



**PERBEDAAN TINGKAT KONSENTRASI DALAM MENYELESAIKAN
PUZZLE PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN YANG MELEWATI FASE
MERANGKAK DAN TIDAK MELEWATI FASE MERANGKAK**

SKRIPSI

Oleh:

Nur Zahratin Nafisah R

NIM. 160210205001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2021



**PERBEDAAN TINGKAT KONSENTRASI DALAM MENYELESAIKAN
PUZZLE PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN YANG MELEWATI FASE
MERANGKAK DAN TIDAK MELEWATI FASE MERANGKAK**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nur Zahratin Nafisah R

NIM. 160210205001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2021

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang serta sholawat serta salam kepada nabi Muhammad SAW, dengan segala ketulusan dan keikhlasan kupersembahkan karyaku sebagai rasa cinta dan perwujudan tanggung jawabku kepada:

1. Kedua orang tuaku, Ibunda Siti Aisyah dan Ayahanda Abd Rahman, atas segala didikan, kasih sayang, pengorbanan, keikhlasan dan ketulusan yang tiada batas. Terimakasih untuk setiap tetes keringat yang telah dikorbankan untuk semua putri-putrimu. Segala pengabdian akan selalu tertuju untuk Bapak dan Ibu setelah pengabdian kepada Allah SWT dan Rasulullah SAW. Semoga Allah selalu melindungi dan melimpahkan ridho-Nya kepada Bapak dan Ibu;
2. Bapak dan Ibu guru di TK Darma Wanita, SDN Karangrejo 1, SMPN 1 Jember, SMAN 5 Jember, Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang telah mendidik penulis, membimbing, serta memberikan banyak ilmu yang bermanfaat dengan penuh kesabaran;
3. Almamater Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTTO

*“Tujuan Pendidikan itu Mempertajam Kecerdasan, Memperkukuh Kemauan,
Serta Memperhalus Perasaan”*

(Tan Malaka)*



*Hendri Tedja. 2016. *“Tan” : Sebuah Novel*. Banten : Javanica

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nur Zahratin Nafisah R

NIM : 160210205001

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Perbedaan Tingkat Konsentrasi dalam Menyelesaikan *Puzzle* Pada Anak Usia 3-4 Tahun yang Melewati Fase Merangkak dan Tidak Melewati Fase Merangkak” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik apabila ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 05 Januari 2021

Yang menyatakan,

Nur Zahratin Nafisah R

NIM. 160210205001

HALAMAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**PERBEDAAN TINGKAT KONSENTRASI DALAM MENYELESAIKAN
PUZZLE PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN YANG MELEWATI FASE
MERANGKAK DAN TIDAK MELEWATI FASE MERANGKAK**

Oleh

Nur Zahratin Nafisah R
NIM. 160210205001

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.
Dosen Pembimbing Anggota : Senny Weyara D. Saputri, S.Psi., M.A.

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERBEDAAN TINGKAT KONSENTRASI DALAM MENYELESAIKAN
PUZZLE PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN YANG MELEWATI FASE
MERANGKAK DAN TIDAK MELEWATI FASE MERANGKAK**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Nur Zahratin Nafisah R
NIM : 160210205001
Angkatan : 2016
Daerah Asal : Jember
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 10 Agustus 1998
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : PG PAUD

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing Utama

Dosen Pembimbing Anggota

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.
NIP. 196107291988022001

Senny Weyara D. Saputri, S.Psi., M.A.
NIP. 19770502 200501 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Perbedaan Tingkat Konsentrasi dalam Menyelesaikan *Puzzle* pada Anak Usia 3-4 Tahun yang Melewati Fase Merangkak dan Tidak Melewati Fase Merangkak” karya Nur Zahratin Nafisah R telah diuji dan disahkan pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 7 Januari 2021

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yulianti, M.Pd.
NIP. 19610729 198802 2 001

Senny Weyara D. Saputri, S.Psi., M.A.
NIP. 197705022005012001

Anggota I,

Anggota II,

Dra. Khutobah, M.Pd.
NIP. 19561003 1982122 001

Ns. Dini Kurniawati, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.Mat.
NIP. 19820128 200801 2 012

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd.
NIP. 196006121987021001

RINGKASAN

Perbedaan Tingkat Konsentrasi dalam Menyelesaikan *Puzzle* pada Anak Usia 3-4 Tahun Yang Melewati Fase Merangkak dan Tidak Melewati Fase Merangkak. Nur Zahratin Nafisah R, 160210205001; 41 Halaman, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Fase merangkak pada anak sangat berpengaruh terhadap tingkat konsentrasi saat belajar karena konsentrasi merupakan pemusatan pikiran terhadap suatu objek tertentu yang membutuhkan fungsi otak, sedangkan merangkak dapat meningkatkan koordinasi otak kiri dan kanan karena otak diperlukan untuk memproses pendengaran, penglihatan dan pergerakan. Media yang bisa untuk mengetahui konsentrasi anak adalah *puzzle*. Rumusan masalah dari penelitian ini apakah ada perbedaan tingkat konsentrasi dalam menyelesaikan *puzzle* pada anak usia 3-4 tahun yang melewati fase merangkak dan tidak melewati fase merangkak. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan tingkat konsentrasi dalam menyelesaikan *puzzle* pada anak usia 3-4 tahun yang melewati fase merangkak dan tidak melewati fase merangkak. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pengetahuan atau wawasan orang tua dan guru dalam perkembangan anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan metode *cross sectional* yaitu penelitian yang variabelnya terjadi pada objek penelitian yang diukur dan dikumpulkan secara simultan atau sekali dalam kurun waktu tertentu atau tidak berkesinambungan dalam jangka waktu yang panjang. Jumlah sampel penelitian sebanyak 47 responden yang diambil sesuai dengan kriteria sampel (*Purposive Sampling*) yaitu pada kriteria inklusi dimana subjek penelitian memenuhi syarat sebagai sampel sehingga dapat mewakili populasi penelitian, kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah (1) anak yang berusia 3-4 tahun (2) orang tua atau wali yang bersedia berpartisipasi dalam penelitian (3) orang tua atau wali yang mengetahui pertumbuhan dan perkembangan anak khususnya pada fase merangkak atau

memiliki catatan pertumbuhan dan perkembangan yang tercatat di buku Kesehatan Ibu dan Anak (KIA). Pada kriteria eksklusi atau kriteria di mana subjek penelitian tidak dapat mewakili sampel karena tidak memenuhi syarat sebagai sampel penelitian, kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah (1) anak yang sedang sakit (2) anak yang memiliki disabilitas (3) anak yang autis. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dan lembar observasi. Teknik analisis data dilakukan menggunakan uji *Mann-Whitney U test* dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa terdapat perbedaan tingkat konsentrasi dalam menyelesaikan *puzzle* pada anak usia 3-4 tahun yang melewati fase merangkak dan tidak melewati fase merangkak. Hasil uji *Mann-Whitney* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat konsentrasi anak usia 3-4 tahun dalam menyelesaikan *puzzle* antara anak-anak yang melewati fase merangkak dan tidak merangkak dengan taraf signifikansi sebesar 0,014 yang berarti lebih kecil dari nilai alpha 0,05.

Saran yang dapat diberikan peneliti adalah perlunya meningkatkan pengetahuan atau wawasan kepada orang tua dan guru mengenai tahapan perkembangan anak khususnya fase merangkak.

PRAKATA

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak, oleh karena itu saya ingin menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Mutrofin, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dra. Khutobah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PG PAUD Universitas Jember serta dosen penguji I;
5. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran, serta perhatian dalam penyusunan skripsi ini;
6. Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi, M.A selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, serta perhatian dalam penyusunan skripsi ini;
7. Ns. Dini Kurniawati, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.Mat selaku dosen penguji II;
8. Seluruh dosen Program Studi PG PAUD Universitas Jember;
9. Kedua orang tuaku, Bapak Abd Rahman, Ibu Sti Aisyah yang telah banyak berkorban dan selalu memanjatkan doa serta selalu memberikan bimbingan, kasih sayang dan motivasi agar penulis selalu mempunyai keyakinan yang kuat untuk memperoleh masa depan yang cerah;
10. Kakak-kakakku Nur Riska Rahmawati dan Nur Laily Mazidatur Rahmah yang telah memberikan motivasi, kasih sayang dan saran-saran kepada penulis;
11. Kepada Muhammad Astaf Tiyan yang telah membantu dan selalu memberikan perhatian, motivasi, dukungan dan doa kepada penulis;

12. Sahabatku, Nadillah Dyza, Musyayyadah, Betrie Aulia, Siti Nur Kholipa, Adelia Nurjannah yang senantiasa menemani dalam keadaan suka maupun duka dan mendoakan serta memberikan motivasi;
13. Teman-teman KK-PLP TK Pertiwi, Nabila, Kavita, Nita, Komariah, Emy, Dinda, Nia yang telah memberikan semangat dan keceriaan kepada penulis;
14. Seluruh teman-teman seperjuangan ECE 2016 khususnya kelas A yang telah memberi pengalaman berharga selama kuliah;
15. Semua pihak yang telah membantu, baik tenaga maupun pikiran dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Jember, 06 Januari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Konsentrasi	5
2.1.1 Pengertian Konsentrasi.....	5
2.1.2 Faktor-Faktor Pendukung yang Mempengaruhi Konsentrasi ...	6
2.1.3 Prinsip Konsentrasi yang Efektif.....	7
2.1.4 Ciri-Ciri Anak yang Kurang Memiliki Konsentrasi.....	8
2.1.5 Ciri-Ciri Anak yang Dapat Berkonsentrasi Dalam Belajar.....	9
2.1.6 Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Dalam Berkonsentrasi.....	10
2.2 <i>Puzzle</i>	11
2.2.1 Pengertian <i>Puzzle</i>	11

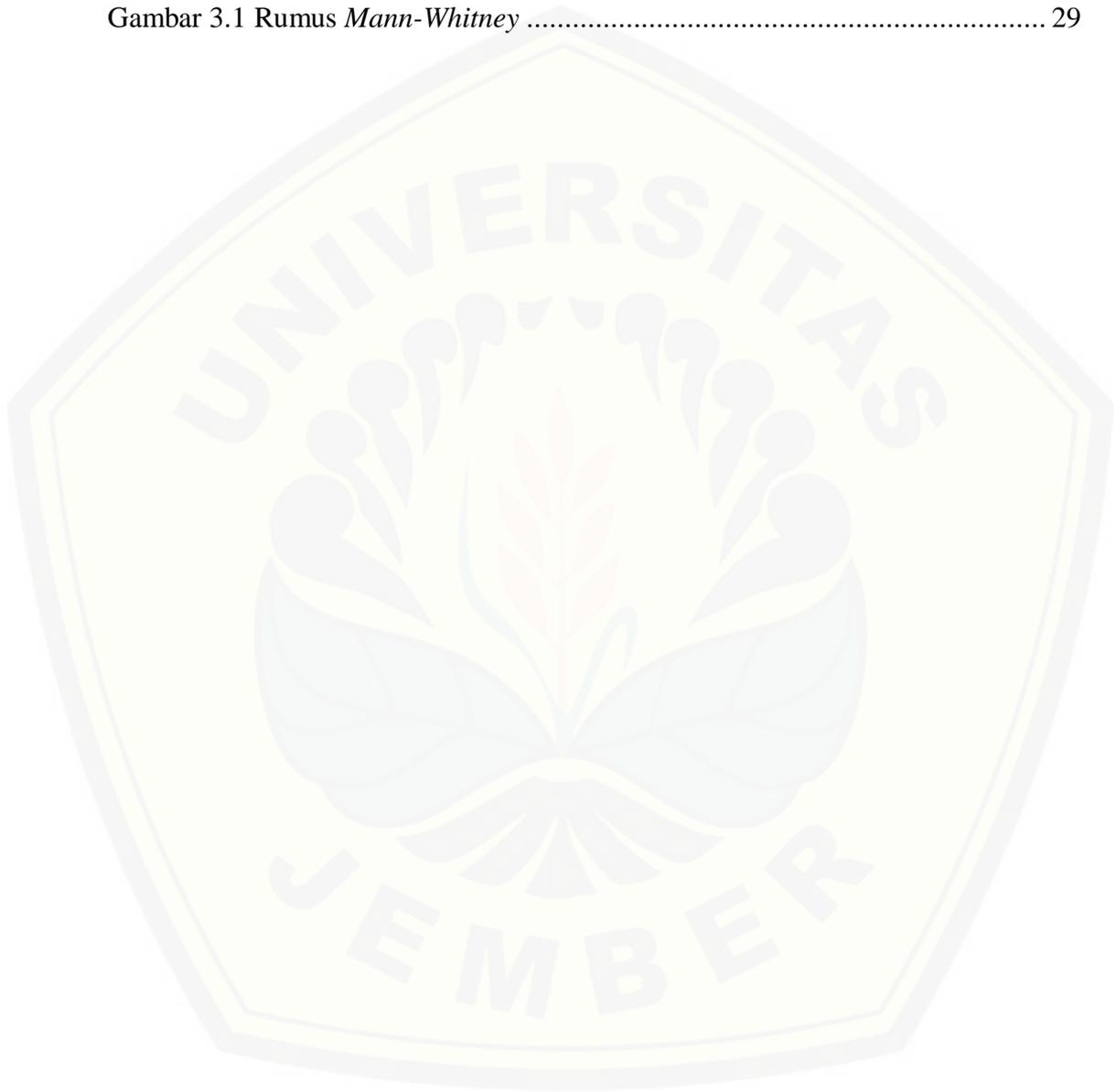
2.2.2 Manfaat <i>Puzzle</i>	12
2.2.3 Tujuan Penggunaan <i>Puzzle</i>	13
2.2.4 Langkah-Langkah Penggunaan <i>Puzzle</i>	14
2.2.5 Kelebihan Dan Kelemahan <i>Puzzle</i>	14
2.2.6 Golongan <i>Puzzle</i>	15
2.3 Fase Merangkak	16
2.3.1 Pengertian Merangkak	16
2.3.2 Manfaat Merangkak	18
2.3.3 Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Merangkak	19
2.4 Penelitian yang Relevan	20
2.5 Kerangka Berfikir	21
2.6 Hipotesis Penelitian	22
BAB 3 METODE PENELITIAN	23
3.1 Jenis Penelitian	23
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	23
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	24
3.4 Variabel Penelitian	25
3.5 Definisi Operasional	25
3.6 Metode Pengumpulan Data	26
3.7 Analisis Data	27
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Gambaran Umum	30
4.2 Hasil Penelitian	31
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	34
4.4 Keterbatasan Peneliti	36
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	37
5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	42

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Rata – Rata Waktu yang Dibutuhkan dalam Menyelesaikan <i>Puzzle</i> Berdasarkan Jenis Kelamin dan Fase Perkembangan Merangkak / Tidak Merangkak	30
Tabel 4.2 Jadwal Penelitian	31
Tabel 4.3 Lama Konsentrasi Anak Bermain <i>Puzzle</i> yang Melewati Fase Tidak Merangkak.....	32
Tabel 4.4 Lama Konsentrasi Anak Bermain <i>Puzzle</i> yang Melewati Fase Merangkak.....	32
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk</i>	33
Tabel 4.6 Hasil Data <i>Mean Rank</i>	34
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Uji Statistik	34

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	21
Gambar 3.1 Rumus <i>Mann-Whitney</i>	29



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A. MATRIKS PENELITIAN	42
LAMPIRAN B. INSTRUMEN PENELITIAN	43
B.1 Surat Permohonan untuk Orang Tua	43
B.2 Pedoman Observasi	43
B.3 Lembar Observasi.....	44
B.4 Lembar Wawancara.....	45
LAMPIRAN C. OLAH DATA SPSS VERSI 25	46
C.1 Hasil Uji Normalitas	46
C.2 Hasil Data <i>Mean Rank</i>	46
C.3 Hasil Uji Statistik	46
LAMPIRAN D. SURAT IZIN PENELITIAN	47
LAMPIRAN E. SURAT REKOMENDASI BAKESBANGPOL	48
LAMPIRAN F. DOKUMENTASI	49
F.1 Kegiatan Bermain <i>Puzzle</i> Geometri.....	49
F.2 Kegiatan Bermain <i>Puzzle</i> Logika	49
F.3 Wawancara dengan Orang Tua.....	50
LAMPIRAN G. BIODATA MAHASISWA	51

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini dipaparkan mengenai alasan pemilihan topik yang dijadikan penelitian dan akan memaparkan 1) latar belakang; 2) rumusan masalah; 3) tujuan penelitian; 4) manfaat penelitian. Adapun uraian dari masing-masing sub-bab sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan manusia kecil yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dan memiliki potensi yang harus dikembangkan. Perkembangan anak usia dini merupakan sebuah proses panjang yang memiliki fase-fase penting yang harus dilalui setiap tahapan usianya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia menurut Berk (dalam Sujiono, 2013:6). Oleh karena itu, pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami perkembangan yang pesat. Tetapi perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda dari gizi yang diberikan dan stimulus yang dilakukan sekitar lingkungan anak khususnya orang tua.

Berdasarkan pendapat dari Jamaris (dalam Sujiono, 2013:54) perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh sebab itu, kualitas perkembangan anak di masa datang sangat dipengaruhi oleh stimulus yang didapatkan anak sejak dini. Untuk mengetahui tahap perkembangan anak, diharapkan orang tua maupun guru bisa siap memberikan perlakuan yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Memperhatikan perkembangan anak merupakan bagian penting dari pola asuh orang tua maupun guru. Berdasarkan data *World Health Organization* (2010), sekitar 4% balita di berbagai negara tidak bisa mencapai perkembangan motoriknya tepat waktu. Tapi dari angka itu hanya sekitar 15-20% anak yang perkembangannya abnormal, selebihnya masih bisa berkembang normal meski sedikit lebih lambat. Menurut Depkes RI (2014) bahwa

0,4 juta (16%) balita. Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik kasar maupun halus, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara.

Perkembangan motorik kasar pada anak usia 6-10 bulan yaitu fase merangkak, merupakan fase terpenting pada perkembangan anak dan merupakan pilar utama untuk melatih saraf motorik dan juga keseimbangan otak kanan dan kiri anak (Lucia, 2011:1). Dari hasil pra observasi pada bulan November tahun 2019 di Lingkungan Sadengan Kelurahan Kebonsari ditemukan mayoritas ibu lebih senang jika anaknya cepat berjalan diusia yang lebih awal dan beranggapan bahwa perkembangannya lebih baik dibandingkan dengan anak yang masih merangkak. Penelitian ini berbeda dari hasil penelitian Nurdiana dkk (2018:88), yang menemukan bahwa anak yang tidak melewati fase merangkak akan mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi. Kurangnya daya konsentrasi anak dalam pembelajaran menyebabkan anak tidak dapat menangkap informasi pembelajaran dengan baik.

Media *puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan konsentrasi dalam menyelesaikannya dan biasanya digunakan di sekolah untuk membantu meningkatkan konsentrasi belajar anak. Menurut Soebachman (2012:48), *puzzle* merupakan permainan yang terdiri dari atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan dan tingkat konsentrasi. Dalam melakukan permainan ini membutuhkan konsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *puzzle* hingga menjadi gambar utuh dan lengkap.

Berkenaan dengan arti penting dari fase merangkak dan hasil penelitian yang menemukan bahwa anak yang tidak mengalami fase merangkak cenderung kesulitan berkonsentrasi, maka penelitian ini tertarik untuk menguji lebih lanjut dalam penelitian mengenai “Perbedaan Tingkat Konsentrasi dalam Menyelesaikan *Puzzle* pada Anak Usia 3-4 Tahun yang Melewati Fase Merangkak dan Tidak Melewati Fase Merangkak”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “apakah ada perbedaan tingkat konsentrasi dalam menyelesaikan *puzzle* pada anak usia 3-4 tahun yang melewati fase merangkak dan tidak melewati fase merangkak?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan tingkat konsentrasi dalam menyelesaikan *puzzle* pada anak usia 3-4 tahun yang melewati fase merangkak dan tidak melewati fase merangkak.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi suatu pengetahuan baru dan alternatif wawasan mengenai arti penting fase merangkak dalam tumbuh kembang anak khususnya dalam tingkat konsentrasi.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi orang tua

Dengan adanya penelitian ini diharapkan orang tua lebih mengetahui tentang arti penting tahapan fase merangkak anak, terutama pengaruhnya terhadap tingkat konsentrasi anak di tahap usia berikutnya.

2) Bagi guru

Dengan bertambahnya pengetahuan dan informasi yang baru dari hasil penelitian ini, maka guru yang bersangkutan dapat lebih menggali tentang tugas perkembangan anak yang telah dilewati secara tuntas atau belum, sehingga dapat memberikan penerapan belajar sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak didik.

3) Bagi peneliti lain

Dengan adanya permasalahan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pengembangan dan sebagai referensi untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya dengan permasalahan sejenis.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan landasan teori yang berhubungan dengan penelitian. Materi yang dibahas mencakup 1) konsentrasi; 2) *puzzle*; 3) fase merangkak; 4) kerangka berpikir; 5) penelitian yang relevan; 6) hipotesis penelitian. Berikut adalah masing-masing urainnya.

2.1 Konsentrasi

2.1.1 Pengertian Konsentrasi

Konsentrasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar. Menurut Slameto (2013:86), konsentrasi adalah pemusatan pikiran terhadap suatu objek tertentu dengan menyampingkan hal-hal yang tidak berhubungan dengan proses belajar. Menurut Pratisti (2008:174), konsentrasi adalah pemusatan perhatian dalam jangka waktu lama untuk menyelesaikan suatu tugas tanpa merasa terganggu oleh stimulus dari luar maupun dari dalam individu. Menurut Binet (dalam Sujiono 2009: 1-11), konsentrasi merupakan kemampuan untuk memusatkan suatu pikiran kepada masalah yang harus dipecahkan. Dalam Supriyo (2008:103), konsentrasi adalah pemusatan perhatian pikiran terhadap suatu hal dengan mengesampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan. Selain itu menurut Siswanto (2007:65), menyebutkan bahwa konsentrasi yaitu kemampuan untuk memusatkan perhatian secara penuh pada persoalan yang sedang dihadapi.

Adanya pengertian tersebut dalam melakukan konsentrasi, anak harus berusaha keras agar pikirannya hanya boleh fokus pada satu objek saja dan tidak boleh fokus kepada hal-hal lainnya. Sedangkan menurut Nakita (2013:1), konsentrasi adalah kemampuan untuk memusatkan atau mempertahankan perhatian pada suatu hal pada rentang waktu tertentu. Menurut Kasih (2020:2) rumus untuk mengetahui seberapa rentang waktu kemampuan anak dalam berkonsentrasi, rumusnya adalah 2-3 menit dikalikan usia. Jadi pada usia 3 tahun, misalnya kemampuan berkonsentrasi idealnya 6-9 menit, sedangkan anak yang

tidak mencapai minimal rentang waktu tersebut (< 6 menit) boleh dibilang kurang mampu berkonsentrasi. Menurut Slameto (2013:86-87) ada beberapa kategori dalam konsentrasi, berikut akan dijelaskan secara rinci:

- a. Kategori konsentrasi belajar baik
 - 1) Memiliki Kebiasaan untuk memusatkan pikiran.
 - 2) Anak berminat atau punya motivasi yang tinggi.
 - 3) Ada tempat belajar tertentu dengan meja belajar yang bersih dan rapi.
 - 4) Mencegah timbulnya kejemuhan/kebosanan.
 - 5) Menjaga kesehatan dan memperhatikan kelelahan
 - 6) Menyelesaikan soal/masalah-masalah yang mengganggu dan bertekad untuk mencapai tujuan/hasil terbaik setiap kali belajar.
- b. Konsentrasi belajar sedang
 - 1) Menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pelajaran.
 - 2) Hanya memikirkan suatu hal yang dihadapi/dipelajari serta yang ada hubungannya saja
- c. Konsentrasi belajar kurang
 - 1) Kurang berminat terhadap pelajaran yang dipelajari;
 - 2) Terganggu oleh keadaan lingkungan (bising, cuaca buruk dan lain-lain);
 - 3) Pikiran kacau dengan tubuh yang tidak sehat;
 - 4) Bosan terhadap pelajaran/sekolah dan lain-lain.

2.1.2 Faktor-Faktor Pendukung yang Mempengaruhi Konsentrasi

Menurut Hakim (2003:6-9), faktor pendukung meliputi faktor internal dan faktor eksternal, berikut akan dijelaskan secara rinci:

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor pertama dan utama yang sangat menentukan apakah seseorang dapat melakukan konsentrasi secara efektif atau tidak. Secara garis besar, faktor-faktor ini meliputi faktor jasmaniah dan faktor rohaniah, berikut penjelasannya:

1) Faktor jasmaniah

Faktor jasmaniah adalah sesuatu yang mempengaruhi fisik, hal ini dapat dilihat dari kondisi jasmani seseorang yang meliputi kesehatan badan secara menyeluruh, artinya (a) kondisi badan yang normal menurut standar kesehatan atau bebas dari penyakit yang serius; (b) kondisi badan di atas normal atau *fit* akan menunjang konsentrasi; (c) cukup tidur dan istirahat; (d) cukup makan dan minum serta makanan yang dikonsumsi

memenuhi standar gizi; (e) seluruh panca indera berfungsi dengan baik; (f) tidak mengalami gangguan fungsi otak; (g) detak jantung normal karena ini mempengaruhi ketenangan dalam konsentrasi;

2) Faktor rohani

Untuk dapat melakukan konsentrasi yang efektif, kondisi rohani seseorang harus memenuhi hal-hal berikut (a) kondisi kehidupan sehari-hari cukup tenang; (b) memiliki sifat baik, terutama sifat sabar dan konsisten; (c) taat beribadah sebagai penunjang ketenangan dan daya pengendalian diri; (d) tidak dihindangi berbagai jenis masalah yang terlalu berat; (e) tidak emosional; (f) memiliki rasa percaya diri yang cukup; (g) memiliki kemauan keras dan tidak mudah putus asa;

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah segala hal-hal yang berada di luar diri seseorang atau lebih tepatnya segala hal yang berada di sekitar lingkungan. Hal-hal tersebut juga menjadi pendukung terjadinya konsentrasi yaitu (1) lingkungan; (2) udara; (3) penerangan; (4) orang-orang sekitar lingkungan; (5) suhu; dan (6) fasilitas.

Meskipun bukan gangguan serius, akan tetapi kurang konsentrasi ini tidak boleh dibiarkan berlarut-larut. Tanpa penanganan apapun, masalah ini bisa menetap sampai usia lanjut dan tidak mudah untuk ditangani. Ketika anak memasuki sekolah dasar, ia akan mengalami kesulitan terkait dengan cara pembelajarannya yang berbeda ketika di Taman Kanak-kanak. Maka sebagai orang tua atau pendidik harus mengetahui setiap perkembangan anak agar mudah menanganinya bila anak terjadi gangguan konsentrasi dalam belajar.

2.1.3 Prinsip Konsentrasi yang Efektif

Konsentrasi yang efektif adalah suatu proses terfokusnya perhatian seorang secara maksimal terhadap suatu objek kegiatan yang dilakukannya dan proses tersebut terjadi secara otomatis serta mudah karena orang yang bersangkutan mampu menikmati kegiatan yang sedang dilakukannya (Hakim, 2003:4).

Menurut Hakim (2003:6), ada beberapa prinsip konsentrasi yang efektif:

- a. Konsentrasi pada hakekatnya merupakan kemampuan seseorang dalam mengendalikan kemauan, pikiran, dan perasaannya. Dengan kemampuan tersebut, seseorang akan

- mampu memfokuskan sebagian besar perhatiannya pada objek yang dikehendaki;
- b. Untuk mengendalikan kemauan, pikiran, dan perasaan agar tercapai konsentrasi yang efektif dan mudah, seseorang harus berusaha menikmati kegiatan yang saat itu sedang dilakukannya;
 - c. Konsentrasi akan terjadi secara otomatis dan mudah jika seseorang telah menikmati kegiatan yang dilakukannya;
 - d. Salah satu penunjang pertama dan utama untuk dapat melakukan konsentrasi efektif adalah adanya kemauan yang kuat dan konsisten;
 - e. Untuk dapat melakukan konsentrasi efektif diperlukan faktor pendukung dari dalam diri orang tersebut (faktor internal) yang meliputi kondisi mental dan fisik yang sehat;
 - f. Konsentrasi efektif juga baru akan terjadi maksimal jika didukung oleh faktor-faktor yang ada di luar orang tersebut (faktor eksternal), yaitu situasi dan kondisi lingkungan yang menimbulkan rasa aman, nyaman, dan menyenangkan;
 - g. Salah satu prinsip utama terjadinya konsentrasi efektif adalah jika seseorang dapat menikmati kegiatan yang sedang dilakukannya.

2.1.4 Ciri-Ciri Anak yang Kurang Memiliki Konsentrasi

Menurut Hastuti (2012:1), ciri-ciri anak yang kurang memiliki konsentrasi yaitu.

- a. Perhatikan berapa lama rentang konsentrasi yang sanggup anak penuhi;
- b. Perhatikan juga apa anak sering berganti permainan dalam rentang waktu yang singkat. Selain karena permainan itu tidak menarik perhatian, ada kemungkinan anak kurang dapat berkonsentrasi dengan kegiatannya;
- c. Ketika anak diajak bicara, perhatikanlah apakah ia dapat memusatkan perhatian pada apa yang kita ucapkan, kemudian coba beri intruksi apakah anak mampu mengikutinya;
- d. Perhatikan apakah memang ia tergolong anak yang cenderung tidak bisa diam, banyak melakukan aktivitas fisik, punya minat yang banyak, sehingga memang tak tahan kalau harus berdiam dalam waktu tertentu;
- e. Ingatlah setiap anak memiliki gaya belajar tersendiri, ada yang audio, visual, kinestetik, dan lainnya. Mungkin saja sebetulnya memiliki gaya belajar kinestetik sehingga ketika diminta duduk manis dan mendengarkan penjelasan guru, anak selalu tampak gelisah.

Pada usia 3-5 tahun konsentrasi dan memori anak makin membaik, anak sudah bisa mengingat sedikitnya 3 benda terakhir yang berurutan. Kemampuan konsentrasinya sekitar 6-10 menit.

2.1.5 Ciri-Ciri Anak yang Dapat Berkonsentrasi dalam Belajar

Engkoswara (dalam Rusyan 1989:10), menjelaskan klasifikasi perilaku belajar yang dapat digunakan untuk mengetahui ciri-ciri anak yang dapat berkonsentrasi belajar adalah sebagai berikut:

- a. Perilaku kognitif, yaitu perilaku yang menyangkut masalah pengetahuan, informasi, dan masalah kecakapan intelektual. Pada perilaku kognitif ini, anak yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditandai dengan: (1) kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila diperlukan; (2) komprehensif dan penafsiran informasi; (3) mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh; (4) mampu mengadakan analisis dan sintesis pengetahuan yang diperoleh.
- b. Perilaku afektif, yaitu perilaku yang berupa sikap dan apersepsi. Pada perilaku ini, anak yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditandai dengan: (1) adanya penerimaan yaitu tingkat perhatian tertentu; (2) respon, yaitu keinginan untuk mereaksi bahan yang diajarkan; (3) mengemukakan suatu pandangan atau putusan sebagai integrasi dari suatu keyakinan, ide dan sikap seseorang.
- c. Perilaku psikomotor. Pada perilaku ini anak yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditandai: (1) adanya gerakan anggota badan yang tepat atau sesuai dengan petunjuk guru; (2) komunikasi non verbal seperti ekspresi muka dan gerakan-gerakan yang penuh arti.
- d. Perilaku bahasa. Pada perilaku ini anak yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditandai dengan aktivitas berbahasa yang terkoordinasi dengan baik dan benar.

Menurut Supriyo (2008:103), terdapat ciri-ciri atau gejala yang nampak pada siswa yang tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar yaitu: (a) pada umumnya anak merasa betah berjam-jam untuk melakukan aktifitas di luar kegiatan belajar; (b) mudah kena rangsangan lingkungan (seperti suara radio, TV, gangguan adik/kakak); (c) kadangkala selalu mondar-mandir kesana kemari untuk mencari perlengkapan belajar; dan (d) setelah belajar tidak tahu apa yang baru saja dipelajari.

Menurut Fanu (2009:220), ciri-ciri anak yang masalah konsentrasi belajar, antara lain:

- a. Tidak bisa memberikan perhatian yang penuh atau melakukan kesalahan-kesalahan karena ceroboh dalam melakukan pekerjaan atau pelajaran sekolahnya;
- b. Mengalami kesulitan untuk terus-menerus terfokus pada pelajaran sekolah ketika sedang belajar atau tidak kerasan dengan kegiatan bermainnya ketika ia bermain;
- c. Tampak tidak memberikan perhatian dan tidak menghormati orang lain ketika sedang berbicara;
- d. Tidak bisa mengikuti petunjuk atau arahan yang diberikan kepadanya untuk melakukan sebuah pekerjaan dan tugas-tugas sekolahnya;
- e. Mengalami kesulitan dalam mengatur tugas-tugas dan kegiatan-kegiatannya;
- f. Menghindari, tidak menyenangkan, dan enggan mengerjakan tugas-tugas yang memerlukan mental berlarut-larut;
- g. Menghilangkan berbagai macam barang-barang yang dimilikinya, seperti mainan, pensil, buku, peralatan dan seterusnya;
- h. Mudah terusik oleh kegaduhan, objek yang bergerak atau rangsangan-rangsangan lainnya.

Dari beberapa ciri-ciri di atas diketahui bahwa masalah tidak dapat berkonsentrasi anak sering terjadi ketika mereka tidak bisa memberi perhatian yang penuh saat proses belajar berlangsung, biasanya anak cenderung beraktifitas sendiri tanpa aturan.

2.1.6 Faktor-faktor Penyebab Kesulitan dalam Berkonsentrasi

Menurut Surya (2015:6-9), faktor penyebab gangguan konsentrasi belajar dapat dibedakan atas:

- a. Gangguan eksternal

Gangguan belajar dari luar yang berkaitan dengan indra, seperti penglihatan, pendengaran dan penciuman. Faktor penyebab gangguan dari luar ini berkaitan dengan kondisi suasana lingkungan tempat belajar. Seperti suara musik yang keras, suara TV, hilir mudiknya orang di sekitar tempat belajar, dan lain-lain yang dapat memengaruhi perhatian dan kemampuan seseorang untuk konsentrasi belajar. Hal lainnya, kondisi tempat belajar yang berantakan, ruang belajar yang sempit, kurangnya penerangan yang dapat mempengaruhi

perhatian dan menimbulkan rasa tak nyaman untuk belajar. Begitu juga, adanya bau yang menyengat dan mendatangkan cita rasa yang tak menyenangkan dalam konsentrasi belajar

b. Gangguan internal

Gangguan belajar yang datang dari dalam diri seseorang yang berasal dari gangguan fisik dan psikis. Gangguan tersebut, anatara lain:

- 1) Gangguan kesehatan jasmani
- 2) Timbulnya perasaan negatif, seperti gelisah, tertekan, marah, khawatir, takut, benci dan dendam
- 3) Lemahnya minat dan motivasi pada pelajaran
- 4) Bersifat pasif dalam belajar
- 5) Tidak memiliki kecakapan dalam cara-cara belajar yang baik.

Butuh usaha keras untuk meminimalkan gangguan-gangguan tersebut. Akan tetapi, yang lebih penting lagi adalah mengusahan agar anak tetap memiliki konsentrasi belajar yang tinggi sehingga tetap mampu melakukan kegiatan belajar dengan baik, walaupun faktor gangguan tersebut tetap ada.

2.2 *Puzzle*

2.2.1 Pengertian *Puzzle*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (online), *puzzle* adalah teka-teki, biasanya *puzzle* dilakukan anak dalam bermain kelompok atau individu. Menurut Julianti (2014:14) *puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 5-10 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempengan karton dengan gambar dan warna yang menarik. *Puzzle* merupakan media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang dan termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan.

Soebachman (2012:48), mengatakan *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi. Menurut Soebachman (2012:49), *puzzle* merupakanmainan yang terbuat dari bahan kayu atau karbon maupun plastik yang ringan, berbentuk kubus atau lempengan dan jika disusun sedemikian rupa akan membentuk gambar, melatih ketangkasan jari, dan koordinasi mata dan tangan, serta melatih konsep kognitif untuk mencocokkan bentuk dan hubungan bagian-bagian *puzzle* dengan utuh.

Puzzle merupakan permainan edukasi karena anak dapat memahami bentuk, warna, dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan lainnya dan juga mengasah otak anak untuk melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Yuniarti (2014:174), mengatakan penggunaan *puzzle* juga memiliki tingkatan berdasarkan usianya, *puzzle* untuk usia 2-4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan kepingan sedikit, sedangkan *puzzle* untuk anak usia 4-6 tahun memiliki jumlah kepingan yang lebih banyak. Hairuddin (2014:210), *puzzle* dapat dimainkan oleh semua tingkatan umur. Hal tersebut didasarkan pada tingkatan usia anak, bahwa anak memiliki kemampuan dan kematangan yang berbeda pada setiap usianya. Menurut Yuliani (2008:40), penggunaan media *puzzle* dengan cara membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan gambar *puzzle* menjadi bentuk utuh merupakan pembelajaran bagi anak untuk mencoba memecahkan suatu masalah.

2.2.2 Manfaat *Puzzle*

Penggunaan *puzzle* ini memiliki manfaat yang akan melatih motorik halus anak dan juga melatih ketelitian, kesabaran dalam menyelesaikan kepingan-kepingan *puzzle*. Menurut AgroKids (2009:78), banyak manfaat yang bisa diperoleh dari bermain *puzzle* yaitu dapat melatih daya konsentrasi, mengasah kemampuan berpikir anak, melatih koordinasi tangan dan mata dalam menyelesaikan sebuah tugas. Yuriastien (2009:35), bermain *puzzle* dapat melatih kemampuan motorik halus, konsentrasi, dan melatih koordinasi mata dan tangan juga meningkatkan kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah. Yuriastien (2009:38), manfaat bermain *puzzle* yaitu.

- a. Memperkenalkan awal dari perkembangan visual-spasial;
- b. Membantu mengidentifikasi bentuk;
- c. Melatih kemampuan abstraksi bentuk.

Yuliani (2008:43), mengatakan tentang manfaat penggunaan *puzzle* yaitu.

- a. Mengasah kecerdasan otak anak akan terlatih dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah;
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan, dalam bermain *puzzle* membutuhkan koordinasi mata dan tangan untuk menyusun kepingan-kepingan *puzzle* menjadi satu gambar utuh;

- c. Melatih nalar, bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyusun di mana letak kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika;
- d. Melatih kesabaran, bermain *puzzle* membutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan dalam menyusun gambar menjadi utuh;
- e. Melatih pengetahuan, bermain *puzzle* memberikan edukasi kepada anak untuk mengenal warna dan bentuk.

Menurut Rachmani dkk (2005:83), selain merangsang motorik halus saat menyusun potongan gambar, permainan ini juga melatih anak berpikir, yakni mulai melihat potongan bentuk, memahami bentuknya, dan berupaya menata kembali bentuk tersebut setelah diacak-acak.

Menurut Adriana (2011: 76), manfaat bermain *puzzle*.

- a. Meningkatkan kesadaran ruang;
- b. Mengenal bentuk-bentuk dan menggabungkannya;
- c. Melatih keterampilan motorik halus sekaligus koordinasi mata tangan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan permainan edukatif bagi anak usia dini yang dapat memberikan beberapa manfaat positif bagi perkembangan anak, khususnya dapat mengembangkan konsentrasi dalam belajarnya.

2.2.3 Tujuan Penggunaan *Puzzle*

Dunia anak usia dini adalah belajar melalui bermain. Bermain *puzzle* memberikan simbol dan pengetahuan kepada anak yang belum dapat berfikir abstrak sehingga harus diberikan pengalaman secara langsung atau diberikan benda konkrit. Sunarti (2005:49), mengatakan tujuan penggunaan *puzzle* yaitu.

- a. Melatih kecepatan, ketelitian dan kecermatan dalam menyelesaikan masalah;
- b. Mengajarkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah;
- c. Menanamkan sikap pantang menyerah dan sabar dalam menghadapi masalah.

2.2.4 Langkah-Langkah Penggunaan *Puzzle*

Melalui bermain anak belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan bermain *puzzle* yang menyenangkan dapat meningkatkan sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas atau di rumah dapat menggunakan suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan penggunaan *puzzle*. Yuliani (2008:43) mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan *puzzle* yaitu,

- a. Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya;
- b. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut;
- c. Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle*;
- d. Berikan tantangan pada anak untuk menyusun kepingan *puzzle* dengan cepat.

Menurut Rachmani dkk (2005:83), cara bermain *puzzle* tunjukkan pada anak bentuk utuh gambar. Bongkar *puzzle* lalu minta anak memasangnya kembali dan menyusun menjadi satu gambar yang utuh. Menurut Adriana (2011:75), cara bermain:

- a. Letakkan *puzzle* di atas meja di depan anak
- b. Pisahkan setiap kepingan atau potongan *puzzle*
- c. Beri contoh pada anak cara menyusun *puzzle*
- d. Minta anak untuk mencoba melakukan
- e. Berikan pujian apabila anak berhasil menyusun *puzzle*
- f. Apabila anak masih ingin bermain, ulangi lagi permainan.

Berdasarkan hal tersebut, *puzzle* merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak usia dini karena memiliki gambar dan warna yang menarik untuk dimainkan dan bagus dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak.

2.2.5 Kelebihan dan Kelemahan *Puzzle*

Menggunakan *puzzle* sebagai alat permainan edukatif pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Seperti yang dikemukakan Julianti (2014:17) kelebihan dari *puzzle* adalah sebagai berikut.

- a. Dapat menarik siswa dalam pembelajaran, sehingga akan berdampak meningkatnya hasil belajar

- b. Gambar *puzzle* dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, karena tidak semua objek dan benda dapat dibawa ke dalam kelas
- c. Siswa dapat melihat, mengamati, dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan
- d. Membuat siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran, karena belajar sambil bermain mampu menghasilkan sebuah pembelajaran yang menyenangkan.

Meskipun pemaparan yang dijelaskan di atas tentang kelebihan *puzzle* tidak menutup kemungkinan memiliki kelemahan. Menurut Julianti (2014:18), kelemahan *puzzle* adalah sebagai berikut.

- a. Media *puzzle* menekankan pada indera penglihatan (visual)
- b. Melaksanakan permainan tersebut sangat membutuhkan kerja sama, terkadang ada siswa yang sulit diatur dan sulit untuk diajak kerjasama
- c. Gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar.

2.2.6 Golongan *Puzzle*

Puzzle memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, menurut Sachiyo (dalam Sudono, 2000:8) yang terdiri atas 3 golongan, yaitu.

- a. Golongan tingkat mudah (terdiri atas 4-5 keping);
- b. Golongan tingkat sedang (terdiri atas 6-10 keping);
- c. Golongan tingkat sulit (terdiri atas 15-30 kepingan).

Selanjutnya menurut Levine (2004:208), ada beberapa bentuk golongan *puzzle*, yaitu.

- a. *Puzzle* rakitan merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah blok-blok kayu sederhana berwarna-warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan *puzzle*, dan suka berimajinasi;
- b. *Puzzle* batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikannya. *Puzzle* batang ada yang dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai yang kita inginkan ataupun menyusun gambar yang terdapat pada batang *puzzle*;

- c. *Puzzle* lantai terbuat dari bahan *sponge* (karet/busa) sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain di atas keramik. *Puzzle* lantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warna, juga dapat merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berpikir anak;
- d. *Puzzle* angka, mainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka, selain itu dapat melatih kemampuan berfikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya. Selain itu, *puzzle* angka bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulus kerja otak;
- e. *Puzzle* logika merupakan *puzzle* gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta akan melatih dalam memecahkan masalah. *Puzzle* ini dimainkan dengan cara menyusun kepingan *puzzle* hingga membentuk suatu gambar yang utuh;
- f. *Puzzle* geometri merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan keterampilan mengenali bentuk geometri, selain itu anak akan dilatih untuk mencocokkan kepingan *puzzle* geometri sesuai dengan bentuknya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sebagai orang tua atau pendidik perlu memperhatikan perkembangan setiap anak, karena setiap kemampuan yang dimiliki anak berbeda. Tetapi anak yang sudah dikenalkan *puzzle* sejak dini akan lebih mahir dan terbiasa bermain *puzzle*. Oleh karena itu, orang tua atau pendidik mampu memilihkan bentuk golongan *puzzle* sesuai kemampuan anak. Anak yang memiliki kemampuan visual yang bagus akan lebih mudah dan cepat menyelesaikan permainan *puzzle*.

2.3 Fase Merangkak

2.3.1 Pengertian Merangkak

Merangkak sebagai fase yang sangat istimewa karena fase ini adalah masa *charger* di otak kanan dan kiri. Apabila anak melalui fase ini dengan baik maka konsepsi dari kematangan gerak (otak kanan, kiri, jembatan otak, otak kecil) akan lebih baik. Merangkak juga membangun kepercayaan diri dan membuat beberapa keputusan pertama sehingga bayi menemukan potensi dan kebebasannya. Menurut Kertamuda (2015:30) merangkak adalah cara pertama bayi untuk dapat mengeksplorasi sekeliling ruang untuk mempelajari hal-hal baru yang menarik perhatiannya.

Pada saat bayi berusia 5 bulan proses di mana bayi belajar untuk duduk dan menyeimbangkan posisi dengan menekankan kedua tangannya ke lantai. Pada saat itu bayi menemukan posisi yang tepat untuk memulai perkembangan merangkaknya. Menurut Kertamuda (2015:30), cara anak merangkak adalah ketika ia akan belajar keseimbangan melalui tangan dan lututnya kemudian belajar maju mundur mendorong tubuhnya dengan bantuan lututnya. Menurut Cratty dan Santrock (dalam Desmita, 2017:98) pada usia 3 hingga 4 bulan, bayi dapat berguling, dan pada usia 4 hingga 5 bulan bayi dapat menopang sebagian berat badan dengan kakinya. Pada usia 7 bulan bayi dapat merangkak dan berdiri tanpa dukungan. Pada usia 8 bulan, bayi dapat menyangga tubuh hingga ke posisi berdiri, pada usia 12 hingga 13 bulan bayi pada umumnya dapat berjalan tanpa bantuan.

Gerakan merangkak yang benar adalah bayi menggunakan kedua tangan dan kedua lututnya seperti gerakan hewan berkaki empat yang sedang berjalan, untuk bisa merangkak, bayi harus bisa melakukannya dengan tanpa bantuan dan memiliki otot tangan dan kaki yang kuat untuk menahan berat badan. Perkembangan merangkak pada bayi harus distimulus dengan cara meletakkan mainan favorit bayi sekitar 1 meter dari tubuhnya. Saat anak mulai menegakkan kepalanya untuk mencari mainannya, biasanya ia akan menggerakkan tangan dan lututnya untuk maju.

Widyastuti dan Retno (2018:26) menyatakan bahwa tahapan-tahapan kemampuan bayi untuk dapat merangkak secara sempurna.

- a. Pada usia 9 bulan, bayi mulai dapat merayap;
- b. Pada usia 10 bulan, bayi mampu mengayunkan tangan dan lututnya. Kondisi seperti ini merupakan gerakan awal untuk merangkak maju;
- c. Pada usia 11 bulan, bayi mulai mampu merangkak dengan kedua tangan dan kedua kakinya;
- d. Pada usia 12 bulan, bayi sudah mampu merangkak secara sempurna.

Menurut Purwandari dkk (2014:4), Tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak usia 6-9 bulan.

- a. Duduk dari sikap tripod sampai berdiri;
- b. Belajar berdiri dengan kedua kaki menyangga berat badan;

- c. Merangkak meraih mainan atau mendekati;
- d. Memindahkan benda dari satu tangan ke tangan lainnya;
- e. Mencari mainan yang dijatuhkan;
- f. Makan kue sendiri.

Menurut Purwandari dkk(2014:73), stimulasi gerak kasar untuk anak usia 6-9 bulan.

- a. Menyangga berat badan;
- b. Mengembangkan kontrol kepala;
- c. Duduk;
- d. Merangkak, gerakkan sebuah mainan di depan bayi dan usahakan agar ia mau merangkak menggunakan kedua tangan dan lututnya untuk mengambil mainan itu;
- e. Menarik ke posisi berdiri. Dudukan bayi, kemudian tarik ke posisi berdiri;
- f. Berjalan berpegangan. Jika bayi mampu berdiri, letakkan mainan di depan bayi. Buat bayi berjalan dengan berpegangan untuk mencapai mainan tersebut;
- g. Berjalan dengan bantuan. Pegang kedua tangan bayi, ajarkan bayi untuk melangkah.

2.3.2 Manfaat Merangkak

Merangkak memiliki banyak manfaat karena merangkak merupakan bagian dari kemajuan perkembangan anak. Menurut Putri (2019:1-3), manfaat dari merangkak, di antaranya:

- a. Melatih otak, merangkak membuat bayi mengkoordinasi kedua sisi otak secara bersamaan dan membantu mengembangkan kemampuan otak.
- b. Melatih kekuatan bayi, merangkak membantu bayi untuk menstabilkan otot pada leher, bahu, tubuh dan pinggul.
- c. Membantu perkembangan postur tulang belakang bayi, salah satu cara membuat postur menjadi tegak adalah posisi merangkak.
- d. Melatih keterampilan motorik halus. Beberapa kegiatan motorik halus didasari posisi merangkak, karena posisi merangkak membantu menstabilkan telapak tangan dan menahan beban melalui bahu untuk melakukan beberapa aktivitas khususnya motorik halus seperti makan, menulis dan aktivitas lainnya secara mandiri.
- e. Melatih keterampilan motorik visual.

- f. Membantu koordinasi tubuh, merangkak membantu mempersiapkan bayi untuk melakukan aktivitas motorik kasar seperti berjalan, berlari dan aktivitas lainnya.
- g. Melatih kemampuan menyelesaikan masalah, merangkak membuat bayi sering mencari cara untuk naik dari permukaan yang lebih rendah dan sebaliknya.

Menurut Florencia (2020:1) merangkak dapat meningkatkan koordinasi otak kiri dan kanan karena otak diperlukan untuk memproses pendengaran, penglihatan dan pergerakan pada saat bersamaan sehingga tingkat konsentasi anak dalam belajar akan meningkat. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin banyak anak berlatih merangkak, semakin baik jaringan syaraf otak maka tingkat konsentrasi pada anak semakin baik dan pemahaman bayi semakin terampil untuk bisa disinkronkan dan dikembangkan.

2.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Merangkak

Menurut Sekartini (2013:4), ada beberapa faktor yang mempengaruhi merangkak anak, yaitu.

- a. Kecukupan gizi. Bayi memerlukan gizi yang cukup untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangannya secara optimal;
- b. Kurangnya stimulasi merangkak;
- c. Berat tubuh. Bayi yang memiliki berat tubuh yang berlebihan akan membuat bayi sulit untuk mengembangkan kemampuan merangkaknya;
- d. Kenyamanan. Ketidak nyaman dalam merangkak pada bayi bisa disebabkan oleh sesuatu yang melekat pada tubuh bayi, contohnya kaos kaki dan celana panjang yang menutupi lututnya sehingga mengganggu bayi dalam merangkak;
- e. Pengalam negatif. Misalnya saat belajar merangkak bayi pernah terjatuh sampai membuat gusinya berdarah, hal ini membuat bayi trauma dan tidak mau melakukan latihan, sehigga perkembangannya menjadi terlambat muncul;
- f. Sakit. Bayi yang sering mengalami sakit akan membuat perkembangan motoriknya terlambat dibandingkan bayi yang sehat.

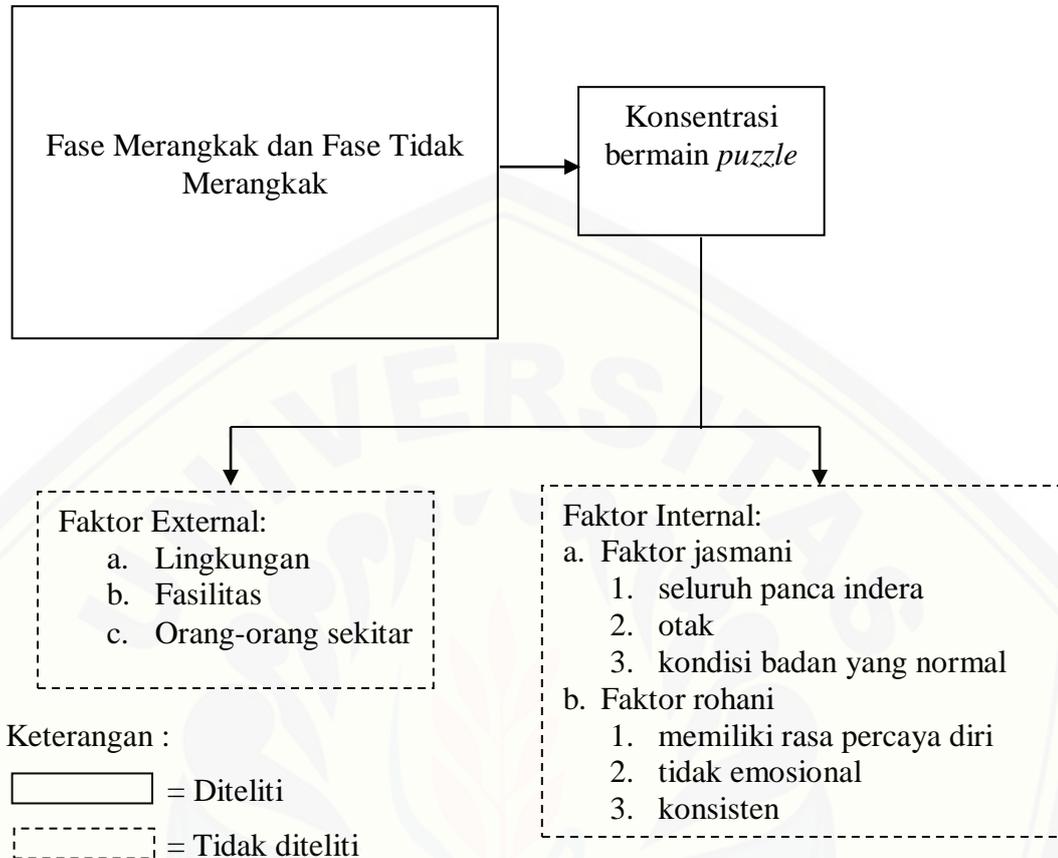
Gangguan perkembangan motorik menurut Adriana (2017: 15), anak yang tidak mempunyai kesempatan belajar seperti sering digendong atau diletakkan di *baby walker* dapat mengalami keterlambatan dalam mencapai kemampuan motorik kasarnya.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Meizar Azmi Amira Nurdiana dkk yang berjudul “Hubungan Antara Fase Merangkak Dengan Daya Konsentrasi Anak Usia Dini”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fase merangkak sangat erat kaitannya dengan daya konsentrasi, karena anak yang melewati fase merangkak akan mengalami gangguan pada aspek sensori taktil, sistem koordinasi, konvergensi, dan keseimbangan tubuh.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada variabel yang sama yaitu tentang fase merangkak yang dihubungkan dengan konsentrasi anak. Perbedaannya terletak pada hubungan antara fase merangkak dengan daya konsentrasi anak usia dini, sedangkan peneliti mencari perbedaan tingkat konsentrasi anak dalam menyelesaikan *puzzle* pada anak yang melewati fase merangkak dan tidak melewati fase merangkak.

2.5 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

Setiap tahap perkembangan anak seharusnya dilalui dengan baik dan benar, jika ada salah satu fase yang terlewatkan dalam perkembangan anak, maka akan mengganggu pada perkembangan selanjutnya. Salah satu fase yang dilalui bayi adalah fase merangkak, karena fase ini dapat mengoptimalkan otak anak dan membantu mengkoordinasi penggunaan kedua mata, telinga, tangan, dan kaki secara simultan. Fase merangkak adalah fase pertama di mana otak berkoordinasi antara otak kanan dan kiri. Fase merangkak merupakan fondasi penting untuk melatih koordinasi gerak anak agar lebih stabil dan untuk keseimbangan otak kanan dan kirinya. Jika koordinasi otak kanan dan kirinya kurang maksimal maka anak akan mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi.

Konsentrasi dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal yang menjadi pendukung terjadinya konsentrasi antara lain lingkungan, fasilitas dan orang-orang sekitar, sedangkan faktor internal

terdiri dari faktor jasmani yang meliputi seluruh panca indera, otak, kondisi badan yang normal, dan faktor rohani meliputi memiliki rasa percaya diri, tidak emosional, memiliki sifat sabar dan konsisten. *Puzzle* merupakan permainan edukasi anak yang dapat mengasah anak untuk melatih antara kecepatan pikiran dan tangan dan dapat digunakan sebagai salah satu penilaian indikator tingkat konsentrasi anak.

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan prediksi terhadap sebuah populasi berdasarkan sebuah sampel tentang kejadian-kejadian yang diteliti berdasarkan variabel lain (Masyhud, 2016:73). Rumusan hipotesis dapat berupa hipotesis nihil (H_0) maupun hipotesis alternatif (H_1). Hipotesis nihil menunjukkan tidak adanya kaitan yang kuat antara variabel satu dengan variabel lain. Sementara hipotesis alternatif menunjukkan adanya kaitan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_0 : Tidak ada perbedaan tingkat konsentrasi dalam menyelesaikan *puzzle* pada anak usia 3-4 tahun yang melewati fase merangkak dan tidak melewati fase merangkak.

H_1 : Ada perbedaan tingkat konsentrasi dalam menyelesaikan *puzzle* pada anak usia 3-4 tahun yang melewati fase merangkak dan tidak melewati fase merangkak.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan tinjauan pustaka yang telah di kemukakan pada bab sebelumnya, dalam bab ini diuraikan mengenai metode penelitian sebagai pedoman dalam penelitian. Metode penelitian yang dimaksud yaitu 1) jenis penelitian; 2) populasi dan sampel penelitian; 3) tempat dan waktu penelitian; 4) variabel penelitian; 5) definisi operasional; 6) metode pengumpulan data; dan 7) analisis data. Berikut merupakan masing-masing urainnya.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kuantitatif. Untuk penelitian ini menggunakan metode *cross-sectional* yaitu penelitian yang variabelnya terjadi pada objek penelitian yang diukur dan dikumpulkan secara simultan, atau sekali dalam kurun waktu tertentu atau tidak berkesinambungan dalam jangka waktu panjang (Sugiyono, 2017:56).

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Suharsimi, 2013:25). Populasi penelitian ini adalah anak berusia 3-4 tahun yang berada di Lingkungan Sadengan Kelurahan Kebonsari Jember sejumlah 155 anak, menurut data di Puskesmas Gladak Pakem tahun 2020.

b. Sampel Penelitian

1) Teknik pengambilan sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Suharsimi, 2013:27). Apabila jumlah responden kurang dari 100, sampel diambil semua sehingga penelitiannya populasi. Sedangkan apabila jumlah responden lebih dari 100, maka pengambilan 10%-15% atau 20%-25% atau lebih (Arikunto, 2010:112). Berpijak pada pendapat tersebut, maka pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah 30% dari populasi yang ada, karena jumlah populasi melebihi 100 yaitu 155 anak. Berarti 155 X

30% = 46,5 jika dibulatkan menjadi 47, jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 47 anak. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dimana pengambilan sampel dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu.

2) Kriteria sampel atau subjek penelitian

Kriteria sampel menurut Notoatmojo (2005:56) terdiri dari kriteria inklusi dan kriteria eksklusi.

a) Kriteria inklusi

Kriteria inklusi adalah kriteria di mana subjek penelitian memenuhi syarat sebagai sampel sehingga dapat mewakili populasi penelitian (Notoatmojo, 2005:56). Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah :

- (1) Anak yang berusia 3-4 tahun
- (2) Orang tua/wali yang bersedia berpartisipasi dalam penelitian
- (3) Orang tua/wali yang mengetahui pertumbuhan dan perkembangan anak khususnya pada fase merangkak atau memiliki catatan pertumbuhan dan perkembangan yang tercatat di buku KIA.

b) Kriteria eksklusi

Kriteria eksklusi merupakan kriteria di mana subjek penelitian tidak dapat mewakili sampel karena tidak memenuhi syarat sebagai sampel penelitian (Notoatmojo, 2005:56). Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah :

- (1) Anak yang sedang sakit
- (2) Anak yang memiliki disabilitas
- (3) Anak yang autis

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Lingkungan Sadengan yang terdiri dari 7 rw yaitu rw 23 hingga rw 29 yang merupakan wilayah Kelurahan Kebonsari Kabupaten Jember, Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus sampai Desember tahun ajaran 2020/2021.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang digunakan sebagai ciri sifat atau ukuran yang memiliki atau didapatkan oleh satuan penelitian tentang sesuatu konsep pengertian tertentu misalnya : umur, jenis kelamin, pendidikan, status perkawinan, pekerjaan, pengetahuan, pendapatan, penyakit dan sebagainya (Soekidjo Notoadmodjo, 2005:70).

Adapun dalam penelitian ini melibatkan 2 variabel yaitu.

a. Variabel terikat (*dependent*)

Variabel terikat adalah variabel respon atau *out put* yang akan muncul sebagai akibat dari manipulasi suatu variabel bebas (Nursalam, 2001:42). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah tingkat konsentrasi anak dalam menyelesaikan *puzzle*;

b. Variabel bebas (*independent*)

Variabel bebas adalah suatu kegiatan stimulus (aktivitas) yang dimanipulasi oleh peneliti untuk menciptakan suatu dampak pada variabel terikat (Nursalam, 2001:102). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah anak yang melewati fase merangkak dan tidak melewati fase merangkak.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Perbedaan Tingkat Konsentrasi dalam Menyelesaikan *Puzzle* pada Anak Usia 3-4 Tahun yang Melewati Fase Merangkak dan Tidak Melewati Fase Merangkak”, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan, yaitu :

a. Tingkat Konsentrasi Anak dalam Menyelesaikan *Puzzle*

Konsentrasi pada anak yaitu pemusatan perhatian atau pikiran pada satu hal yang dilakukan oleh anak. Indikator yang dilakukan dalam variabel ini, anak dapat mengerjakan *puzzle* tanpa berganti perhatian. Durasi waktu dalam penelitian ini akan berhenti ketika pemusatan perhatian anak teralihkan pada objek yang lain.

Dengan nilai skor 1 jika konsentrasi < 6 menit, skor 2 jika konsentrasi 6-12 menit dan skor 3 jika konsentrasi >12 menit.

b. Fase Merangkak dan Tidak Melewati Fase Merangkak

Fase merangkak adalah ketika bayi akan belajar keseimbangan melalui tangan dan lututnya kemudian belajar maju mundur mendorong tubuhnya dengan bantuan lututnya. Indikator yang dilakukan dalam variabel ini dengan menanyakan bulan beberapa anak mulai dapat merangkak, dan jenis gaya merangkaknya.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari metode observasi dan metode wawancara, penelitian ini dilakukan pada masa pandemi *covid-19* sehingga peneliti harus memperhatikan protokol kesehatan dalam proses pengambilan data responden.

a. Metode Observasi

Menurut Nasution (dalam Sugiyono, 2017:310) observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia yang diperoleh melalui observasi. Menurut Sugiyono (2017:310-313), macamnya observasi dibagi menjadi tiga macam, antara lain adalah observasi partisipatif yaitu seorang peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh orang yang akan diamati atau orang yang digunakan sebagai sumber data penelitian, observasi secara teras teras dan samar-samar adalah dalam melakukan pengumpulan data menyatakan teras teras kepada sumber data bahwa peneliti sedang melakukan penelitian, dan yang terakhir observasi tak berstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis mengenai apa yang akan diobservasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dalam penelitian ini menggunakan bentuk observasi non partisipatif di mana peneliti hanya sebagai pengamat yang bertugas untuk mengamati dan mencatat dalam setiap kegiatan. Penelitian ini akan

mengobservasi kegiatan anak dalam bermain *puzzle* untuk menilai tingkat konsentrasi.

b. Metode Wawancara

Menurut Achmadi dan Narbuko (2009:83), berpendapat bahwa wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan. Menurut Sudaryono (2018:212), menyebutkan bahwa wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara ini digunakan untuk mengetahui karakteristik anak melalui orang tua/wali dalam tahapan merangkak anak.

Sugiyono (2017:194), membagi wawancara menjadi dua bentuk yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara terstruktur adalah teknik pengumpulan data di mana peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan, sedangkan wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dalam penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur untuk memperoleh data di lapangan mengenai fase merangkak anak.

3.7 Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah semua data dari responden maupun sumber data lain telah terkumpul. Kegiatan dalam analisis data meliputi mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, serta melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah disajikan (Sugiyono,2017:207). Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan

(Sugiyono, 2017:426), maka tahap berikutnya adalah analisis data kuantitatif guna mempermudah penarikan kesimpulan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi sebaran data yang diperoleh bersifat normal atau tidak. Selain itu, uji normalitas juga bertujuan untuk menentukan uji hipotesis apa yang nantinya digunakan. Jika hasil pengolahan data diperoleh data berdistribusi normal maka dapat digunakan uji statistik dengan parametrik. Namun, jika hasil pengolahan data diperoleh data berdistribusi tidak normal maka perhitungan dapat dilakukan dengan menggunakan uji statistik non parametrik (Siregar, 2014:153). Adapun rumus yang digunakan oleh peneliti untuk menguji normalitas yaitu rumus *Shapiro-Wilk* yang dikemukakan oleh Siregar (2014:167) dengan bantuan *Software SPSS versi 25*. Peneliti menggunakan rumus ini karena jumlah responden yang ≤ 50 , maka metode yang digunakan adalah *Shapiro-Wilk*. Dengan kriteria pengambilan keputusan diantaranya adalah sebagai berikut:

Jika probabilitas (*sig*) < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal

Jika probabilitas (*sig*) ≥ 0.05 maka data berdistribusi normal

Hasil data uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada kolom signifikansi data nilai konsentrasi pada fase merangkak adalah 0,000 dan fase tidak merangkak adalah 0,000 karena nilai signifikansi kedua kelas kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Penentuan uji hipotesis tergantung dari uji normalitas dan homogenitas. Apabila hasil uji normalitas data berdistribusi normal maka dilakukan uji homogenitas dengan uji *Levene*. Apabila hasil uji normalitas data tidak berdistribusi normal, maka tidak dilakukan uji homogenitas, tetapi langsung diuji statistik non-parametrik dengan uji *Mann-Whitney*. Analisis non-parametrik tidak memerlukan asumsi normalitas seperti analisis parametrik, meskipun demikian *power test* analisis non-parametrik ini tentu lebih lemah jika dibandingkan dengan analisis parametrik.

Uji *Mann-Withney* adalah uji non parametris yang digunakan untuk mengetahui perbedaan median dua kelompok bebas apabila skala data variabel terikatnya adalah ordinal, interval dan rasio tetapi tidak berdistribusi normal. Menurut Lestari dan Yudhanegara (2015:286), uji *Mann-Whitney* digunakan untuk analisis data statistik terhadap dua sampel independen bila jenis data yang akan dianalisis berskala ordinal, interval, atau rasio. Uji hipotesis ini menggunakan uji *Mann-Withney* karena dapat digunakan untuk ukuran dua sampel yang berbeda dan sampel yang sama, misalnya X_1, X_2, \dots, X_n dari populasi X dan Y_1, Y_2, \dots, Y_m dari populasi Y. Maka uji hipotesis dari uji ini yaitu:

H_0 = tidak ada perbedaan diantara kedua sampel

H_1 = Terdapat perbedaan diantara kedua sampel

Penelitian ini menggunakan uji *Mann-Whitney* karena populasi sebaran data yang diperoleh bersifat tidak normal, hasil nilai signifikasni uji *Mann-Whitney* = 0,014 yang berarti < nilai alpha 0,05. Apabila nilai alpha value kurang dari batas kritis 0,05 maka terdapat perbedaan bermakna antara dua kelompok atau berarti uji hipotesis H_0 ditolak. Adapun rumus *Mann-Whitney* dengan pendekatan kiri pada Z hitung menurut Lestari dan Yudhanegara (2015:287) sebagai berikut:

$$Z = \frac{U - \frac{n_1 \cdot n_2}{2}}{\sqrt{\frac{n_1 \cdot n_2 (n_1 + n_2 + 1)}{12}}}$$

Gambar 3.1 Rumus *Mann-Whitney*

Di mana:

$$U(y) = n_1 \times n_2 + [((1/2) \times n(y) \times (n(y)+1)) - R(y)]$$

Dengan:

$y = 1$ (untuk sampel 1)

2 (untuk sampel 2)

n_1 = banyaknya sampel pada sampel 1

n_2 = banyaknya sampel pada sampel 2

$R(y)$ = jumlah rangking tiap sampel

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa didapatkan H_0 ditolak yang artinya ada perbedaan tingkat konsentrasi dalam menyelesaikan *puzzle* pada anak usia 3-4 tahun yang melewati fase merangkak dan tidak melewati fase merangkak. Dari hasil yang diperoleh menggunakan bantuan SPSS versi 25 diperoleh nilai signifikansi *mann-whitney* sebesar 0,014 yang berarti lebih kecil dari nilai alpha 0,05. Apabila nilai alpha value lebih kecil dari batas kritis 0,05 maka terdapat perbedaan bermakna antara dua kelompok atau yang berarti H_1 diterima.

5.2 Saran

Sebuah saran yang dapat diberikan mengenai hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti yaitu diantaranya:

a. Bagi peneliti selanjutnya

Dalam penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengambil sampel yang lebih banyak dan jangkauan penelitian yang lebih luas, hal ini bertujuan untuk keakuratan data yang lebih baik dalam penelitiannya.

b. Bagi orang tua

Diharapkan bagi orang tua untuk selalu mencari informasi mengenai pentingnya perkembangan fase merangkak untuk mengembangkan tingkat konsentrasi anak dan dapat memberikan penanganan yang tepat dalam meningkatkan konsentrasi anak di sekolah maupun di rumah

c. Bagi guru

Diharapkan guru dapat memberikan pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, Abu dan Cholid, Narbuko. 2009. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Adriana, Dian. 2011. *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- _____. 2017. *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak– Edisi 2*. Jakarta: Salemba Medika.
- AgroKids, Tim. 2009. *Asyik Bermain Puzzle Hewan*. Jakarta Selatan: PT Agro Media Pustaka.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. 2013. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depkes RI. 2014. *Pedoman Dokumen Rekam Medis Rumah Sakit Di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Pelayanan Rekam Medik.
- Desmita. 2017. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fanu, James Le. 2009. *Deteksi Dini Masalah-Masalah Psikologi Anak*. Yogyakarta : Think.
- Florenca, Gabriella. 2020. *Jangan Disepelekan! Ini Pentingnya Fase Merangkak pada Bayi*. Halodoc.<https://www.halodoc.com/artikel/jangan-disepelekan-ini-pentingnya-fase-merangkak-pada-bayi>. (diakses 11 Juli 2020).
- Hairuddin, Enni, K. 2014. *Membentuk Karakter Anak dari Rumah*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Hakim, Thursan. 2003. *Mengatasi Gangguan Konsentrasi*. Jakarta : Puspa Swara.
- Hastuti, L. P. 2012. <http://lestaripujihastuti.blogspot.com/minat-belajar-anak/mengapa-konsentrasi-anak-mudah-teralihkan>(diakses tanggal 10 Februari 2020).
- Jonathan Sarwono dan Ely Suhayati. 2010. *Riset Akuntansi Menggunakan SPSS*. Edisi Pertama. Bandung: Graha Ilmu.

- Julianti. 2014. *Penerapan Media Game Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VII SMP Negeri Malang*. Malang: Ikip Budi Utomo.
- Kasih, Ayunda P. 2020. *Orang Tua, Ketahui Lamanya Konsentrasi Belajar Anak Sesuai Usia*. <https://edukasi.kompas.com/read/2020/07/21/120422371/orangtua-ketahui-lamanya-konsentrasi-belajar-anak-sesuai-usia> (diakses 10 November 2020).
- KBBI. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. <http://kbbi.web.id/pusat>(diakses 1 Februari 2020).
- Kertamuda, A. K. 2015. *Golden Age*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Lestari, K. E., dan Yudhanegara, M. R. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Levine, Mel. 2004. *A Mind At A Time*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Mardalis. 2008. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Masyhud, S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Nakita. 2013. *11 Dongeng Pembangkit Semangat*. Jakarta: PT. Penerbitan Sara Bobo.
- Notoatmodjo, S. 2005. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Nurdiana, M.A.A., Imas, M., dan Rayi, P. 2018. *Hubungan Antara Fase Merangkak Dengan Daya konsentrasi Anak Usia Dini*. *Studi Pendidikan Islam*, 15 (1) : 75-94.
- Nursalam. 2001. *Pedoman Praktis Metodologi Riset Keperawatan*. Jakarta: Sagung Seto
- Pratisti, Wiwien, Dinar. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Ideks.
- Purwandari, H., Wastu, A. M., dan Suryanto. 2014. *Perkembangan Balita: Deteksi Dini Dan Stimulasi Tumbuh Kembang Balita*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Putri, A. E. 2019. *Meski Sederhana, Ternyata Merangkak Miliki Berbagai Manfaat Ini untuk Tumbuh Kembang Bayi*. <https://health.grid.id/read/351801171/meski-sederhana-ternyata-merangkak-miliki-berbagai-manfaat-ini-untuk-tumbuh-kembang>. (diakses 10 November 2020).
- Rachmani, I. F., Andi, M. A. D. T., dan Chery, R. L. 2005. *60 Plus Permainan Mencerdaskan Usia 2-5 Tahun*. Jakarta : PT Aspirasi Pemuda.
- Rusyan, Tabrani. 1989. *Pendekatan dalam proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sekartini, R. dan Tikoalu, J. 2013. *Air Susu Ibu dan Tumbuh Kembang Anak*. <http://www.idai.or.id/artikel/klinik/asi/air-susu-ibu-dan-tumbuh-kembang-anak>. (diakses 18 Januari 2020).
- Siregar, Syofian. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Siswanto. 2007. *Kesehatan Mental; Konsep, cakupan, dan Perkembangannya*. Yogyakarta : Penerbit ANDI.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soebachman, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: In Azna Books.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Sudaryono. 2018. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Supriyo. 2008. *Studi Kasus Bimbingan Konseling*. Semarang: CV. Nieuw Setapak.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Sujiono, Yuliani. Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Suharsimi, Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Surya, Hendra. 2015. *Cara Cerdas (Smart) Mengatasi Kesulitan Belajar*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Sunarti, Euis, Rulli, P. 2005. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

WHO. World Health Statistics. 2010. France. World Health Organization.

Widyastuti, Danis dan Retno, W. 2018. *Pandangan Perkembangan Anak 0-12 Bulan*. Jakarta: Puspa Swara.

Yuriastien, E., Daisy, P., dan Ayu, B.F. 2009. *Games Therpy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita*. Jakarta Selatan : PT WahyuMedia.

Yuliani, Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara.

Yuniarti, Sri. 2014. *Asuhan Tumbuh Kembang*. Bandung : PT. Refika Aditama.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

Matrik Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Perbedaan Tingkat Konsentrasi dalam Menyelesaikan <i>Puzzle</i> pada Anak Usia 3-4 Tahun yang Melewati Fase Merangkak dan Tidak Melewati Fase Merangkak	Apakah ada perbedaan tingkat konsentrasi dalam menyelesaikan <i>puzzle</i> pada anak usia 3-4 tahun yang melewati fase merangkak dan tidak melewati fase merangkak ?	Variabel Bebas (X) : Fase merangkak dan tidak melewati fase merangkak Variabel terikat (Y) : Tingkat konsentrasi dalam menyelesaikan <i>puzzle</i>	1. Bulan keberapa anak mulai merangkak maju, gaya merangkak seperti apa sebelum anak melakukan tahap berjalan 2. Anak mengerjakan <i>puzzle</i> hingga berganti perhatian 3. Durasi anak dalam mengerjakan <i>puzzle</i>	1. Subyek Penelitian: Orang tua dan anak di Lingkungan Sadengan 2. Literatur yang relevan 3. Dokumen	1. Tempat Penelitian : Lingkungan Sadengan Kelurahan Kebonsari Jember 2. Desain Penelitian: Jenis Penelitian: Deskriptif Kuantitatif Metode Penelitian: <i>cross sectional</i> 3. Metode Pengumpulan Data: a. Observasi b. Wawancara 4. Teknik Analisis Data: a. Penyajian data b. Uji <i>Mann-Whitney</i> dan uji <i>Shapiro Wilk</i>

LAMPIRAN B. INSTRUMEN PENELITIAN

B.1 Surat Permohonan untuk Orang Tua

Nama peneliti : Nur Zahratin Nafisah R
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Jember
Judul penelitian : "Perbedaan tingkat konsentrasi dalam menyelesaikan puzzle pada anak usia 3-4 tahun yang melewati fase merangkak dan tidak melewati fase merangkak"
Tujuan : Penyusunan Skripsi

Saya selaku mahasiswa program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, berniat melakukan penelitian dengan judul yang telah disebutkan di atas dengan melibatkan Bapak/Ibu dan Anak Bapak/Ibu sebagai subjek penelitian. Oleh karena itu, saya akan melakukan wawancara untuk membantu mengumpulkan data mengenai apakah anak melewati fase merangkak atau tidak melewati fase merangkak, kemudian akan dilakukan analisis bersamaan dengan data tingkat konsentrasi anak dalam menyelesaikan *puzzle* untuk memperoleh kesimpulan sesuai dengan judul penelitian.

Saya selaku peneliti meminta izin kepada Bapak/Ibu untuk melakukan penelitian dengan judul tersebut. Selain itu, saya juga memohon kerjasama dan bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya.

Demikian pengantar ini saya buat agar tidak terjadi kesalahpahaman di kemudian hari. Dengan ini saya menyampaikan terimakasih atas bantuan dan kerjasama yang telah Bapak/Ibu berikan.

B.2 Pedoman Observasi

a. Petunjuk Pengisian

- 1) Lembar observasi diisi oleh observer
- 2) Berilah tanda (M) jika anak melewati fase merangkak dan tanda (TM) jika anak tidak melewati fase merangkak
- 3) Beri nilai skor sesuai kategori sebagai berikut

Skor anak jika menyelesaikan *puzzle* dalam kurun waktu

- a) Skor 1
< 6 menit
- b) Skor 2
6 – 12 menit
- c) Skor 3
> 12 menit

B.3 Lembar Observasi

No.	Nama Inisial	Merangkak (M) / Tidak Merangkak (TM)	Skor Konsentrasi
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			
dts			

B.4 Lembar Wawancara

No.	Indikator	Nama Inisial							
		AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	dst
1.	Anak berusia 3-4 tahun								
2.	Orang tua bersedia berpartisipasi								
3.	Orang tua mengetahui perkembangan fase merangkak anak								
4.	Anak sedang sakit								
5.	Anak disabilitas								
6.	Anak autis								
Keterangan		MS / TMS							

Keterangan:

MS = Mewakili Sampel

TMS = Tidak Mewakili Sampel

LAMPIRAN C. OLAH DATA SPSS VERSI 25

Tests of Normality

	Fase	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Konsentrasi	1	,302	33	,000	,766	33	,000
	2	,510	14	,000	,428	14	,000

a. Lilliefors Significance Correction

C.1 Hasil Uji Normalitas

Ranks

	Fase	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Konsentrasi	1	33	26,79	884,00
	2	14	17,43	244,00
	Total	47		

C.2 Hasil Data Rank

Test Statistics^a

	Konsentrasi
Mann-Whitney U	139,000
Wilcoxon W	244,000
Z	-2,446
Asymp. Sig. (2-tailed)	,014

a. Grouping Variable: Fase

C.3 Hasil Uji Statistik

LAMPIRAN D. SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tuguaboto Jember 68121
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 * Faksimile: 0331-339029
Email: unsw@unsw.ac.id

No. 21088/UN25.1.5/LT/2020
Hal : Permohonan Izin Penelitian

15 DEC 2020

Yth. Kepala
Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Jember
di Jember

Diberituhkan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama	: Nur Zahratin Nafisah R.
NIM	: 160210205001
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Rencana Penelitian	: Desember 2020 – Januari 2021

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di Paskemas Gladak Pakem dengan judul "Perbedaan Tingkat Konsentrasi Dalam Menyelesaikan Puzzle Pada Anak Usia 3-4 Tahun yang Melewati Fase Merangkak dan Tidak Melewati Fase Merangkak". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

Prof. Dr. Sugiono, M.Si.
NIP. 196706251992031003

LAMPIRAN E. SURAT REKOMENDASI BAKESBANGPOL

 **PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN JEMBER**
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 Jalan Letjen S Parman No. 89 ■ 337853 Jember

Kepada
 Yth. Sdr. Kepala Dinas Kesehatan Kab. Jember
 di -
 J E M B E R

SURAT REKOMENDASI
 Nomor : 072/1513/415/2020

Tentang
PENELITIAN

Dasar : 1. Permendagri RI Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Permendagri RI Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi penelitian
 2. Peraturan Bupati Jember No. 46 Tahun 2014 tentang Pedoman Penerbitan Surat Rekomendasi Penelitian Kabupaten Jember

Memperhatikan : Surat Dekan FKIP Universitas Jember tanggal 15 Desember 2020 Nomor : 21088/UN25.1.5/LT/2020 perihal Rekomendasi

MEREKOMENDASIKAN

Nama / NIM. : Nur Zahratin Nafisah R. / 160210205001
 Instansi : Prodi Pendidikan Guru PAUD FKIP Universitas Jember
 Alamat : Jl. Karimata No. 49 Jember
 Keperluan : Mengadakan penelitian dengan judul : *"Perbedaan Tingkat Konsentrasi Dalam Menyelesaikan Puzzle Pada Anak Usia 3-4 Tahun yang Melewati Fase Merangklak dan Tidak Melewati Fase Merangklak"*
 Lokasi : Dinas Kesehatan gangsan dan Puskesmas Gladak Pakem Kabupaten Jember
 Waktu Kegiatan : Desember 2020 s/d Januari 2021

Apabila tidak bertentangan dengan kewenangan dan ketentuan yang berlaku, diharapkan Saudara memberi bantuan tempat dan atau data seperlunya untuk kegiatan dimaksud.

1. Kegiatan dimaksud benar-benar untuk kepentingan Pendidikan
2. Tidak dibenarkan melakukan aktivitas politik
3. Apabila situasi dan kondisi wilayah tidak memungkinkan akan dilakukan penghentian kegiatan.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Ditetapkan di : Jember
 Tanggal : 15-12-2020
 An. KEPALA BAKESBANG DAN POLITIK
 KABUPATEN JEMBER
 Kapd. Kajian Strategis dan Politik

 ACHMAD DWI CAHYO, S.Sos
 Kapd. Kajian Strategis dan Politik
 NIP. 196908121996021001

Tembusan :
 Yth. Sdr. : 1. Dekan FKIP Universitas Jember;
 2. Yang Bersangkutan.

LAMPIRAN F. DOKUMENTASI



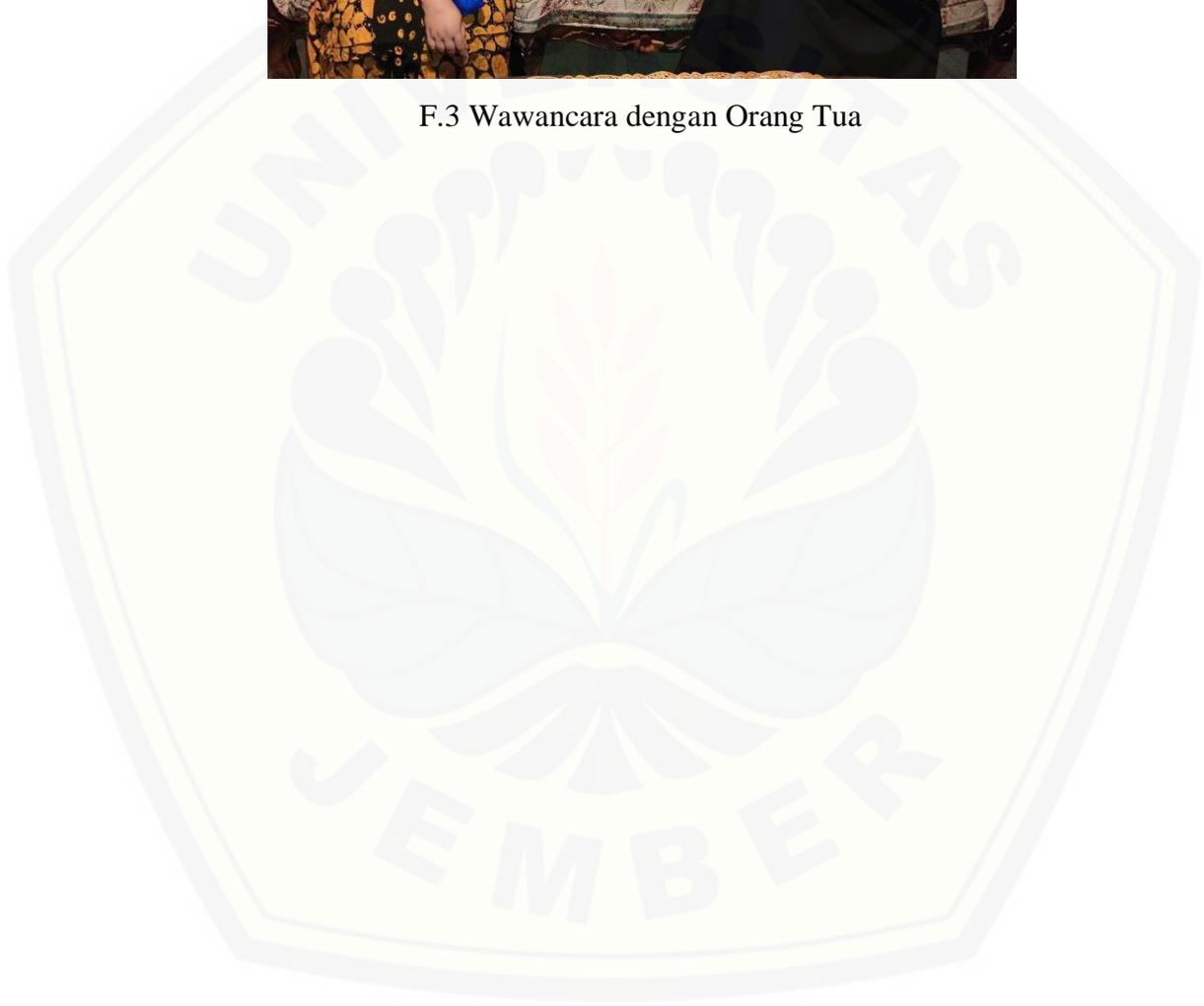
F.1 Kegiatan Bermain *Puzzle* Geometri



F.2 Kegiatan Bermain *Puzzle* Logika



F.3 Wawancara dengan Orang Tua



LAMPIRAN G. BIODATA MAHASISWA

Nama : Nur Zahratin Nafisah R
 NIM : 160210205001
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 10 Agustus 1998
 Alamat Asal : Jalan Letjen Panjaitan Gg. 12 Blok H No. 02
 Rt 002 Rw 026 Kelurahan Kebonsari Kecamatan
 Sumpalsari Kabupaten Jember
 Agama : Islam
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas : Universitas Jember
 Riwayat Pendidikan :

No	Instansi Pendidikan	Tempat	Tahun Lulus
1	TK DARMA WANITA	JEMBER	2004
2	SDN KARANGREJO 1	JEMBER	2010
3	SMPN 1 JEMBER	JEMBER	2013
4	SMAN 5 JEMBER	JEMBER	2016
5	UNIVERSITAS JEMBER	JEMBER	2021