstruk yang diukur. Pada uji validitas isi dapat dianalogikan dengan sejauh mana isi sub bagian media intervensi sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai oleh intervensi tersebut (Azwar, 2018).

Penilaian kesesuaian isi pada setiap bagian modul dilakukan para ahli (*professional judgement*) dengan memberikan rating 1-5. Angka 1 berarti "sangat tidak sesuai" dan 5 berarti "sangat sesuai". Para validator membaca dan menilai kesesuaian setiap bagian modul dengan tujuan intervensi menggunakan form penilaian. (Azwar, 2018).

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

$$n(c-1)$$

Keterangan:

$$s = r - lo$$

c = Angka rating tertinggi (5)

lo = Angka rating terendah (1)

r = Angka rating yang diberikan penilaian

2.6.3.2 Validasi Kontrak

Menurut Sugiyono (2018), uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa hasil data penelitian yang dilaporkan oleh peneliti sesuai dan mencerminkan data yang sebenarnya berasal dari subjek penelitian. Validitas menunjukkan akurasi dan kebenaran data hasil penelitian dengan data sesungguhnya di lapangan. Sugiyono (2018) juga menyatakan bahwa dalam melakukan uji validitas kontrak melalui validasi oleh para ahli/pakar.

Instrumen yang dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu setelah itu melakukan uji validasi modul dengan para ahli. Ahli atau pakar akan menilai apakah instrumen penelitian dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan dan mungkin akan dirombak total. Jumlah ahli yang akan digunakan minimal tiga orang.

3.7 Sumber Data Penelitian

Menurut Azwar (2016) bahwa sumber data pada penelitian terbagi menjadi 2 jenis yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dan data sekunder yang digunakan pada penelitian ini, yaitu:

- a) Data primer atau data tangan pertama adalah data yang didapat oleh peneliti melalui subjek pada penelitian dengan pengambilan data untuk mendapatkan suatu

informasi yang dibutuhkan peneliti. Data primer didapatkan oleh peneliti dengan metode wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru TK Al-Aqsha Kota Jambi. Serta melalui observasi yang dilakukan selama peneliti melakukan magang di TK Al-Aqsha Kota Jambi.

b) Data sekunder atau bisa disebut juga dengan data tangan kedua merupakan data yang didapatkan peneliti dari pihaklain. Data tersebut tidak didapatkan peneliti secara langsung dengan subjek penelitian. Data tersebut seperti data yang sudah ada sebelumnya, yaitu data dokumentasi maupun laporan. Data sekunder pada penelitian diperoleh oleh peneliti melalui jurnal, dokumen, artikel/naskah, buku, serta media massa.

3.8 Teknik Analisis Data

Tahapan yang penting dalam sebuah penelitian adalah tahap analisis data. Data yang didapatkan dan dikumpulkan akan di analisis dengan menggunakan teknik analisis data. Analisis data yang digunakan yaitu:

3.8.1 Analisis Deskriptif

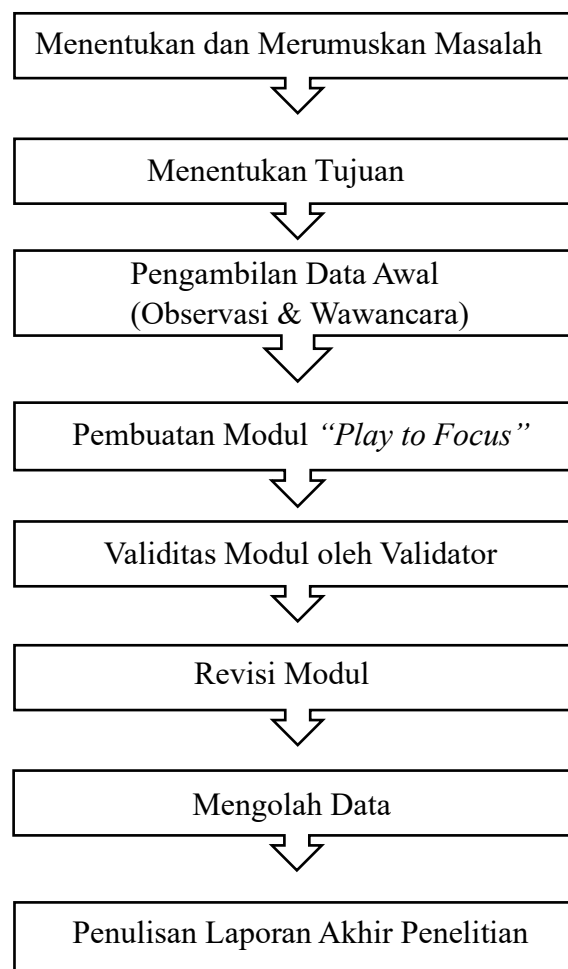
Pada penelitian ini analisis data digunakan untuk menganalisa dan melihat kebutuhan anak usia dini 5-6 tahun. Kemudian, pembuatan rancangan dalam penyusunan modul dengan menentukan alat permainan edukatif yang akan digunakan. Setelah itu, merancang urutan kegiatan setiap sesi beserta tujuan yang akan dicapai. Selanjutnya, dilakukan uji validitas modul "*Play to Focus*" dengan melibatkan ahli yang kompeten di bidang yang akan diteliti disebut juga dengan *professional judgement*. Modul yang sudah dirancang divalidasi oleh 3 validator, yaitu Psikolog dengan Peminatan Pendidikan, Psikolog dengan Peminatan Klinis Anak, dan Guru TK Al-Aqsha Kota Jambi.

3.9 Waktu Penelitian

Tabel 3. 6 Waktu Penelitian

Materi	Waktunya
Desember 2023- April 2024	Pengumpulan data awal
April 2024- Juni 2024	Pengembangan modul
Juni 2024- September 2024	Uji validitas modul

3.10 Prosedur Penelitian



Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian

3.11 Etika Penelitian

Etika dalam penelitian terkait dengan nilai keprofesionalan sebagai peneliti. Sehingga, peneliti dalam melakukan kegiatan penelitian tentunya harus memiliki etika penelitian. Etika penelitian yang terdapat dalam kegiatan penelitian yaitu:

1. *Informed-Consent*

Informed-consent adalah lembar kesediaan responden penelitian untuk berpartisipasi dalam kegiatan penelitian. Dalam *Informed-consent* peneliti menjelaskan mengenai apa saja hal yang akan diteliti dan manfaat bagi responden apabila bersedia berkontribusi pada penelitian. *Informed-consent* akan ditandatangani oleh responden (atau yang mewakili) sebagai bukti persetujuan.

2. Menjamin Kerahasiaan Data

Peneliti memberikan jaminan kepada responden bahwa data penelitian hanya akan digunakan untuk kepentingan akademik dan tidak akan peneliti sebarluaskan kepada pihak yang tidak bertanggung jawab.

3. *Reward*

Reward diberikan peneliti kepada responden setelah kepentingan penelitian selesai dilakukan. *Reward* merupakan ucapan terimakasih dari peneliti kepada responden karena telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaga untuk berkontribusi dalam penelitian yang dilakukan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Penelitian

Pada penelitian Uji Validitas Isi Modul “*Play to Focus*” Untuk Melatih Konsentrasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi dilakukan dengan memvalidasi modul “*Play to Focus*” bersama dengan *professional judgement* atau validator yang sudah dipilih sesuai dengan kriteria. Terdapat 3 kriteria validator dari penelitian ini yaitu Psikolog dengan peminatan Pendidikan, Psikolog dengan peminatan Klinis Anak, dan Guru TK Al-Aqsha Kota Jambi yang mempunyai pengalaman dalam melatih konsentrasi anak.

Terdapat tiga validator yang memvalidasi modul pada penelitian ini, diantaranya Annisa Andriani, M.Psi., Psikolog yang merupakan Psikolog dengan peminatan Pendidikan, Sherly Meidya Ova, S.Psi., M.Psi., Psikolog yang merupakan Psikolog dengan peminatan Klinis Anak, serta Siti Khodijah, S.Pd. yang merupakan Guru TK dan telah berpengalaman melatih motorik halus anak.

Penelitian dilaksanakan secara personal dengan melakukan diskusi secara tatap muka bersama dengan validator penelitian. *Inform consent*, modul “*Play to Focus*”, dan lembar penilaian uji validitas peneliti berikan kepada validator. Selanjutnya melakukan sesi diskusi bersama validator mengenai kesesuaian isi modul, kegiatan modul, media yang dipakai, dan waktu tiap sesi kegiatan. Setelah melakukan sesi diskusi bersama validator, validator memberikan penilaian, masukan, dan saran mengenai modul tersebut. Kemudian, peneliti melakukan revisi dan mengembangkan modul sesuai dengan saran dan masukkan yang telah diberikan oleh validator.

4.2 Deskripsi Validator Penelitian

Pada penelitian ini membutuhkan 3 orang validator yang merupakan *professional judgement* atau ahli pakar dibidangnya. Validator merupakan ahli pada masing-masing bidangnya yaitu, Psikolog dengan peminatan Pendidikan, Psikolog dengan peminatan Klinis Anak, dan Guru TK Al-Aqsha Kota Jambi yang mempunyai pengalaman dalam melatih konsentrasi anak. Berikut merupakan karakteristik validator pada penelitian ini:

Tabel 4. 1 Validator Berdasarkan Pekerjaan

No	Validator	Pekerjaan	Jumlah
1.	Annisa Andriani, M. Psi, Psikolog	Psikolog peminatan Pendidikan	1
2.	Sherly Meidya Ova, S.Psi., M.Psi., Psikolog	Psikolog peminatan Klinis Anak	1
3.	Siti Khodijah, S.Pd.	Guru TK	1
Total			3

1. Annisa Andriani, M.Psi, Psikolog

Psikolog dengan peminatan pendidikan dan telah berpengalaman di bidang Psikologi Pendidikan. Annisa Andriani, M.Psi, Psikolog pernah menjadi salah satu mentor di salah satu platform yaitu Satu Persen-Indonesian Life School dari bulan Juni 2021 sampai Desember 2021. Kemudian pernah menjadi asesor untuk seleksi siswa akselerasi di SMAN 2 Tangerang Selatan.

2. Sherly Meidya Ova, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Psikolog dengan peminatan klinis anak dan telah berpengalaman di bidang klinis anak. Beliau menangani asesmen penggunaan narkoba pada klien dari tahun 2018 hingga sekarang. Sherly Meidya Ova, S.Psi., M.Psi., Psikolog sekarang bekerja di kantor BNN Provinsi Jambi.

3. Siti Khodijah, S.Pd.

Guru yang memiliki pengalaman dalam melatih konsentrasi anak usia 5- 6 tahun. Siti Khodijah, S.Pd sudah menjadi guru di TK AL-Aqsha Kota Jambi selama kurang lebih 22 tahun dan masih mengajar hingga sekarang.

4.3 Alur Uji Proses Validitas Modul

Penilaian yang telah dilakukan oleh validator akan digunakan sebagai evaluasi dalam proses revisi modul, sehingga menghasilkan modul yang layak untuk digunakan sebagai sarana melatih konsentrasi anak. Berikut alur pelaksanaan proses validasi modul “*Play to Focus*”:

Tabel 4. 2 Mekanisme Penilaian Modul “Play to Focus”

Validator	Tanggal dan Jam	Kegiatan	Persiapan	Mekanisme
Annisa Andriani, M.Psi, Psikolog	13 November 2024: 13.53 WIB	Menghubungi validator terkait kesediaan sebagai validator pada penelitian ini.	• Peneliti meminta kesediaan Annisa Andriani, Psikolog untuk menjadi validator pada penelitian ini. • Peneliti menjelaskan maksud tujuan dan prosedur terkait penelitian uji validitas isi modul. • Annisa Andriani, M.Psi, Psikolog menyatakan kesediaan untuk menjadi validator pada penelitian ini. • Annisa Andriani, M.Psi, Psikolog memberitahu bahwa dapat membaca modul dan berkas pada minggu depan. • Annisa Andriani, M.Psi, Psikolog	Whatsapp

		meminta modul dan berkas dikirimkan via Whatsapp.	
14 November 2024: 09.29 WIB	Mengirimkan modul dan berkas untuk validator	Validator meminta untuk diingatkan lagi pada 18 November 2024 untuk validator membaca modul yang sudah dikirimkan.	Whatsapp
18 November 2024: 10.05 WIB	Menghubungi validator untuk mengingatkan validator untuk membaca modul yang sudah dikirimkan.	Validator membaca modul yang sudah dikirimkan.	Whatsapp
21 November 2024: 14.12 WIB	Menentukan waktu diskusi dan validasi modul.	Validator menentukan waktu diskusi dan validasi modul.	Whatsapp
22 November 2024: 10.00 WIB	Memberikan berkas dan <i>inform consent</i> , serta berdiskusi dan validasi modul.	Validator meminta untuk berdiskusi bersama dengan pembimbing skripsi terkait pemberian penilaian validasi pada modul sesudah direvisi atau sebelum direvisi.	Tatap muka di FKIK Unja
28 November 2024: 13.36 WIB	Menentukan waktu diskusi dan validasi modul.	Validator menentukan waktu diskusi dan validasi modul.	Whatsapp
29 November 2024: 10.00 WIB	Memberikan berkas dan <i>inform consent</i> , serta berdiskusi dan validasi modul.	Validator mengisi penilaian lembar validasi modul dan memberikan masukan dan saran. Kemudian peneliti menerima Kembali lembar validasi yang telah diisi.	Tatap muka di FKIK Unja
7 Desember 2024: 13.00 WIB	Melakukan revisi	Peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan dan saran dari validator.	Secara mandiri.

	17 Desember 2024: 10.20 WIB	Memberikan hasil revisi modul	Peneliti memberikan hasil revisi modul kepada validator.	Whatsapp
Sherly Meidya Ova, S.Psi., M.Psi., Psikolog	22 November 2024: 10.52 WIB	Menghubungi validator terkait kesediaan sebagai validator pada penelitian ini.	• Peneliti meminta kesediaan Sherly Meidya Ova, S.Psi., M.Psi., Psikolog untuk menjadi validator pada penelitian ini. • Peneliti menjelaskan maksud tujuan dan prosedur terkait penelitian uji validitas isi modul. • Sherly Meidya Ova, S.Psi., M.Psi., Psikolog menyatakan kesediaan untuk menjadi validator pada penelitian ini.	Whatsapp
	28 November 2024: 15.51 WIB	Menentukan waktu diskusi dan validasi modul	Validator menentukan waktu diskusi dan validasi modul.	Whatsapp
	29 November 2024: 15.30 WIB	Memberikan berkas dan <i>inform consent</i> , serta berdiskusi dan validasi modul.	Validator mengisi penilaian lembar validasi modul dan memberikan masukan dan saran. Kemudian peneliti menerima Kembali lembar validasi yang telah diisi.	Tatap muka di BNN Provinsi Jambi
	7 Desember 2024: 13.00 WIB	Melakukan revisi	Peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukkan dan saran dari validator.	Secara mandiri.
	17 Desember 2024: 10.20 WIB	Memberikan hasil revisi modul	Peneliti memberikan hasil revisi modul kepada validator.	Whatsapp

Siti Khodijah, S.Pd.	13 November 2024: 13.48 WIB	Menghubungi validator terkait kesediaan sebagai validator pada penelitian ini.	• Peneliti meminta kesediaan Siti Khodijah, S.Pd. untuk menjadi validator pada penelitian ini. • Peneliti menjelaskan maksud tujuan dan prosedur terkait penelitian uji validitas isi modul. • Siti Khodijah, S.Pd. menyatakan kesediaan untuk menjadi validator pada penelitian ini.	Whatsapp
	14 November 2024: 09.24 WIB	Menentukan waktu diskusi dan validasi modul	Validator menentukan waktu diskusi dan validasi modul.	Whatsapp
	15 November 2024: 09.22	Memberikan berkas dan <i>inform consent</i> , serta berdiskusi dan validasi modul.	Validator mengisi penilaian lembar validasi modul dan memberikan masukan dan saran. Kemudian peneliti menerima Kembali lembar validasi yang telah diisi.	Tatap muka di Mesjid Nurdin
	7 Desember 2024: 13.00 WIB	Melakukan revisi	Peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan dan saran dari validator.	Secara mandiri
	17 Desember 2024: 10.20 WIB	Memberikan hasil revisi modul	Peneliti memberikan hasil revisi modul kepada validator.	Whatsapp

4.4 Hasil Penelitian Modul

Pada penelitian ini modul “*Play to Focus*” dirancang berdasarkan beberapa bagian kegiatan. Nilai yang telah diberikan oleh tiga orang validator secara langsung (tatap muka). Berikut merupakan hasil dari penilaian validasi isi modul.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Isi Modul

	Butir	Skor						Σs	n	c-1	V	Kategori
		P1	s	P2	s	P3	s					
<i>Pre-test:</i> Kolase Origami	1	5	4	4	3	5	4	11	3	4	0,91	Sangat Tinggi
	2	4	3	4	3	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
	3	4	3	4	3	4	3	9	3	4	0,75	Sangat Tinggi
Pertemuan 1: Puzzle Warna	4	5	4	4	3	5	4	11	3	4	0,91	Sangat Tinggi
	5	4	3	4	3	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
	6	4	3	4	3	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
Pertemuan 2: Kotak Geometri	7	3	2	4	3	4	3	8	3	4	0,66	Tinggi
	8	4	3	4	3	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
	9	4	3	4	3	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
Pertemuan 3: Meronce manik- manik & Sedotan	10	3	2	4	3	5	4	9	3	4	0,75	Tinggi
	11	4	3	5	4	4	3	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
	12	4	3	5	4	5	4	11	3	4	0,91	Sangat Tinggi
<i>Post-test:</i> Kolase Origami	13	5	4	4	3	5	4	11	3	4	0,91	Sangat Tinggi
	14	4	3	4	3	5	4	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
	15	4	3	4	3	4	3	9	3	4	0,75	Tinggi

Butir	Penilaian			s1	s2	s3	Σs	n(c-1)	V	Kategori
	P1	P2	P3							
1-15	61	62	71	46	47	57	149	180	0.82	Sangat Tinggi

Rumus Aiken V:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan:

s = r-lo

c = Angka rating tertinggi (5)

lo= Angka rating terendah (1)

r = Angka rating yang diberikan penilaian

Rentang nilai V yang didapat berkisar dari 0- 1,00. Setiap skor V yang lebih tinggi dari 0,50 dapat dianggap sebagai indikasi adanya validitas isi yang memadai (Azwar, 2018). Skor yang diperoleh pada tabel 4.3 dapat diinterpretasikan sebagai koefisien yang tinggi. Pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa skor V bergerak dari 0,66 sampai 0,91, yang dimana tergolong dalam kategori tinggi hingga sangat tinggi. Hasil validasi memiliki nilai rata-rata 0,82 yang masuk dalam kategori sangat tinggi.

Peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator dan ada beberapa kegiatan yang diubah pada modul yaitu pada sesi 3, sesi 4, dan sesi 5. Pada sesi 3 kegiatan awal yang digunakan adalah kotak geometri kemudian diubah menjadi *story telling*. Selanjutnya pada sesi 4 kegiatan yang digunakan adalah meronce manik-manik dan sedotan diubah menjadi kegiatan *coloring number*. Kemudian pada sesi 5 kegiatan awal yang digunakan adalah kolase pola buah apel diubah menjadi kolase pola buah jeruk. Selanjutnya peneliti memberikan kembali kepada validator yaitu modul yang sudah diperbaiki sesuai saran dari validator dengan nilai yang sama sehingga tidak ada perubahan pada penilaian.

4.5 Norma

Pada penelitian ini, kontinum yang digunakan untuk menguji modul “*Play to Focus*” dalam melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun menggunakan lima jenjang kriteria Tingkat validasi. Perhitungan tingkat validasi dalam penelitian ini

berpedoman kepada kriteria tingkat validasi menurut Azwar (2018) dengan rumus sebagai berikut.

Tabel 4. 4 Kriteria Tingkat Validasi Modul

Skor	Kriteria Tingkat Validasi
$0,81 < V \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,61 < V \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 < V \leq 0,60$	Cukup
$0,21 < V \leq 0,40$	Rendah
$0,01 < V \leq 0,20$	Sangat Rendah

Tabel 4.4 menyajikan kriteria tingkat validasi berdasarkan total nilai yang diberikan oleh setiap validator atau ahli pakar. Tingkat validasi modul dikategorikan sebagai berikut: "Sangat Tinggi" jika total nilai validator (V) berada di antara 0,81 dan 1,00, "Tinggi" untuk rentang nilai V antara 0,61 dan 0,80, "Cukup" bila V berada di antara 0,41 dan 0,60, "Rendah" jika V berkisar antara 0,21 dan 0,40, "Sangat Rendah" untuk nilai V antara 0,01 dan 0,20. Klasifikasi ini digunakan untuk menentukan tingkat validitas modul berdasarkan penilaian para ahli.

4.6 Hasil Deskriptif Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan modul yang telah dirancang oleh peneliti. Kemudian, modul tersebut divalidasi oleh ahli pakar validator atau professional judgement yaitu 3 (tiga) orang validator terdiri dari Psikolog dengan peminatan pendidikan, Psikolog dengan peminatan klinis anak, dan Guru TK yang berpengalaman dalam melatih konsentrasi anak. Hasil evaluasi yang diberikan oleh validator digunakan peneliti untuk merevisi modul yang telah dibuat. Adapun saran perbaikan dari validator sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Saran dan Masukan dari Validator

Validator	Sebelum Perbaikan	Saran Perbaikan	Perbaikan
Annisa Andriani, M.Psi., Psikolog (Psikolog dengan peminatan pendidikan)	Pada sesi <i>pre-test</i> dibagian tujuan waktu anak menyelesaikan kegiatan selama 5 menit.	Mengubah waktu sesi <i>pre-test</i> menjadi minimal 10 menit.	Memperbaiki kalimat “Anak mampu menyelesaikan kegiatan yang diberikan selama minimal 10 menit”.
	Pada sesi ketiga yaitu kegiatan yang menggunakan media kotak geometri.	Mengubah kegiatan pada sesi ketiga menjadi <i>story telling</i> dikarenakan tidak sesuai dengan teori.	Mengubah kegiatan pada sesi ketiga yaitu dari media kotak geometri menjadi kegiatan <i>story telling</i> dengan judul “Ulu si Katak Hijau”. Contoh: “Ulu, seekor Katak Hijau, sedang berdiri di pinggir kolam. Hari itu langit sangat gelap dan hari seperti itulah yang Ulu sukai. Tidak lama kemudian, air mulai menetes perlahan-lahan dari angkasa.
	Pada sesi keempat yaitu kegiatan yang menggunakan media meronce.	Mengubah kegiatan pada sesi keempat menjadi <i>coloring number</i> dikarenakan tidak sesuai dengan teori.	Mengubah kegiatan pada sesi keempat yaitu dari media meronce menjadi kegiatan <i>coloring number</i> . 
	Pada sesi kelima yaitu <i>post-test</i> menggunakan kolase origami dengan pola buah apel.	Mengubah pola pada sesi <i>post-test</i> yaitu dengan pola buah jeruk agar dapat melihat	Mengubah pola pada sesi <i>post-test</i> yaitu dengan pola buah jeruk.

	perkembangan anak setelah diberi stimulasi.		
Pada tujuan modul terdapat 3 tujuan modul, yaitu dengan poin:	Perbaiki kalimat pada tujuan modul.	Mengubah poin menjadi:	
1. Melatih fokus anak.		• Untuk melatih fokus anak. • Agar anak mampu memperhatikan instruksi guru maksimal 5 menit. • Agar anak mampu memilih kegiatan yang diinginkan.	
2. Anak memperhatikan maksimal 5 menit.			
3. Anak memilih kegiatan yang diinginkan.			
Belum terdapat indikator pada tujuan modul.	Tambahkan indikator sesuai dengan teori yang dipakai pada tujuan modul.	Menambahkan indikator pada setiap tujuan modul menjadi:	
		1. Untuk melatih fokus anak.	
		• Anak memperhatikan satu objek tertentu. • Anak tidak mudah terganggu • Anak tenang mendengarkan penjelasan guru.	
		2. Agar anak mampu memperhatikan instruksi guru maksimal 5 menit.	
		• Anak duduk diam memperhatikan. • Anak diberi pertanyaan menjawab dengan benar	

- Anak merespon setiap penjelasan guru.
3. Agar anak mampu memilih kegiatan yang diinginkan.
- Anak mengikuti aturan kegiatan yang ditentukan.
 - Anak menunjuk salah satu permainan yang diinginkan.
 - Anak menyelesaikan kegiatan yang dipilih.

Sherly Meidya Ova, M.Psi., Psikolog (Psikolog dengan peminatan klinis anak)	Belum terdapat tabel penilaian terkait aspek kebersihan, kerapian, ketelitian, kecepatan, dan ketepatan. Tabel penilaian menggunakan skala likert 1-5.	Tambahkan tabel penilaian terkait aspek kebersihan, kerapian, ketelitian, kecepatan, dan ketepatan. Tabel penilaian menggunakan skala likert 1-5.	Menambahkan tabel penilaian terkait aspek kebersihan, kerapian, ketelitian, kecepatan, dan ketepatan. Tabel penilaian menggunakan skala likert 1-5.
---	--	---	---

The image shows a sample evaluation table titled "Penilaian". It has columns for "No", "Aspek", "Kategori", and five Likert scale points (1, 2, 3, 4, 5), followed by a "Catatan" column. The table lists several activities and skills to be evaluated, such as "Prinsip, Aturan, dan Tujuan", "Kebersihan dan Kecepatan", "Kerapian dan Ketepatan", "Ketelitian dan Kecepatan", and "Keberhasilan dan Ketepatan".

Durasi waktu persesi yang digunakan selama 60 menit atau 1 jam.	Mengubah durasi persesi menjadi dibawah 60 menit	Mengubah durasi kegiatan menjadi 35-45 menit.
---	--	---

dikarenakan
agar anak
tidak cepat
bosan dan
pecah
konsentrasi.

No	Kegiatan	Durasi	Perkiraan
08.00-08.30	Kelompok membaca dan diskusi. Guru mengawasi	30 menit	• Siswa mengikuti kegiatan dengan sungguh serius
08.30-09.00	Kelompok membaca dan diskusi	30 menit	• Siswa mengikuti kegiatan dengan sungguh serius
09.00-09.30	Kelompok membaca dan diskusi	30 menit	• Siswa mengikuti kegiatan dengan sungguh serius
09.30-10.00	Kelompok membaca dan diskusi	30 menit	• Siswa mengikuti kegiatan dengan sungguh serius
10.00-10.30	Kelompok membaca dan diskusi	30 menit	• Siswa mengikuti kegiatan dengan sungguh serius
10.30-11.00	Kelompok membaca dan diskusi	30 menit	• Siswa mengikuti kegiatan dengan sungguh serius

Belum terdapat
daftar isi dan
halaman pada
modul.

Tambahkan
daftar isi dan
halaman pada
modul.

Menambahkan daftar isi
dan halaman pada modul.

Daftar isi.....	i
Pendahuluan.....	1
Konsentrasi.....	2
• Faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar.....	3
Tujuan Penyusunan Modul.....	4
Modul "Play to Focus".....	5
• Tujuan Modul "Play to Focus".....	6
• Jadwal Intervensi.....	7
• Panduan bagi fasilitator.....	9
• Kegiatan hari ke-1.....	10
• Kegiatan hari ke-2.....	13
• Kegiatan hari ke-3.....	16
• Kegiatan hari ke-4.....	19
• Kegiatan hari ke-5.....	23
Lembar Observasi.....	26
Penilaian.....	28

Membuat modul
menggunakan
kertas berukuran
A4.

Buat modul
menjadi
booklet dan
timbang balik.

Modul diperbaiki
menjadi *booklet* dan
timbang balik.

Pada lembar
observasi pada
bagian aitem ada
poin:

1. Anak tertarik
dengan
kegiatan yang
akan
dilakukan
2. Anak duduk
dengan sopan

Perbaiki
redaksional
pada bagian
lembar
observasi

Mengubah poin menjadi:

1. Pada saat kegiatan
berlangsung,
mata anak tertuju
kapada lembar
kolase
2. Anak duduk di
kursi
3. Anak mau
mengikuti
kegiatan hingga
selesai

3. Anak sabar menyelesaikan kegiatan			
Siti Khodijah, S.Pd (Guru TK Al-Aqsha yang berpengalaman melatih konsentrasi anak)	Pada modul “ <i>Play to Focus</i> ” terdapat 5 sesi kegiatan dan diminta untuk menambahkan kegiatan pada modul.	Menambahkan n sesi kegiatan pada modul agar kegiatan menjadi lebih beragam.	Menambahkan dan mengubah sesi kegiatan menjadi <i>story telling</i> dan <i>coloring number</i> . Dikarenakan setiap aspek memiliki nilai yang setara, pada setiap aspek memiliki 1 sesi kegiatan.

Rencana perbaikan digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam tahap revisi untuk memperbaiki modul “*Play to Focus*” yang telah divalidasi. Tahap revisi modul bertujuan untuk menyempurnakan modul secara keseluruhan sehingga diperoleh modul yang valid dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang dibuat.

4.7 Pembahasan

Pada penelitian ini menggunakan metode uji validitas isi modul bersama para ahli atau *expert judgement* yang memiliki kriteria yaitu Psikolog peminatan pendidikan yaitu Ibu Annisa Andriani, M.Psi., Psikolog yang mempunyai pengalaman menjadi salah satu mentor di salah satu platform yaitu Satu Persen-Indonesian Life School. Kemudian Psikolog peminatan klinis anak yaitu Ibu Sherly Meidya Ova, M.Psi., Psikolog yang mempunyai pengalaman menangani asesmen penggunaan narkoba. Selanjutnya Guru TK yang memiliki pengalaman mengajar minimal 2 tahun yaitu Ibu Siti Khodijah, S.Pd selaku salah satu guru di TK Al-Aqsha Kota Jambi. Tujuan dari uji validitas adalah untuk melihat kelayakan isi modul “*Play to Focus*” dalam melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi.

Melalui hasil penelitian yang telah dilakukan, modul “*Play to Focus*” untuk melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun mendapatkan rentang skor Aiken’s V sebesar 0,66-0,91 yang dimana angka tersebut termasuk dalam kategori tinggi dan

sangat tinggi. Rentang angka Aiken's V yang diperoleh lebih tinggi dari 0,50 mampu dianggap sebagai indikasi adanya validitas isi yang baik (Azwar,2018).

Salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan keterampilan, minat, pemikiran dan perasaan adalah melalui permainan edukatif. Dengan dilakukannya kegiatan bermain bersama anak-anak maka akan mengembangkan otot, tubuh, koordinasi Gerakan, komunikasi, konsentrasi dan kreativitas. Menurut Damayanti dkk (2022), salah satu manfaat dari alat permainan edukatif adalah melatih konsentrasi yang dimana Permainan edukatif dibuat untuk melatih kemampuan konsentrasi anak misalnya seperti dalam menyusun puzzle dimana anak diminta untuk fokus pada puzzle dan potongan yang ada didepannya.

Menurut Kartiwa & Hudha Anggarasari (2023), konsentrasi pada anak dapat dipelajari atau dilatih agar anak bisa menyelesaikan pekerjaan atau kegiatan dengan hasil yang baik dan tepat. Maka dari itu, peneliti menggabungkan tiga alat permainan edukatif (APE) agar lebih menarik minat anak dan mampu melatih konsentrasi melalui kegiatan-kegiatan yang ada pada modul.

Peneliti membuat sebuah modul berjudul "*Play to Focus*" dengan memperhatikan kegiatan yang disusun berdasarkan aspek-aspek dan indikator konsentrasi menurut Syahputri & Istiarini (2019), yaitu 1). fokus dengan indikator a) anak memperhatikan satu objek tertentu, b) anak tidak mudah terganggu, c) anak tenang mendengarkan penjelasan guru. 2). Memperhatikan maksimal 5 menit dengan indikator a) anak duduk diam memperhatikan, b) anak diberi pertanyaan menjawab dengan benar, c) anak merespon setiap penjelasan guru. 3). Memilih kegiatan yang diinginkan dengan indikator a) anak mengikuti aturan kegiatan yang ditentukan, b) anak menunjuk salah satu permainan yang diinginkan, c) anak menyelesaikan kegiatan yang dipilih. Dalam perancangan modul, peneliti juga memperhatikan alat dan bahan yang akan digunakan dan hal- hal yang perlu diperhatikan selama kegiatan berlangsung seperti, instruksi kegiatan, urutan kegiatan, durasi setiap sesi kegiatan, serta lembar observasi yang akan digunakan untuk sesi *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap kesesuaian isi modul pada tiap sesi, modul “*Play to Focus*” dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam melatih konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi. Namun terdapat sesi kegiatan yang diubah kegiatannya dikarenakan kurang relevan dengan aspek yang digunakan. Hasil uji validitas kegiatan pertama, yaitu *pre-test* dengan kegiatan kolase origami buah apel menunjukkan rentang skor 0,75-0,91 yang menunjukkan kegiatan *pre-test* sudah sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Kegiatan *pre-test* dilakukan dengan tujuan untuk melihat kemampuan anak dalam mengerjakan kolase origami yang dimana kegiatan tersebut memiliki banyak tahapan dan melihat kemampuan konsentrasi anak dilihat dari lembar observasi.

Menurut penelitian yang dilakukan Wulandari & Sumardijani (2014), kolase dapat melatih dan meningkatkan konsentrasi pada anak usia dini. Pada observasi pengambilan data awal, anak kurang fokus terhadap tugas yang dikerjakan dan kurangnya kesabaran anak ketika pembelajaran sedang berlangsung. Pada observasi awal konsentrasi anak sebesar 22,7% kemudian meningkat pada siklus I sebesar 68,2%. Pada siklus II konsentrasi anak meningkat sebesar 81,8%. Pada siklus I anak masih belum fokus ketika pembelajaran berlangsung. Lalu, terdapat peningkatan pada siklus II, anak sudah mampu berkonsentrasi setelah diberi materi yang lebih menarik. Dapat disimpulkan bahwa pemberian stimulus kolase berdampak meningkatkan konsentrasi anak. Menurut Nicholson & Zarkasi (2007), kegiatan kolase dapat melatih konsentrasi pada anak. Kegiatan menempel seperti kolase membutuhkan konsentrasi serta koordinasi mata dan tangan. Dimana koordinasi yang baik dapat menstimulus pertumbuhan otak dimasa pertumbuhan dan perkembangan anak.

Kegiatan pada pertemuan pertama yaitu, puzzle warna dimana anak diminta untuk menyusun puzzle sesuai dengan bentuknya. Kegiatan puzzle bertujuan untuk melatih fokus anak dengan indikator anak memperhatikan satu objek tertentu, anak tidak mudah terganggu, anak tenang mendengarkan penjelasan guru. Tujuan yang hendak dicapai pada kegiatan ini yaitu, anak mampu memperhatikan kegiatan yang diberikan yaitu puzzle warna, anak mampu mengabaikan hal yang tidak

berhubungan dengan kegiatan, dan anak mampu tetap tenang saat guru sedang menjelaskan. Pada kegiatan ini didapatkan skor 0,83-0,91 yang dapat diartikan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai pada kegiatan tersebut.

Manurut penelitian yang telah dilakukan oleh Palintan dkk (2022), kegiatan puzzle dapat melatih konsentrasi anak. Pada saat observasi, banyak anak yang kurang berminat dalam proses pembelajaran dan anak tidak memperhatikan guru pada saat guru sedang menjelaskan materi. Setelah diberi stimulus berupa puzzle dengan metode bermain sambil belajar, anak dapat merespon materi yang diajarkan saat anak menggunakan media puzzle seperti ketika guru memberikan pertanyaan. Kemudian anak berminat dan tertarik dengan kegiatan bermain yang dilakukan.

Menurut Palintan dkk (2022), puzzle dapat melatih daya pikir, kesabaran, melatih konsentrasi, dan melatih penyelesaian masalah pada anak. Kemudian dapat juga meningkatkan kemampuan kognitif anak seperti anak dapat mengelompokkan benda sesuai bentuk, ruang, dan sekaligus dapat mengenal warna. Sebagaimana penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Trisyana dkk (2013), permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Dibuktikan dengan hasil penelitian pada siklus I sebesar 45% kemudian meningkat pada siklus II menjadi sebesar 90%. Dengan adanya peningkatan sebesar 45% membuktikan bahwa permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Kegiatan selanjutnya yaitu kotak geometri, yang mendapatkan skor 0,66-0,83 yang berarti kegiatan kotak geometri sudah sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Namun menurut salah satu validator kegiatan kotak geometri tidak relevan dengan aspek yang digunakan yaitu, anak memperhatikan maksimal 5 menit dengan indikator anak duduk diam memperhatikan, anak diberi pertanyaan menjawab dengan benar, dan anak merespon setiap penjelasan guru. Kegiatan kotak geometri diubah menjadi kegiatan *story telling* atau bercerita menggunakan boneka tangan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Wati (2019), kegiatan *story telling* atau bercerita dapat meningkatkan perhatian anak. Pada saat observasi, perhatian anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bercerita masih kurang, anak belum tertarik dan kurang fokus ketika cerita dibacakan oleh guru. Kemudian

setelah diberi kegiatan bercerita menggunakan boneka tangan, kemampuan perhatian anak meningkat. Hal ini dibuktikan dengan pada pra tindakan Tingkat perhatian anak hanya sebesar 13.33%, kemudian pada siklus I perhatian anak meningkat menjadi 60%, dan pada siklus II perhatian anak meningkat hingga 93.33%. Adanya peningkatan yang signifikan menunjukkan efektivitas permainan tersebut dalam melatih konsentrasi anak.

Menurut penelitian sebelumnya dari Dewi dkk (2016) menggunakan media boneka jari untuk bercerita kepada anak yang dimana dapat memberikan motivasi kepada anak agar anak lebih semangat dalam belajar. Kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak dalam mendengarkan, mengidentifikasi, dan menerjemahkan suara yang didengar menjadi sebuah makna. Kemampuan ini memerlukan perhatian dan konsentrasi guna memahami arti terkait informasi yang disampaikan. Pada siklus 1 kemampuan menyimak anak sebesar 65,6% kemudian pada siklus 2 diberi stimulus yaitu boneka jari dengan menggunakan latar yang menarik dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak menjadi 88% yang dimana terdapat peningkatan sebanyak 22,4%.

Pada kegiatan selanjutnya yaitu meronce manik-manik dan sedotan, yang mendapatkan skor 0,75-0,91 yang berarti kegiatan meronce manik-manik dan sedotan sudah sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Namun menurut salah satu validator kegiatan meronce manik-manik dan sedotan tidak relevan dengan aspek yang digunakan yaitu, anak mampu memilih kegiatan yang diinginkan dengan indikator anak mengikuti aturan kegiatan yang ditentukan, anak menunjuk salah satu permainan yang diinginkan, anak menyelesaikan kegiatan yang dipilih. Kegiatan meronce manik-manik dan sedotan diubah menjadi *coloring number* atau mewarnai sesuai urutan nomor dan warna yang tertera pada kertas.

Menurut penelitian sebelumnya dari penelitian Sitorus dkk (2023), aktivitas mewarnai dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian eksperimen dengan kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberi tes kemampuan kognitif yang meliputi tes memori, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep dasar. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kognitif yang salah satunya pada aspek pemecahan

masalah. Pemecahan masalah seperti melengkapi gambar yang tidak lengkap dan memilih warna yang sesuai.

Kegiatan *post-test* yaitu dengan kolase origami pola buah apel. Kegiatan ini mendapatkan skor 0,75-0,91 yang berarti kegiatan *post-test* sudah sesuai dengan tujuannya. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat apakah terjadi kenaikan atau penurunan terhadap kemampuan konsentrasi anak setelah diberi stimulus. Namun salah satu validator meminta untuk pola buah untuk kegiatan *post-test* diganti menjadi pola buah jeruk agar bisa melihat kenaikan atau penurunan dari kegiatan *pre-test* yang sudah diberi. Tujuan yang hendak dicapai anak mampu mempertahankan kontak mata pada benda selama 5 menit, anak mampu menyelesaikan kegiatan yang diberikan selama minimal 10 menit, dan anak mampu mengerjakan kegiatan sendiri tanpa dibantu oleh orang lain.

Pada durasi kegiatan persesi yang awalnya durasi kegiatan 60 menit diubah menjadi 35- 45 menit. Menurut Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024, durasi belajar yang ideal untuk anak usia 4-6 tahun 900 menit perminggu yang dimana kegiatan belajar anak dalam sehari yaitu selama 180 menit atau 2,5 jam. Jika dalam sehari anak memiliki jadwal 5 pertemuan yang berarti 1 kali pertemuan berdurasi 36 menit. Durasi kegiatan pada modul dibuat 35- 45 menit mencakup durasi keseluruhan kegiatan dari persiapan kegiatan hingga penutupan kegiatan.

Pada modul "*Play to Focus*" ada beberapa hal yang perlu dikembangkan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ketiga validator. Berdasarkan hasil diskusi dan evaluasi bersama dengan validator yang digunakan oleh peneliti untuk memperbaiki dan merevisi modul yang telah dibuat, diantaranya: menambah kegiatan pada modul agar kegiatan modul lebih beragam. Menurut Apriani dkk (2021), modul atau bahan ajar harus memperhatikan syarat kelayakan dan kualitas modul tersebut dalam penyajiannya harus menarik dan bervariasi sehingga membuat anak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran karena semakin baik sebuah modul maka semakin sempurna materi yang ajarkan.

Peneliti menambahkan tabel penilaian diluar lembar observasi. Tabel penilaian menggunakan skala likert 1-5 dengan kategori kerapihan, kebersihan, kecepatan, ketelitian, dan ketepatan. Penilaian ini ditambahkan karena ketika proses

kegiatan berlangsung, kegiatan tersebut mempunyai banyak informasi yang bisa didapat selain dari lembar observasi. Menurut Pradana & Mawardi (2021) penilaian merupakan pengumpulan data atau informasi yang valid, yang kemudian informasi yang didapat diolah sebagai bahan pertimbangan untuk pengambilan Keputusan dalam program pendidikan. Semakin banyak data yang dikumpulkan semakin banyak pula informasi yang didapat.

4.8 Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pengalaman peneliti selama menulis penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan yang dapat menjadi bahan pertimbangan yang perlu diperhatikan untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Penelitian ini menggunakan metode uji validitas isi yang dimana penelitian ini hanya sampai pengembangan modul saja. Modul ini dapat digunakan serta diimplementasikan dengan uji coba dan uji efektivitas modul.
2. Penelitian ini hanya meneliti fenomena terkait konsentrasi anak pada usia 5-6 tahun. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti dengan fenomena dengan aspek atau subjek yang lain.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada uji validitas modul “*Play to Focus*” dalam melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun, dapat disimpulkan bahwa:

1. Modul “*Play to Focus*” untuk melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun mendapatkan hasil validasi bahwa setiap sesi kegiatan pada modul sudah sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai pada setiap kegiatan.
2. Berdasarkan hasil penilaian uji validitas modul “*Play to Focus*” untuk melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun memiliki rentang skor 0,66-0,91 yang berarti tinggi hingga sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa modul “*Play to Focus*” memiliki validitas isi yang layak untuk di gunakan.
3. Adapun umpan balik yang diberikan oleh para validator diantaranya, yaitu: menambah kegiatan pada modul agar lebih beragam, menambahkan indikator pada tujuan modul, mengubah kegiatan sesi ke-3 dan ke-4, memperbaiki redaksional pada tujuan modul, mengubah gambar pola kolase menjadi pola buah jeruk, menambahkan daftar isi pada modul, menambahkan halaman pada modul, mengubah durasi kegiatan persesi dibawah 60 menit, memperbaiki redaksional pada aitem lembar observasi, menambahkan penilaian terkait kerapihan, kebersihan, kecepatan, ketelitian, dan ketepatan.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Anak Usia 5-6 Tahun

Harapan bagi anak usia 5-6 tahun TK Al-Aqsha Kota Jambi, diharapkan modul “*Play to Focus*” dapat melatih dan meningkatkan konsentrasi anak.

5.2.2 Bagi Orang Tua

Diharapkan modul “*Play to Focus*” dapat menjadi referensi dan sumber inspirasi bagi para orang tua dalam memberikan permainan yang tepat dan sesuai dengan umur anak.

5.2.3 Bagi Guru

Diharapkan melalui penelitian ini dapat menjadi referensi dan sumber informasi yang dapat guru dan sekolah gunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk melatih dan meningkatkan konsentrasi peserta didik. Modul “*Play to Focus*” diharapkan juga dapat digunakan menjadi bahan pelatihan bagi guru maupun sekolah.

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan modul dengan media atau topik lainnya yang berkaitan dengan fenomena melatih konsentrasi anak usia 5-6 tahun, serta dapat mengimplementasikan dengan uji efektivitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, D. N., Utami, M. S. S., & Eriany, RA. P. (2024). Melatih Konsentrasi Pada Anak TK-B Dengan Brain Gym. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 105–114. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17811>
- Apriani, W., Saparahayuningsih, S., & Eka Daryati, M. (2021). Persepsi Guru Terhadap Modul Media Pembelajaran Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Se-Gugus Mawar Merah Kota Bengkulu. *Jurnal PENA PAUD*, 2(1), 51–60. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/penapaud/index>
- Azwar, S. (2016). *Metode Penelitian*. Pustaka Belajar.
- Azwar, S. (2018). *Penyusunan Skala Psikologi*. Pustaka Belajar.
- Damayanti, D. P., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 443–455. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun>
- Dewi, K. Y. O., Suwatra, I. W., & Magta, M. (2016). Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak di TK Waringin Sari. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(3).
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Fanu, J. Le. (2007). *Deteksi Dini Masalah-Masalah Psikologis Anak*. . Think.
- Filtri, H., & Sembiring, A.-K. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 169–178.
- Fitrianingsih, D., & Karmila, M. (2017). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Melalui Kegiatan Meronce Pada Anak Kelompok B TK Pamekar Budi Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2013/2014. *PAUDIA: JURNAL*

- PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 2(2).
<https://doi.org/10.26877/paudia.v2i2.1643>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan AUD.
- Hendra, S. (2003). *Kiat Mengatasi Kesulitan Belajar*. Elex Media Komputindo.
- Hurlock, E. B. (1997). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Hwang, W. Y., Chen, N. S., Dung, J. je, & Yang, Y. L. (2007). Multiple Representation Skills and Creativity Effects on Mathematical Problem Solving using a Multimedia Whiteboard System. *Educational Technology & Society*, 10(2), 1176–3647. <https://www.researchgate.net/publication/316239984>
- Kartiwa, K., & Anggarasari, N. H. (2023). Game Hebat Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Anak Usia Dini Pada Siswa Kelompok A Di RA Mifahul Hikmah. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 45–49.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.18145>
- Kartono, K. (1990). *Psikologi Perkembangan Anak*. CV. Mandar.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2).
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2021). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676–685.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Manurung, M. P., & Simatupang, D. (2019). Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita di TK ST Theresia Binjai. *Jurnal Usia Dini*, 5(1).

- Maulidiyah, U. M., Dzulkifli, & Arumsari, A. D. (2023). *Box Game and Display Banner* Untuk Melatih Konsentrasi, Motorik, Dan Melatih Bahasa Dan Wawasan. *MOTORIC: Media of Teaching Oriented and Children*, 7(2), 629–634.
- Nicholson, S., & Zarkasi, M. S. (2007). *Membuat Kolase*. Tiga Serangkai.
- Nilawati Astini, B., Rachmayani, I., & Nyoman Suarta, I. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40.
- Nofianti, R. (2019). Meningkatkan Efektifitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif Untuk Melatih Konsentrasi Anak. *At-Tabayyun*, 2(1), 1–13.
- Novriana, Di. E., Yanis, A., & Masri, M. (2014). Prevalensi Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas pada Siswa dan Siswa Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Padang Timur Kota Padang Tahun 2013. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 3(2), 141–146.
- Nurfitriani, A., 1✉, Z., & Nurunnisa, R. (2024). Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Upaya Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Dini melalui Permainan Pancing Ikan. In *Journal Homepage* (Vol. 7, Issue 4).
- Nurmiyanti, L., & Candra, B. Y. (2019). Kepemimpinan Transformasional Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Anak Usia Dini. *AL-TANZIM: JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM*, 3(2), 13–24. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i2.646>
- Olivia, F. (2011). *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Elex Media Komputindo.
- Palintan, T. A., Mulianah, S., & Hariska. (2022). Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B Di RA Umdil Al-Ihsan Parepare. *Anakta Jurnal*, 1(2), 87–92.

- Periantalo, J. (2016). *Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi*. Pustaka Belajar.
- Pradana, F. A. P., & Mawardi. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 13–29. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Pratiwi, S., & Nur Asi, Y. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menjahit. *Journal Anaking*, 1(1), 1–9. www.journal.stai-musaddadiyah.ac.id
- Ramadhani, H. S., Lestiawati, E., & Wahyuningsih, M. (2016). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Kelas I Di Sd Negeri Pokoh 1 Ngemplak, Sleman, D.I. Yogyakarta. *Jurnal Medika Respati*, 11(4), 37–43.
- Riadi, M. E., & Supriyono. (2014). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Kelas Ii Sdn Jajartunggal Iii Surabaya. *JPGSD*, 2(2), 1–11.
- Rusyan, T., Kusdinar, A., & Arifin, Z. (1989). *Pendekatan dalam proses belajar mengajar*. Remadja Karya.
- Saputro, D. (2009). *ADHD (Attention Deficit/Hyperactivity Disorder)*. Sagung Seto.
- Setyani, M. R., & Ismah. (2018). Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar. *Pendidikan Matematika*, 01, 73–84.
- Sitorus, M., Zahra, R. A., Sari, R. Y., & Aulia, S. R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Dan Mewarnai. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD Universitas PGRI Semarang*, 9(2), 6313–6324.

- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor- faktor yang Mempengaruhinya*. PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Prenada Media Group.
- Syahputri, I., & Istiariani, R. (2019). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia 5-7 Tahun Di Tk It Al Jawwad. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 24–34.
- Trisyana, S., & Reza, M. (2013). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B Di TK Siswa Budi I Surabaya. *Universitas Negeri Surabaya*, 1–6.
- Uce, L. (2017). *The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak*. *Bunayya Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2).
- Van Tiel, J. M. (2015). *Pendidikan Anakku Terlambat Bicara*. Prenadamedia Group.
- Wati, R. (2019). Upaya Meningkatkan Perhatian Anak Melalui Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan pada Anak Kelompok B TK Nurul Ibadah Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 114–123.
- Wulandari, T. P., & Sumardijani, L. (2014). Peningkatan Konsentrasi Anak Didik melalui Teknik Kolase pada Kelompok B TK IT Robbani Kendal Tahun Ajaran 2013/2014. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak*, 3(1).
- Yuniarti, Larasati, T., & Diana. (2023). Peningkatan Konsentrasi Belajar Pada Anak Melalui Bermain Sensorimotor. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 08(01), 41–51.
<https://doi.org/10.24903/jw.v%vi%i.1208>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi

Nama subjek: A

Tanggal observasi: 14 Desember 2023

Hasil observasi:

Hasil Observasi
1. Ketika guru sedang menjelaskan subjek tidak memperhatikan gurunya 2. Subjek tidak mau duduk diam ketika mengerjakan tugas 3. Ketika subjek diminta untuk mengerjakan tugas subjek sulit untuk duduk 4. Subjek tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh gurunya 5. Subjek sesekali mengganggu temannya ketika temannya sedang mengerjakan tugas 6. Subjek tidak memahami bagaimana cara mengerjakan tugas 7. Setelah diberi penjelasan cara mengerjakan tugas, subjek mengerjakan tugasnya namun tidak sampai 5 menit subjek berdiri dan berjalan-jalan didalam kelas. 8. Subjek menjadi tidak fokus ketika melihat kotak pensil temannya. 9. Ketika membaca doa sebelum belajar, anak tidak dapat duduk dengan tenang 10. Pada saat diberi tugas anak mengerjakan namun setelah 2 menit anak berjalan-jalan didalam kelas. 11. Setelah berjalan-jalan anak mengerjakan kembali tugasnya namun anak menjadi tidak fokus ketika melihat kotak pensil temannya. 12. Ketika anak ditanya mengenai kenapa tidak selesai mengerjakan tugasnya anak tidak mau menjawab 13. Anak merespon ketika guru memanggilnya untuk menyelesaikan tugasnya. 14. Pada saat belajar anak sesekali mencoret lantai 15. Pada saat belajar anak berbaring namun ketika ditegur oleh gurunya untuk duduk anak langsung mematuhi.

Lampiran 2 Transkrip Wawancara Awal

Nama : SK

Jenis Kelamin : Perempuan

Tanggal Wawancara : 3 Agustus 2024

Tempat Wawancara : TK Al-Aqsha Kota Jambi

Interviewer:	baiklah. Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatu
Interviewee:	waalaikumsalam warahmatullahi wabaraktu
Interviewer:	baiklah, ee... perkenalkan nama saya Zahra Chairunnisa dari psikologi unja yang sekarang sedang menyusun skripsi dan memerlukan wawancara untuk pengambilan data atau untuk melengkapi data yang akan saya teliti. Ee... sebelumnya boleh ibu perkenalkan diri terlebih dahulu
Interviewee:	oh baik... terimakasih kakak Zahra atas undangannya hari ini ya, untuk kita berbagi ilmu dan berbagi cerita. Nama ibu Siti Khodijah dari TK al-aqsha.
Interviewer:	baik ibu... panggilannya siapa ya bu?
Interviewee:	untuk hari- harinya nih...biasanya dipanggil bu ijah.
Interviewer:	ohh bu ijah ya. Baiklah bu, kita langsung saja ke pertanyaan pertama ya bu
Interviewee:	iya... oke... oke
Interviewer:	untuk pertanyaan pertama, sudah berapa lama ibu mengajar di TK al-aqsha?
Interviewee:	ee... kalo ibu sudah bekerja di TK al-aqsha selama 23 tahun.
Interviewer:	23 tahun... lama juga ya bu
Interviewee:	yaa, alhamdulillah
Interviewer:	kalau untuk di TK al-aqsha nih, ada berapa kelas sih bu?
Interviewee:	kalau TK al-aqsha itu kelompok A-nya 1 kelas, Playgrupnya 1 kelas, kelas B-nya ada 2 kelas
Interviewer:	dari kelas yang ada 4 itu bu, berapa ya jumlah muridnya bu?

Interviewee:	kalau TKnya itu ada 65 anak TKnya... kalau playgrup itu ada 12
Interviewer:	untuk... untuk di TK kan pasti ada permasalahan anak nih bu yang pasti menjadi fokus utama. Kalau di TK itu apa ya fokus ee... permasalahan yang sedang terjadi bu pada anak TK?
Interviewee:	kalo ini ya... isu yang paling banyak sekarang itu... karena kita baru selesai pandemi ya. Jadi, ini masa peralihan... karena kita di masa peralihan ini ee... ada beberapa hal yang berbeda. Kalau sebelumnya itu... sebelum COVID, kita anak-anaknya banyak bermain diluar. Nah, ketika peralihan ini... karena masa kecilnya ya... dari nol sampai mereka masuk ke TK itu banyak bermain dirumah, banyak main gadgetnya dirumahnya ya, jadi itu ada perbedaan. Nah itu perbedaanya nampak sekali... kalau anak sekarang itu tidak bisa ada ruang... misalnya ada pintu terbuka langsung mereka mau keluar gitu kan... seperti tidak tertahankan untuk bermain.
Interviewer:	seperti itu ya bu... baiklah. Karena efek dari pandemi nih bu... kan pasti mereka Kembali lagi ke kelas... itu gimana sih bu kondisi kelas ketika belajar gitu bu?
Interviewee:	ee... kalau ini ya dalam kondisi kita proses pembelajaran dikelas itu berdampak dari masa pemulihan tadi, itu ee... pada tingkat konsentrasi anak, fokus anak untuk menyelesaikan proses pembelajaran dikelas itu sedikit ee... kalau dibilang terganggu bukan masanya terganggu ya ee... kurang fokus karena mereka harus dikembangkan dalam hal untuk ee... ini dulu ya anak-anak seperti itu solusinya itu kita menyelesaikan untuk motorik kasarnya dulu. Jadi... apabila tenaganya... energinya sudah ee... sudah terambil dan udah terkuras, nah nanti kita bisa menyelesaikannya ee... untuk memberikan tugas pada aspek perkembangan ke motoric halus, sehingga mereka bisa untuk berkonsentrasi. Kalau saat ini karena masa peralihan tadi, dari

	masa dia kurang bermain bersama anak-anak lain dirumah, jadi pada saat di TK mereka kepinginnya main terus. Jadi kalau diajak duduk untuk menyelesaikan suatu proyek mereka itu tahannya paling kurang dari 5 menitlah.
Interviewer:	ohh 5 menit ya bu. Biasanya kan itu dikasih kegiatan lagi tuh bu disekolah, kan ibu bilang tadi sulit konsentrasi pas dikasih proyek... biasanya tuh proyek apa sih bu?
Interviewee:	ee... kalau proyek untuk anak-anak ini kita menyesuaikan topik apa yang sedang dibahas. Misalnya kalau topiknya itu hari kemerdekaan, biasanya kita bisa ee... memindahkan bendera, mewarnai bendera dan itu ada tahapan-tahapannya. Bisa juga menggunting... menggunting bentuk bendera ee... yang sudah diwarnai sendiri sama anak-anak
Interviewer:	begitu ya bu. Dengan anak yang tidak konsen seperti dan kegiatannya tuh bu ee... apa yang guru lakuin untuk menghadapi anak yang sulit konsentrasi atau tidak fokus tersebut?
Interviewee:	kalau tidak konsentrasi itu harus mendiferensiasi ya... karena di al-aqsha sudah ee... menggunakan kurikulum merdeka. Jadi gurunya itu sudah memahami bagaimana konsep Ki Hajar Dewantara terhadap muridnya, karena konsep yang sangat mendasar sekali dari filosofi Ki Hajar Dewantara adalah guru itu menghamba kepada muridnya... jadi guru itu yang harus sangat memahami bagaimana kondisi anak-anak muridnya.
Interviewer:	ohh, begitu bu. Kalau menurut ibu nih, gangguan konsentrasi disekolah nih lebih banyak laki-laki atau Perempuan ya bu?
Interviewee:	kalau untuk ee... jumlah... jumlah... kuantiti ya namanya ya. Kalau ini lebih ke anak laki-laki ya, karena anak laki-laki kan punya energi yang sangat banyak, jadi emang berbeda sama anak Perempuan. Kalau anak Perempuan kan emang sudah kodrat alamnya ya... kalau katanya KHD itu... Ki Hajar Dewantara,

	sudah kodratnya alam Perempuan itu untuk pemalu, pendiam ya. Tidak semuanya seperti itu juga, pasti ada yang lincah juga tapi khusus untuk konsentrasi ini anak laki-laki memang ee... lebih untuk tidak konsentrasinya.
Interviewer:	dengan... kan lebih banyak laki-laki yang sulit untuk konsentrasi tapi tidak menutup kemungkinan Perempuan juga ada yang tidak konsentrasi
Interviewee:	Iya
Interviewer:	kan upaya yang dilakukan guru kan untuk melihat lagi perkembangan anak... menyesuaikan perkembangan anaknya lagi nih bu. Kalau dari sekolah, apa yang dilakukan sekolah untuk mengatasi sulit konsentrasi pada anak?
Interviewee:	ee... kalau untuk mengatasinya tadi ibu sampaikan ee... prosesnya itu harus memahami konsep diferensiasi. Diferensiasi itu artinya guru memberikan secara individual, nah guru harus memahami tahapan-tahapan perkembangan secara individu anak. So, kita semua tau ya kalau ee... masing-masing anak itu mempunyai keunikan tersendiri dan mempunyai level perkembangan tersendiri. Nah... disitu lah kegunaan dari kurikulum merdeka ada diferensiasi artinya memberikan treatment secara individual kepada murid-muridnya dilakukan oleh guru... Bu Ijah seperti itu gitu. Misalnya nih kalau ibu biasanya menggunakan... ibu gabungkan ya... dengan trik yang ibu dapatkan dari buku-buku... dari literasi mana aja ya, misalnya terapinya itu dengan meniup lilin. Nah disiapkan lilin terus pake jarak gitu... pertama jaraknya mungkin 5 cm... nanti ditambah lagi 10 cm. Anak-anak murid kita terus ee meniup lilin, nanti kalau sudah mampu di 5 cm, kita jarak lagi 10 cm... udah mampu dia meniupnya 10 cm tambah lagi 15 cm gitu. Jadi itu salah satu treatment yang ibu berikan kepada anak -anak yang

	ee... bukan masalah ya namanya karena anak-anak itu memang ee... tahapan perkembangannya berbeda-beda
Interviewer:	lebih ke melatih gitu bu
Interviewee:	iya... memberi ininya ya... memberikan stimulus... treatment atau memberikan Latihan... memberikan Latihan. Kalau kita katakan anak-anak itu ee... kurang atau ini bukan masanya... memang begitu gitu... kan memang berbeda.
Interviewer:	dengan ibu melakukan kegiatan tadi... melatih atau mentreatment anak tersebut apakah itu efektif untuk anak kedepannya bu?
Interviewee:	kalau yang ibu lakukan efektif. Karena ibu sudah ini ya... sudah mengobserver masing-masing anak itu caranya kan berbeda-beda. Nah ibu sudah observasi anak ibu dan itu cocok untuk anaknya.
Interviewer:	baik ibu. Kan dengan ibu beri treatment tadi, mungkin ibu bisa bercerita mengenai satu anak yang sudah ibu beri treatment tersebut?
Interviewee:	ee... kalau untuk mentreatment anak... ya... ibu dalam setiap tahunnya itu melakukan PTK ya... penelitian khusus untuk anak-anak yang memang terlihat berbeda dengan teman-temannya yang lain dan itu memang harus dilakukan. Nah... karena untuk memberikan Solusi atau restetusi bagi anak setelah kita cari permasalahannya apa... kita cari kenapa dia seperti itu, latar belakangnya apa dan pastinya ibu akan mencari beberapa teori ee... yang berhubungan dengan ee... apa yang terjadi ya pada anak- anak yang sedang menjadi subjek PTK ibu, penelitian kelas ibu. Ee... dan ini pastinya mereka berlebih ya misalnya itu secara sosial secara kognitif secara konsentrasi dan ibu juga harus menggali apa pun itu bentuk permasalahan yang muncul, karena apabila ee... anak itu sudah muncul lebih dari 5 kali berarti itu ada tingkat konsisten dan itu bisa menjadi karakter ya kalau tidak

	kita pangkas... tidak kita berikan ee... apa ya... pembiasaan. Ee... itu salah satu triknya itu pembiasaan atau kita melakukan beberapa kali perlakuan khusus secara diferensiasi untuk anak tersebut. Nah... ibu mencarinya dalam 1 tahun itu biasanya untuk TK ibu itu masalahnya 1 atau 2 anak saja. Tahun maren itu ibu mencari khusus untuk masalah fokus anak dalam menyelesaikan projek yang dilakukan dikelas... karena untuk projek itu biasanya kita menyusunnya ee... dari awal tahun dikurikulum operasional satuan Pendidikan biasanya ibu itu mengambilnya itu ee... untuk 4 kali pertemuan. 4 kali pertemuan pembelajaran, berarti itu sudah keliatan nih ini ajek apa tidak. Karakter yang terlihat dari anak dalam hal fokus atau tidaknya dia. Nah apabila indikator yang ibu buat didalam PTK ibu terlihat dari perlakuan anak, berarti ibu harus mencari akar permasalahannya setelah itu ibu gali semuanya nanti ibu ambil tindakan-tindakan yang pasti untuk memberikan ee ini ya... treatmentnya supaya anak ini mengalami perubahan didalam perilaku yang ibu harapkan. Misalnya tidak fokus lebih dari 5 menit anaknya... sudah tidak ini ya... sudah tidak mampu melakukan proses pembelajaran sama dengan temannya. Temennya sudah selesai namun anak ibu yang menjadi subjek ibu tidak selesai. Nah... disitu ibu harus memberikan perlakuan khusus. Kalo yang kemaren itu yang ee... Arsyah itu ibu ngambilnya ee... pada kegiatan awalnya itu mencocok ya... mencocok. Nah... pada saat mencocok itu si Arsyah ini tidak mampu untuk melakukannya lebih dari 2 detik... 2 detik itu udah buyar gitu, 2 detik loh
Interviewer:	cepat bu ya
Interviewee:	baru ibu kasih alat pembelajarannya, karena itu Zahra anaknya tidak suka ini ya... duduk... duduk terstruktur. Artinya, duduknya itu tidak bisa dimeja yang bener-bener duduk cantik gitu kan. Jadi Arsyah ini harus diberikan ee... apa ya ... minatnya

	... minatnya itu harus sesuai dengan keinginannya... kalo tidak minat maka dia tidak akan ini ya... tidak akan mampu untuk membangun rasa konsentrasinya. Nah... dari hal tersebut pada minggu kedua ibu sudah memberikan 1 catatan khusus sih. Berarti Arsyah harus ibu berikan suatu apaya... suatu pembiasaan yang secara individu supaya Arsyahnya mampu nih dan mau tumbuh minatnya untuk mencintai suatu hal- hal yang baru dan mampu mengikuti pembelajaran seperti teman-temannya. Dan ibu didalam melakukan penelitian kelas ibu, biasanya ibu akan berkerja sama dengan temannya juga... temen anaknya dan juga murid ibu. Supaya ada ini ya... ada apa ya... punya temen untuk ini ya... saling... saling menimbulkan minat... menumbuhkan minat si Arsyahnya, berarti temannya juga.
Interviewer:	temannya diajak main juga
Interviewee:	iya... biar ada dukungan ekstrinsitnya. Kalau kita langsung mau dari dalam, rasanya itu kalau untuk kebutuhan anak yang seperti itu... itu butuh waktu yang lebih panjang penelitian kelas ibu. Ya begitu Zahra
Interviewer:	kalau untuk PTK ibu tadi tuh berapa lama rentang waktu pelaksanaannya?
Interviewee:	kalau untuk PTK itu biasanya 6 bulan, nanti baru selesai
Interviewer:	ooh 6 bulan
Interviewee:	iyya, 1 semester. Untuk perlakuannya itu bisa 8 kali.
Interviewer:	seminggu sekali gitu bu?
Interviewee:	tidak harus seminggu sekali, dilihat dulu ukurannya.
Interviewer:	ohh ada patokannya gitu bu ya
Interviewee:	iya, ada indicator tertentu. Kan progresnya tidak langsung terlihat... kan butuh waktu
Interviewer:	dengan subjek ibu tadi, dengan anak tadi
Interviewee:	dengan si Arsyah

Interviewer:	iya dengan si Arsyia. Itu perbedaan fokusnya ada ga si bu sebelum nih yang awalnya berapa menit kemudian dikasih treatment jadi berapa menit gitu bu
Interviewee:	ee... kalau diawalkan memang tidak mau. Karena dia tidak minat dengan hal- hal yang tidak terbiasa dia lakukan. Kan biasanya mainnya diluar aja gitu. Bermain outdoor gitu, nah untuk duduk itu tidak bisa. Jadi, dengan tidak ada minatnya berarti ibu fokusnya menyelesaikan untuk rasa ingin tahunya, setelah itu si Arsyia untuk mencoba hal barunya... mengeksplorasi hal- hal baru dan dia ada minatnya tidak hanya dengan suatu hal yang dia senangi saja, ada perbedaannya. Yang ibu tumbuhkan kebutuhan dasarnya dulu, rasa ingin tahunya, setelah itu baru ibu berikan treatment juga buat dia melakukan. Rasa ingin tahu, rasa minatnya, nah setelah itu baru niat dia untuk melakukan.
Interviewer:	oh begitu ya bu
Interviewee:	Iya
Interviewer:	baiklah, pertanyaan selanjutnya. Bagaimana sih si Arsyia itu kalo ketika dia belajar dikelas nih bu... kondisi belajar dikelas nih bu
Interviewee:	kalau cerita Arsyia ini sangat unik ya anaknya. Ini Zahranya perlu yang bagaimana ya... diawalnya kayak cacing kepanasan.
Interviewer:	gapapa bu, dari awal aja
Interviewee:	nah ceritanya kayak cacing kepanasan. Itu jangankan 1 detik... emang ga mau duduk. Nah karena dia ga mau duduk... ga mau... ga kepingin ya untuk duduk tenang gitu ga pingin, pokoknya ga pernah duduk... muter aja dikelas... kepinginnya itu keluar aja ga doyan dikelas. Dia itu hobinya dikelas jalan-jalan atau muter-muter dikelas, ga bisa dia duduk diam. Terkadang Arsyia kalau dikelas mudah kedistrak sama teman-temannya. Kalau temannya ngajak main, dia ikut juga... ikut main juga. Jadi proyek atau tugas yang dikasih oleh guru ga selesai. Nah si Arsyia ini apa ya...

	secara fisik pun dia agak jinjit gitu kan... nah jadi ee... terkadang mungkin ya, ibu merasa juga tuh ada... ada kepikiran sama ibu apakah dia nih punya rasa minder gitu loh... karena berbeda dengan temannya gitukan. Udah nyampe apa belum ya pikiran anak-anak... begitu ya pemikiran ibu pada saat itu. Karena dia berbeda dari apaya ... dari... dari temen-temennya itu jadi dia merasa oh, aku nih kayaknyo harus minta perhatian lebih nih ke guru gitu kan... samo bu Ijah nih, supaya bu Ijah tuh lebih gimana ya dengan diriku... mungkin ya. Tapi ibu ada banyak hal ya... kepingin ibu pada saat itu ibu lakukan untuk si Arsyanya ini. Terkadang ibu kalo untuk memulai Pelajaran itu untuk memberikan materi kepada anak lainnya dalam kondisi kita <i>physical time</i> ya... nah pada saat itu ibu gendong supaya temen-temennya merasa nyaman juga ya... tidak ada yang mutar-mutar didalam kelas karena Arsyanya seperti itu. Nah ketika ibu sudah menjelaskan materi apa yang harus ee... dikerjakan anak-anak hari ini, menjelaskan topik pembelajaran hari ini... nah disitu kalau sudah ibu gendong Arsyanya bisa diam. Nah setelah kegiatan penjelasan ya... kegiatan penjelasan materi itu sudah disampaikan, kesepakatan kelas juga sudah disampaikan. Nah pada saat akan memulai eksekusi dari materi pada hari itu biasanya kan ibu mempersiapkan ee... alat medianya itu ada 4 tempat ya... ada 4 tempat. Pada saat sudah mulai nih mengarah-arrah ke suatu hal dianya duduk... duduk dengan tenang dan menyelesaikan misinya nah itu terlihat kegelisahan yang ini ya... yang terlihat dari Arsyanya. Jadi, ibu harus memberikan ee... treatment juga misalnya dengan rangkulnya kembali, terus ibu elus kepalanya... dengan mengelus kepalanya biasanya sih ee... si Arsyanya udah sedikit tenang dan selama ibu lakukan treatment itu dalam 2 minggu itu terlihat ada tatapan. Wah... ada tatapan mesranya dari si Arsyanya ke ibu. Berarti secara kemistrinya
--	---

	udah mulai muncul dalam 2 minggu dan itu progresnya memang sangat perlahan sekali ya. Diminggu ke 4 ibu baru melihat kalau si Arsyanya ini baru dapat rasa tertariknya di 4 minggu. Rasa tertarik aja tapi belum bisa melakukan sesuatu yang dia baru kenal karena kita kan baru nih... yang dia baru kenal maksudnya di pembelajaran dikelas misalnya itu kan ada mencocok ada menggunting. Nah, itu merupakan hal baru bagi si Arsyanya... Arsyanya hanya melihat saja karena itu pada tahapan sosial memang begitu ya. Tahapan sosial yang dilalui anak kan ada 6... nah, si Arsyanya baru ke ee melihat tapi tidak melakukan dan itu diminggu ke 4. Biasanya sesuai dengan teori juga dan penelitian yang sudah ibu lakukan kemarin itu dan si Arsyanya ini memang tahapan sosialnya... tahapan fokusnya ini harus sabar... Harus sabar ibu melakukannya karena cepat buyar tadi tingkat fokusnya. Nah itu setiap... setiap topik itu ibu harus persiapkan ee... pembelajaran khusus, pembiasaan tersendiri untuk Arsyanya... ada pembiasaan sendirinya.
Interviewer:	pembiasaanya apa tuh bu?
Interviewee:	kalau temannya itu misalnya melakukan menggunting... karena si Arsyanya belum berminat untuk menggunting seperti teman-temannya dengan duduk yang rapi ya, biasanya ibu melakukan kegiatan yang mirip menggunting tapi tidak menggunting. Seperti merobek kertas... kan memutuskan juga... iya, yang masih menggunakan kedua tangan. Alatnya dari diri sendiri belum menggunakan dari luar badannya.
Interviewer:	ohh... berarti dikelas anak ini pada awalnya tidak memerhatikan kalau guru menjelaskan gitu bu
Interviewee:	iyya pada awalnya, memang tidak tertarik
Interviewer:	untuk selanjutnya apakah dia memerhatikan?

Interviewee:	setelah 3 bulan ya mulai... seperti ibu katakan di awal, progresnya pelan sekali
Interviewer:	berarti untuk progres dia memperhatikan guru menjelaskan materi itu 3 bulan gitu ya bu
Interviewee:	iya, ada tahapannya
Interviewer:	berarti setelah ibu kasih treatment sudah ada bondinglah dengan Arsyah, untuk sekarang apakah anak tersebut masih sulit konsentrasi atau pada awalnya saja anak itu sulit untuk konsentrasi dan untuk sekarang dia sudah bisa konsentrasi?
Interviewee:	kalaupun sudah... penelitian yang sudah ibu lakukan itu, setelah 6 bulan disemester 2 kemarin dibulan kedua berarti itu sudah 6... 8 bulan itu udah... udah terbiasa mengikuti keyakinan kelas ya. Dan itu yang ibu kuatkan untuk fokus anak itu anak-anak selalu diingatkan dengan keyakinan kelas atau aturan kelas
Interviewer:	berarti anak itu sesudah 8 bulan ibu beri treatment tadi, berarti dia sudah bisa memperhatikan atau konsentrasi ketika guru menjelaskan materi
Interviewee:	Iya
Interviewer:	dan sudah bisa mengikuti proses pembelajaran.
Interviewee:	iya
Interviewer:	untuk pertanyaan selanjutnya. Kan si Arsyah dikelas B nih bu, dari berapa murid si bu yang sulit konsentrasi didalam kelas?
Interviewee:	kalo presentasinya itu ibu ambil ya... ibu ambil sampelnya aja, yang paling dominan si Arsyah. Ee... dan itu membuka peluang juga bagi rekan sejawat ibu dikelas lain untuk melakukan hal yang sama. karena kan ibu tidak mungkin handle semuanya jadi kita berbagi tugas masing-masing kelas gitu. Tapi tidak semua guru melakukannya karena apa ya... ibu melakukan ini atas inisiatif ibu sendiri.

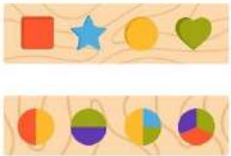
Interviewer:	kalo Arsyah dk konsentrasinya tu berlari-lari gitu ya bu? Kalau selain itu apa bu?
Interviewee:	tergantung tempatnya, kalau tempatnya sempit dia akan jalan tapi jalan cepat... tapi kalau diluar emang lari-lari.
Interviewer:	kalau didalam kelas gimana bu?
Interviewee:	kalau didalam kelas itu... ketika sendiri jalan-jalan tapi kalau ada yang terpancing anak laki-laki mereka akan kejar-kejaran juga... keliling-keliling.
Interviewer:	dengan sulitnya konsentrasi anak nih bu, apakah itu mempengaruhi nilai akademiknya atau nilainya disekolah bu?
Interviewee:	ee... kalau masalah nilai ya, nilai-nilai akademik. Kalau di TK kan bukan nilai akademik seperti itu berbeda. Nah jadi kalau di TK itu yang kita kembangkan 6 aspek perkembangan, nah secara nilai akademik A B C itu tidak ada... nilai-nilai seperti itu tidak ada, karena kita memang memberikan stimulasi pada 6 aspek perkembangan dan itu kita memberikan treatment bagi anak-anak yang perkembangannya terlambat atau tidak sesuai dengan usianya... dan itu tugas guru. Memang murid itu kan... guru menghambakan kepada murid seperti konsepnya tadi. Nah itu bukan terlambat sih, bukan tidak bisa... nilainya bukan tidak tinggi, bukan dinilai ya beda. Tapi itu ketercapaian didalam aspek perkembangan bukan nilai
Interviewer:	baiklah, untuk dikelas B nih bu kan ada banyak anak nih bu, dari sekian banyak anak tersebut ada berapa si bu yang sulit konsentrasi gitu bu? Dan banyak anak laki-laki atau Perempuan?
Interviewee:	kalau dominannya anak laki-laki itu sudah kondrat alamnya karena energinya berlebih. Laki-laki itu energinya berlebih dari Perempuan dan itu tidak juga harusnya begitu... tetap adalah anak Perempuan yang banyak kegiatan juga... yang lasak la yo bahas jambinyo. Nah kalau untuk perbandingannya itu misalnya

	yang lalu-lalu itu dan tahun sekarang murid ibu kan 19, nah yang banyak kegiatan atau sedikit lincah nih tadi itu 5 paling 4 ya... jadi tidak begitu banyaklah
Interviewer:	dari berapa anak bu?
Interviewee:	dari 19. Yang banyak kegiatan nah itu paling 4 dan yang parah 1 si Arsyah ini
Interviewer:	baik ibu, kita sudah di pertanyaan terakhir nih bu. Menurut ibu seberapa penting sih konsentrasi untuk anak gitu dan menurut ibu kalau anak gak konsentrasi tuh apa sih dampak kedepannya?
Interviewee:	kalau bicara tentang dampak dan apa perlunya konsentrasi, kalau di TK itu kan masih pondasi ya. Di fase pondasi ini seorang guru TK gitu kan itu harus memahami indikator apa saja yang di aitu sudah berlebihan kalau dia tidak bisa duduk tenang dan itu ada indikatornya juga... harus dipahami dan tidak semua anak yang banyak kegiatan... yang energinya berlebih itu mereka... mereka tidak mendengar ya. Cara pembelajaran itu beda-beda... cara belajar itu kan beda-beda. Ada yang visual... ada yang auditori dan itu kan harus kita kenal kan juga. Guru itu harus tahu juga gaya belajar anak ini seperti apa gitu loh. Terkadang anaknya tidak duduk sopan tapi pada kegiatan bacaan sholat... baca doa sehari-hari ada juga anaknya banyak kegiatan atau yang aktif tadi bisa. Jadi teori itu terkadang meleset juga gitu. Nah kita fokusnya ke Arsyah ya, Arsyah ini walaupun anaknya banyak kegiatan dikelas tapi untuk bacaan sholat itu oke... untuk doa- doa dia dapet berarti ee... dia tidak melakukan kegiatan yang sama dengan temannya tapi untuk kondisi telinganya itu tetap mendengar apapun itu disampaikan materi dari guru disekolah... dari teman ibu ya, guru PAI, kalau ibukan guru kelas nih begitu

Interviewer:	oh... baiklah ibu terimakasih sudah mau dan berkenan untuk saya wawancarai. Jika ada salah kata mohon maaf, wasalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh
Interviewee:	waalaikumsalam

Lampiran 3 Lembar Validitas Modul

Pertemuan	Komponen	Sub Bagian Kegiatan	Uraian Isi dan Bentuk Kegiatan	Tujuan yang Hendak di Capai	Rating Relevansi					Keterangan
					1	2	3	4	5	
1	Fokus, memperhatikan maksimal 5 menit, memilih kegiatan yang diinginkan	Pre-test Kolase Origami 	Kegiatan pre- test ini dilakukan untuk melihat apakah anak mampu berkonsentrasi ketika mengerjakan kolase origami dan apakah menyelesaikan kegiatan tanpa dibantu oleh orang lain. Bahan yang digunakan adalah kertas origami warna merah 3, origami warna hijau 1, dan kertas HVS ukuran A4 bergambar buah apel. Pada kegiatan pre- test ini peneliti memberikan intruksi kepada anak untuk	1. Ketika mengerjakan kegiatan, anak mampu mempertahankan perhatiannya						
				2. Anak mampu menyelesaikan kegiatan yang diberikan dengan benar						
				3. Anak mampu mengerjakan kegiatan tanpa dibantu oleh orang lain						

2	Fokus, memperhatikan maksimal 5 menit, memilih kegiatan yang diinginkan	Puzzle Warna 	Pada kegiatan ini anak diminta untuk menyusun puzzle yang terdiri dari 9 keping puzzle yang masing-masing memiliki bentuk geometri yang berbeda. Kegiatan ini menggunakan papan puzzle yang berukuran 30 cm x 22,5 cm dengan ukuran setiap keping puzzle yaitu 3 cm x 3 cm. Fasilitator memberikan contoh kepada anak bagaimana menyusun puzzle tersebut. Setelah memberikan contoh, fasilitator memberikan kepada	1. Anak mampu memperhatikan satu objek tertentu						
				2. Anak mampu tidak mudah terganggu						
				3. Anak mampu untuk tidak ribut ketika guru menjelaskan,						

			anak puzzle yang belum tersusun dan meminta anak untuk menyusun sesuai dengan yang sudah dicontohkan.							
3	Fokus, memperhatikan maksimal 5 menit, memilih kegiatan yang diinginkan	Kotak Geometri 	Pada kegiatan ini anak diminta untuk memasukkan balok geometri sesuai dengan lubang yang ada di kotak. Kotak geometri yang digunakan berukuran 13cm x 13cm x 11cm. Pada permukaan kotak	1. Anak mampu duduk diam sambil memperhatikan						

			terdapat 5 macam bentuk geometri dengan warna yang berbeda- beda, yaitu segitiga berwarna hijau, persegi berwarna merah, persegi panjang berwarna kuning, setengah lingkaran berwarna putih, dan tabung berwarna biru. Masing-masing balok geometri terdiri dari 3 buah balok, sehingga total belok geometri yang digunakan adalah 15 buah. Fasilitator memberikan contoh kepada anak bagaimana cara bermain kotak geometri. Setelah	2. Anak mampu menjawab dengan benar jika diberi pertanyaan						
				3. Anak mampu merespon setiap penjelasan guru						

			diberikan contoh, fasilitator memberikan instruksi kepada anak untuk memasukkan balok geometri ke lubang yang sesuai dengan bentuk baloknya.							
4	Fokus, memperhatikan maksimal 5 menit, memilih kegiatan yang diinginkan	Meronce manik-manik & Sedotan	Pada kegiatan ini anak diminta untuk memilih ingin meronce manik-manik atau sedotan. Alat dan bahan yang digunakan adalah	1. Anak mampu mengikuti aturan kegiatan yang ditentukan						

			benang wol sepanjang 23 cm, tusuk gigi sepanjang 3 cm, manik-manik berukuran 1 cm, dan sedotan berukuran 3 cm. Pada ujung tali wol diikat guna agar manik-manik atau sedotan tidak jatuh. Kemudian anak diminta untuk memasukkan tali wol ke lubang manik-manik atau sedotan hingga manik-manik atau sedotan habis.	2. Anak mampu menunjuk salah satu permainan yang diinginkan						
				3. Anak mampu menyelesaikan kegiatan yang dipilih						

5	Fokus, memperhatikan maksimal 5 menit, memilih kegiatan yang diinginkan	Post- test 	Kegiatan post- test ini dilakukan untuk melihat apakah anak mampu berkonsentrasi ketika mengerjakan kolase origami dan apakah menyelesaikan kegiatan tanpa dibantu oleh orang lain. Kegiatan post-test ini juga dilakukan untuk melihat apakah terdapat kenaikan atau penurunan pada kegiatan pre-test. Pada kegiatan ini peneliti memberikan intruksi kepada anak untuk menyelesaikan kolase origami tanpa dibantu oleh guru atau orang lain.	1. Ketika mengerjakan kegiatan, anak mampu mempertahankan perhatiannya						
				2. Anak mampu menyelesaikan kegiatan yang diberikan dengan benar						
				3. Anak mampu mengerjakan kegiatan tanpa dibantu oleh orang lain						

CATATAN VALIDATOR

Lampiran 4 Inform Consent Validator

PERSETUJUAN VALIDATOR PENELITIAN (INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama :

Usia :

Pekerjaan :

Pendidikan Terakhir :

Alamat :

Nomor HP :

Email :

Deskripsi Penelitian

Penelitian ini berjudul Uji Validitas Isi Modul “*Play to Focus*” dalam Melatih Konsentrasi Pada Anak Usia 5- 6 Tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil uji validitas isi modul “*Play to Focus*” dalam melatih konsentrasi pada anak usia 5- 6 tahun. Modul “*Play to Focus*” bertujuan untuk melatih konsentrasi pada anak usia 5- 6 tahun. Kegiatan pada modul ini dilaksanakan selama 5 hari dengan 5 kegiatan, yaitu *pre-test*, puzzle warna, kotak geometri, meronce manik- manik & sedotan, dan *post- test*.

Hak Validator

Hak yang dimiliki validator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Validator dapat menyudahi keterlibatan dalam proses penelitian ini, jika terdapat hal yang membuat validator tidak nyaman.
2. Validator dapat langsung menyampaikan pertanyaan atau sanggahan kepada peneliti.
3. Validator berhak memberikan pendapat kepada peneliti.

4. Lembar persetujuan ini dibuat rangkap 2 (dua) dan salah satunya akan menjadi milik validator untuk disimpan.

Kewajiban Validator

Kewajiban validator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses penelitian
2. Memberikan pernyataan pada pertanyaan yang akan diberikan peneliti.
3. Memberikan masukan dan saran atas penelitian yang telah dibuat
4. Mengisi lembar form penilaian validasi modul.

Dengan ini menyatakan bersedia menjadi validator dalam penilaian penelitian dengan judul “Uji Validitas Isi Modul “*Play to Focus*” dalam Melatih Konsentrasi Pada Anak Usia 5- 6 Tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi” yang telah peneliti susun. Pertanyaan ini saya buat dengan sebenar- benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Jambi,.....2024

Peneliti,

Validator,

Zahra Chairunnisa

.....

NIM. G1C120068

Lampiran 5 Pernyataan *Expert Judgement*

SURAT PERNYATAAN EXPERT JUDGEMENT

Surat memeriksa media pembelajaran berupa modul dari penelitian yang berjudul “Uji Validitas Isi Modul “*Play to Focus*” dalam Melatih Konsentrasi Pada Anak Usia 5- 6 Tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi” yang disusun oleh:

Nama : Zahra Chairunnisa

NIM : G1C120068

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan

Dengan ini saya:

Nama :

Jabatan :

Menyatakan bahwa modul “*Play to Focus*” tersebut dapat digunakan/ Tidak Dapat Digunakan * dan memberikan saran untuk perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jambi,2024

.....

Keterangan: *coret salah satu pernyataan yang tidak sesuai.

Lampiran 6 Inform Consent Validator

**PERSETUJUAN VALIDATOR PENELITIAN
(INFORMED CONSENT)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Annisa Andriani, M-Ed, Psikolog
 Usia : 29 tahun
 Pekerjaan : Dosen, Psikolog
 Pendidikan terakhir : S2 Profesi Psikologi
 Alamat : Kota Jambi
 Nomor HP : 081250439922
 Email : annisa.andriani@unja.ac.id

Deskripsi Penelitian

Penelitian ini berjudul Uji Validitas Isi Modul "*Play to Focus*" dalam Melatih Konsentrasi Pada Anak Usia 5- 6 Tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil uji validitas isi modul "*Play to Focus*" dalam melatih konsentrasi pada anak usia 5- 6 tahun. Modul "*Play to Focus*" bertujuan untuk melatih konsentrasi pada anak usia 5- 6 tahun. Kegiatan pada modul ini dilaksanakan selama 5 hari dengan 5 kegiatan, yaitu *pre-test*, puzzle warna, kotak geometri, meronce manik-manik & sedotan, dan *post-test*.

Hak Validator

Hak yang dimiliki validator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Validator dapat menyudahi keterlibatan dalam proses penelitian ini, jika terdapat hal yang membuat validator tidak nyaman.
2. Validator dapat langsung menyampaikan pertanyaan atau sanggahan kepada peneliti.
3. Validator berhak memberikan pendapat kepada peneliti.

4. Lembar persetujuan ini dibuat rangkap 2 (dua) dan salah satunya akan menjadi milik validator untuk di simpan.

Kewajiban Validator

Kewajiban validator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses penelitian
2. Memberikan pernyataan pada pertanyaan yang akan diberikan peneliti.
3. Memberikan masukan dan saran atas penelitian yang telah dibuat.
4. Mengisi lebar form penilaian validasi modul.

Dengan ini menyatakan bersedia menjadi validator dalam penilaian penelitian dengan judul "Uji Validitas Isi Modul *"Play to Focus"* dalam Melatih Konsentrasi Pada Anak Usia 5- 6 Tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi" yang telah peneliti susun. Pertanyaan ini saya buat dengan sebenar- benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Jambi, 23. November, 2024

Peneliti,

Validator,



Zahra Chairunnisa
NIM, GIC120068

Annisa Andhiani, M.Psi., Psikolog

PERSETUJUAN VALIDATOR PENELITIAN

(INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Sherly Meidya Ova
 Usia : 32 tahun
 Pekerjaan : Psikolog Klinis Anak
 Pendidikan terakhir : S2 Magister Profesi Psikologi Klinis Anak
 Alamat : Perum. New Castle Blok. 601 Kota Baru Jambi
 Nomor HP : 081373490499
 Email : meidya_ova@gmail.com

Deskripsi Penelitian

Penelitian ini berjudul Uji Validitas Isi Modul "*Play to Focus*" dalam Melatih Konsentrasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil uji validitas isi modul "*Play to Focus*" dalam melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun. Modul "*Play to Focus*" bertujuan untuk melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun. Kegiatan pada modul ini dilaksanakan selama 5 hari dengan 5 kegiatan, yaitu *pre-test*, puzzle warna, kotak geometri, meronce manik-manik & sedotan, dan *post-test*.

Hak Validator

Hak yang dimiliki validator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Validator dapat menyudahi keterlibatan dalam proses penelitian ini, jika terdapat hal yang membuat validator tidak nyaman.
2. Validator dapat langsung menyampaikan pertanyaan atau sanggahan kepada peneliti.
3. Validator berhak memberikan pendapat kepada peneliti.

4. Lembar persetujuan ini dibuat rangkap 2 (dua) dan salah satunya akan menjadi milik validator untuk di simpan.

Kewajiban Validator

Kewajiban validator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui proses penelitian
2. Memberikan pernyataan pada pertanyaan yang akan diberikan peneliti
3. Memberikan masukan dan saran atas penelitian yang telah dibuat
4. Mengisi lembar form penilaian validasi modul

Dengan ini menyatakan bersedia menjadi validator dalam penilaian penelitian dengan judul "Uji Validitas Isi Modul *"Play to Focus"* dalam Melatih Konsentrasi Pada Anak Usia 5- 6 Tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi" yang telah peneliti susun. Pertanyaan ini saya buat dengan sebenar- benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Jambi, 29 November 2024

Peneliti,

Validator,



Zahra Chairunnisa
NIM, G1C120068



Sherly Meidy Ous, M.Ps, Psi

PERSETUJUAN VALIDATOR PENELITIAN

(INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Siti Hidayah, S.Pd.
 Usia : 49 thn
 Pekerjaan : Kepala Sekolah
 Pendidikan terakhir : S1
 Alamat : Jln. Hutan Kota, Perum Plabur Perumahan Rt 24
 Blok. K. 10. Kenda. Kec. Kota Baru Jambi
 Nomor HP : 982375545899
 Email : -

Deskripsi Penelitian

Penelitian ini berjudul Uji Validitas Isi Modul "*Play to Focus*" dalam Melatih Konsentrasi Pada Anak Usia 5- 6 Tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil uji validitas isi modul "*Play to Focus*" dalam melatih konsentrasi pada anak usia 5- 6 tahun. Modul "*Play to Focus*" bertujuan untuk melatih konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun. Kegiatan pada modul ini dilaksanakan selama 5 hari dengan 5 kegiatan, yaitu *pre-test*, puzzle warna, kotak geometri, meronce manik-manik & sedotan, dan *post-test*.

Hak Validator

Hak yang dimiliki validator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Validator dapat menyudahi keterlibatan dalam proses penelitian ini, jika terdapat hal yang membuat validator tidak nyaman.
2. Validator dapat langsung menyampaikan pertanyaan atau sanggahan kepada peneliti.
3. Validator berhak memberikan pendapat kepada peneliti.

4. Lembar persetujuan ini dibuat rangkap 2 (dua) dan salah satunya akan menjadi milik validator untuk di simpan.

Kewajiban Validator

Kewajiban validator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses penelitian
2. Memberikan pernyataan pada pertanyaan yang akan diberikan peneliti.
3. Memberikan masukan dan saran atas penelitian yang telah dibuat.
4. Mengisi lembar form penilaian validasi modul.

Dengan ini menyatakan bersedia menjadi validator dalam penilaian penelitian dengan judul "Uji Validitas Isi Modul *"Play to Focus"* dalam Melatih Konsentrasi Pada Anak Usia 5- 6 Tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi" yang telah peneliti susun. Pertanyaan ini saya buat dengan sebenar- benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

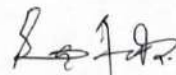
Jambi, 15 Desember 2024

Peneliti,

Validator,



Zahra Chairunnisa
NIM, G1C120068



...*Si Hidayat*...*Si Hidayat*...

Lampiran 7 Pernyataan *Expert Judgement*

SURAT PERNYATAAN EXPERT JUDGEMENT

Surat memeriksa media pembelajaran berupa modul dari penelitian yang berjudul "Uji Validitas Isi Modul *"Play to Focus"* dalam Melatih Konsentrasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi" yang disusun oleh:

Nama : Zahra Chairunnisa

NIM : G1C120068

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan

Dengan ini saya:

Nama : Annisa Andrianti, M.Psi, Psikolog

Jabatan : Dosen, Psikolog

Menyatakan bahwa modul *"Play to Focus"* tersebut Dapat Digunakan / Tidak Dapat Digunakan * dan memberikan saran untuk perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jambi, 22 November 2024

Annisa

Annisa Andrianti, M.Psi, Psikolog

Keterangan: *coret salah satu pernyataan yang tidak sesuai.

SURAT PERNYATAAN EXPERT JUDGEMENT

Surat memeriksa media pembelajaran berupa modul dari penelitian yang berjudul
 "Uji Validitas Isi Modul *"Play to Focus"* dalam Melatih Konsentrasi Pada Anak
 Usia 5- 6 Tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi" yang disusun oleh:

Nama : Zahra Chairunnisa
 NIM : G1C120068
 Program Studi : Psikologi
 Fakultas : Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan

Dengan ini saya:

Nama :
 Jabatan : Psikolog Klinis Anak

Menyatakan bahwa modul *"Play to Focus"* tersebut Dapat Digunakan / Tidak Dapat
 Digunakan * dan memberikan saran untuk perbaikan:

1. Perhatikan durasi tiap sesi, apakah harus 60 menit?
2. Penilaian aspek kognitif anak lainnya

Jambi, 25 November 2024


 Sherry Madya Aze, M. Psi, Psikolog

Keterangan: * coret salah satu pernyataan yang tidak sesuai.

SURAT PERNYATAAN EXPERT JUDGEMENT

Surat memeriksa media pembelajaran berupa modul dari penelitian yang berjudul
 "Uji Validitas Isi Modul *"Play to Focus"* dalam Melatih Konsentrasi Pada Anak
 Usia 5-6 Tahun di TK Al-Aqsha Kota Jambi" yang disusun oleh:

Nama : Zahra Chairunnisa

NIM : G1C120068

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan

Dengan ini saya:

Nama : Lili Khodijah, S.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah

Menyatakan bahwa modul *"Play to Focus"* tersebut Dapat Digunakan / Tidak Dapat
 Digunakan * dan memberikan saran untuk perbaikan:

.....

.....

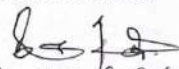
.....

.....

.....

.....

Jambi, 15 November 2024


 Lili Khodijah, S.Pd.

Keterangan: *coret salah satu pernyataan yang tidak sesuai.

Lampiran 8 Hasil Lembar Validasi

1. Annisa Andriani, M.Psi., Psikolog

Lembar Validasi Modul

Lampiran 1											
Pertemuan	Komponen	Sub Bagian Kegiatan	Urutan Isi dan Bentuk Kegiatan	Tujuan yang Hendak di Capai	Rating Relevansi					Saran	
					1	2	3	4	5		
1	Fokus, memperhatikan maksimal 5 menit, memilih kegiatan yang diinginkan	<i>Pre-test Kolase Origami</i> 	Kegiatan pre- test ini dilakukan untuk melihat kemampuan anak berkonsentrasi ketika mengerjakan kolase origami dan kemampuan anak dalam menyelesaikan kegiatan tanpa dibantu oleh orang lain. Bahan yang digunakan adalah kertas origami warna merah 3, origami warna hijau 1, dan kertas HVS ukuran A4 bentangbar buah apel. Pada kegiatan pre- test ini peneliti memberikan intruksi kepada anak untuk menyelesaikan	1. Anak mampu mempertahankan kontak mata pada benda selama 5 menit. 2. Anak mampu menyelesaikan kegiatan yang diberikan selama 5 menit. 3. Anak mampu mengerjakan kegiatan sendiri tanpa dibantu oleh orang lain.						✓	Setelah selesai, apakah waktu 5 menit ini sudah cukup untuk anak menyelesaikan tugasnya?

			kolase origami tanpa dibantu oleh guru atau orang lain. Selama anak mengerjakan, peneliti melihat kemampuan anak mengerjakan kegiatan yang sudah diberikan dan waktu yang digunakan anak dalam mengerjakan tugas yang sudah diberikan serta mencatat perilaku subjek dengan lembar observasi.							
2	Fokus	Puzzle Warna	Pada kegiatan ini anak diminta untuk menyusun puzzle yang terdiri dari 9 keping puzzle yang masing-masing memiliki bentuk	1. Anak mampu mengidentifikasi kegiatan yang diberikan yaitu puzzle warna.					✓	

			geometri yang berbeda. Kegiatan ini menggunakan papan puzzle yang berukuran 10 cm x 22,5 cm dengan skema setiap keping puzzle yaitu 3 cm x 3 cm. Fasilitator memberikan contoh kepada anak bagaimana menyusun puzzle tersebut. Setelah memberikan contoh, fasilitator memberikan kepada anak puzzle yang belum tersusun dan meminta anak untuk menyusun sesuai dengan yang sudah dicontohkan.	2. Anak mampu mengabaikan hal yang tidak berhubungan dengan kegiatan. 3. Anak mampu tetap tenang saat guru sedang menjelaskan.				✓		
--	--	---	---	---	--	--	--	---	--	--

3	Memperhatikan maksimal 5 menit	Kotak Geometri  Kotak Geometri	Pada kegiatan ini anak diminta untuk memasukkan balok geometri sesuai dengan lubang yang ada di kotak. Kotak geometri yang digunakan berukuran 13cm x 13cm x 11cm. Pada permukaan kotak terdapat 5 macam bentuk geometri dengan warna yang berbeda-beda, yaitu segitiga berwarna hijau, persegi berwarna merah, persegi panjang berwarna kuning, setengah lingkaran berwarna putih, dan lubang berwarna	1. Anak mampu duduk dengan tenang dan memperhatikan saat guru memberikan penjelasan.	✓	Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan konsentrasi dan kemampuan membedakan bentuk geometri.
				2. Anak mampu menjawab dengan benar jika diberi pertanyaan terkait kegiatan kotak geometri	✓	Anak akan dapat membedakan bentuk geometri yang ada di kotak.

			biru. Masing-masing balok geometri terdiri dari 3 buah balok, sehingga total balok geometri yang digunakan adalah 15 buah. Fasilitator memberikan contoh kepada anak bagaimana cara bermain kotak geometri. Setelah diberikan contoh, fasilitator memberikan instruksi kepada anak untuk memasukkan balok geometri ke lubang yang sesuai dengan bentuk baloknya.	3. Anak mampu merespon ketika guru bertanya atau memanggil	✓	Anak akan dapat membedakan bentuk geometri yang ada di kotak.
--	--	--	--	--	---	---

4	Memilih kegiatan yang diinginkan	Meronce manik-manik & Sedotan  	Pada kegiatan ini anak diminta untuk memilih ingin meronce manik-manik atau sedotan. Alat dan bahan yang digunakan adalah benang wol sepanjang 23 cm, tusuk gigi sepanjang 3 cm, manik-manik berukuran 1 cm, dan sedotan berukuran 3 cm. Pada ujung tali wol dilaki guna agar manik-manik atau sedotan tidak jatuh. Kemudian anak diminta untuk memasukkan tali wol ke lubang manik-manik atau sedotan hingga manik-manik atau sedotan habis.	1. Anak mampu mengikuti aturan kegiatan meronce manik-manik & sedotan.	✓	Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan konsentrasi dan kemampuan membedakan bentuk geometri.
				2. Anak mampu menunjuk salah satu permainan yang diinginkan yaitu meronce manik-manik atau sedotan	✓	Anak akan dapat membedakan bentuk geometri yang ada di kotak.
				3. Anak mampu menyelesaikan kegiatan yang dipilih yaitu meronce manik-manik atau sedotan	✓	Anak akan dapat membedakan bentuk geometri yang ada di kotak.

5	Fokus, memperhatikan maksimal 5 menit, memilih kegiatan yang diinginkan	Post-test 	Kegiatan post-test ini dilakukan untuk melihat apakah anak mampu berkonsentrasi ketika mengerjakan kolase origami dan kemampuan anak dalam menyelesaikan kegiatan tanpa dibantu oleh orang lain. Kegiatan post-test ini juga dilakukan untuk melihat apakah terdapat kenaikan atau penurunan pada kegiatan pre-test. Pada kegiatan ini peneliti memberikan instruksi kepada anak untuk menyelesaikan kolase origami tanpa dibantu oleh guru atau orang lain. Selama anak mengerjakan,	1. Anak mampu mempertahankan kontak mata pada benda selama 5 menit.				U dengan dengan benda yg sudah selesai melakukan gerak
				2. Anak mampu menyelesaikan kegiatan yang diberikan selama 5 menit.			U	
				3. Anak mampu mengerjakan kegiatan sendiri tanpa dibantu oleh orang lain.			U	

			peneliti melihat kemampuan anak mengerjakan kegiatan yang sudah diberikan dan waktu yang digunakan anak dalam mengerjakan tugas yang sudah diberikan serta mencatat perilaku subjek dengan lembar observasi.							
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

CATATAN VALIDATOR

Cek di dalam tabel validasi
 kemudian lanjut di isi

5	Fokus, memperhatikan maksimal 5 menit, memilih kegiatan yang diinginkan	Post-test 	Kegiatan post-test ini dilakukan untuk melihat apakah anak mampu berkonsentrasi ketika mengerjakan kolase origami dan kemampuan anak dalam menyelesaikan kegiatan tanpa dibantu oleh orang lain. Kegiatan post-test ini juga dilakukan untuk melihat apakah terdapat kenaikan atau penurunan pada kegiatan pre-test. Pada kegiatan ini peneliti memberikan intruksi kepada anak untuk menyelesaikan kolase origami tanpa dibantu oleh guru atau orang lain. Selama anak mengerjakan,	1. Anak mampu mempertahankan kontak mata pada benda selama 5 menit				✓	
				2. Anak mampu menyelesaikan kegiatan yang diberikan selama 5 menit.				✓	
				3. Anak mampu mengerjakan kegiatan sendiri tanpa dibantu oleh orang lain.				✓	

			peneliti melihat kemampuan anak mengerjakan kegiatan yang sudah diberikan dan waktu yang digunakan anak dalam mengerjakan tugas yang sudah diberikan serta mencatat perilaku subjek dengan lembar observasi						
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--

CATATAN VALIDATOR

- tambahkan aspek: Perilaku Kemandirian, Rekrutasi, dll.

3. Siti Khodijah, S.Pd.

Lembar Validitas Modul

Pertemuan	Komponen	Sub Bagian Kegiatan	Uraian Isi dan Bentuk Kegiatan	Tujuan yang Hendak di Capai	Rating Relevansi					Saran
					1	2	3	4	5	
1	Fokus, memperhatikan maksimal 5 menit, memilih kegiatan yang diinginkan	Pre-test Kolase Origami 	Kegiatan pre-test ini dilakukan untuk melihat kemampuan anak berkonsentrasi ketika mengerjakan kolase origami dan kemampuan anak dalam menyelesaikan kegiatan tanpa dibantu oleh orang lain. Bahan yang digunakan adalah kertas origami warna merah 3, origami warna hijau 1, dan kertas HVS ukuran A4 bergambar buah apel. Pada kegiatan pre-test ini peneliti memberikan intruksi kepada anak untuk menyelesaikan	1. Anak mampu mempertahankan kontak mata pada benda selama 5 menit. 2. Anak mampu menyelesaikan kegiatan yang diberikan selama 5 menit. 3. Anak mampu mengerjakan kegiatan sendiri tanpa dibantu oleh orang lain.					✓	

			kolase origami tanpa dibantu oleh guru atau orang lain. Selama anak mengerjakan, peneliti melihat kemampuan anak mengerjakan kegiatan yang sudah diberikan dan waktu yang digunakan anak dalam mengerjakan tugas yang sudah diberikan serta mencatat perilaku subjek dengan lembar observasi.							
2	Fokus	Puzzle Warna	Pada kegiatan ini anak diminta untuk menyusun puzzle yang terdiri dari 9 keping puzzle yang masing-masing memiliki bentuk	1. Anak mampu memperhatikan kegiatan yang diberikan yaitu puzzle warna					✓	

			geometri yang berbeda. Kegiatan ini menggunakan papan puzzle yang berukuran 30 cm x 22,5 cm dengan ukuran setiap keping puzzle yaitu 3 cm x 3 cm. Fasilitator memberikan contoh kepada anak bagaimana menyusun puzzle tersebut. Setelah memberikan contoh, fasilitator memberikan kepada anak puzzle yang belum tersusun dan meminta anak untuk menyusun sesuai dengan yang sudah dicontohkan.	2. Anak mampu mengabaikan hal yang tidak berhubungan dengan kegiatan. 3. Anak mampu tetap tenang saat guru sedang menjelaskan.					✓	
--	--	---	--	---	--	--	--	--	---	--

3	Memperhatikan maksimal 5 menit	Kotak Geometri  KOTAK PAU GEOMETRI	Pada kegiatan ini anak diminta untuk memasukkan balok geometri sesuai dengan lubang yang ada di kotak. Kotak geometri yang digunakan berukuran 13cm x 13cm x 11cm. Pada permukaan kotak terdapat 5 macam bentuk geometri dengan warna yang berbeda-beda, yaitu segitiga berwarna hijau, persegi berwarna merah, persegi panjang berwarna kuning, setengah lingkaran berwarna putih, dan tabung berwarna	1. Anak mampu duduk dengan tenang dan memperhatikan saat guru memberikan penjelasan.				✓	
				2. Anak mampu menjawab dengan benar jika diberi pertanyaan terkait kegiatan kotak geometri				✓	

			huru. Masing-masing balok geometri terdiri dari 3 buah balok, sehingga total balok geometri yang digunakan adalah 15 buah. Fasilitator memberikan contoh kepada anak bagaimana cara bermain kotak geometri. Setelah diberikan contoh, fasilitator memberikan instruksi kepada anak untuk memasukkan balok geometri ke lubang yang sesuai dengan bentuk baloknya.	3. Anak mampu merespon ketika guru bertanya atau memanggil				✓	
--	--	--	---	--	--	--	--	---	--

4	Memilih kegiatan yang diinginkan	Meronce manik-manik & Sedotan  	Pada kegiatan ini anak diminta untuk memilih ingin meronce manik-manik atau sedotan. Alat dan bahan yang digunakan adalah benang wol sepanjang 23 cm, tusuk gigi sepanjang 3 cm, manik-manik berukuran 1 cm, dan sedotan berukuran 3 cm. Pada ujung tali wol diikat guna agar manik-manik atau sedotan tidak jatuh. Kemudian anak diminta untuk memasukkan tali wol ke lubang manik-manik atau sedotan hingga manik-manik atau sedotan habis.	1. Anak mampu mengikuti aturan kegiatan meronce manik-manik & sedotan.				✓	
				2. Anak mampu menunjuk salah satu permainan yang diinginkan yaitu meronce manik-manik atau sedotan				✓	
				3. Anak mampu menyelesaikan kegiatan yang dipilih yaitu meronce manik-manik atau sedotan				✓	

			peneliti melihat kemampuan anak mengerjakan kegiatan yang sudah diberikan dan waktu yang digunakan anak dalam mengerjakan tugas yang sudah diberikan serta mencatat perilaku subjek dengan lembar observasi.					
--	--	--	--	--	--	--	--	--

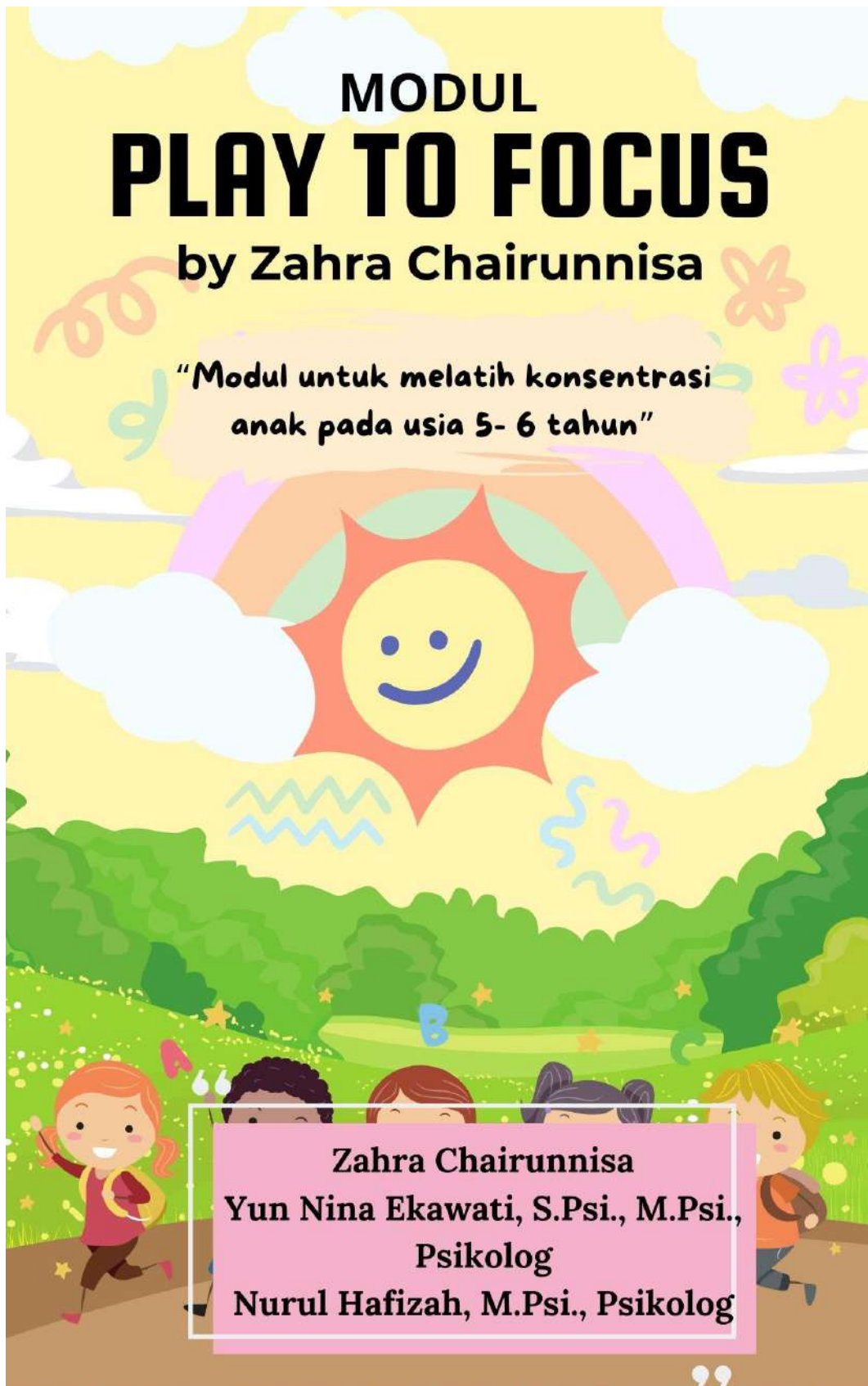
- Dan rangkaian kegiatan yang telah dilakukan oleh murid, meliputi keberaksan modul "lay to front" pada saat murid datang dalam proses pembelajaran yang di berikan oleh Zafra.
- Dalam rangkaian keterlaksanaan Modul, Murid dapat foto Votik proses pada kegiatan ini apabila dilakukan revisi pada modul. Ada baiknya di tambah Rambu untuk kegiatan murid.
- Untuk setiap bentuk Zafra hingga Wujud.

Lampiran 9 Modul “*Play to Focus*”

MODUL **PLAY TO FOCUS**

by Zahra Chairunnisa

"Modul untuk melatih konsentrasi
anak pada usia 5- 6 tahun"



Zahra Chairunnisa

**Yun Nina Ekawati, S.Psi., M.Psi.,
Psikolog**

Nurul Hafizah, M.Psi., Psikolog

Daftar Isi

Daftar isi.....	i
Pendahuluan.....	1
Konsentrasi.....	2
• Faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar...	3
Tujuan Penyusunan Modul.....	4
Modul “Play to Focus”.....	5
• Tujuan Modul “Play to Focus”	6
• Jadwal Intervensi.....	7
• Panduan bagi fasilitator.....	9
• Kegiatan hari ke-1.....	10
• Kegiatan hari ke-2.....	13
• Kegiatan hari ke-3.....	16
• Kegiatan hari ke-4.....	19
• Kegiatan hari ke-5.....	23
Lembar Observasi.....	26
Penilaian.....	28

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan individu yang berusia antara baru lahir hingga usia 6 tahun, masa ini merupakan usia yang paling penting karena menentukan dalam pembentukan suatu karakter dan kepribadian anak. Usia dini bisa disebut juga dengan usia emas (golden age), yang dimana anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat. Agar dapat mendukung perkembangan anak, anak sebaiknya diberikan makanan bergizi seimbang dan asupan yang cukup (Agusmiati, 2019).

Salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan keterampilan, minat, pemikiran dan perasaannya adalah melalui permainan edukatif. Menurut Shofyatun A. Rahman, alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang sudah dirancang khusus yang bertujuan untuk kepentingan Pendidikan yang khususnya untuk anak prasekolah guna dalam meningkatkan semua aspek yang ada pada anak (Maulidiyah dkk, 2023).

Menurut Rita Nofiati (2019) ada beberapa fungsi dari alat permainan edukatif, yaitu: guna untuk menciptakan situasi belajar yang menyenangkan bagi anak, dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak menjadi positif, memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar, memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya.

Konsentrasi

Menurut Slameto (2010) konsentrasi memiliki pengaruh besar terhadap siswa dan merupakan kunci untuk berhasil dalam belajar, jika siswa tidak mampu berkonsentrasi ketika belajar maka proses belajar yang dilakukan sia-sia. Lebih lanjut Slameto menjelaskan bahwa “konsentrasi ketika belajar merupakan pemusatan pikiran kepada suatu pelajaran dan mengenyampingkan hal lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran

Adapun pendapat lain dari Dimiyati dan Mudjiono (2009), bahwa “konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran, baik terhadap materi yang diajarkan maupun proses belajarnya”. Sering kali anak sulit untuk berkonsentrasi ketika belajar dikarenakan banyak faktor salah satunya pembelajaran yang monoton atau metode pembelajaran yang kurang menarik minat anak untuk belajar.

Menurut Kartiwa & Hudha Anggarasari (2023), konsentrasi pada anak dapat dipelajari atau dilatih agar anak bisa menyelesaikan pekerjaan atau kegiatan dengan hasil yang baik dan tepat. Maka dari itu, diperlukannya pembelajaran sambil bermain agar dapat menarik minat dan melatih konsentrasi anak ketika belajar. pembelajaran sambil bermain membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan membuat anak mengikuti pembelajaran yang dilakukan atau diberikan ketika belajar.

Faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar

Menurut Surya (2009) ada beberapa yang menyebabkan anak sulit berkonsentrasi belajar, yaitu:

- Lemahnya minat dan motivasi
- Timbulnya perasaan gelisah, tertekan, marah, khawatir, dan benci
- Suasana lingkungan belajar yang berisik dan berantakan
- Kondisi kesehatan jasmani
- Bersifat pasif dalam belajar
- Tidak memiliki kepandaian untuk belajar yang baik

Sedangkan menurut Femi Olivia (2010), konsentrasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor dari luar dan dalam.

Faktor yang berasal dari dalam, yaitu:

- Rendahnya minat belajar
- Jadwal pembelajaran yang buruk
- Kondisi kesehatan yang menurun

Faktor yang berasal dari luar, yaitu:

- Suasana ruangan
- Perlengkapan ruangan
- Pencahayaan ruangan
- Suara
- Gambar- gambar yang mengganggu perhatian ketika belajar

Tujuan Penyusunan Modul

Modul “Play to Focus” dibuat dengan harapan agar dapat menjadi panduan pembelajaran untuk melatih konsentrasi anak pada usia 5- 6 tahun.

MODUL

“Play to Focus”



Modul merupakan panduan yang berisi instruksi yang telah disusun dan disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan dari modul ini. Modul ini adalah kumpulan instruksi yang sudah disusun berdasarkan kebutuhan anak TK Al-Aqsha Kota Jambi yang berusia 5- 6 tahun.

Modul ini terdiri dari 5 sesi yang dilakukan selama 5 hari dengan 5 kegiatan. pada hari pertama dan kelima anak melakukan kegiatan pre-test dan post- test. Kemudian pada hari kedua menyusun puzzle warna, pada hari ketiga anak melakukan kegiatan story telling, dan pada hari keempat anak melakukan kegiatan coloring number.

Tujuan Modul Play to Focus

Modul Play to Focus memiliki 3 tujuan, yaitu:

1. Untuk melatih fokus anak.

Indikator:

- anak memperhatikan satu objek tertentu
- anak tidak mudah terganggu
- anak tenang mendengarkan penjelasan guru

2. Agar anak mampu memperhatikan instruksi guru maksimal 5 menit.

Indikator:

- anak duduk diam memperhatikan
- anak diberi pertanyaan menjawab dengan benar
- anak merespon setiap penjelasan guru

3. Agar Anak mampu memilih kegiatan yang diinginkan.

Indikator:

- anak mengikuti aturan kegiatan yang ditentukan
- anak menunjuk salah satu permainan yang diinginkan
- anak menyelesaikan kegiatan yang dipilih

Jadwal Intervensi

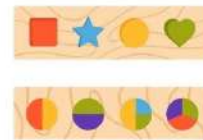
1. Pre- test (Hari Pertama)

Kegiatan ini dilakukan untuk melihat kefokuskan anak dan apakah anak dapat menyelesaikan kolase origami yang diberikan.



2. Puzzle Warna (Hari Kedua)

Kegiatan ini dilakukan untuk melatih fokus anak dan melihat anak mengikuti sesuai dengan instruksi yang diberikan.



3. Story Telling (Hari Ketiga)

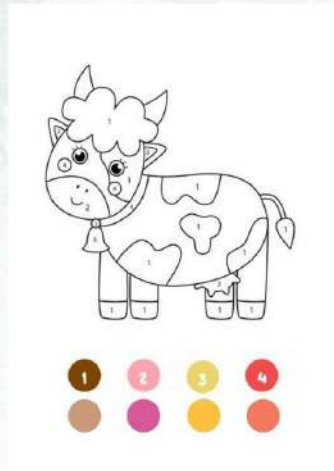
Kegiatan ini dilakukan untuk melihat kemampuan anak memperhatikan maksimal 5 menit.



Jadwal Intervensi

4. Coloring Number (Hari Keempat)

Kegiatan ini anak diminta untuk memilih warna mana yang akan anak digunakan di kertas coloring number.



5. Post- test (Hari Kelima)

Kegiatan ini dilakukan untuk melihat apakah ada kenaikan atau penurunan setelah diberi stimulus.



Panduan bagi Fasilitator

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan bagi fasilitator adalah sebagai berikut:

- **Fasilitator diharapkan dapat membuat suasana yang dapat membuat anak nyaman selama kegiatan berlangsung**
- **Kondisi ruangan yang dipakai kondusif sehingga tidak mengganggu anak selama kegiatan berlangsung.**
- **Memastikan ruangan tidak ada barang yang membuat anak perhatian anak teralihkan.**
- **Pada kegiatan pertama, pastikan bahwa puzzle yang digunakan berwarna- warni agar kegiatan tidak membosankan.**
- **Pada kegiatan kedua, pastikan menggunakan boneka tangan berbentuk hewan yang sesuai dengan hewan yang ada dicerita.**
- **Pada kegiatan ketiga, pastikan 1 tone warna memiliki warna yang berbeda.**
- **Gunakanlah bahasa yang mudah untuk anak mengerti selama kegiatan berlangsung**

Kegiatan Hari Pertama

"Pre- test: Kolase Origami"

Pada kegiatan ini dilakukan pre- test untuk melihat apakah anak mampu mempertahankan perhatiannya ketika mengerjakan tugas yang diberikan dan untuk melihat apakah anak dapat mengerjakan tugas tanpa dibantu oleh orang lain. Peneliti memberikan instruksi kepada anak untuk mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Selama anak mengerjakan tugasnya, peneliti melihat kemampuan anak ketika mengerjakan tugas dan waktu yang digunakan anak dalam mengerjakan tugas tersebut serta mencatat perilaku subjek di lembar observasi.



"Pre-test: Kolase Origami

Instruksi Hari Pertama

"Kegiatan kita hari ini adalah pre- test dengan kolase origami. Jadi X (nama anak), ibu minta untuk mengerjakan kolase origami ya. Cara mengerjakan kolase origami pertama merobek- robek origaminya menjadi kecil- kecil. Selanjutnya beri lem dikertas kemudian tempel kertas origami yang sudah dirobek- robek. Apakah X (nama anak) sudah paham? (anak mengangguk dan menjawab "iya"). Nah sekarang coba kerjakan ya."

Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan fasilitator dan anak duduk berhadapan menggunakan kursi dengan meja ditengahnya.

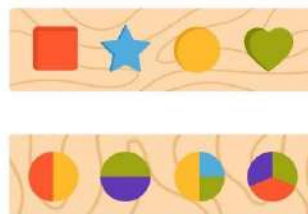
Kegiatan Hari Pertama

Jam	Kegiatan	Deskripsi	Persiapan
08.00- 08. 10	Kedatangan fasilitator ke TK Al-Aqsha Kota Jambi dan persiapan	Fasilitator mempersiapkan peralatan yang akan digunakan pada hari pertama	• Kertas HVS ukuran A4 bergambar buah apel • Origami warna merah 3 lembar • Origami warna hijau 1 lembar
08.10- 08.20	Kedatangan anak masuk kedalam ruangan	1. Anak diminta untuk duduk 2. Fasilitator memperkenalkan diri kemudian menjelaskan maksud dan tujuan. 3. Fasilitator menjelaskan bagaimana cara mengerjakan kolase origami dan mencontohkannya.	• Kertas HVS ukuran A4 bergambar buah apel • Origami warna merah 3 lembar • Origami warna hijau 1 lembar
08.20- 08.35	Pelaksanaan kegiatan kolase origami	Setelah menjelaskan, fasilitator mempersilahkan anak untuk mengerjakan kolase origami sesuai dengan penjelasan yang sudah dipaparkan.	• Kertas HVS ukuran A4 bergambar buah apel • Origami warna merah 3 lembar • Origami warna hijau 1 lembar
08.35- 08.40	Penutupan	Fasilitator mengucapkan terimakasih kepada anak karena sudah berpartisipasi dalam kegiatan hari pertama	-

Kegiatan Hari Kedua

"Menyusun Puzzle Warna"

Pada kegiatan ini dilakukan untuk melihat apakah anak memperhatikan ketika mendengarkan penjelasan guru dan tidak mudah terganggu. Sebelum anak melakukan kegiatan, fasilitator memberikan penjelasan kepada anak bagaimana cara bermain puzzle warna. Setelah menjelaskan cara bermain puzzle warna, fasilitator mempersilahkan anak untuk melakukan kegiatan sesuai dengan penjelasan fasilitator.



"Menyusun Puzzle Warna"

Instruksi Hari Kedua

"Jadi kegiatan kita hari ini adalah menyusun puzzle warna ya X (nama anak). Ibu akan jelaskan dulu bagaimana cara menyusunnya. Disini ada 9 buah puzzle warna dengan bentuk berbeda- beda. Jadi X (nama anak), susun puzzle warna sesuai dengan bentuk yang ada dipapan puzzle ya. Apakah X (nama anak) sudah mengerti?, (anak mengangguk dan menjawab "sudah bu"), kalau sudah mengerti, X (nama anak) susun sesuai dengan penjelasan yang sudah ibu jelaskan ya"

Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan fasilitator dan anak duduk berhadapan menggunakan kursi dengan meja ditengahnya.

Kegiatan Hari Kedua

Jam	Kegiatan	Deskripsi	Persiapan
08.00- 08. 10	Kedatangan fasilitator ke TK Al-Aqsha Kota Jambi dan persiapan	Fasilitator mempersiapkan peralatan yang akan digunakan pada hari kedua	• Puzzle warna berukuran 30cm x 22,5 cm dengan 9 keping puzzle • Keping puzzle berukuran 3 cm x 3 cm
08.10- 08.15	Kedatangan anak masuk kedalam ruangan	1. Anak diminta untuk duduk 2. Fasilitator memperkenalkan diri kemudian menjelaskan maksud dan tujuan. 3. Fasilitator menjelaskan bagaimana cara bermain puzzle warna dan mencontohkannya.	• Puzzle warna berukuran 30cm x 22,5 cm dengan 9 keping puzzle • Keping puzzle berukuran 3 cm x 3 cm
08.15- 08.30	Pelaksanaan kegiatan puzzle warna	Setelah menjelaskan, fasilitator mempersilahkan anak untuk menyusun puzzle warna sesuai dengan penjelasan yang sudah dipaparkan.	• Puzzle warna berukuran 30cm x 22,5 cm dengan 9 keping puzzle • Keping puzzle berukuran 3 cm x 3 cm
08.30- 08.35	Penutupan	Fasilitator mengucapkan terimakasih kepada anak karena sudah berpartisipasi dalam kegiatan hari kedua.	-

Kegiatan Hari Ketiga

"Story Telling"

Pada kegiatan ini guru diminta untuk story telling tentang "Ulu si katak hijau". Kegiatan ini menggunakan media boneka tangan hewan katak, ikan, semut, dan burung dengan ukuran tinggi 22 cm dan lebar 11 cm. Selama kegiatan berlangsung guru diminta untuk sesekali memberikan pertanyaan terkait cerita "Ulu si katak hijau" kepada anak. Contohnya seperti "Hewan apakah si Ulu?" dan "Berwana apakah si Ulu?". Kemudian setelah guru menyelesaikan story- telling, guru melakukan tanya jawab bersama anak terkait pesan moral pada cerita yang sudah dipaparkan. Contohnya seperti "Kenapa Ulu meminta maaf?", "Siapa nama teman Ulu?", dan "Apa pesan moral dari cerita yang sudah dipaparkan?". Kegiatan ini dilakukan untuk melihat kemampuan anak dalam memperhatikan maksimal 5 menit



Instruksi Hari Ketiga

Fasilitator mengarahkan anak untuk duduk dikursi sambil berhadapan.

"Jadi kegiatan kita hari ini adalah Story Telling. Hari ini ibu akan bercerita tentang "Ulu si Katak Hijau". Ibu hari ini akan bercerita menggunakan boneka tangan berbentuk hewan, ada hewan katak, semut, ikan, dan burung. Berapa jumlah hewan yang ibu sebutkan?, (anak menjawab "4 bu"). Nah iya, jumlahnya hewannya ada 4. Ok, ibu mulai cerita ya."

Fasilitator diminta untuk bercerita sambil menggunakan boneka tangan yang sesuai dengan hewan yang ada di cerita "Ulu si Katak Hijau". Disela-sela cerita, fasilitator diminta untuk bertanya kepada anak seperti "Hewan apakah si Ulu?" dan "Berwarna apakah si Ulu?". Kemudian setelah fasilitator menyelesaikan story telling, fasilitator diminta untuk memberikan pertanyaan kepada anak seperti "Kenapa Ulu meminta maaf?", "Siapa nama teman Ulu?".

Pelaksanaan

Kegiatan ini dilakukan anak dan fasilitator duduk di kursi sambil berhadapan.

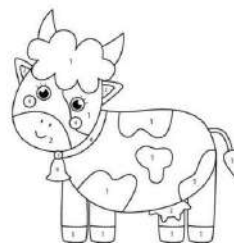
Kegiatan Hari Ketiga

Jam	Kegiatan	Deskripsi	Persiapan
08.00- 08. 05	Kedatangan fasilitator ke TK Al-Aqsha Kota Jambi dan persiapan	Fasilitator mempersiapkan peralatan yang akan digunakan pada hari ketiga	• Boneka tangan hewan katak, ikan, semut, dan burung.
08.05- 08.15	Kedatangan anak masuk kedalam ruangan	1. Anak diminta untuk duduk 2. Fasilitator memperkenalkan diri kemudian menjelaskan maksud dan tujuan. 3. Fasilitator memberitahu cerita apa yang akan diceritakan dan boneka tangan apa saja yang digunakan.	• Boneka tangan hewan katak, ikan, semut, dan burung.
08.15- 08.40	Pelaksanaan kegiatan <i>Story Telling</i>	Setelah menjelaskan, fasilitator memulai <i>Story Telling</i> dan setelah selesai melakukan <i>Story Telling</i> , fasilitator melakukan tanya jawab bersama anak.	• Boneka tangan hewan katak, ikan, semut, dan burung.
08.40- 08.45	Penutupan	Fasilitator mengucapkan terimakasih kepada anak karena sudah berpartisipasi dalam kegiatan hari kedua.	-

Kegiatan Hari Keempat

"Coloring Number"

Pada kegiatan ini anak diminta untuk melakukan kegiatan coloring number atau mewarnai sesuai urutan nomor yang ada pada gambar. Alat dan bahan yang digunakan adalah kertas HVS ukuran A4 dengan pola hewan sapi yang sudah memiliki nomor dan krayon warna-warni. Pada gambar terdapat nomor yang sudah ada di beberapa bagian, nomor 1 warna coklat, nomor 2 warna pink, nomor 3 warna kuning, dan nomor 4 warna merah. Kemudian anak diminta mewarnai sesuai nomor dan warna yang sudah ditentukan. Setiap anak ingin mewarnai sesuai nomor, anak diberi beberapa pilihan warna kemudian anak diminta untuk memilih ingin memakai warna yang akan dipakai. Contohnya seperti pada nomor 1 yaitu warna coklat, ketika anak ingin mewarnai, anak diberi warna coklat tua dan coklat muda kemudian anak diminta untuk memilih warna yang sesuai dengan instruksi warna yang ada pada kertas dan begitu selanjutnya sampai kegiatan mewarnai selesai.



Instruksi Hari Keempat

“Untuk kegiatan kita pada hari ini adalah coloring number. Disini ibu punya krayon warna-warni dan kertas bergambar pola sapi yang sudah memiliki nomor dan warnanya. Jadi X (nama anak) dikertas ini ada 4 warna yang sudah diberi nomor sesuai dengan nomor yang ada di gambar pola sapi. Nomor 1 warna coklat tua, nomor 2 warna merah muda, nomor 3 warna kuning, dan nomor 4 warna merah. Cara mengerjakannya ibu akan beri 2 krayon untuk setiap warna dan X (nama anak) diminta untuk memilih warna yang sesuai dengan instruksi yang ada pada kertas. Kemudian jika sudah memilih krayon yang sesuai dengan instruksi yang ada dikertas, X (nama anak) mewarnai sesuai dengan nomor yang ada di gambar sapi. Nah sekarang X (nama anak) silahkan mengerjakan sesuai dengan penjelasan ibu tadi ya”

Pelaksanaan

Kegiatan ini anak dan fasilitator duduk dikursi sambil berhadapan dengan meja ditengahnya.

Kegiatan Hari Keempat

Jam	Kegiatan	Deskripsi	Persiapan
08.00- 08. 10	Kedatangan fasilitator ke TK Al-Aqsha Kota Jambi dan persiapan	Fasilitator mempersiapkan peralatan yang akan digunakan pada hari keempat	• Krayon warna coklat tua dan muda • Krayon warna merah muda (pink) dan merah maroon • Krayon warna kuning muda dan tua • Krayon warna merah dan merah tua • HVS pola gambar sapi yang memiliki nomor 1 lembar.
08.10- 08.20	Kedatangan anak masuk kedalam ruangan	1. Anak diminta untuk duduk 2. Fasilitator memperkenalkan diri kemudian menjelaskan maksud dan tujuan. 3. Fasilitator menjelaskan bagaimana cara mengerjakan <i>coloring number</i> dan mencontohkannya.	• Krayon warna coklat tua dan muda • Krayon warna merah muda (pink) dan merah maroon • Krayon warna kuning muda dan tua • Krayon warna merah dan merah tua • HVS pola gambar sapi yang memiliki nomor 1 lembar.

Kegiatan Hari Kelima

"Post- test: Kolase Origami"

Pada kegiatan ini dilakukan post- test untuk melihat apakah anak mampu mempertahankan perhatiannya ketika mengerjakan tugas yang diberikan dan untuk melihat kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas tanpa dibantu oleh orang lain. Kegiatan ini juga melihat apakah ada kenaikan atau penurunan setelah dilakukan kegiatan sebelumnya.

Peneliti memberikan instruksi kepada anak untuk mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Selama anak mengerjakan tugasnya, peneliti melihat kemampuan anak ketika mengerjakan tugas dan waktu yang digunakan anak dalam mengerjakan tugas tersebut serta mencatat perilaku subjek di lembar observasi.



"Post-test: Kolase Origami

Instruksi Hari Kelima

"Kegiatan kita hari ini adalah pre- test dengan kolase origami. Jadi X (nama anak), ibu minta untuk mengerjakan kolase origami ya. Cara mengerjakan kolase origami pertama merobek- robek origaminya menjadi kecil- kecil. Selanjutnya beri lem dikertas kemudian tempel kertas origami yang sudah dirobek- robek. Apakah X (nama anak) sudah paham? (anak mengangguk dan menjawab "iya"). Nah sekarang coba kerjakan ya."

Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan fasilitator dan anak duduk berhadapan menggunakan kursi dengan meja ditengahnya.

Kegiatan Hari Kelima

Jam	Kegiatan	Deskripsi	Persiapan
08.00- 08. 10	Kedatangan fasilitator ke TK Al-Aqsha Kota Jambi dan persiapan	Fasilitator mempersiapkan peralatan yang akan digunakan pada hari kelima	• Kertas HVS ukuran A4 bergambar buah jeruk • Origami warna oren 3 lembar • Origami warna hijau 1 lembar
08.10- 08.20	Kedatangan anak masuk kedalam ruangan	1. Anak diminta untuk duduk 2. Fasilitator memperkenalkan diri kemudian menjelaskan maksud dan tujuan. 3. Fasilitator menjelaskan bagaimana cara mengerjakan kolase origami dan mencontohkannya.	• Kertas HVS ukuran A4 bergambar buah jeruk • Origami warna oren 3 lembar • Origami warna hijau 1 lembar
08.20- 08.35	Pelaksanaan kegiatan kolase origami	Setelah menjelaskan, fasilitator mempersilahkan anak untuk mengerjakan kolase origami sesuai dengan penjelasan yang sudah dipaparkan.	• Kertas HVS ukuran A4 bergambar buah jeruk • Origami warna oren3 lembar • Origami warna hijau 1 lembar
08.35- 08.40	Penutupan	Fasilitator mengucapkan terimakasih kepada anak karena sudah berpartisipasi dalam kegiatan hari pertama	-

Lembar Observasi

Aspek	Indikator	Aitem	Ya	Tidak	Keterangan
Fokus	Anak mampu memperhatikan kegiatan yang diberikan yaitu puzzle warna	Pada saat kegiatan berlangsung, mata anak tertuju kepada lembar kolase			
		Anak melakukan hal sesuai dengan kegiatan yang dilakukan			
	Anak mampu mengabaikan hal yang tidak berhubungan dengan kegiatan	Anak merespon temannya			
		Anak fokus mengerjakan kegiatan yang dilakukan			
Memperhatikan maksimal 5 menit	Anak mampu duduk dengan tenang dan memperhatikan saat guru memberikan penjelasan	Anak duduk di kursi			
		Anak duduk dengan tenang ketika guru menjelaskan sesuatu			
		Anak berjalan-jalan didalam kelas			
	Anak mampu menjawab dengan benar jika diberi pertanyaan terkait kegiatan <i>story telling</i>	Anak menjawab sesuai dengan pertanyaan yang ditanyakan oleh guru			
		Anak menjawab ketika guru bertanya			
		Anak merespon ketika guru bertanya atau memanggil			
Memilih kegiatan yang diinginkan	Anak mampu mengikuti aturan kegiatan	Anak mengikuti instruksi dengan benar			

<i>Coloring Number</i>	Anak bertanya ketika tidak mengerti dengan instruksi yang telah diberikan			
Anak mampu menunjuk salah satu permainan yang diinginkan yaitu <i>Coloring Number</i>	Anak menunjuk kegiatan yang bukan pilihan			
	Anak menunjuk kegiatan yang menjadi pilihan			
Anak mampu menyelesaikan kegiatan yang dipilih yaitu <i>Coloring Number</i>	Saat mengerjakan kegiatan, anak meminta bantuan			
	Anak mau mengikuti kegiatan hingga selesai			

Lembar Observasi

CATATAN OBSERVASI

Penilaian

No	Kegiatan	Kategori	Rating					Keterangan
			1	2	3	4	5	
1.	Pre-test: Kolase Origami Apel	Kerapihan						
		Kebersihan						
		Ketepatan						
		Ketelitian						
		Kecepatan						
2.	Kegiatan ke-1: Puzzle Warna	Kerapihan						
		Kebersihan						
		Ketepatan						
		Ketelitian						
		Kecepatan						
3.	Kegiatan ke-2: Story Telling	Kerapihan						
		Kebersihan						
		Ketepatan						
		Ketelitian						
		Kecepatan						
4.	Kegiatan ke-3: Coloring by Number	Kerapihan						
		Kebersihan						
		Ketepatan						

		Ketelitian						
		Kecepatan						
5.	Post-test: Kolase Origami Jeruk	Kerapihan						
		Kebersihan						
		Ketepatan						
		Ketelitian						
		Kecepatan						

Lampiran 10 Dokumentasi

1. Validasi bersama Annisa Andriani, M.Psi., Psikolog



2. Validasi bersama Sherly Meidya Ova, M.Psi., Psikolog



3. Validasi bersama Siti Khodijah, S.Pd



Lampiran 11 Lisensi / Sertifikasi Validator

1. Annisa Andriani, M.Psi., Psikolog



ANNISA ANDRIANI

DATA DIRI

DoB: Jambi, 12 November 1995
Address: Jambi
E-mail: annisa.andriani2@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

Universitas Yarsi Sarjana Psikologi (S.Psi) Sept 2012 - Mar 2016	Universitas Indonesia Psikolog (M. Psi., Psikolog) August 2017 - August 2020
---	---

RIWAYAT PEKERJAAN

DOSEN
Universitas Jambi | Jun 2022 - sekarang

MENTOR
Satu Persen - Indonesian Life School | Jun 2021 - Des 2021

PSIKOLOG ASSOCIATE
Insight Psikologi | Nov 2019 - Nov 2021

PROFESSIONAL FREELANCER
Mei 2016 - sekarang

- 2018 - Asesor untuk seleksi siswa akselerasi di SMAN 2 Tangerang Selatan (PT. Reni Akbar-Hawadi)
- 2019 - Fasilitator seminar *Sex Education* untuk siswa SMP Tarakanita 2
- 2019 - Tester untuk asesmen di Kementerian Sosial (PLP UIN Jakarta)
- 2021 - Asesor untuk selesi guru YPS Permata Sari (Insight Psikologi)
- 2021 - Konseling minat bakat untuk siswa SMP (Rencanamu.id)
- 2021 - Asesmen & konseling minat bakat untuk siswa SMA Citra Cendikia (Insight Psikologi)
- 2022 - Asesmen kesiapan sekolah untuk siswa Nabawi Islamic School (Insight Psikologi)
- 2022 - Asesor untuk Pemeriksaan Psikologi Calon Bintara Polri (HIMPSI Jambi)

PUBLIKASI

- A Culturally Adapted Internet-Delivered Mindfulness Intervention for Indonesian University Students' Distress: Overview of Development and Preliminary Study - *Procedia Computer Science* Vol.206 (Listiyandini dkk, 2022)
- The Role of Self-Compassion, Peer Relatedness, and Gender Toward Career Decision Self-Efficacy among High School Students - *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* Vol.494 (Andriani & Suharso, 2020)
- Peran Kecerdasan Sosial terhadap Resiliensi pada Mahasiswa Tingkat Awal - *Psympathic* Vol.4 No.1 (Andriani & Listiyandini, 2017)

2. Sherly Meidya Ova, M.Psi., Psikolog

CURRICULUM VITAE

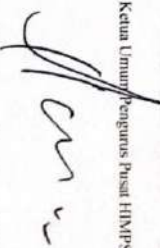


"I am a visionary, dedicated, persistence, and creative person. I am very open to new experiences, being open to feedback, having good teamwork ability, and interpersonal skill."

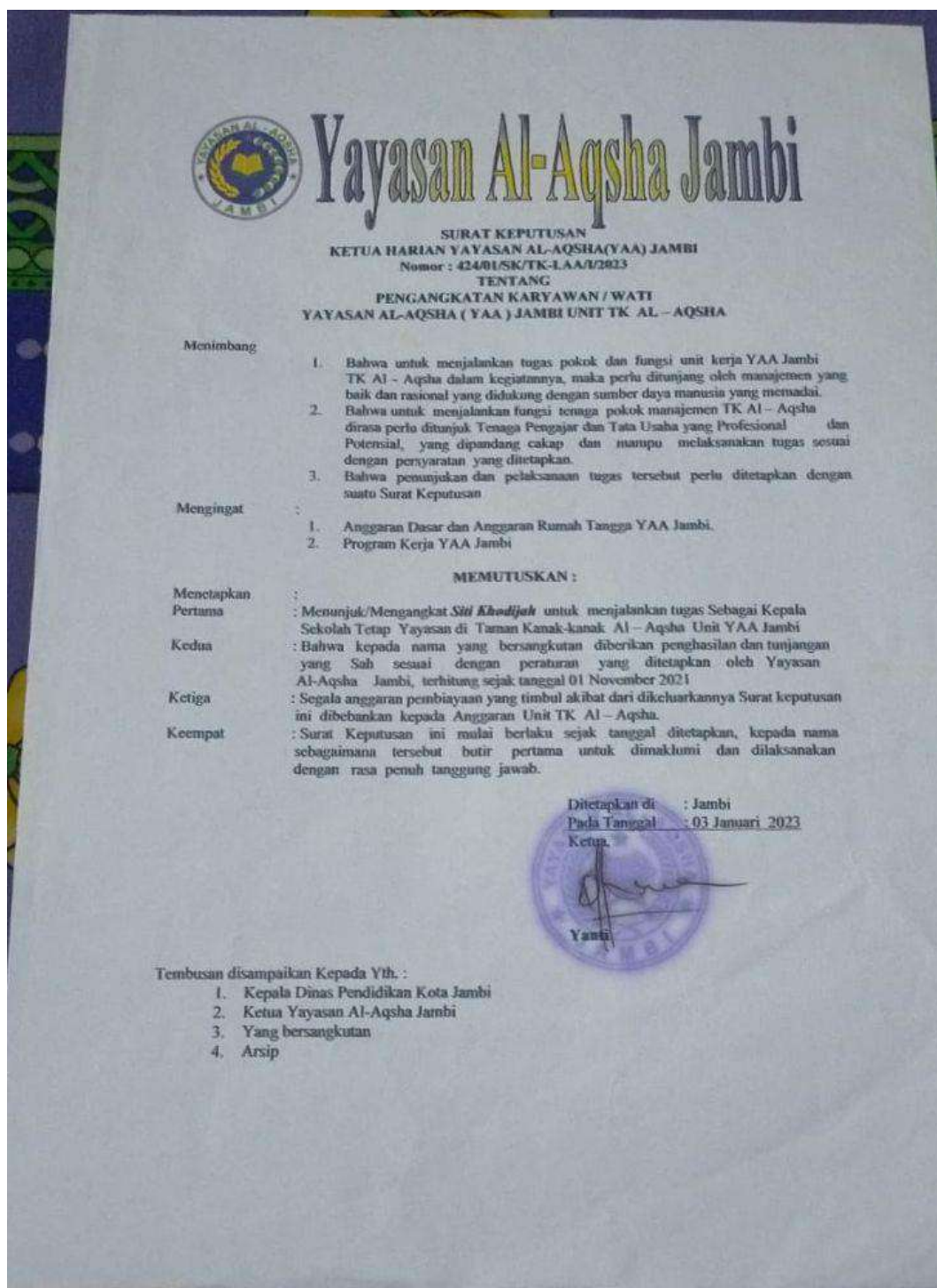
I. IDENTITAS				
A. Data Diri				
1. Nama/Jenis Kelamin	: Sherly Meidya Ova, M.Psi., Psikolog / Perempuan			
2. Tempat & tanggal lahir	: Jambi, 17 Mei 1992			
3. Alamat tinggal saat ini	: Jln. Pendidikan No.65 RT.19 Kel.Kenali Asam Bawah Kec. Kota Baru Jambi 36128			
4. Telp Rumah, No HP, dan email	: 081373490499 / 08982430093 / meidya.ova@gmail.com			
5. Tempat kerja	: BNN Provinsi Jambi			
6. Alamat tempat kerja/kantor	: Jalan H. Zainir Haviz No.01 Kel.Paal Lima Kec. Kota Baru Kota Jambi BNNP Jambi			
7. Alamat tempat Praktik Mandiri	: Klinik Pratama BNNP Jambi			
8. Telp. kantor & Fax	: 0741 - 446730			
B. Riwayat Pendidikan				
Jenjang	Nama PT	Kota	Bidang Ilmu	Tahun lulus
Sarjana (S-1)	Universitas Indonesia	Depok	Psikologi	2013
Magister (S-2) / Profesi	Universitas Indonesia	Depok	Magister Psikologi Profesi Klinis Anak	2017

C. Riwayat Pekerjaan			
No.	Nama Lembaga dengan Alamat & No. Telepon	Perkerjaan/Jabatan	Bulan & Tahun Dari - Sampai
1.	Bank Artha Graha Internasional Cabang Jambi Jl. Hayam Wuruk, Talang Jauh, Kec. Jelutung, Kota Jambi, Jambi No telf: 0741 34901	HR Generalist	Okt 2013 – Juli 2014
2.	Prodi Psikologi FKIK Univ. Jambi Jl. Letjend Soeprapto, No. 33 Samping Rsud Raden Mattaheh Jambi Telanaipura Jambi. Telp. 0741 – 60246. Fax 0741-60246	Dosen Kontrak	2017 - 2018
3.	BNN Provinsi Jambi Jln. H. Zainir Haviz No.01 Kel.Paal Lima Kec.Kota Baru Jambi Telp. 0741 - 446730	Psikolog Klinis BNNP Jambi	2018 - sekarang

D. Keanggotaan Himpsi dan Bidang Profesi	
1. Nomor keanggotaan : 20161523	
2. Bidang profesi psikologi : A. Psikologi Klinis yang ditekuni B. Psikologi Klinis Anak Fokus utama : Psikologi Klinis Adiksi Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja	
Jambi, 06 Mei 2021	
 Sherly Meidya Ova, M.Psi., Psikolog	

No. Seri : 06830-21	 HIMPUNAN PSIKOLOGI INDONESIA (Indonesian Psychological Association) Memberikan SURAT IZIN PRAKTIK PSIKOLOGI (SIPP) Kepada Sherly Meidya Ova, S.Psi, M.Psi, Psikolog Nomor Anggota: 20161523 Nomor Sertifikat Sebutan Psikolog: 0102147473	No. Sertifikat : 0618-20-Z-2
Izin Praktik dikeluarkan di Jakarta pada tanggal 6 Oktober 2020 Berlaku sampai dengan 6 Oktober 2025		
Ketua Majelis Psikologi Pusat  Prof. Dr. Irmawati, Psikolog		Ketua Umum/Pengurus Pusat HIMPSI  Prof. Dr. Seger Handoyo, Psikolog

3. Siti Khodijah, S. Pd



Lampiran 12 Turnitin



30% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 29% Internet sources
- 14% Publications
- 0% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

