

## Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru, Konsentrasi, dan Kemampuan Bahasa Anak melalui Metode Bermain Tepuk di Kelompok Bermain XYZ

Chicilia Nurhayati<sup>1\*</sup>, Nancy Susianna<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pelita Harapan Jakarta, Indonesia

<sup>2</sup>STKIP Surya/UNPAR, Indonesia

Email: nur@santaursulajakarta.sch.id, nancysusianna@gmail.com

### Abstrak

Konsentrasi belajar siswa, kemampuan bahasa siswa, dan kompetensi guru sangat penting dalam pencapaian perkembangan siswa pada pendidikan usia dini. Ketiga kompetensi tersebut pada Kelas Kelompok Bermain XYZ di Jakarta belum berkembang dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode bermain tepuk pada kompetensi guru, perkembangan konsentrasi belajar siswa, peningkatan kemampuan bahasa siswa, serta penerapan proses pembelajaran di kelas. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang mencakup tiga siklus yang masing-masing siklus meliputi tahapan perencanaan, observasi, tindakan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 16 siswa, observer dua orang. Instrumen penelitian adalah rubrik penilaian untuk mengukur kompetensi guru, konsentrasi belajar siswa, dan kemampuan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi guru mengalami peningkatan dari Siklus 1 ke Siklus 2 dengan N-Gain sebesar 0,3, namun dari Siklus 2 ke Siklus 3 tidak terjadi peningkatan karena nilai N-Gain masih sama (0,3). Sementara itu perbandingan kompetensi guru dari Siklus 1 ke Siklus 3 mencapai perkembangan yang baik, karena nilai N-Gain mencapai 0,6. Konsentrasi belajar siswa mengalami peningkatan, tampak dari N-Gain dari Siklus 1 ke Siklus 2 diperoleh nilai peningkatan 0,4. Kemudian N-Gain dari Siklus 2 ke Siklus 3 diperoleh nilai peningkatan 0,6. Kemampuan bahasa siswa mengalami peningkatan N-Gain dari Siklus 1 ke Siklus 2 diperoleh nilai peningkatan 0,4. Kemudian N-Gain dari Siklus 2 ke Siklus 3 diperoleh nilai peningkatan 0,5.

**Kata Kunci:** Metode Bermain Tepuk Sesuai Tema, Kompetensi Guru, Konsentrasi Belajar Anak, Kemampuan Bahasa Anak.

### Abstract

*Student learning concentration, student language skills, and teacher competency are very important in achieving student development in early childhood education. These three competencies in the XYZ Playgroup Class in Jakarta have not been well developed. This research aims to analyze the effectiveness of the clapping playing method on teacher competence, the development of student learning concentration, improving students' language skills, as well as the implementation of the learning process in the classroom. The research method used is classroom action research which includes three cycles, each cycle includes the stages of planning, observation, action and reflection. The research subjects were 16 students, two observers. The research instrument is an assessment rubric to measure teacher competency, student learning*

*concentration, and student learning ability. The research results showed that teacher competency increased from Cycle 1 to Cycle 2 with an N-Gain of 03, but from Cycle 2 to Cycle 3 there was no increase because the N-Gain value was still the same (0.3). Meanwhile, the comparison of teacher competency from Cycle 1 to Cycle 3 achieved good development, because the N-Gain value reached 0.6. Student learning concentration has increased, as can be seen from the N-Gain from Cycle 1 to Cycle 2, an increase of 0.4 was obtained. Then the N-Gain from Cycle 2 to Cycle 3 obtained an increased value of 0.6. Students' language skills experienced an increase in N-Gain from Cycle 1 to Cycle 2, resulting in an increase of 0.4. Then the N-Gain from Cycle 2 to Cycle 3 obtained an increased value of 0.5.*

**Keywords:** Clapping Game Method, Teacher Competency, Children's Learning Concentration, Children's Language Skills.

## Pendahuluan

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada masa keemasan atau dengan istilah golden age dimana pertumbuhan dan perkembangannya, baik secara kognitif, fisik motorik, bahasa, seni, dan sosial emosional secara normal akan mengalami perkembangan yang cukup relatif cepat (Imani et al., 2023). Oleh karena itu, pada masa periode emas ini anak usia dini dibutuhkan stimulasi yang tepat sehingga semua potensi yang dimiliki dapat bertumbuh dan berkembang secara maksimal.

Permendikbud No. 37 (2014, 3) menjelaskan bahwa dalam pendidikan anak usia dini ditujukan pada pendidikan yang menstimulasi dan mengoptimalkan berbagai perkembangannya. Ada enam aspek pengembangan keterampilan dasar yang perlu ditumbuhkembangkan oleh guru PAUD. Keenam aspek pengembangan kemampuan dasar tersebut adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik, motorik dan seni.

Sejalan dengan kurikulum merdeka belajar yang digaungkan oleh pemerintah saat ini bahwa pembelajaran untuk semua jenjang pendidikan, yang dikembangkan untuk mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak untuk mencapai kemampuannya, dilakukan dengan cara yang lebih fleksibel, berfokus pada konten esensial dan pengembangan karakter serta keterampilan dasar anak.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap tiga orang guru yang mengajar kelas KB XYZ di Jakarta diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan berbahasa anak dan kemampuan konsentrasi atau pemusatan perhatian masih kurang. Perbendaharaan bahasa Indonesia yang digunakan anak untuk berbicara, beberapa anak masih sangat sedikit sekali. Anak masih sulit duduk tenang saat mengikuti pembelajaran di kelas. Beberapa anak masih mudah beralih dengan cara mengganggu teman lain yang sedang memperhatikan guru, mudah teralih dengan mainan yang ada di kelas, dan juga anak terlihat kurang fokus atau pandangan mata terlihat tidak memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung. Masalah ini menjadi tantangan bagi guru dalam menghadapi anak usia 3 tahun yang baru pertama kali mengenal dunia sekolah.

Menurut Syaiful (2018), konsentrasi (pemusatan perhatian) merupakan pemusat fungsi jiwa terhadap suatu masalah atau objek dengan mengosongkan pikiran

dari hal-hal lain, yang dianggap mengganggu. Dalam proses pembelajaran, konsentrasi merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk kemajuan proses pembelajaran agar dapat mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran (Alamsyah et al., 2020);(Chatzopoulos et al., 2022). Dapat dijelaskan bahwa anak-anak yang fokus atau konsentrasi belajar akan lebih mampu mengingat pengetahuan, yang merupakan salah satu alasan utama mengapa konsentrasi sangat penting untuk pembelajaran dan pertumbuhan (König et al., 2020).

Seorang anak lebih mungkin menyerap dan memahami informasi yang diajarkan kepada mereka ketika mereka dapat fokus pada materi pembelajaran tersebut (Purnawati et al., 2022). Dilihat secara langsung melalui observasi awal di kelas, faktor yang menyebabkan anak-anak kesulitan dalam berkonsentrasi adalah ada beberapa anak yang perhatiannya mudah beralih dengan keadaan sekitar yang ada di dekatnya sehingga anak sulit dalam mengikuti pembelajaran dengan baik (Dini, 2023).

Beberapa anak ketika diberi pertanyaan, anak menjawab semaunya dan tidak sesuai kontek dari isi pertanyaan tersebut, masih belum dapat memahami perintah yang diberikan, kurang minat anak terhadap mata pelajaran yang disampaikan serta terlihat cepat bosannya anak terhadap proses pembelajaran yang diikuti. Dari beberapa faktor di atas, masih terdapat 13 % siswa BB dan 44 % masih dalam tahap MB pada Kelompok Bermain XYZ di Jakarta. Mereka masih belum mampu memusatkan perhatian dalam melakukan kegiatan hingga tuntas, belum mampu merespon materi pelajaran yang diberikan dengan tepat, dan siswa belum dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dengan menyelesaikan kegiatan pembelajaran dalam berbagai situasi tanpa bantuan.

Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini terutama di Kelompok Bermain, kegiatan bermain adalah hal yang sangat penting dan wajib dilakukan. Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini terutama di Kelompok Bermain, tentu saja menggunakan banyak strategi yang berbeda-beda seperti: strategi pembelajaran berpusat pada anak, strategi pembelajaran melalui bermain, strategi pembelajaran melalui bercerita, strategi pembelajaran melalui nyanyian, strategi pembelajaran terpadu (Rahmatunnisa et al., 2020);(Budiana et al., 2022);(Majid, 2017).

Dari strategi pembelajaran di atas, peneliti memilih strategi pembelajaran melalui bermain. Melalui strategi bermain mempunyai manfaat yang besar diantaranya anak diharapkan akan lebih berkonsentrasi menerima materi yang disampaikan oleh guru dan juga mengembangkan kemampuan bahasanya (Abidin et al., 2021). Bermain merupakan bagian penting dari perkembangan anak dan merupakan cara yang efektif untuk belajar (Suprapto, 2018). Untuk itu orang dewasa dapat mendukung pembelajaran melalui bermain dengan menyediakan lingkungan yang aman dan merangsang, serta dengan berpartisipasi dalam bermain dengan anak-anak (Mustika, 2015).

Salah satu permainan melalui gerak dan disukai anak adalah permainan tepuk. Penggunaan metode bermain tepuk untuk kegiatan ice breaking atau pemanasan sebelum kegiatan pembelajaran anak usia dini dimulai, sudah menjadi hal yang sering dilakukan dalam pendidikan di sekolah sehingga suasana kelas lebih hidup dan dapat membangun

## Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru, Konsentrasi Belajar, dan Kemampuan Bahasa dengan Metode Bermain Tepuk Sesuai Tema pada Anak Kelompok Bermain XYZ di Jakarta

semangat belajar siswa (Maswar, 2019). Dalam permainan tepuk guru dapat menyesuaikan materi yang diajarkan sesuai dengan tema yang dipelajari dalam periode tersebut (Iskandar et al., 2022).

Penggunaan metode bermain tepuk sesuai tema dalam pembelajaran di Kelompok Bermain XYZ di jakarta, masih sangat kurang dan sangat jarang dilakukan. Biasanya guru mengajarkan metode bermain tepuk ini masih dengan teknik imitasi atau anak hanya meniru gerakan dan kata-kata dalam permainan tepuk tersebut sesuai contoh dari guru, sehingga anak memperoleh pengetahuannya kurang mendalam dalam penggunaan metode bermain tepuk ini. Terdapat pengulangan-pengulangan permainan tepuk yang sama setiap hari yang diberikan guru.

Dari hasil evaluasi yang disampaikan oleh kepala sekolah setelah melakukan supervisi terhadap guru, bahwa kompetensi guru masih harus terus ditingkatkan lagi yang meliputi kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, maupun kompetensi sosial. Guru masih membutuhkan banyak keterampilan yang harus terus digali dalam berkreasi terutama dalam menggunakan metode pembelajaran yang lebih variatif, menyenangkan serta dapat meningkatkan konsentrasi dan kemampuan bahasa anak, salah satunya adalah dengan metode bermain tepuk yang melibatkan semua anak untuk melakukan gerakan tepuk tangan sambil mengeksplorasi pengetahuan anak tentang materi pembelajaran (Prasetya, 2016).

Dalam metode bermain tepuk sesuai tema pembelajaran, guru dapat memodifikasi bahan pelajaran sesuai dengan topik yang dibahas selama periode ini. Guru dapat membekali anak dengan materi yang tepat agar anak mudah memahami dan menyukainya sesuai dengan jenis pengalaman anak. Terkhusus pada anak usia 3-4 tahun yaitu pada jenjang pendidikan kelompok bermain, sangat penting untuk dikembangkan penggunaan metode bermain tepuk sesuai tema dengan tujuan agar anak-anak dapat melakukannya dengan baik yang berkaitan konsentrasi dan kemampuan berbahasa usia anak-anak pada saat belajar. Metode bermain tepuk sesuai tema memuat banyak pembelajaran bagi anak dan dapat mengasah kemampuan konsentrasi belajar anak dan kemampuan bahasa penting sekali dikembangkan pada usia anak-anak dan supaya anak secara optimal untuk tumbuh dan berkembang.

Dari berbagai latar belakang yang disebutkan di atas, oleh karena itu sangat perlu dilakukan penelitian untuk dapat mengetahui apakah penerapan metode bermain tepuk sesuai tema dapat meningkatkan konsentrasi belajar dan kemampuan bahasa anak Kelompok Bermain XYZ di Jakarta. Diharapkan penelitian ini untuk para guru dapat memberikan dalam mengembangkan kompetensinya terutama dalam pembelajaran menggunakan metode bermain tepuk yang lebih variatif dan menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: 1) Bagaimanakah perkembangan kompetensi guru dalam penerapan metode bermain tepuk sesuai tema pada anak Kelompok Bermain XYZ di Jakarta? 2) Bagaimanakah perkembangan konsentrasi belajar anak Kelompok Bermain XYZ di Jakarta dengan penerapan metode bermain tepuk sesuai tema? 3) Bagaimanakah

perkembangan kemampuan bahasa anak Kelompok Bermain XYZ di Jakarta dengan penerapan metode bermain tepuk sesuai tema?

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan kompetensi guru serta peningkatan konsentrasi dan kemampuan bahasa anak melalui metode bermain tepuk di Kelompok Bermain XYZ Jakarta, serta penerapan metode ini dalam konteks tersebut. Manfaat dari penelitian ini meliputi inovasi dan penyempurnaan proses pembelajaran bagi guru, sebagai bahan pertimbangan untuk hasil belajar siswa, serta alternatif metode yang menarik dan efektif untuk anak usia dini. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan menjadi masukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan metode pembelajaran yang sesuai.

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah PTK atau Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini merujuk pada kegiatan pengamatan terhadap suatu objek dengan menggunakan metode tertentu untuk mendapatkan informasi atau data yang berguna dalam meningkatkan kualitas di berbagai bidang ilmu atau bagi pihak-pihak yang berkepentingan. Tindakan merujuk pada aktivitas yang sengaja dilakukan dalam siklus kegiatan dengan tujuan tertentu. Sedangkan kelas adalah tempat di mana sekelompok siswa belajar bersama pada waktu yang sama dan menerima pengajaran dari seorang guru yang sama.

Alasan digunakannya jenis penelitian tindakan kelas pada penelitian ini, karena peneliti ingin mengadakan perbaikan dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas dengan cara menggunakan metode bermain tepuk sesuai tema pada anak kelompok bermain di Santa Ursula Jakarta untuk meningkatkan konsentrasi belajar dan kemampuan bahasa anak. Dalam pelaksanaan tindakan peneliti bertindak pelaksana tindakan. Tempat Penelitian dilakukan di kelas Kelompok Bermain XYZ di Jakarta. Waktu dalam penelitian ini adalah di bulan Februari sampai dengan April 2024.

Kelompok Bermain XYZ di Jakarta mempunyai 4 kelas dengan hari dan waktu yang sama dalam pembelajarannya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas adalah: 1) Observasi. 2) Dokumentasi. 3) Wawancara. Analisis data dilakukan dengan membandingkan kinerja siswa sebelum dan sesudah pembelajaran terhadap dua kompetensi yang dikuasainya pada setiap siklus serta membandingkan kinerja guru sebelum dan sesudah pembelajaran terhadap kompetensi guru yang dikuasai pada setiap siklus. Nilai tertinggi yang dapat dicapai anak pada kemampuan konsentrasi belajar, kemampuan bahasa anak, dan kompetensi guru adalah 100, dan standar minimalnya adalah 80.

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Profil Studi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada anak-anak kelompok bermain XYZ di Jakarta dengan fokus pada peningkatan kompetensi guru, konsentrasi belajar, dan kemampuan bahasa siswa melalui metode bermain tepuk sesuai tema. Subjek penelitian adalah 16 siswa dan 2 guru yang terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas

# Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru, Konsentrasi Belajar, dan Kemampuan Bahasa dengan Metode Bermain Tepuk Sesuai Tema pada Anak Kelompok Bermain XYZ di Jakarta

(PTK) dengan 3 siklus, yang masing-masing mencakup tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi rubrik penilaian untuk mengukur kompetensi guru, konsentrasi belajar siswa, dan kemampuan bahasa siswa. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan statistik sederhana, yakni perhitungan N-Gain untuk mengukur peningkatan dari setiap siklus.

## Gambaran Spesifik Variabel

Penelitian ini berfokus pada tiga variabel utama, yaitu: 1) Kompetensi Guru: Kompetensi guru diukur berdasarkan empat indikator, yaitu kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian. Peningkatan kompetensi ini diharapkan terjadi seiring penerapan metode bermain tepuk yang lebih inovatif dan kreatif dalam mendukung pembelajaran. 2) Konsentrasi Belajar Siswa: Konsentrasi belajar siswa dinilai dari kemampuan mereka untuk memusatkan perhatian selama kegiatan pembelajaran, merespon materi, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh. 3) Kemampuan Bahasa Siswa: Kemampuan bahasa dinilai berdasarkan kemampuan siswa untuk merespon pertanyaan, memahami perintah yang diberikan bersamaan, serta kemampuan mengungkapkan pikiran melalui bahasa sederhana secara tepat.

Penelitian ini dibagi ke dalam tiga siklus, dengan data yang diperoleh melalui observasi langsung, wawancara dengan guru, dan penilaian rubrik. Berikut adalah hasil yang dicapai pada setiap siklus:

### Siklus 1

Pada siklus pertama, guru mulai menerapkan metode bermain tepuk sesuai tema. Observasi awal menunjukkan bahwa kompetensi guru masih berada pada kategori rendah dengan N-Gain sebesar 0,3. Dari segi konsentrasi belajar, siswa mengalami peningkatan kecil dengan N-Gain sebesar 0,4. Namun, kemampuan bahasa siswa masih terbatas dengan peningkatan sebesar 0,4.

Tabel 1. hasil observasi pada siklus 1

Variabel	Nilai Sebelum Siklus 1	Nilai Setelah Siklus 1	N-Gain
Kompetensi Guru	50	65	0,3
Konsentrasi Belajar Siswa	55	75	0,4
Kemampuan Bahasa Siswa	45	65	0,4

### Siklus 2

Pada siklus kedua, guru menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam kemampuan mereka menggunakan metode bermain tepuk. Hal ini terlihat dari peningkatan kompetensi guru dengan N-Gain mencapai 0,6. Konsentrasi belajar siswa juga meningkat, dengan N-Gain sebesar 0,6. Kemampuan bahasa siswa mulai membaik dengan N-Gain sebesar 0,5.

Tabel 2. hasil observasi pada siklus 2

Variabel	Nilai Sebelum Siklus 2	Nilai Setelah Siklus 2	N-Gain
Kompetensi Guru	65	85	0,6
Konsentrasi Belajar Siswa	75	90	0,6
Kemampuan Bahasa Siswa	65	80	0,5

### Siklus 3

Pada siklus ketiga, kompetensi guru tidak mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya, tetapi dengan N-Gain sebesar 0,6. Namun, konsentrasi belajar siswa terus menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan N-Gain sebesar 0,7. Kemampuan bahasa siswa juga meningkat menjadi N-Gain sebesar 0,6.

Tabel hasil observasi siklus 3 adalah sebagai berikut:

Variabel	Nilai Sebelum Siklus 3	Nilai Setelah Siklus 3	N-Gain
Kompetensi Guru	85	95	0,6
Konsentrasi Belajar Siswa	90	100	0,7
Kemampuan Bahasa Siswa	80	90	0,6

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain tepuk sesuai tema dapat meningkatkan kompetensi guru, konsentrasi belajar, dan kemampuan bahasa siswa. Peningkatan kompetensi guru terlihat signifikan pada siklus kedua dan tetap stabil pada siklus ketiga. Hal ini menunjukkan bahwa setelah guru terbiasa dengan metode ini, mereka mampu meningkatkan keterampilan pedagogik dan kreatifitas dalam proses pembelajaran. Konsentrasi belajar siswa meningkat signifikan dari siklus pertama hingga siklus ketiga. Metode bermain tepuk yang melibatkan gerakan fisik dan materi pelajaran yang relevan terbukti efektif dalam membantu siswa memusatkan perhatian selama pembelajaran. Kemampuan bahasa siswa juga mengalami peningkatan yang konsisten pada setiap siklus. Melalui metode bermain tepuk, siswa lebih aktif merespon pertanyaan, memahami perintah, dan mengungkapkan ide-ide mereka dalam bentuk bahasa yang lebih jelas.

### Perkembangan Kompetensi Guru

Penelitian ini menunjukkan bahwa kompetensi guru meningkat dari siklus 1 hingga siklus 3, namun belum semuanya mencapai standar yang ditetapkan. Pada siklus pertama, nilai rata-rata kompetensi guru masih di bawah standar (68,75 dari 80). Beberapa indikator seperti kemampuan memahami perbedaan perkembangan anak dan keterampilan dalam memberikan rangsangan perkembangan anak masih lemah.

Temuan ini mendukung urgensi penelitian untuk memperbaiki kompetensi guru dalam penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif. Sebagaimana disebutkan dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014, guru PAUD diharapkan memiliki kompetensi profesional dalam memberikan stimulasi perkembangan anak. Namun, hasil penelitian menunjukkan adanya kekurangan dalam penerapan stimulasi tersebut, terutama dalam variasi kegiatan yang mendukung perkembangan anak.

Solusi yang diusulkan termasuk peningkatan pemahaman guru terhadap karakteristik anak dan penyusunan strategi yang lebih baik dalam memotivasi anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan. Solusi ini penting karena peran guru sangat krusial dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan anak. Jika solusi ini diimplementasikan dengan baik, dampaknya akan terasa pada peningkatan partisipasi dan hasil belajar anak.

**Tabel 1. Perbandingan Kompetensi Guru Siklus 1 dan Siklus 3**

Kompetensi Siklus 1 Siklus 3 N-Gain			
Kepribadian	68,75	87,5	0,19
Profesional	70	88	0,18
Pedagogik	65	85	0,20
Sosial	67	82	0,15

**Kompetensi Siklus 1 Siklus 3 N-Gain**

Rata-rata	68,75	85,0	0,16
-----------	-------	------	------

Tabel ini menunjukkan bahwa kompetensi guru mengalami peningkatan yang signifikan terutama pada aspek pedagogik dan kepribadian. N-Gain yang termasuk dalam kategori "sedang" menunjukkan bahwa pelatihan lebih lanjut dan pengembangan profesional diperlukan untuk mencapai standar optimal.

**Perkembangan Konsentrasi Belajar**

Konsentrasi belajar anak juga mengalami peningkatan signifikan dari siklus pertama hingga siklus ketiga. Pada siklus pertama, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih sulit berkonsentrasi dan sering terganggu dengan hal-hal di luar kegiatan pembelajaran. Peningkatan terbesar terlihat pada indikator "mampu memusatkan perhatian" yang naik dari 62,5 pada siklus pertama menjadi 91,4 pada siklus ketiga.

Urgensi penelitian ini terletak pada rendahnya tingkat konsentrasi anak dalam pembelajaran di usia dini, yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran jangka panjang. Penggunaan metode bermain tepuk sesuai tema ternyata mampu meningkatkan konsentrasi belajar secara bertahap. Ini memperlihatkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan lebih efektif dalam menarik perhatian anak dan mempertahankan fokus mereka selama pembelajaran.

Solusi yang diberikan untuk meningkatkan konsentrasi belajar termasuk penggunaan "tepuk fokus" sebagai ice-breaking, serta strategi komunikasi yang lebih efektif. Jika solusi ini diterapkan secara konsisten, dampaknya akan terlihat dalam kemampuan anak untuk lebih lama berkonsentrasi, serta peningkatan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

**Tabel 2. Perbandingan Konsentrasi Belajar Siklus 1 dan Siklus 3**

Indikator	Siklus 1 Siklus 3 N-Gain		
Mampu memusatkan perhatian	62,5	91,4	0,29
Mampu merespon materi pelajaran	60,16	91,53	0,31
Mampu mengaplikasikan pengetahuan	56,25	85,16	0,28
Rata-rata	59,64	90,36	0,30

Data menunjukkan peningkatan konsentrasi belajar yang signifikan pada ketiga indikator utama, dengan N-Gain yang berada pada klasifikasi "sedang." Ini membuktikan bahwa metode bermain tepuk sesuai tema efektif dalam membantu anak memusatkan perhatian lebih baik selama proses pembelajaran.

**Perkembangan Kemampuan Bahasa**

Kemampuan bahasa anak juga meningkat secara signifikan selama siklus pembelajaran. Pada siklus pertama, kemampuan bahasa anak masih rendah, dengan nilai rata-rata hanya 59,9. Namun, pada siklus ketiga, nilai rata-rata kemampuan bahasa anak meningkat menjadi 88,54. Indikator yang paling menunjukkan peningkatan adalah "mampu mengerti dan merespon pertanyaan" yang naik dari 57,8 pada siklus pertama menjadi 91 pada siklus ketiga.

Pentingnya kemampuan bahasa pada usia dini tidak dapat diabaikan, karena berfungsi sebagai dasar untuk pengembangan keterampilan komunikasi dan literasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode tepuk sesuai tema berhasil meningkatkan kemampuan bahasa anak, terutama dalam aspek reseptif dan ekspresif.

Solusi yang diusulkan adalah meningkatkan penggunaan pertanyaan terbuka dan aktivitas diskusi untuk lebih mendorong anak mengungkapkan pendapat mereka. Dampaknya adalah anak akan lebih percaya diri dalam berbicara dan lebih mampu merespon perintah dengan baik.

**Tabel 3. Perbandingan Kemampuan Bahasa Siklus 1 dan Siklus 3**

Indikator	Siklus 1	Siklus 3	N-Gain
Mengerti dan merespon banyak pertanyaan	57,8	91	0,33
Memahami dua perintah bersamaan	62,28	84	0,22
Mengungkapkan pikiran dengan bahasa tepat	59,9	88,54	0,29
Rata-rata	59,9	88,54	0,29

Tabel ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berhasil meningkatkan kemampuan bahasa anak secara keseluruhan. N-Gain sebesar 0,29 menunjukkan peningkatan yang signifikan dan konsisten pada semua indikator kemampuan bahasa.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan metode demonstrasi pada PAUD Melati III, metode bermain tepuk sesuai tema menunjukkan hasil yang lebih baik dalam hal peningkatan konsentrasi dan kemampuan bahasa anak. Penelitian Cecep et al. (2022) menunjukkan bahwa metode demonstrasi juga meningkatkan minat belajar, namun tidak sebesar peningkatan yang ditemukan dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain tepuk lebih efektif untuk kelompok usia ini.

Selain itu, novelty penelitian ini terletak pada fokusnya yang lebih spesifik pada metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta dampaknya terhadap konsentrasi dan kemampuan bahasa anak. Penelitian ini juga menawarkan solusi praktis yang dapat diterapkan secara langsung oleh guru PAUD dalam pembelajaran sehari-hari.

Pembahasan ini menunjukkan bahwa metode bermain tepuk sesuai tema berhasil meningkatkan kompetensi guru, konsentrasi belajar anak, dan kemampuan bahasa anak secara signifikan dari siklus pertama hingga siklus ketiga. Dampaknya, anak-anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk berkonsentrasi dan merespon materi pembelajaran dengan baik. Solusi yang diusulkan telah terbukti efektif, dan jika diterapkan secara konsisten, dampak positif yang lebih besar dapat dicapai.

## Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas (PTK) di Kelompok Bermain XYZ Jakarta menunjukkan bahwa penerapan metode bermain tepuk sesuai tema berhasil meningkatkan konsentrasi dan kemampuan bahasa anak, meski tidak menunjukkan peningkatan pada kompetensi guru. Selama tiga siklus, kompetensi guru meningkat dengan N-Gain tetap 0,3, yang menunjukkan hasil sedang. Namun, konsentrasi belajar anak meningkat dengan N-Gain dari 0,4 pada Siklus 1-2 menjadi 0,6 pada Siklus 2-3, dan kemampuan bahasa anak juga meningkat dari 0,4 menjadi 0,5 selama periode yang sama. Hasil ini mengindikasikan bahwa metode bermain tepuk efektif untuk meningkatkan konsentrasi dan kemampuan bahasa anak, meski tidak berdampak pada peningkatan kompetensi guru.

## BIBLIOGRAFI

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Bumi Aksara.
- Alamsyah, M., Ahmad, S., & Harris, H. (2020). Pengaruh Kualifikasi Akademik dan Pengalaman Mengajar terhadap Profesionalisme Guru. *Journal of Education Research*, 1(3), 1830187.
- Budiana, I., Haryanto, T., Khakim, A., Nurhidayati, T., Marpaung, T. I., Sinaga, A. R., Nashir, M., & Laili, R. N. (2022). *Strategi pembelajaran*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Chatzopoulos, D., Varsamis, P., Papadopoulos, P., Giannakos, A., Lykesas, G., & Papadopoulou, S. D. (2022). Effects of balance training using action songs on postural control and muscle strength in preschool children. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 15(2), 161–170.
- Dini, J. P. A. U. (2023). Perbedaan Tingkat Konsentrasi dalam Penyelesaian Puzzle oleh Anak Usia 3-4 Tahun antara yang Merangkak dan Tidak Merangkak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2518–2527.
- Imani, L. N., Dewanti, K. A., Pratanto, C., Wijayanti, A., & Nurjanah, A. (2023). UPAYA MENINGKATKAN ANTUSIAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 11–18.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Nuratilah, A. S., Cahyani, A. P., & Fazrian, M. D. (2022). Strategi Guru Dalam Memanfaatkan Pembelajaran Berbasis Digital Pada Kurikulum Darurat COVID-19. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 163–175. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i1.1694>
- König, J., Jäger-Biela, D. J., & Glutsch, N. (2020). Adapting to online teaching during COVID-19 school closure: teacher education and teacher competence effects among early career teachers in Germany. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 608–622. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1809650>
- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Maswar, M. (2019). Strategi pembelajaran matematika menyenangkan siswa (MMS) berbasis metode permainan mathemagic, teka-teki dan cerita matematis. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 28–43.
- Mustika, Z. (2015). Urgenitas Mustika, Zahara. (2015). Urgenitas media dalam mendukung proses pembelajaran yang kondusif. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Teknik Elektro, 1(1).media dalam mendukung proses pembelajaran yang kondusif. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1).
- Prasetya, D. J. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Peer teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik di SMK N Nusawungu. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 6(4).
- Purnawati, S., Ariyanto, F. L. T., & Nazarullail, F. (2022). Pemanfaat Ape Wire Game Sebagai Alat Bantu Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 102–112. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v3i1.3755>
- Rahmatunnisa, S., Mujtaba, I., & Alfiyanti, A. R. (2020). Strategi pendidik anak usia dini dalam pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 pada kelompok B KB/TK Al-Ikhlas. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2020.
- Suprapto, H. A. (2018). Pengaruh Komunikasi Efektif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Mahasiswa. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 1–9.
- Syaiful, I. A., & Sariyah, S. (2018). Konstruksi Konsep Kesejahteraan Psikologi (Psychological Well Being) Pada Wirausahawan Kecil Menengah: Sebuah Studi Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Mercubuana Jakarta*, 2(1), 28–57.

---

**Copyright holder:**

Chicilia Nurhayati\*, Nancy Susianna (2024)

**First publication right:**

Syntax Admiration

**This article is licensed under:**

