



**EFEKTIVITAS MEDIA *WIRE GAME* DALAM MENINGKATKAN  
KONSENTRASI BELAJAR ANAK DI TK NEGERI PEMBINA  
KABUPATEN TANAH DATAR**

**SKRIPSI**

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)  
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh:**

**Nurhusna Kamil**  
**NIM.14.109.059**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
BATUSANGKAR  
2018**

## ABSTRAK

**NURHUSNA KAMIL, NIM 14 109 059**, Judul Skripsi: **Efektivitas Media *Wire Game* dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak di TK Negeri Pembina Kabupaten Tanah Datar**, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar 2018, 75 halaman. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh aspek kurangnya kemampuan anak dalam memperhatikan atau memfokuskan diri pada kegiatan yang sedang dilakukan, masih terdapat anak yang belum memahami informasi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran dan masih terdapat beberapa anak yang belum mampu melakukan kegiatan sesuai dengan instruksi guru di TK Negeri Pembina Kabupaten Tanah Datar. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi bagi anak. Penelitian ini untuk membantu anak dalam meningkatkan konsentrasi belajar menggunakan media *wire game*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk melihat apakah media *wire game* efektifitas dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak di TK Negeri Pembina Kabupaten Tanah Datar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji seberapa besar efektifitas media *wire game* dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak di TK Negeri Pembina Kabupaten Tanah Datar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *quasy eksperimen* dengan tipe *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak TK Negeri Pembina Kabupaten Tanah Datar Tahun Pelajaran 2017/2018 yang terdiri dari 2 kelompok yaitu kelompok B4 dan kelompok B5 yang dijadikan sampel adalah kelompok B4 sebagai kelompok eksperimen dan perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen adalah penggunaan media *wire game* dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak. Sedangkan kelompok B5 sebagai kelompok kontrol.

Untuk menguji hasil analisis data statistik, maka didapat bahwa harga "t" hitung untuk konsentrasi belajar anak adalah 2,34 dengan df atau db 22, apabila kita lihat pada tabel nilai t dengan taraf signifikan 5% maka diperoleh harga "t" kritik t sebesar 2,07, jadi  $2,34 > 2,07$ . Kemudian dengan membandingkan hasil dari t hitung ( $t_0$ ) dengan t tabel ( $t_t$ ) maka dapat dianalisa bahwa  $t_0$  besar dari  $t_t$  ( $t_0 > t_t$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, ini berarti bahwa penggunaan media *wire game* efektifitas dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak di TK Negeri Pembina Kabupaten Tanah Datar.

Dengan demikian, berarti terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak, artinya penggunaan media *wire game* efektifitas dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak.

**Kata kunci:** Konsentrasi Belajar Anak, Media *Wire Game*

### PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **NURHUSNA KAMIL**, NIM. 14 109 059 yang berjudul **"EFEKTIVITAS MEDIA WIRE GAME DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK DI TK NEGERI PEMBINA KABUPATEN TANAH DATAR"** telah diuji dalam sidang *Munaqasyah* Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar pada hari Kamis tanggal 09 Agustus 2018.

No	Nama Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Ardimen, M.Pd.,Kon: NIP. 19720505 200112 1 002	Ketua Sidang/ Pembimbing I		01/9-18
2.	Elis Komalasari, M.Pd NIP. 19850606 200912 2 006	Sekretaris Sidang/ Pembimbing II		31/8-18
3.	Dra. Desmita, M.Si NIP. 19681229 199803 2 001	Anggota Sidang/ Penguji I		31/8-18
4.	Sisrazeni, S.Psi.,MPd NIP. 19810501 201101 2 001	Anggota Sidang/ Penguji II		29/8-18

Batusangkar, September 2018

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**Dr. Sirajul Munir, M.Pd**  
NIP. 19740725 199903 1 003

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

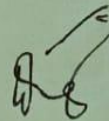
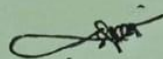
Pembimbing skripsi atas nama **NURHUSNA KAMIL**, NIM: 14 109 059, dengan judul: **EFEKIVITAS MEDIA WIRE GAME DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK DI TK NEGERI PEMBINA KABUPATEN TANAH DATAR**, memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk diajukan ke sidang *munaqasyah*.

Demikianlah persetujuan **ini diberikan** untuk dapat **dipergunakan** seperlunya.

Batusangkar, 30 Mei 2018

Pembimbing I

Pembimbing II



Ardimen, M.Pd Kons  
NIP. 19720505 200112 1 002

Elis Komalasari, M.Pd  
NIP. 19850606 200912 2 006

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurhusna Kamil  
NIM : 14 109 059  
Tempat/ Tanggal Lahir : Ampang Kuranji/ 06 November 1995  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“EFEKTIVITAS MEDIA *WIRE GAME* DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR DI TK NEGERI PEMBINA KABUPATEN TANAH DATAR”**, adalah benar-benar karya sendiri bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, September 2018

Saya yang menyatakan,



**Nurhusna Kamil**  
**NIM. 14 109 059**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN SKRIPSI</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Landasan Teori .....	8
1. Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini .....	8
a. Pengertian Pembelajaran Anak Usia Dini .....	8
b. Tujuan Pembelajaran Anak Usia Dini .....	9
c. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini .....	9
d. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini .....	10
2. Konsep Konsentrasi Belajar bagi Anak Usia Dini .....	11
a. Pengertian Belajar .....	11
b. Pengertian Konsentrasi Belajar .....	12
c. Prinsip-prinsip Konsentrasi Belajar .....	13
d. Karakteristik Siswa yang dapat Berkonsentrasi .....	13
e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Konsentrasi .....	14
3. Konsep Media Pembelajaran .....	14
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	14
b. Fungsi dan Manfaat Pembelajaran .....	16
c. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	17

4. Media <i>Wire Game</i> .....	18
a. Pengertian media <i>wire game</i> .....	18
b. Bentuk media <i>wire game</i> .....	19
c. Manfaat media <i>wire game</i> .....	20
d. Cara menggunakan media <i>wire game</i> .....	20
B. Penelitian yang Relevan .....	21
C. Kerangka Berfikir .....	22
D. Hipotesis .....	23
E. Definisi Operasional .....	24

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	26
C. Populasi dan Sampel .....	27
D. Pengembangan Instrumen .....	28
E. Teknik Pengumpulan Data .....	33
F. Teknik Analisis Data .....	33

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Penelitian .....	37
B. Uji Persyaratan Analisis Data.....	64
C. Pengujian Hipotesis .....	67
D. Pembahasan .....	71

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	74
B. Implikasi .....	74
C. Saran .....	74

<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN</b> .....	<b>76</b>
---------------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>78</b>
-----------------------	-----------

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran yang diberikan kepada anak sebagai bentuk dari stimulus, harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki anak dalam setiap tahapan perkembangan. Hal ini juga dijelaskan oleh Mulyasa (2012:16) yang mengatakan bahwa:

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan untuk menuju perkembangan berikutnya. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya, karena perkembangan kecerdasan pada usia dini berkembang sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohani yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat.

Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional (Pasal 1 ayat 14 Tahun 2003) menyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan uraian di atas jelas bahwa pendidikan anak usia dini merupakan lembaga penting dalam mengembangkan kemampuan dan potensi pada anak. Usia

prasekolah merupakan masa emas (*golden age*) bagi anak dalam mengembangkan kemampuannya dan sangat penting bagi orangtua untuk dapat memberikan stimulus secara baik agar anak dapat berkembang pada masa ini. Keberhasilan mendidik anak pada saat ini merupakan jenjang kesuksesan bagi anak dimasa depan, sebaliknya kegagalan dalam mendidik, memberikan bimbingan dan kasih sayang akan memberikan dampak buruk bagi anak di masa yang akan datang. Agar pendidikan dapat terwujud maka harus dimulai dari sejak dini, karena semakin cepat anak mendapatkan stimulus maka semakin baik hasil yang dicapai.

Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. Jalur pendidikan formal dapat dimulai sejak usia dini. Jalur formal yang dapat diselenggarakan seperti Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat. Adapun jalur pendidikan nonformal dapat berupa Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Satuan PAUD sejenisnya. Sedangkan jalur pendidikan informal dapat berupa pendidikan dari keluarga ataupun lingkungan sekitar.

Berdasarkan Undang-Undang di atas, jelas bahwa TK merupakan lembaga pendidikan bagi anak usia dini yang bersifat formal. Anak usia dini merupakan anak prasekolah yang perlu untuk mendapatkan perhatian khusus dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Selanjutnya Aisyah (2012:1.10) mengemukakan bahwa:

Perkembangan anak prasekolah terlihat dari hal-hal berikut: gerakan anak menjadi lebih mudah dan ia senang beraktivitas fisik, kemampuan konsentrasinya meningkat dan sering kali mengajukan pertanyaan yang tak disangka-sangka. Cara berpikirnya dituangkannya dalam ucapan-ucapan, gambar-gambarnya atau segala sesuatu yang dibuat dan dikerjakannya. Anak secara bertahap dan berangsur-angsur meninggalkan cara berpikir yang berorientasi pada dirinya dan semakin sanggup melihat sesuatu dari sudut pandang yang lain.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan konsentrasi yaitu “pemusatan pikiran terhadap sesuatu objek” (2008:449). Senada dengan hal tersebut Hakim (dalam Setiani, 2003:15) juga mengatakan bahwa secara garis besar, sebagian besar orang memahami pengertian konsentrasi sebagai suatu proses pemusatan pikiran kepada suatu objek tertentu”.

Dari penjelasan di atas jelas bahwa salah satu perkembangan anak pada usia prasekolah adalah meningkatnya konsentrasi mereka pada suatu hal dan kemampuan

anak untuk memusatkan perhatian dalam menerima pelajaran, serta besarnya keinginan anak untuk mengajukan pertanyaan yang tidak disangka-sangka.

Slameto (2015:86) juga menjelaskan definisi konsentrasi yaitu pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan. Dalam belajar, konsentrasi berarti pemusatan pikiran terhadap suatu mata pelajaran dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pelajaran”.

Pentingnya konsentrasi belajar pada anak sangat menentukan prestasi belajarnya, konsentrasi belajar tersebut dapat dilihat dari fokusnya atau tidaknya anak ketika belajar. Agar dapat berkonsentrasi dengan baik perlu diusahakan beberapa hal misalnya, pendidik hendaknya berminat atau punya motivasi yang tinggi, adanya tempat belajar yang nyaman dengan meja belajar yang bersih dan rapi, mencegah timbulnya kejemuhan/ kebosanan, menjaga kesehatan dan memperhatikan kelelahan, menyelesaikan soal/masalah-masalah yang mengganggu dan bertekad untuk mencapai tujuan/hasil terbaik setiap kali belajar. Oleh karena itu, guru harus pandai dalam menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan anak selama pembelajaran berlangsung agar nantinya anak tidak cepat merasa bosan dan jenuh baik dari segi metode maupun media yang digunakan.

Slameto menjelaskan definisi dari konsentrasi yaitu “pemusatan perhatian terhadap suatu hal dengan mengenyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan” (2015:86). Pendapat tersebut menjelaskan bahwa konsentrasi merupakan pemusatan perhatian yang dilakukan seseorang dengan mengenyampingkan hal-hal yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Sedangkan Makmun (2009:167-168) menjelaskan ada beberapa hal yang menjadi dasar dalam konsentrasi belajar yaitu:

1. Konsentrasi perhatian.
2. Sambutan lisan.
3. Memberikan pernyataan.
4. Menjawab hasil diskusi.
5. Sambutan psikomotorik.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru yang penulis lakukan pada tanggal 25 September tahun 2017 di TK Negeri Pembina Kabupaten Tanah

Datar dengan seorang kepala sekolah berinisial YS dan guru kelas B4 inisial YT dan guru kelas B5 EN yang terdiri dari 5 kelas dan kelompok A1 1 kelas dengan jumlah anak 15 orang, Kelas B1 dengan jumlah anak 18 orang, kelas B2 dengan jumlah anak 18 orang, kelas B3 berjumlah 18 orang, B4 dengan jumlah anak 17 orang dan B5 berjumlah 17 orang, menunjukkan bahwa adanya kecenderungan meningkatnya masalah belajar anak yang berhubungan dengan konsentrasi. Berikut tabel hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan:

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang penulis lakukan terdapat beberapa anak masih mempunyai kesulitan dalam berkonsentrasi yaitu: 1) kurangnya kemampuan anak dalam memperhatikan atau memfokuskan diri pada kegiatan yang dilakukan, 2) masih terdapat anak yang belum memahami informasi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran dan 3) masih terdapat beberapa anak yang belum mampu melakukan kegiatan sesuai dengan instruksi guru. Uraian di atas menjelaskan bahwa terdapat beberapa anak yang masih mengalami kesulitan dalam hal konsentrasi belajar. Pada penelitian ini salah satu media yang digunakan guru untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak adalah media *wire game*.

Sugianto (dalam Fajarwati, 2015, para. 9) mengungkapkan bahwa:

Permainan *wire game* merupakan salah satu bentuk permainan dengan menggunakan kawat yang meliuk-liuk dengan *beads* dari ujung kawat ke ujung kawat satunya. *Beads* merupakan sebuah manik-manik yang terdiri dari berbagai macam bentuk (seperti lingkaran, segitiga dan segiempat). Adapun warna yang terdapat pada permainan ini yaitu biru, merah dan kuning. Penggunaan warna yang berwarna-warni akan menarik perhatian anak.

Senada dengan Sugianto, Nurjatmika (2012:126) juga mengemukakan definisi *wire game* sebagai berikut:

*Wire game* adalah mainan edukasi yang menggunakan kawat yang meliuk-liuk dengan beraneka *beads* di dalamnya. Permainan ini dimainkan dengan cara memegang *beads*, lalu mengikuti alurnya dengan berkesinambungan, diusahakan tidak berhenti dari awal hingga akhir fondasi kawat. Dapat pula dilakukan dengan kedua tangan secara bersamaan, yang mana hal ini akan menjain hubungan antara otak kanan dan kiri anak.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *wire game* adalah salah satu jenis permainan edukasi yang terbuat dari kawat yang meliuk-liuk dengan *beads/manik-manik* yang berbentuk segiempat, segitiga dan lingkaran

terdapat pada ujung kawat satunya ke kawat lainnya. Cara menggunakannya dengan memegang *beads* lalu mengikuti alur kawat sampai ke ujung lainnya tanpa berhenti.

Adapun cara memainkan media *wire game* menurut Nurjatmika (2012:127) terhadap anak usia dini yaitu:

1. Mintalah anak untuk memindahkan satu demi satu balok/manik berbagai bentuk dari ujung kawat yang satu ke ujung kawat yang lain.
2. Setelah selesai, pindahkan dengan *line* kawat yang lain.
3. Meliukkan tangan sambil melihat posisi balok/manik akan melatih koordinasi mata-tangan anak.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami cara penggunaan permainan edukasi *wire game* salah satunya yaitu anak diminta untuk fokus dalam menghadapi rintangan kawat yang meliuk-liuk dan kesulitan yang dihadapi anak diminta menemukan balok/manik mana yang tadi dipegangnya.

Berdasarkan masalah di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Media *Wire Game* dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak di TK Negeri Pembina Kabupaten Tanah Datar”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan anak dalam memperhatikan atau memfokuskan diri pada kegiatan yang dilakukan.
2. Masih terdapat anak yang belum memahami informasi yang disampaikan dalam kegiatan media *wire game*.
3. Masih terdapat beberapa anak yang belum mampu melakukan kegiatan sesuai dengan instruksi guru.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis mencoba membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu **“Efektivitas media *wire game* dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak di TK Negeri Pembina Kabupaten Tanah Datar”**.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah media *wire game* efektifitas dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak di TK Negeri Pembina Kabupaten Tanah Datar?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji seberapa besar “Efektivitas media *wire game* dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak di TK Negeri Pembina Kabupaten Tanah Datar”.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Anak

Melalui penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi anak selama melakukan kegiatan belajar ataupun bermain.

2. Manfaat bagi Guru

Melalui penelitian ini dapat menambah wawasan guru bahwa permainan *wire game* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berkonsentrasi.

3. Manfaat bagi Peneliti

Melalui penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi pada anak melalui media *wire game*.

4. Manfaat bagi Peneliti selanjutnya

Manfaat penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan penelitian yang relevan.

5. Manfaat bagi Sekolah

- a. Dapat mengaplikasikan media *wire game* dalam pembelajaran di sekolah.

- b. Dapat menggunakan media *wire game* dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak.

Adapun luaran penelitian ini adalah hasil penelitian ini bisa dipresentasikan di seminar nasional atau menjadi artikel yang dimuat dalam jurnal ilmiah.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini**

###### **a. Pengertian Pembelajaran Anak Usia Dini**

Pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak.

Uraian mengenai pembelajaran anak usia dini dijelaskan oleh Bennet, Finn dan Crib (dalam Sujiono, 2011:138) menjelaskan bahwa:

Pembelajaran adalah pengembangan anak tentang berbagai hal, seperti cara berpikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan, dapat memberikan argumentasi untuk mencari berbagai alternatif. Selain itu, hal ini membantu anak-anak dalam mengembangkan kebiasaan dari setiap karakter yang dapat dihargai oleh masyarakat serta mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia orang dewasa yang penuh tanggung jawab.

Selain itu, Masitoh (2009:1.19) juga menjelaskan bahwa:

Pembelajaran bagi anak usia dini termasuk TK di dalamnya memiliki kekhasan tersendiri. Kegiatan pembelajaran di TK mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya.

Dari pendapat di atas jelas bahwa pembelajaran pada anak usia dini merupakan kegiatan yang mengutamakan belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar yang berorientasi pada perkembangan sehingga memberikan kesempatan pada anak untuk aktif melakukan berbagai kegiatan belajar dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan. Pada anak usia TK proses pembelajaran mereka tidak sama dengan orang dewasa, karena prinsip pembelajaran pada anak usia dini bermain sambil belajar.

## **b. Tujuan Pembelajaran Anak Usia Dini**

Adanya pembelajaran sangat membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangan secara menyeluruh dan juga menyebabkan adanya komunikasi interaktif. Kurikulum bagi anak usia dini haruslah memfokuskan pada perkembangan yang optimal pada seorang anak melalui lingkungan sekitarnya sehingga anak dapat menggali berbagai potensi melalui permainan serta hubungan dengan orang dewasa.

Sujiono (2011:139) menjelaskan bahwa:

Tujuan program pembelajaran adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi interaktif dan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan pada tahap berikutnya.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari program pembelajaran bagi anak adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh sehingga anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta tumbuh dan berkembang sesuai tahapan usia agar anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan.

## **c. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini**

Metode yang bervariasi sangat diperlukan dalam pembelajaran pada anak usia dini. Beberapa metode yang dapat digunakan yaitu sebagai berikut. Menurut Gunarti (2014:5.3-9.1), terdapat beberapa metode dalam pembelajaran anak usia dini, yaitu:

### 1) Metode bercerita

Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan suatu pesan, informasi atau sebuah dongeng belaka yang bisa dilakukan secara lisan atau tertulis. Cara penuturan cerita tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga atau tanpa alat peraga. Seorang anak yang berada pada rentang usia 3-4 tahun mulai menyukai tuturan cerita atau ia sendiri mulai senang untuk menuturkan sebuah cerita.

### 2) Metode karyawisata

Metode karyawisata adalah suatu metode dalam kegiatan pembelajaran dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara

langsung, meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan benda-benda lainnya. Melalui mengamati secara langsung anak memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya. Karyawisata juga berarti juga membawa anak usia dini ke objek-objek tertentu sebagai pengayaan pengajaran, pemberian pengalaman belajar yang tidak mungkin diperoleh anak di dalam kelas.

3) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah suatu strategi pengembangan dengan cara memberikan pengalaman belajar melalui perbuatan melihat dan mendengarkan yang diikuti dengan meniru pekerjaan yang didemonstrasikan.

4) Metode Bermain Peran

Bermain peran adalah metode pengembangan yang efektif di mana seseorang memerankan karakter orang lain dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting atau situasi imajinatif.

Uraian di atas menjelaskan dengan rinci bahwa terdapat empat metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada anak usia dini yaitu metode bercerita, karyawisata, demonstrasi dan bermain peran. Penggunaan metode tersebut disesuaikan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

#### **d. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini**

Terdapat sejumlah prinsip pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Menurut Sujiono (2011:90-94) terdapat sejumlah prinsip pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, sebagai berikut:

- 1) Anak sebagai pembelajar aktif
- 2) Anak belajar melalui sensori dan panca indera
- 3) Anak membangun pengetahuan sendiri
- 4) Anak berpikir melalui benda konkret
- 5) Anak belajar dari lingkungan.

Berdasarkan pendapat Sujiono tersebut, jelas bahwa ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan guru dalam pembelajaran anak usia dini yaitu menyadari bahwa anak adalah pembelajar aktif yang senantiasa harus diberi stimulasi dalam dimana anak belajar melalui pancaindera mereka dengan benda-benda konkret disekitar mereka.

## 2. Konsep Konsentrasi Belajar bagi Anak Usia Dini

### a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan bagian hidup manusia yang berlangsung seumur hidup dalam segala situasi dan kondisi yang dilakukan di sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Manusia belajar tanpa mengenal batas usia dengan tujuan meningkatkan kecerdasan intelektual dan peningkatan status sosial.

Belajar adalah “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (Slameto, 2015:2). Hal ini juga dijelaskan oleh Suyono dan Hariyanto (2012:9) bahwa belajar adalah “suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian”. Selain Sardiman (2016:20) menjelaskan belajar “senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, meniru, mendengarkan dan lain sebagainya”. Senada dengan hal tersebut, Djamarah (2014:38) juga mengungkapkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah “perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya aktivitas belajar. Selain itu, menurut Aunurrahman (2012:35) belajar “suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya”. Serupa dengan pendapat di atas, Makmun (2009:157) menjelaskan belajar “suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu”. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Misalnya, perubahan fisik dan lain sebagainya.

Slameto (2015:3-4) juga menjelaskan ada beberapa ciri-ciri belajar:

- 1) Perubahan terjadi secara sadar.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat kontiniu dan fungsional.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Selain itu, Dahar (2011:2-3) juga mengungkapkan beberapa ciri-ciri belajar:

- 1) Perubahan perilaku
- 2) Perilaku terbuka
- 3) Belajar dan pengalaman
- 4) Belajar dan kematangan

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa belajar merupakan sebuah usaha yang dilakukan seseorang dengan mengacu pada perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari interaksi antara individu dengan lingkungannya. Belajar selalu menunjukkan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu.

#### **b. Pengertian Konsentrasi Belajar**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008:449) menjelaskan konsentrasi yaitu pemusatan pikiran terhadap sesuatu objek. Siswa yang tidak dapat konsentrasi dalam belajar berarti tidak dapat memusatkan pikirannya terhadap bahan pelajaran yang dipelajarinya. Konsentrasi juga disebut sebagai perhatian yang memusat atau perhatian konsentratif (perhatian yang hanya ditujukan kepada satu objek tertentu).

Hal ini senada dengan pengertian konsentrasi yang dikemukakan oleh Slameto (2015:86) yaitu konsentrasi berarti pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan. Dalam belajar konsentrasi berarti pemusatan pikiran terhadap suatu mata pelajaran dengan mengenyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pelajaran.

Dari beberapa definisi tentang konsentrasi yang telah disebutkan di atas dapat disimpulkan bahwa konsentrasi merupakan suatu kemampuan untuk memfokuskan dan menjaga pikiran terhadap suatu hal. Ketika seseorang sedang berkonsentrasi, objek yang difokuskan hanya objek yang menjadi target utama konsentrasi, sehingga informasi yang diperoleh hanyalah informasi yang telah dipilih. Fokus yang ditajamkan meningkatkan kemungkinan seseorang dapat menyerap dan memahami informasi yang didapat.

### c. Prinsip-prinsip Konsentrasi

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.

Adapun menurut Setiani (2014:19) ada beberapa prinsip konsentrasi yang efektif yaitu:

- 1) 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.
- 2) Untuk mengendalikan kemauan, pikiran, dan perasaan agar terdapat konsentrasi yang efektif dan mudah, seseorang harus berusaha menikmati kegiatan yang saat itu sedang dilakukannya.
- 3) Konsentrasi akan terjadi secara otomatis dan mudah jika seseorang telah menikmati kegiatan yang dilakukannya.
- 4) Salah satu penunjang pertama dan utama untuk dapat melakukan konsentrasi efektif adalah adanya kemauan yang kuat dan konsisten.
- 5) Untuk dapat melakukan konsentrasi efektif diperlukan faktor pendukung dari dalam diri orang tersebut (faktor internal) yang meliputi konsisi mental dan fisik yang sehat.
- 6) Konsentrasi efektif juga baru akan terjadi maksimal jika didukung oleh faktor-faktor yang ada di luar orang tersebut (faktor eksternal), yaitu situasi dan konsisi lingkungan yang menimbulkan rasa aman, nyaman, dan menyenangkan.
- 7) Salah satu prinsip utama terjadinya konsentrasi efektif adalah jika seseorang dapat menikmati kegiatan yang sedang dilakukannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa konsentrasi akan terjadi dengan mudah ketika siswa mampu menikmati pelajaran yang ia terima dan memperhatikan materi tersebut secara fokus, karena pada hakekatnya konsentrasi merupakan kemampuan seseorang dalam mengendalikan kemampuan, pikiran dan perasaannya.

### d. Karakteristik Siswa yang dapat Berkonsentrasi

Makmun (2009:167-168) menjelaskan ada beberapa indikator konsentrasi belajar yaitu:

- 1) Konsentrasi perhatian, memperhatikan sumber informasi dengan seksama, fokus pandangan tertuju pada guru atau instruktur atau papan tulis.
- 2) Sambutan lisan (verbal respons), yaitu bertanya mencari informasi tambahan penguji, pendapat hipotetiknya, menjadi pembicara.
- 3) Memberikan pernyataan (menguatkan, menyetujui, menentang) dan menyanggah atau membandingkan (dengan alasan atau, tanpa alasan).
- 4) Menjawab hasil diskusi atau jawaban teman sesuai dengan masalah, menyimpang dari masalah atau ragu-ragu (tidak menentu).
- 5) Sambutan psikomotorik, dengan membuat catatan atau menulis informasi, membuat jawaban atau mengerjakan tugas.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa seseorang dapat dikatakan berkonsentrasi apabila mampu memperhatikan penjelasan yang diberikan serta mampu memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan. Selain adanya beberapa respon secara verbal maupun non verbal yang dilakukan oleh siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung.

#### **e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Konsentrasi**

Slameto (2015:87) menjelaskan ada beberapa faktor yang mempengaruhi konsentrasi seseorang yaitu:

- 1) Kurang berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari.
- 2) Terganggu oleh keadaan lingkungan (bising, keadaan yang semrawut, cuaca buruk, dll).
- 3) Pikiran kacau dengan banyak urusan/masalah-masalah kesehatan (jiwa dan raga) yang terganggu (badan lemah).
- 4) Bosan terhadap pelajaran/sekolah, dll.

Dari penjelasan di atas nampak bahwa faktor yang mempengaruhi gangguan konsentrasi pada anak dapat berasal dari diri si anak (faktor internal) maupun dari faktor luar (faktor eksternal) seperti lingkungan maupun keadaan tempat dimana si anak belajar ataupun berada.

### **3. Konsep Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Peran media dalam pembelajaran pada pendidikan anak usia dini sangat penting artinya mengingat bahwa perkembangan anak pada saat itu berada pada masa konkret. Karena salah satu prinsip pembelajaran di PAUD adalah

kekonkretan, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata.

Dengan demikian, pembelajaran di PAUD harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret. Prinsip kekonkretan tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan dari guru kepada anak didik. Hal ini juga dijelaskan oleh Schramm (dalam Zaman, 2011:4.4) yang menyatakan bahwa: "media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran". Senada dengan hal tersebut Djamarah (2014:121) mengemukakan media seb: "alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Adapun Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008) menjelaskan definisi media yaitu "sarana komunikasi bagi masyarakat bisa berupa koran, majalah, tv, radio, telepon, internet yang digunakan untuk berkomunikasi antara satu orang dengan orang lain".

Dari penjelasan tersebut nampak bahwa media merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan, karena mengingat pentingnya peranan media dalam menyampaikan pesan/isi materi pembelajaran. Hal ini juga dijelaskan oleh Asnawir dan Usman (2002:11), yang menyatakan media merupakan "sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya". Maka jelas bahwa media merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan maksud dari pembelajaran. Selain itu, media merupakan suatu benda yang dapat dilihat, didengar, diraba serta dengan adanya media seseorang bisa melakukan dramatisasi, bermain peran sosiodrama, sandiwara dan lain sebagainya (Asnawir dan Usman, 2002). Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan hal penting yang dapat menunjang pembelajaran dalam menyampaikan isi/materi yang hendak disampaikan melalui berbagai bentuk baik media yang dapat dilihat, didengar ataupun diraba, selain itu dengan adanya media siswa akan lebih mudah belajar sendiri.

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) dalam Sardiman (2004:7) memiliki pengertian tentang media yaitu:

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat di atas jelas bahwa salah satu kegunaan dari media yang digunakan selama pembelajaran akan membuat semakin tertarik dan berminat untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga nantinya anak akan konsentrasi dan tidak jenuh dalam proses pembelajaran.

#### **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mempunyai manfaat yang bermacam-macam dalam proses pembelajaran, sebagaimana yang dijelaskan oleh Asnawir dan Usman (2002) yaitu hendaknya media dipandang sebagai bagian yang integral dalam menyampaikan pembelajaran bukan hanya sebagai tambahan yang digunakan sewaktu-waktu dibutuhkan. Sedangkan Djamarah (2014:121) menjelaskan, ada beberapa fungsi dari media pembelajaran yaitu “sebagai alat bantu dan sumber belajar”.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Zaman (2011:4.11) yaitu:

- 1) Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- 2) Memungkinkan adanya keseragaman pengalaman atau persepsi belajar pada masing-masing anak.
- 3) Membangkitkan motivasi belajar anak.
- 4) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- 5) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak.
- 6) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- 7) Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

Dari penjelasan di atas jelas bahwa fungsi dari media dapat membangkitkan motivasi belajar pada anak serta sebagai wahana dalam membantu proses belajar mengajar. Semakin tinggi motivasi anak dalam belajar berarti semakin tinggi

konsentrasi anak untuk mengikuti pembelajaran. Menurut Levie & Lentz yang mengemukakan bahwa ada empat fungsi dari media khususnya media visual salah satunya *fungsi atensi*. Media visual merupakan media inti yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk lebih berkonsentrasi kepada isi/materi pembelajaran (Arsyad, 2011).

Sudjana (2015:2) menjelaskan ada beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Selain itu Sardiman (2014:83) mengemukakan bahwa kelebihan dari penggunaan media dalam pembelajaran yaitu "hemat dalam waktu, tenaga dan biaya untuk pengadaannya".

Berdasarkan pendapat dan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dan fungsi dari penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi/isi pembelajaran dapat menambah motivasi anak dan meningkatkan daya konsentrasinya dalam menyimak materi yang diajarkan, selain itu dengan penggunaan media yang bervariasi dan berwarna akan membuat anak semakin tertarik dan tidak jenuh dalam belajar.

### c. **Klasifikasi Media Pembelajaran**

Klasifikasi media pembelajaran menurut taksonomi Dunchan, (dalam Sadiman, 2012:22) terbagi kepada empat yaitu "biaya investasi tinggi (radio *vision*, CCTV, komputer dan siaran TV), bersifat umum (audio, buku teks, duplikat, gambar dan model)".

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media terbagi kepada beberapa diantaranya dambar dan model. Dengan adanya media berbasis r akan mempermudah dalam proses pembelajaran sehingga tidak terasa membosankan.

#### 4. Media Wire Game

##### a. Pengertian Media Wire Game

*Wire game* merupakan salah satu media edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada anak usia dini. Nurjatmika (2012:126) mengemukakan definisi *wire game* sebagai berikut:

*Wire game* adalah mainan edukasi yang menggunakan kawat yang meliuk-liuk dengan beraneka *beads* di dalamnya. Permainan ini dimainkan dengan cara memegang *beads*, lalu mengikuti alurnya dengan berkesinambungan, diusahakan tidak berhenti dari awal hingga akhir pondasi kawat. Dapat pula dilakukan dengan kedua tangan secara bersamaan, yang mana hal ini akan menjalin hubungan antara otak kanan dan kiri anak.

Sedangkan Sugianto (dalam Fajarwati, 2015, para. 9) mengungkapkan bahwa:

Permainan *wire game* merupakan salah satu bentuk permainan dengan menggunakan kawat yang meliuk-liuk dengan *beads* dari ujung kawat ke ujung kawat satunya. *Beads* merupakan sebuah manik-manik yang terdiri dari berbagai macam bentuk (seperti lingkaran, segitiga dan segiempat). Adapun warna yang terdapat pada permainan ini yaitu biru, merah dan kuning. Penggunaan warna yang berwarna-warni akan menarik perhatian anak.

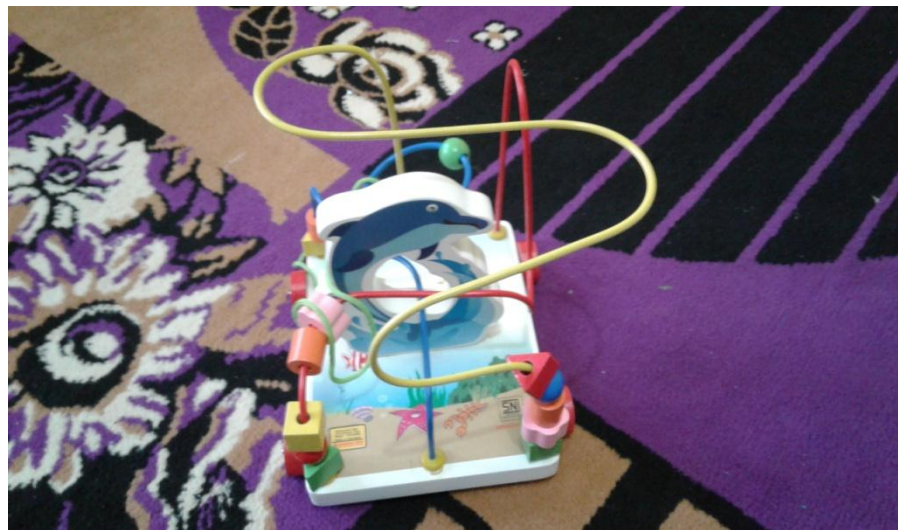
Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa *wire game* merupakan permainan edukasi yang menggunakan kawat sebagai lintasannya yang terdiri dari *beads*/manik-manik yang berbentuk geometri seperti segiempat, segitiga dan lingkaran yang berwarna-warni.

**b. Bentuk Media *Wire Game***

**1. Media *Wire Game* Dua Kawat**



**2. Media *Wire Game* Tiga Kawat**



### c. Manfaat Media *Wire Game*

Berikut beberapa manfaat dari penggunaan media *wire game* bagi anak usia dini menurut Nurjatmika (2012:127) yaitu:

- 1) Mainan kayu ini bermanfaat melatih motorik dan kreativitas tangan anak.
- 2) Memperkuat hubungan otak kanan-kiri, sehingga terlatih untuk menyelesaikan masalah dengan cepat.
- 3) Untuk melatih konsentrasi anak dengan cara memasukkan geometri bentuk melalui halangan balok-balok kayu.
- 4) Merangsang kemampuan imajinatif dan eksploratif pada anak yang nantinya akan menjadi fondasi berpikir logis dan matematis.
- 5) Dengan memindahkan balok melewati kawat yang meliuk, juga dapat melatih koordinasi antara mata dengan tangan pada anak.

Dari penjelasan Nurjatmika, dijelaskan bahwa manfaat dari penggunaan media *wire game* ini salah satunya dapat meningkatkan konsentrasi anak dalam melakukan kegiatan yang sedang mereka lakukan, karena anak dalam memindahkan balok melewati rintangan yang berbentuk kawat yang meliuk dari ujung ke ujung yang lainnya.

### d. Cara Menggunakan Media *Wire Game*

Menurut Nurjatmika (2012:126-127), ada beberapa ketentuan dalam menggunakan media ini yaitu:

- 1) Mintalah anak untuk memindahkan satu demi atau balok/manik berbagai bentuk dari ujung kawat yang satu ke ujung kawat yang lain. Usahakan agar tangannya tidak menyentuh kawat. Di sinilah tingkat kesulitannya. Saat anak harus melepas balok/manik untuk menghindari kawat yang melintang, mungkin ia akan kesulitan menemukan balok/manik mana yang tadi dipegangnya. Anak akan dilatih untuk berkonsentrasi.
- 2) Setelah selesai, pindahlah dengan *line* kawat yang lain. Lakukan hal yang sama.
- 3) Meliukkan tangan sambil melihat posisi balok/manik akan melatih koordinasi mata tangan anak.

Berdasarkan uraian di atas, nampak bahwa media *wire game* merupakan salah media yang dapat melatih konsentrasi anak selama melakukan kegiatan ini, karena anak dituntut untuk selalu mengingat dan memperhatikan *beads* mana

yang telah dan akan mereka pindahkan. *Beads* yang dipindahkan anak dimulai dari ujung yang satu ke ujung yang lainnya dengan meliukkan balok/n tersebut melalui kawat yang melintang.

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian dari:

1. Nur Pujiati, Universitas Negeri Surabaya (2014) dengan judul “Pengaruh *Three Colour Wire Game* terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok A di TK Islam Plus Al-Muchlisi”. Dalam penelitian Nur Pujiati ini menjelaskan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri masih rendah dikarenakan guru selama proses pembelajaran masih menggambar bentuk geometri di papan tulis dengan spidol dan memberikan Lembar Kerja Anak (LKA) pada saat pemberian tugas. Adapun metodologi yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre*-eksperimental dan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Dalam hal ini Nur Pujiati mencoba menggunakan *three colour wire game* dalam mengenal bentuk geometri pada anak dan hasilnya berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil peningkatan nilai pengenalan bentuk geometri pada saat sebelum perlakuan adalah 7,41 dan sesudah diberikan *treatment* atau perlakuan dengan *three colour wire game* adalah 10,11.
2. Ayu Fajarwati (2015) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah sesuai Pola Urutan Warna dan Bentuk melalui Permainan *Wire Game* pada Kelompok B3 PAUD IT Iqra’ Bandar Raya Kota Bengkulu”. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa masalah yang dihadapi yaitu anak belum mengenal warna secara umum dan anak belum mengerti bila mengurutkan warna berdasarkan bentuk. Adapun metodologi yang digunakan berbentuk penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Ada peningkatan kemampuan pemecahan masalah sesuai pola dan urutan warna dan bentuk setelah diterapkan permainan ini, peningkatan dapat dilihat dari

persentase keberhasilan pada siklus I yaitu 23% dan meningkatkan pada siklus kedua sebanyak 77%. Dengan melihat peningkatan siklus I dan II maka d disimpulkan bahwa melalui media *wire game* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sesuai pola urutan warna dan bentuk.

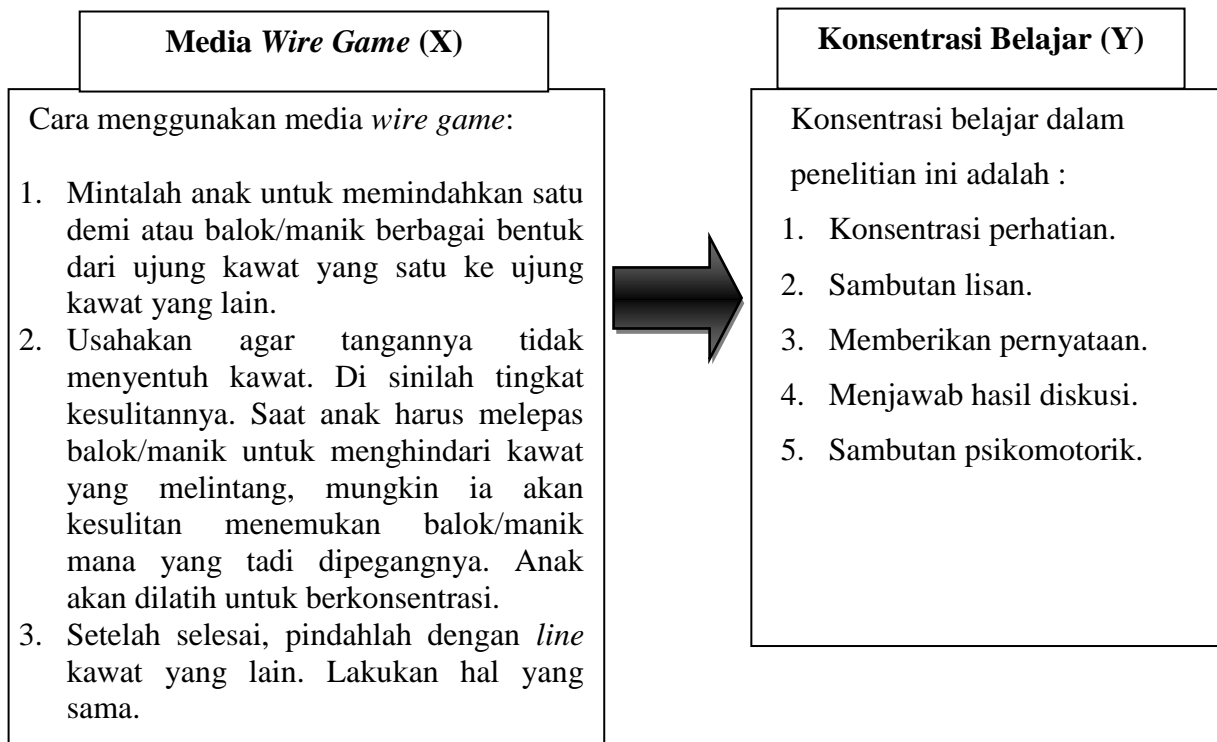
Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sasaran dan jenis penelitian. Penelitian ini menggunakan media *wire game* untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak, sedangkan jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu *quasy eksperiment*.

### **C. Kerangka Berpikir**

Usia dini merupakan masa emas yang tepat bagi kita untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak, salah satunya kemampuan anak dalam berkonsentrasi. Melihat daya konsentrasi anak yang rentang jaraknya sangat pendek dalam melakukan suatu hal, oleh karena itu guru harus pandai memilih dan menggunakan media yang menarik agar guru mampu mempertahankan maupun meningkatkan kemampuan anak dalam berkonsentrasi selama kegiatan belajar. Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan konsentrasi anak yaitu dengan menggunakan media *wire game*.

Sesuai dengan penjelasan diatas kerangka berfikir efektifitas media *wire game* terhadap konsentrasi belajar anak digambarkan sebagai berikut:

**Bagan 2.1**  
**Kerangka Berfikir**



#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, maka menurut Sugiyono (2012:96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Adapun hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ): Penggunaan media *wire game* efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak di TK Negeri Pembina Kabupaten Tanah Datar.
2. Hipotesis nihil ( $H_0$ ): Penggunaan media *wire game* tidak efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak di TK Negeri Pembina Kabupaten Tanah Datar.

## E. Definisi Operasional

Setiap variabel yang diteliti perlu dirumuskan definisinya secara operasional. Adapun yang penulis maksud dengan definisi operasional ini adalah definisi yang didasarkan atas teori. Hal ini agar tidak terjadi kekeliruan atau kesalahpahaman dalam menetapkan indikator, instrumen dan data yang akan dikumpulkan. Adapun variabel tersebut antara lain:

Konsentrasi belajar menurut Makmun dalam penelitian ini meliputi konsentrasi perhatian, sambutan lisan, memberikan pernyataan dan menyanggah atau membandingkan, menjawab hasil diskusi atau jawaban teman sesuai dengan masalah dan sambutan psikomotorik. Adapun, media *wire game* menurut Nurjatmika dalam penelitian ini sebuah mainan edukasi berguna untuk melatih konsentrasi belajar anak. Adapun cara menggunakan media ini yaitu guru meminta anak memindahkan satu demi satu *beads*/balok dari ujung kawat ke ujung kawat lainnya diusahakan anak untuk tidak menyentuh kawat tersebut selama memindahkan *beads*/balok yang ada lakukan hal yang sama pada kawat *line* yang lain.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Berdasarkan masalah yang diteliti yaitu “Efektivitas Media *Wire Game* dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak di TK Negeri Kabupaten Tanah Datar maka jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain eksperimen dalam bentuk *quashi experimental* (eksperimen semu). Menurut Sugiyono (2012:72) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

*Quashi experimental* dengan jenis *nonequivalent control group design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat setelah digunakan media *wire game*. Sugiyono (2012:116) mengemukakan:

Desain *quashi experimental* ini digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian dimana terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random kemudian diberikan pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Dalam penelitian ini peneliti berusaha melihat dan mengungkapkan sejauh mana keefektivan media *wire game* dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi belajar anak di TK Negeri Pembina Kabupaten Tanah Datar dengan membandingkan hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pada rancangan penelitian ini, pada kelas eksperimen diberikan perlakuan (X), sedangkan pada kelas kontrol dengan pendekatan konvensional (-)

**Tabel 3.1. Rancangan Penelitian**

Pre-test	Treatment	Post-test
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : *Pre-test* kelas eksperimen  
 O<sub>3</sub> : *Pre-test* kelas kontrol  
 X : Perlakuan dalam hal ini penggunaan media *wire game*  
 O<sub>2</sub> : *Post-test* kelas eksperimen  
 O<sub>4</sub> : *Post-test* kelas control

Maksudnya pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian kepada sekelompok sampel, di mana sampel tersebut sudah dibagi dalam dua kelompok yaitu sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tapi sebelum kelompok eksperimen diberi *treatment* (X), maka kedua kelompok terlebih dahulu diberi tes awal (*pretest*) (O<sub>1</sub>) untuk melihat kondisi masing-masing kelompok, setelah itu baru diberikan *treatment* (X) kepada kelompok eksperimen dan kemudian diberikan tes kembali (O<sub>2</sub>) dan hasilnya dibandingkan dengan hasil tes pertama. Secara umum langkah-langkah untuk melaksanakan penelitian eksperimen adalah:

1. Melakukan *pretest*, yaitu memberikan test berupa pertanyaan atau pernyataan untuk mengukur kondisi awal konsentrasi belajar anak sebelum diberikan perlakuan (O<sub>1</sub>) baik itu kepada kelompok eksperimen maupun kepada kelompok kontrol.
2. Melakukan *treatment*, memberikan perlakuan terhadap konsentrasi belajar anak menggunakan media *wire game*.
3. Memberikan *posttest* setelah perlakuan diberikan, selanjutnya yaitu mengadakan tes, baik kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina Kabupaten Tanah Datar dengan jumlah anak 103 orang. Waktu dilaksanakan penelitian yaitu dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2017/2018 di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar.

### C. Populasi dan Sampel

Agar penelitian lebih terarah dalam pelaksanaan penelitian, maka dari itu peneliti harus menentukan populasi dan sampel sebagai obyek atau subyek dimana peneliti akan melakukan penelitian. Menurut Sugiyono (2012:117-118) yaitu:

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, populasi merupakan suatu hal yang satuannya bersifat menyeluruh terhadap suatu objek atau subjek penelitian, sedangkan sampel merupakan suatu hal yang ada dalam populasi yang ditentukan sebagai obyek atau subyek penelitian. Populasi dan sampel yang peneliti pilih dalam melakukan penelitian sebagai berikut:

#### 1. Populasi

Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa TK Negeri Pembina Kabupaten Tanah Datar di bawah pimpinan 5 orang tenaga pendidik. TK Negeri Pembina Kabupaten Tanah Datar memiliki siswa sebanyak 103 orang yang terbagi ke dalam 6 kelompok yaitu kelompok A1, B1, B2, B3, B4, dan B5.

**Tabel 3.2. Data jumlah anak di TK Negeri Pembina Pagaruyung**

No	Kelompok	Jumlah Anak
1	A1	15 orang
2	B1	18 orang
3	B2	18 orang
4	B3	18 orang
5	B4	17 orang
6	B5	17 orang
	Total	103 orang

(Sumber: Arsip TK Negeri Pembina Kabupaten Tanah Datar)

#### 2. Sampel

Adapun teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian adalah teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2012:124) *purposive*

*sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sesuai dengan namanya, sampel diambil dengan maksud dengan tujuan tertentu. Seseorang atau sesuatu diambil sebagai sampel karena peneliti menganggap bahwa seseorang atau sesuatu tersebut memiliki informasi yang diperlukan bagi penelitian.

Berdasarkan konsep di atas, maka kelompok yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B4 dan B5. Dimana kelompok B4 dijadikan kelas eksperimen dan kelompok B5 dijadikan kelas kontrol dengan pertimbangan jumlah anak kedua kelompok sama yaitu masing-masing 17 orang, usia anak yang sama, tingkat kemampuan anak yang sama, fasilitas belajar yang sama, rekomendasi dari guru masing-masing kelompok dan kepala TK Negeri Pembina Kabupaten Tanah Datar.

**Tabel 3.3**  
**Jumlah Siswa TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar Sebagai Sampel Penelitian**

No	Populasi	
	Kelas	Jumlah siswa
1.	B4 (Eksperimen)	12
2.	B5 (Kontrol)	12
JUMLAH		24

#### **D. Pengembangan Instrumen**

Sugiyono (2012:148-149) mengemukakan instrumen yaitu:

Suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik. Semua fenomena ini disebut dengan variabel penelitian. Untuk memudahkan penyusunan instrumen maka perlu digur kisi-kisi instrumen untuk bisa menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti maka diperlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variabel yang akan diteliti.

Untuk memudahkan penyusunan instrumen maka perlu digunakan kisi-kisi instrumen untuk bisa menetapkan indikator-indikator setiap variabel yang diteliti maka diperlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini penulis menggunakan bentuk penilaian berupa data

observasi yang akan menggunakan bentuk instrumen *checklist* dengan menggunakan skala *likert*. Menurut Sugiyono dengan skala *likert* “variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan”. (2012:134)

Jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai rentang skor antara 1-4 dengan kategori penilaian berupa kata-kata (a) sangat mampu berkonsentrasi (b) mampu berkonsentrasi, (c) kurang mampu berkonsentrasi, (d) tidak mampu berkonsentrasi. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban dapat diberi skor sebagai berikut:

- |                                |   |
|--------------------------------|---|
| a. Sangat mampu berkonsentrasi | 4 |
| b. Mampu berkonsentrasi        | 3 |
| c. Kurang mampu berkonsentrasi | 2 |
| d. Tidak mampu berkonsentrasi  | 1 |

Sebelum indikator tersebut digunakan sebagai alat pengumpul data, instrumen tes perlu diuji cobakan terlebih dahulu dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari indikator dan kegiatan yang dibuat sehingga dapat diketahui tingkat validitas, dan reliabilitas. Menurut Purwanto (2010:123) “Validitas adalah kemampuan untuk mengukur secara tepat sesuatu yang diinginkan diukur. Valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data tersebut dapat diukur atau tepat. Menurut Purwanto validitas terdiri dari 3 macam yaitu:

- a. Validitas isi (*content validity*) adalah pengujian validitas dilakukan atas isinya untuk memastikan apakah isi instrumen mengukur secara tepat keadaan yang ingin diukur. Validitas isi dapat dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*).
- b. Validitas konstruk (*construct validity*) adalah pengujian validitas yang dilakukan dengan melihat kesesuaian konstruksi butir yang ditulis dengan kisi-kisinya.
- c. Validitas kriteria (*criterion related validity*) adalah pengujian validitas yang dilakukan dengan membandingkan instrumen dengan kriteria tertentu di luar instrumen.

Pada penelitian ini validitas yang digunakan adalah validitas isi yang mengacu pada kisi-kisi instrument suatu teori, yaitu yang menjadi dasar penyusunan instrumen. Pengujian validitas isi dapat dilakukan menggunakan satu dari tiga metode yaitu menelaah butir instrumen, meminta pertimbangan ahli yang disebut dengan validator dan analisis korelasi butir total. Untuk itu perlu adanya pembahasan mengenai teori tentang variabel yang diteliti. Berdasarkan teori tentang variabel tersebut kemudian dirumuskan defenisi konseptual dan defenisi operasional dan selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur. Indikator tersebut dijabarkan menjadi butir-butir insturmen baik dalam bentuk pernyataan ataupun pertanyaan.

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Skala Konsentrasi Belajar Anak

Variabel	Indikator	Item Pernyataan	Nomor Butir	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
Konsentrasi Belajar	1. Konsentrasi perhatian	1.1 Anak mampu mendengarkan penjelasan dari guru terkait penggunaan media <i>wire game</i>	1	Observasi	Anak
		1.2 Anak mampu fokus terhadap media <i>wire game</i> selama kegiatan berlangsung	2	Observasi	Anak
		1.3 Anak mampu menanggapi pertanyaan dari guru terkait cara menggunakan media <i>wire game</i>	3	Observasi	Anak
	2. Respon lisan	1.1 Anak mampu bertanya kepada guru terkait cara menggunakan media <i>wire game</i>	4	Observasi	Anak
		1.2 Anak mampu memberikan pendapat terhadap kegiatan yang telah dilakukan dengan menggunakan media <i>wire game</i>	5	Observasi	Anak
	3. Memberikan pernyataan	3.1 Anak mampu menyampaikan pernyataan terkait kegiatan yang telah dilakukan menggunakan media <i>wire game</i>	6	Observasi	Anak
	4. Menjawab hasil	4.1 Anak mampu menjawab	7	Observasi	Anak

	diskusi	pertanyaan dari guru berdasarkan diskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan			
	5. Respon psikomotorik	5.1 Anak mampu melakukan kegiatan sesuai dengan petunjuk guru	8	Observasi	Anak

Penilaian dalam penelitian ini diberikan rentang skor 1-4 dengan kategori penelitian:

- a. Sangat mampu berkonsentrasi 4
- b. Mampu berkonsentrasi 3
- c. Kurang mampu berkonsentrasi 2
- d. Tidak mampu berkonsentrasi 1

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi yang digunakan untuk melihat pengaruh *wire game* terhadap kemampuan konsentrasi belajar anak yaitu berupa observasi dan dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Sugiyono(2012:329) menjelaskan “dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang”. Oleh karena itu penggunaan metode dokumentasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mencari data-data yang berhubungan dengan siswa seperti jumlah anak serta foto-foto hasil kegiatan pembelajaran.

## F. Teknik Analisis Data

### 1. Teknik Pengolahan Data

Sebelum data diolah, maka masing-masing item jawaban dari instrumen diberi bobot atau skor terlebih dahulu seperti yang terdapat pada tabel berikut:

**Tabel 3.5. Alternatif Jawaban dan Skor**

Jawaban	Skor
Sangat mampu berkonsentrasi	4
Mampu berkonsentrasi	3
Kurang mampu berkonsentrasi	2
Tidak mampu berkonsentrasi	1

Bentuk pengolahan data yang dipakai adalah dengan memakai metode pengolahan statistik. Analisa data dalam penelitian eksperimen pada umumnya memakai metode statistik, hanya saja penggunaan statistik tergantung kepada jenis penelitian eksperimen yang dipakai, di sini peneliti melakukan pengukuran sebanyak dua kali yakni sebelum dan sesudah penelitian.

### 2. Teknik Analisis Data

Setelah diperolehnya data yang diperlukan maka dilanjutkan dengan menganalisa data tersebut. Data yang diperoleh diolah dan dianalisis sesuai dengan tujuan dan pertanyaan penelitian. Analisis data terhadap hasil penelitian

gunanya adalah untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan dalam sebuah penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (t-tes). Namun sebelum itu terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rentang skor dari 1-4 dengan kategori konsentrasi belajar yaitu tidak mampu berkonsentrasi, kurang mampu berkonsentrasi, mampu dan sangat mampu berkonsentrasi. Jumlah item konsentrasi belajar anak sebanyak 8 pengamatan sehingga interval kriteria tersebut dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut:

a. Skor maksimum  $4 \times 8 = 32$

Keterangan: skor maksimum nilai tertingginya adalah 4, jadi 4 dikalikan dengan jumlah deskriptor keseluruhan berjumlah 8 dan hasilnya adalah 32.

b. Skor minimum  $1 \times 8 = 8$

Keterangan: skor minimum nilai tertingginya adalah 1, jadi dikalikan dengan jumlah deskriptor keseluruhan yang berjumlah 8 dan hasilnya adalah 8.

c. Rentang  $32 - 8 = 24$

Keterangan: rentang diperoleh dari jumlah skor maksimum dikurangi skor minimum.

d. Banyak kriteria adalah 4 tingkatan yaitu tidak mampu, kurang mampu, mampu dan sangat mampu.

e. Panjang kelas interval  $24 : 4 = 6$

Keterangan panjang interval diperoleh dari hasil rentang dibagi dengan banyak kriteria. Adapun klasifikasi skor konsentrasi belajar anak adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.6**  
**Klasifikasi Skor Konsentrasi Belajar Anak**

No	Kelas Interval	Klasifikasi Penilaian
1.	26-31	Sangat Mampu Berkonsentrasi
2.	20-25	Mampu Berkonsentrasi
3.	14-19	Kurang Mampu Berkonsentrasi
4.	8-13	Tidak Mampu Berkonsentrasi

Sudjiono (2005:324) menjelaskan tujuan utama dari analisis data adalah:

Untuk meringkas data dalam bentuk yang mudah dipahami dan mudah ditafsirkan sehingga hubungan antara masalah penelitian dapat dipelajari dan diuji. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dengan mengorganisasikan dan ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

### 1) Uji Normalitas

Hipotesis yang diajukan adalah:  $H_0 = \text{Sampel berdistribusi normal}$ ,  $H_1 = \text{Sampel berdistribusi tidak normal}$ . Dalam menentukan uji normalitas, penguji menggunakan program SPSS 20 dalam mengolah data.

### 2) Uji Kesamaan Dua Variansi (Homogenitas)

Uji kesamaan dua variansi dilakukan untuk melihat apakah data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen homogen atau tidak, uji ini dilakukan dengan cara bantuan program SPSS 20.

### 3) Uji Hipotesis

Adapun teknik analisis data dilakukan dengan cara membandingkan hasil rerata *pretest* dan *posttest* kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) dan memakai metode statistik uji-t. Seperti berikut ini:

- a) Mencari rerata nilai tes awal ( $O_1$ )/ *pretest*
- b) Mencari rerata nilai tes akhir ( $O_2$ )/ *posttest*
- c) Menghitung perbedaan rerata dengan uji-t dengan rumus sebagai berikut ini:

$$t = \frac{M_1 - M_2}{SE_{m_1 - m_2}}$$

Keterangan:

$M_1$  : *Mean* (rata-rata) skor kelompok eksperimen

$M_2$  : *Mean* (rata-rata) skor kelompok kontrol

SE : standar error kedua kelompok (eksperimen dan kontrol).  
(Sudijono, 2005:314).

Harga t hitung dibandingkan dengan harga kritik t pada tabel taraf signifikansi. Apabila t hitung ( $t_0$ ) besar nilainya dari t tabel ( $t_t$ ), maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, artinya media *wire game* efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak. Tapi apabila harga t hitung ( $t_0$ ) kecil dari harga t tabel ( $t_t$ ), maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak, artinya media *wire game* tidak efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Penelitian

Berdasarkan hasil rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dilakukan pengumpulan data tentang media *wire game* untuk melihat efektivitasnya terhadap kemampuan konsentrasi belajar anak di kelompok B TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar. Data yang diperoleh tersebut berasal dari *pretest* dan *posttest* penelitian, *pretest* dan *posttest* menggunakan delapan butir instrumen penelitian, dengan alternatif penilaian masing-masing instrumen itu yaitu: (1) tidak mampu berkonsentrasi (TMB) diberi skor 1; (2) kurang mampu berkonsentrasi (KMB) diberi skor 2; (3) mampu berkonsentrasi (MB) diberi skor 3; dan sangat mampu berkonsentrasi (SMB) diberi skor 4.

Penelitian ini dilakukan delapan kali pertemuan, enam kali pertemuan kelompok eksperimen (B4) terdiri dari satu kali *pretest* lalu dilanjutkan *treatment* empat kali diakhiri dengan *posttest*. Kelompok kontrol (B5) dua kali pertemuan terdiri dari satu kali *pretest* dan diakhiri dengan *post-test*. Berdasarkan hasil pengolahan data instrumen awal, ditemukan permasalahan nyata yaitu kurangnya konsentrasi belajar anak, hal ini tampak dari masih banyaknya anak yang belum mampu memusatkan perhatian selama 5 menit dalam kegiatan pembelajaran, anak kurang aktif dalam memperhatikan dan menanggapi setiap penjelasan serta pertanyaan dari guru, dan juga guru menggunakan media yang konvensional sehingga media pembelajaran kurang menarik. Terkait dengan permasalahan konsentrasi belajar anak maka peneliti akan menyajikan hasil penelitian yang menggunakan media *wire game* dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak. Untuk mengawali kegiatan penelitian maka berdasarkan kisi-kisi instrument terlebih dahulu ditetapkan kelompok eksperimen diberikan *treatment* menggunakan media *wire game* dan kelompok kontrol tidak diberikan *treatment*. Adapun hasil dari pengolahan kisi-kisi tersebut adalah sebagai berikut ini:

## 1. Deskripsi Data Hasil *Pretest* (Kemampuan Awal) Kemampuan Konsentrasi Belajar Anak di Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

### a. Data Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen

Data yang diperoleh dari kelompok B4 di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar dengan jumlah anak sebanyak 12 orang anak. Setelah diperoleh hasil *pretest* konsentrasi belajar anak tersebut dapat dilihat dalam tabel 4.1 sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Gambaran Konsentrasi Belajar Anak Lokal B4 di TK Negeri Pembina (*Pretest*)**

No	Kode Anak	Butir Item								Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	MD	2	2	2	2	2	1	2	2	15	KMB
2	MFF	2	2	2	1	1	2	2	2	14	KMB
3	FS	2	2	3	1	2	1	2	2	15	KMB
4	MH	2	2	1	2	1	2	3	3	16	KMB
5	NSW	2	1	1	2	1	1	2	2	12	TMB
6	DQA	2	1	2	2	2	1	1	2	13	TMB
7	ROF	2	2	2	1	1	2	2	2	14	KMB
8	ZKP	1	2	2	1	2	2	2	2	14	KMB
9	VR	2	1	1	2	2	2	2	2	14	KMB
10	Aaf	2	1	1	2	3	1	1	2	13	TMB
11	GA	2	2	2	2	2	1	2	2	15	KMB
12	MDS	2	2	1	1	2	2	1	1	12	TMB
<b>Jumlah</b>		<b>23</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>19</b>	<b>21</b>	<b>18</b>	<b>22</b>	<b>24</b>	<b>167</b>	
		<b>Rata-rata</b>								<b>13,91</b>	TMB

Dari tabel di atas diperoleh skor yang tinggi adalah 16 dan 12 skor terendah. Berdasarkan hasil *pretest* tersebut tergambar bahwa diantara 12 orang tersebut 8 diantaranya kurang mampu berkonsentrasi dalam belajar yaitu MD, MFF, FS, MH, ROF, ZKP, VR, GA dan 4 orang tidak mampu berkonsentrasi dalam belajar yaitu NSW, DQA, AA, MDS artinya konsentrasi belajar anak yang masih rendah.

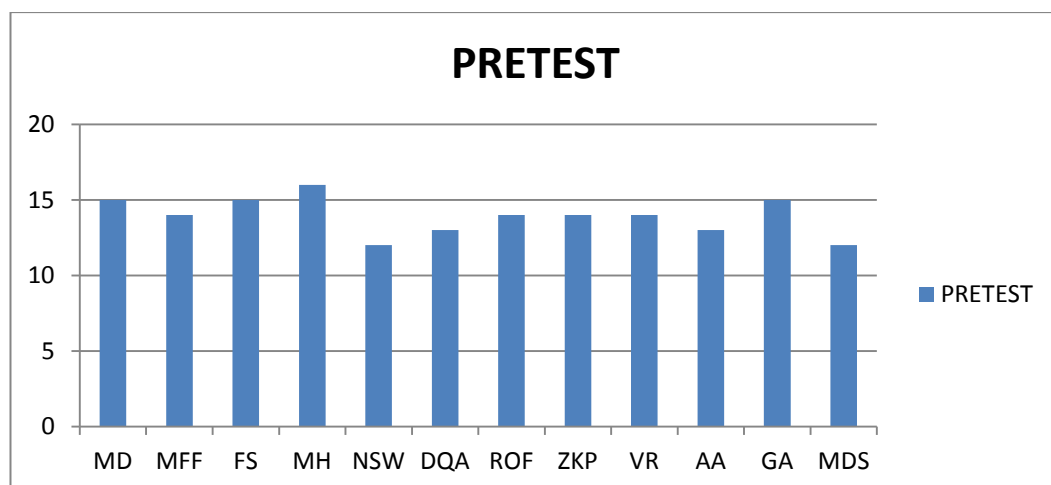
Selanjutnya rangkuman distribusi frekuensi data *pretest* konsentrasi belajar anak disusun dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Data *Pretest* Konsentrasi Belajar Anak Di TK Negeri Pembina**

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
1	26-31	-	-	SMB
2	20-25	-	-	MB
3	14-19	8	66,66 %	KMB
4	8-13	4	33,33 %	TMB
Jumlah		12	100	

Berdasarkan tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwa pada data *pretest* kelompok eksperimen belum ada konsentrasi belajar anak yang berkembang dengan baik. 8 orang anak dengan persentase 66,66 % yang konsentrasi belajarnya termasuk kategori kurang mampu berkonsentrasi yaitu MD, MFF, FS, MH, ROF, ZKP, VR dan GA. Sedangkan 4 orang anak dengan persentase 33,33 % yang konsentrasi belajarnya termasuk kategori tidak mampu yaitu NSW, DQA, AA dan MDS. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat berdasarkan grafik 4.1 dibawah ini:

**Grafik. 4.1**  
**Konsentrasi Belajar Anak di TK Negeri Pembina (*Pretest*)**



**b. Data Hasil *Pretest* Kelompok Kontrol**

Data yang diperoleh dari kelompok B5 di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar dengan jumlah anak sebanyak 12 orang anak. Setelah diperoleh hasil *pretest* konsentrasi belajar anak tersebut dapat dilihat dalam tabel 4.3 sebagai berikut:

**Tabel 4.3. Gambaran Konsentrasi Belajar Anak Lokal B5 di TK Negeri Pembina (*Pretest*)**

No	Kode Anak	Butir Item								Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	DS	1	2	2	2	2	1	2	2	14	KMB
2	MAJ	2	2	2	1	2	1	2	2	14	KMB
3	AD	2	2	1	1	1	2	1	1	11	TMB
4	PH	2	2	1	1	2	2	2	2	14	KMB
5	AAB	2	2	2	2	2	2	1	2	15	KMB
6	LAA	1	1	1	2	1	2	2	1	11	TMB
7	GD	1	1	2	1	2	1	1	1	10	TMB
8	AM	2	2	1	1	1	1	2	2	12	TMB
9	PFA	1	2	2	2	1	2	2	1	13	TMB
10	IHA	1	2	2	1	2	2	2	2	14	KMB
11	IY	1	2	2	2	2	2	2	2	15	TMB
12	FS	2	1	2	2	1	2	2	2	14	TMB
<b>Jumlah</b>		<b>18</b>	<b>21</b>	<b>20</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>20</b>	<b>157</b>	
<b>Rata-rata</b>										<b>13,08</b>	TMB

Dari tabel di atas diperoleh skor yang tinggi adalah 15 dan 10 skor terendah. Berdasarkan hasil *pretest* tersebut tergambar bahwa diantara 12 orang tersebut 5 diantaranya kurang mampu dalam belajar yaitu DS, MAJ, PH, AAB, IHA, IY dan 7 orang tidak mampu berkonsentrasi dalam belajar yaitu AD, LAA, GD, AM, PFA, IY, IHA tidak mampu berkonsentrasi artinya konsentrasi belajar anak masih rendah.

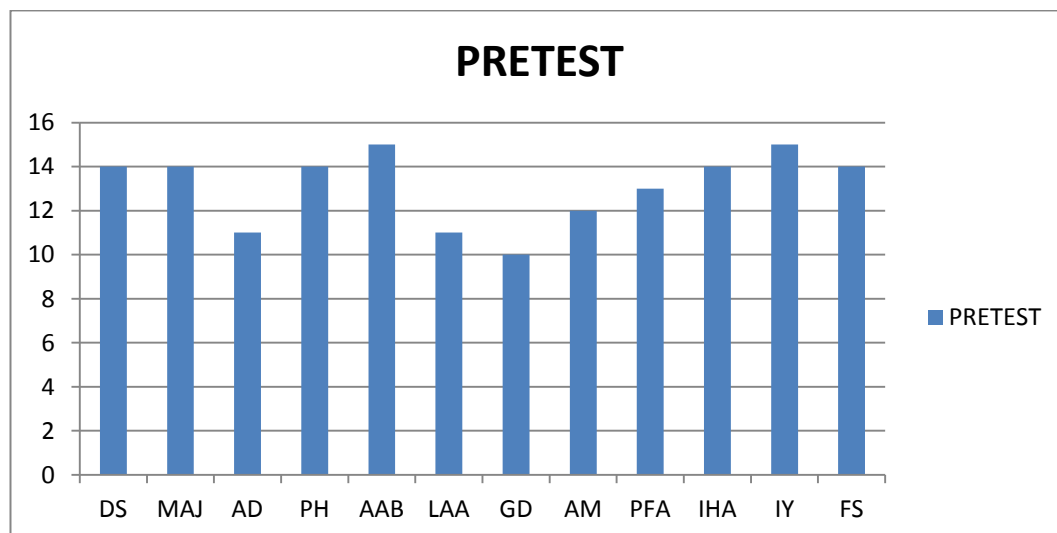
Selanjutnya rangkuman distribusi frekuensi data *pretest* konsentrasi belajar anak disusun dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

**Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Data *Pretest* Konsentrasi Belajar Anak Di TK Negeri Pembina**

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
1	26-31	-	-	SMB
2	20-25	-	-	MB
3	14-19	5	41,66 %	KMB
4	8-13	7	58,33 %	TMB
Jumlah		12	100	

Berdasarkan tabel 4.4 dapat disimpulkan bahwa pada data *pre-test* kelompok kontrol belum ada konsentrasi belajar anak yang berkembang dengan baik. 7 orang anak dengan persentase 58,33 % dengan konsentrasi belajar anak kategori tidak mampu berkonsentrasi yaitu AD, LAA, GD, AM, PFA, IY FS. Sedangkan 5 orang anak dengan persentase 41,66 % dengan konsentrasi belajar anak kategori kurang mampu yaitu DS, MAJ, PH, AAB, IHA tidak mampu berkonsentrasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat berdasarkan grafik 4.2 dibawah ini:

**Grafik. 4.2**  
**Konsentrasi Belajar Anak di TK Negeri Pembina (*Pretest*)**



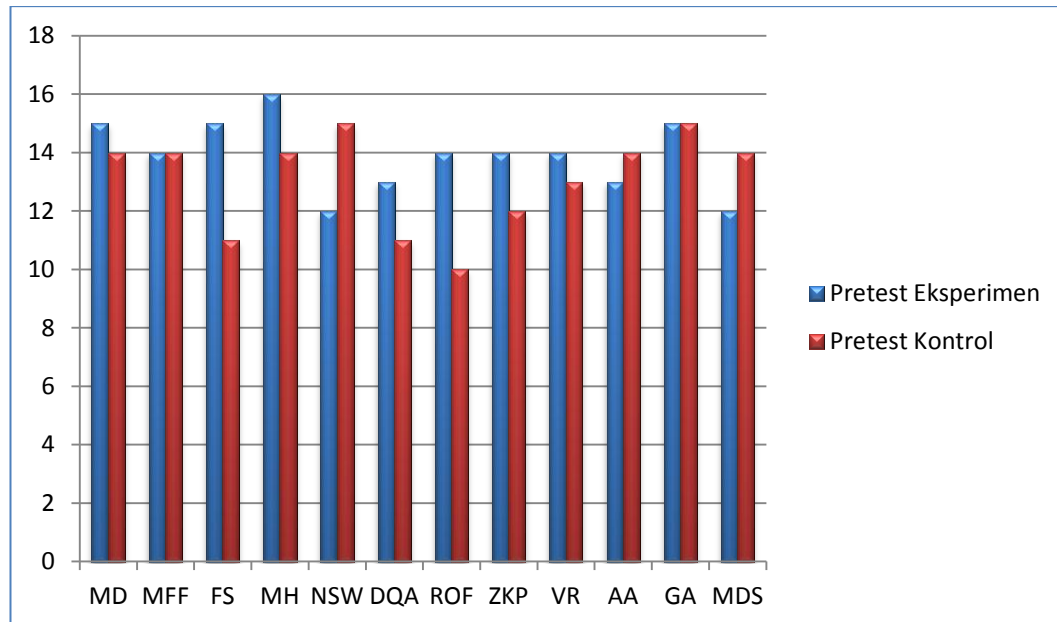
Dari hasil *pretest* kelompok B5, terlihat bagaimana konsentrasi belajar anak sebelum diberikan *treatment*, yakni anak masih kurang mampu dalam berkonsentrasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel 4.5 berikut ini:

**Tabel 4.5. Gambaran Hasil data *Pretest* Konsentrasi Belajar Anak Kelompok Ekperimen dan Kontrol**

No	Kelompok eksperimen		Kelompok kontrol	
	Kode anak	Skor total	Kode anak	Skor total
1	MD	15	DS	14
2	MFF	14	MAJ	14
3	FS	15	AD	11
4	MH	16	PH	14
5	NSW	12	AAB	15
6	DQA	13	LAA	11
7	ROF	14	GD	10
8	ZKP	14	AM	12
9	VR	14	PA	13
10	AA	13	IHA	14
11	GA	15	IY	15
12	MDS	12	FS	14
<b>Jumlah</b>		<b>167</b>	<b>Jumlah</b>	<b>157</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>13,91</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>13,08</b>

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai tertinggi adalah 16 dan nilai terendah adalah 10. Dengan rata-rata di kelompok eksperimen 13,91 dan di rata-rata kelompok kontrol 13,08. Adapun anak yang kurang dalam konsentrasi belajar, untuk itu perlu diberikan *treatment* untuk kelompok eksperimen. Dan kelompok kontrol hanya sebagai pembanding. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat berdasarkan grafik 4.3 dibawah ini berikut ini:

**Grafik. 4.3**  
**Perbandingan Konsentrasi Belajar Anak di TK Negeri Pembina**  
*(Eksperimen dan Kontrol)*



## 2. Deskripsi Data *Treatment* Kreativitas Anak Usia Dini

### a. Pelaksanaan *Treatment*

Pelaksanaan *treatment* dengan menggunakan media *wire game* untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak akan dilaksanakan sebanyak 4 kali. Adapun bentuk *treatment* yang diberikan sebagai berikut:

**Tabel 4.6. Jadwal *Treatment* Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Menggunakan Media *Wire Game***

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan yang Dilakukan	Waktu	Tempat Pelaksanaan
1	Rabu/ 14 Maret 2018	Memindahkan <i>beads</i> /manik dari ujung kawat ke kawat yang lainnya lalu memberikan pendapat terhadap permainan yang telah dimainkan (indikator no. 5 dan 6)	15-45 menit	Ruang kelas
2	Kamis/ 15 Maret 2018	Memainkan media <i>wire game</i> secara bergantian dengan	15-45 menit	Ruang kelas

		jumlah kawat dua buah dan Guru bertanya <i>beads/manik</i> yang telah dipindahkan (indikator no. 3 dan 7)		
3	Kamis/ 22 Maret 2018	Menanyakan kembali cara menggunakan media <i>wire game</i> dua kawat sebelum memainkan media <i>wire game</i> tiga kawat (indikator no. 1 dan 6)	15-45 menit	Ruang kelas
4	Jum'at/ 23 Maret 2018	Bergantian memainkan media <i>wie game</i> tiga kawat dengan memindahkan <i>beads/manik</i> sesuai dengan petunjuk secara bergantian (indikator no. 1 dan 4)	15-45 menit	Ruang kelas

### 1) *Treatment 1*

#### a) Persiapan

*Treatment* pertama dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2018 bertepatan pada hari Rabu kelompok B4 di TK Negeri Pembina mulai pukul 09.00 – 09.30 WIB, dengan jumlah anak 12 orang. Peneliti bekerja sama dengan guru kelompok B4 dalam memberikan *treatment* mengenai konsentrasi belajar anak menggunakan media *wire game*. Adapun bentuk persiapan yang dilakukan yaitu menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan yang akan dilakukan seperti media *wire game* dengan jumlah kawat dua buah, RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan tersebut seperti ruang kelas dan media yang akan digunakan, mengatur tempat duduk anak agar anak bisa duduk dengan rapi dan tertib.

#### b) Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan *treatment* pertama pada tanggal 14 Maret 2018 di kelompok B4 TK Negeri Pembina Kab.Tanah Datar. Sebelumnya guru datang dan menyambut anak di depan kelas dan anak akan datang mengucapkan salam dan menyalami gurunya. Setelah jam 08.00 guru mengajak anak untuk berbaris di halaman untuk membaca ikrar,

do'a sebelum belajar dan bernyanyi bersama. Setelah itu anak disuruh masuk kelas dengan tertib, sebelum memulai kegiatan, guru terlebih dulu menyiapkan tempat duduk untuk anak. Kemudian guru mengambil absen anak satu persatu dan mengajak anak untuk berdo'a, membaca ayat-ayat pendek. Guru memperkenalkan tentang tema tanaman dengan subtema buah (durian) pada hari itu kepada anak. Setelah itu baru guru jelaskan kegiatan selanjutnya tentang tujuan pembelajaran. Pada *treatment* pertama ini, guru mengajak anak untuk memperhatikan guru dalam menyiapkan media terlebih dahulu setelah itu guru mengatur tempat duduk anak agar anak bisa duduk dengan tertib, lalu guru menarik perhatian anak terlebih dahulu dengan mengajak anak bernyanyi bersama, sehingga anak dapat fokus untuk melihat ke depan. Guru kemudian meminta anak untuk memindahkan satu demi satu balok/*beads* yang ada ada dari ujung kawat keujung yang satunya dengan hati-hati. Kemudian pindahlah dengan *line* kawat yang lain. Lakukan hal tersebut secara terus menerus dengan balok/*beads* yang lain sampai selesai.

**Gambar. 4.1**

**Anak secara bergantian memainkan Media *Wire Game* dengan jumlah kawat dua buah**



c) Evaluasi

Pada kegiatan penutup peneliti melakukan pengamatan untuk melihat konsentrasi belajar anak. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dalam kegiatan awal sampai penutup, peneliti melihat masih banyak konsentrasi

belajar anak yang belum meningkat. Hal ini tampak pada item pernyataan nomor satu yaitu terdapat 2 orang anak tidak mampu mendengarkan penjelasan dari guru terkait cara menggunakan media *wire game* dengan baik yaitu NSW, DQA dan 10 orang anak dengan item pernyataan nomor enam yaitu anak kurang mampu dalam menyampaikan pernyataan terkait kegiatan yang dilakukan menggunakan media *wire game* yaitu MD, MFF, FS, MH, ROF, ZKP, VR, AA, GA, MDS, sedangkan kategori mampu dan sangat mampu belum ada.

Berdasarkan gambaran *treatment* pertama ini tergambar bahwa terdapat 2 orang anak yang tidak mampu mendengarkan penjelasan dari guru terkait cara menggunakan media *wire game* dan masih terdapat 10 orang anak yang anak belum mampu menyampaikan pernyataan terkait kegiatan yang telah dilakukan dengan media *wire game*. Hasil evaluasi dari *treatment* pertama ini akan dijadikan landasan dalam melaksanakan *treatment* selanjutnya.

**Tabel 4.7. Data Konsentrasi Belajar Anak pada *Treatment 1***

No	Kode Anak	Butir Item								Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	MD	2	2	3	2	2	2	2	2	17	KMB
2	MFF	2	2	2	1	1	2	2	2	14	KMB
3	FS	2	2	1	2	1	2	3	3	16	KMB
4	MH	2	2	3	2	2	1	2	2	16	KMB
5	ROF	2	3	3	2	1	1	2	2	16	KMB
6	ZKP	2	2	2	1	2	1	2	2	14	KMB
7	VR	2	3	2	2	2	2	2	2	17	KMB
8	AA	2	2	2	1	2	1	2	2	14	KMB
9	GA	2	2	1	1	2	2	3	2	15	KMB
10	MDS	2	2	2	1	1	2	2	2	14	KMB
11	NSW	2	1	2	2	2	1	1	2	13	TMB
12	DQA	2	1	1	2	3	1	1	2	13	TMB
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	<b>19</b>	<b>21</b>	<b>18</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>179</b>	
<b>Rata-rata</b>										<b>14,91</b>	

Dari tabel di atas, dapat dilihat perolehan skor tertinggi adalah 17 dan skor terendah adalah 13 dengan rata-rata 14,91. Adapun konsentrasi belajar anak yang termasuk dalam kategori tidak mampu sebanyak 2 orang yaitu (DQA, NSW), kategori kurang mampu sebanyak 10 orang anak yaitu (MD, MFF, FS, MH, ROF, ZKP, VR, AA, GA, MDS). Sedangkan kategori mampu dan sangat mampu belum ada. Dari data di atas dapat dilihat bahwa konsentrasi belajar anak setelah diberi *treatment* di TK Negeri Pembina masih rendah.

## 2) *Treatment 2*

### a) Persiapan

*Treatment* kedua dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2018 di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar pada pukul 09.00-09.30 WIB, dengan jumlah anak 12 orang. Sebelum kegiatan dilakukan peneliti terlebih dahulu menyiapkan semua fasilitas yang menunjang dalam kegiatan yang akan dilaksanakan, adapun bentuk persiapan sebelum kegiatan dilaksanakan, yaitu sebagai berikut: pelaksanaan *treatment* kedua ini peneliti masih menggunakan media *wire game* dengan jumlah kawat dua buah, menyiapkan RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian), mengatur ruangan kelas dan menyiapkan tempat duduk untuk anak terakhir menyiapkan media *wire game* yang akan digunakan dalam penelitian.

### b) Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan *treatment 2* pada tanggal 15 Maret 2018 di kelompok B4 TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar. Sebelumnya guru datang dan menyambut anak di depan kelas dan anak akan datang mengucapkan salam dan menyalami gurunya. Setelah jam 08.00 guru mengajak anak untuk berbaris di halaman sekolah untuk membaca do'a sebelum belajar dan bernyanyi bersama. Setelah itu anak disuruh masuk kelas dengan tertib, sebelum memulai kegiatan, guru terlebih dulu menyiapkan tempat duduk untuk anak. Kemudian guru mengambil absen

anak satu persatu dan mengajak anak untuk berdo'a, membaca ayat-ayat pendek. Dan guru memperkenalkan tentang tema tanaman dengan sub tema tanaman hias (bunga) pada hari itu kepada anak. Setelah itu baru guru jelaskan kegiatan selanjutnya tentang tujuan pembelajaran. Pada *treatment* kedua ini, guru meminta anak untuk memindahkan satu persatu *beads/manik* dengan berbagai bentuk dari ujung kawat ke kawat yang satunya.usahakan agar tangan anak tdak menyentuh kawat. Anak diminta untuk berhati-hati saat harus melepaskan *beads/manik* yang dipegang agar menghindari kaat yang melintang. Lakukan hal yang sama pada *beads/manik* yang lain sampai selesai.

**Gambar. 4.2**

**Anak memainkan media *wire game* secara bergantian dengan jumlah kawat dua buah dan Guru bertanya *beads/manik* yang telah dipindahkan**



c) Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, setelah guru menjelaskan cara menggunakan media *wire game* guru meminta anak untuk mencoba satu persatu setelah melakukan kegiatan tersebut anak menyampaikan pernyataan terkait kegiatan yang telah dilakukan dengan menggunakan media *wire game*. *Treatment* kedua ini untuk item pernyataan mampu menyampaikan pernyataan terkait kegiatan yang telah dilakukan menggunakan media *wire game* masih belum ada anak yang mendapat kategori tertinggi yaitu sangat

mampu berkonsentrasi. Namun pada *treatment* ini sudah ada 5 orang anak yang mampu berkonsentrasi dalam memberikan pernyataan terkait kegiatan yang telah dilakukan menggunakan media *wire game* ini terdapat 5 orang anak yaitu MD, FS, MH, ROF, VR sedangkan untuk kategori kurang mampu berkonsentrasi pada item pernyataan nomor dua yaitu anak mampu fokus terhadap media *wire game* selama kegiatan berlangsung hanya terdapat 7 orang anak yaitu MFF, DQA, ZKP, AA, GA, MDS, NSW.

**Tabel 4.8. Data Konsentrasi Belajar Anak pada *Treatment 2***

No	Kode Anak	Butir Item								Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	MD	2	2	3	2	2	3	3	3	20	MB
2	MFF	2	3	2	2	2	2	2	3	18	KMB
3	FS	2	2	2	3	2	3	3	3	20	MB
4	MH	3	2	3	3	3	2	3	2	21	MB
5	DQA	2	2	2	2	3	2	2	2	17	KMB
6	ROF	2	3	3	3	3	2	2	3	21	MB
7	ZKP	2	3	3	2	2	2	3	2	19	KMB
8	VR	3	3	3	2	2	2	3	3	21	MB
9	AA	2	2	2	2	2	2	3	3	18	KMB
10	GA	3	2	2	2	3	2	3	2	19	KMB
11	MDS	2	3	2	2	2	2	2	2	17	KMB
12	NSW	2	2	2	2	2	2	2	2	16	KMB
<b>Jumlah</b>		<b>27</b>	<b>29</b>	<b>29</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>26</b>	<b>31</b>	<b>30</b>	<b>227</b>	
<b>Rata-rata</b>										<b>18,91</b>	

Dari tabel di atas, dapat dilihat perolehan skor tertinggi adalah 21 dan skor terendah adalah 16 dengan rata-rata 18,91. Adapun konsentrasi belajar anak yang termasuk dalam kategori mampu sebanyak 5 orang yaitu (MD, FS, MH, ROF, VR), kategori kurang mampu sebanyak 7 orang anak yaitu (MFF, DQA, ZKP, AA, GA, MDS, NSW). Meskipun dalam *treatment* kedua ini masih belum ada anak yang mencapai kategori sangat mampu namun dari data di atas dapat dilihat bahwa konsentrasi belajar anak setelah diberi *treatment* di

TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar sudah mulai meningkat. hasil evaluasi dari *treatment* kedua ini akan dijadikan landasan dalam melaksanakan *treatment* selanjutnya.

### 3) *Treatment 3*

#### a) Persiapan

*Treatment* ketiga dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2018 di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar pada pukul 09.00-09.30 WIB, dengan jumlah anak 12 orang. Sebelum kegiatan dilakukan peneliti terlebih dahulu menyiapkan semua fasilitas yang menunjang dalam kegiatan yang akan dilaksanakan, adapun bentuk perencanaan sebelum kegiatan dilaksanakan, yaitu sebagai berikut: menyiapkan RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian), menyiapkan ruangan kelas dan mengatur tempat duduk anak serta menyiapkan media *wire game* dengan jumlah kawat tiga buah.

#### b) Pelaksanaan

Kegiatan pembukaan guru terlebih dahulu menyiapkan media yang akan digunakan, memperkenalkan tentang tema tanaman dengan subtema tanaman perdu. Setelah anak masuk kedalam proses kegiatan peneliti mengatur posisi tempat duduknya, guru mengajak anak untuk memperhatikan media *wire game*, setelah itu guru meminta anak untuk memainkan media *wire game* dengan jumlah kawat tiga buah dengan cara memindahkan *beads/manik* dari ujung keujung kawat yang lain dengan berhati-hati agar pada saat anak melepas *beads/manik* yang dipegang tidak menyentuh kawat yang melintang. Disinilah tingkat kesulitannya yaitu anak dimint menemukan balok/manik yang tadi dipegangnya. Setelah selesai, pindahlah dengan *line* kawat yang lain. Lakukan hal yang sama pada *beads/manik* yang lain hingga semua selesai.

**Gambar 4.3.**  
**Guru bertanya kepada anak cara menggunakan media *wire game* yang telah dilakukan dan menjelaskan media *wire game* dengan tiga kawat**



c) Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan, setelah anak mencoba melakukan permainan dengan media *wire game* selanjutnya guru bertanya kepada anak cara menggunakan media *wire game* melalui kegiatan diskusi bersama yang terdapat pada item pernyataan nomor tujuh yaitu anak mampu menjawab pertanyaan dari guru berdasarkan diskusi yang telah dilakukan terdapat 10 orang anak dengan kategori mampu serta untuk item pernyataan nomor lima yaitu anak mampu memberikan pendapat terhadap kegiatan yang telah dilakukan sebelum masuk pada media *wire game* dengan jumlah kawat tiga buah hanya terdapat 2 orang

anak. Guru menanyakan kepada anak dan meminta pendapat anak secara satu persatu memberikan pendapat dan tanggapannya mengenai media *wire game* dengan dua buah kawat. Hasil evaluasi dari *treatment* ketiga ini akan dijadikan landasan dalam melaksanakan *treatment* selanjutnya.

**Tabel 4.9. Data Konsentrasi Belajar Anak pada *Treatment 3***

No	Kode Anak	Butir Item								Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	MD	3	3	3	3	3	3	3	3	24	MB
2	MFF	2	3	3	3	2	2	3	3	21	MB
3	FS	2	3	3	3	3	3	3	3	23	MB
4	MH	3	3	3	3	3	2	4	4	25	MB
5	DQA	2	2	2	2	3	2	3	3	19	KMB
6	ROF	3	3	3	3	3	2	3	3	23	MB
7	ZKP	3	3	3	3	2	2	4	2	22	MB
8	VR	3	4	4	3	3	2	3	3	25	MB
9	AA	3	3	3	3	2	2	3	3	22	MB
10	GA	3	3	2	2	3	2	3	3	21	MB
11	MDS	3	3	2	2	2	2	3	3	20	MB
12	NSW	2	3	3	2	2	2	2	2	18	KMB
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>	<b>36</b>	<b>34</b>	<b>32</b>	<b>31</b>	<b>22</b>	<b>37</b>	<b>35</b>	<b>263</b>	
<b>Rata-rata</b>										<b>21,91</b>	

Dari tabel di atas, dapat dilihat perolehan skor tertinggi adalah 25 dan skor terendah adalah 18 dengan rata-rata 21,91. Adapun konsentrasi belajar anak yang termasuk dalam kategori mampu berkonsentrasi sebanyak 10 orang, dan kategori kurang mampu sebanyak 2 orang sedangkan untuk kategori sangat mampu berkonsentrasi belum ada. Dari data di atas dapat dilihat bahwa konsentrasi belajar anak setelah diberi *treatment* kedua di TK Negeri Pembina mulai meningkat dengan baik.

#### 4) *Treatment 4*

##### a) Persiapan

*Treatment* keempat dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2018 di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar pada pukul 09.00-09.30 WIB, dengan jumlah anak 12 orang. Sebelum kegiatan dilakukan peneliti terlebih dahulu menyiapkan semua fasilitas yang menunjang dalam kegiatan yang akan dilaksanakan, adapun bentuk perencanaan sebelum kegiatan dilaksanakan, yaitu sebagai berikut: menyiapkan RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian). menyiapkan media *wire game* dengan jumlah kawat tiga buah, mengatur tempat duduk anak dan menyiapkan ruangan kelas yang aman dan nyaman.

##### b) Pelaksanaan

Pada kegiatan pembukaan guru terlebih dahulu menyiapkan media *wire game*, memperkenalkan tentang tema tanaman dengan subtema tanaman hias. Setelah anak masuk kedalam proses kegiatan, peneliti mengajak anak untuk memperhatikan media *wire game* yang akan digunakan, setelah itu guru meminta anak untuk memainkan media *wire game* yang jumlah kawat tiga buah dengan cara yang sama dengan media *wire game* yang jumlah kawat dua buah yaitu memindahkan satu persatu *beads/* manik dari ujung kawat ke ujung kawat yang lainnya. Anak diminta untuk mengingat dan kembali *beads/*manik yang telah mereka pindahkan dan berhati-hati ketika melepas *beads/*manik untuk menghindari kawat yang melintang.

**Gambar 4.4. Anak memainkan media *wire game* dengan jumlah kawat tiga buah secara bergantian**



c) Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan, setelah selesai memainkan media *wire game* lalu anak tersebut diminta untuk menjelaskan kepada guru dan teman-temannya jalur kawat warna apa yang telah dilaluinya dan *beads*/manik berbentuk apa yang telah dimainkannya. *Treatment* keempat ini terdapat 6 orang anak yang sangat mampu dalam memberikan tanggapan terkait cara menggunakan media *wire game* baik yang dua kawat maupun tiga kawat. Sedangkan untuk 6 orang anak dapat dikategorikan telah mampu untuk bertanya kepada guru terkait cara menggunakan media *wire game* tiga kawat.

**Tabel 4.10. Data Konsentrasi Belajar Anak pada *Treatment 4***

No	Kode Anak	Butir Item								Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	MD	3	4	4	3	3	3	3	4	27	SMB
2	MFF	3	4	3	3	3	3	3	4	26	MB
3	FS	3	3	4	3	3	3	4	4	27	SMB
4	MH	3	3	4	4	3	3	3	4	27	SMB
5	DQA	2	3	3	3	3	3	4	3	24	MB
6	ROF	3	3	4	3	3	4	4	4	28	SMB

7	ZKP	3	3	3	3	3	3	4	3	25	MB
8	VR	3	4	4	3	3	3	4	4	28	SMB
9	AA	3	3	3	3	3	2	3	4	24	MB
10	GA	3	3	3	3	3	3	3	4	25	SMB
11	MDS	3	3	3	2	3	3	4	3	24	MB
12	NSW	3	3	3	3	3	2	2	3	22	MB
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>	<b>39</b>	<b>41</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	<b>35</b>	<b>41</b>	<b>44</b>	<b>307</b>	
<b>Rata-rata</b>										<b>25,58</b>	

Dari tabel di atas, dapat dilihat perolehan skor tertinggi adalah 28 dan skor terendah adalah 22 dengan rata-rata 25,58. Pada *treatment* keempat ini konsentrasi belajar anak meningkat sangat tinggi dimana yang termasuk dalam kategori sangat mampu berkonsentrasi sebanyak 6 orang, sedangkan untuk kategori mampu berkonsentrasi sebanyak 6 orang anak. Dari data di atas dapat dilihat bahwa konsentrasi belajar anak setelah diberi *treatment* keempat di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar mulai meningkat dengan baik.

### 3. Deskripsi Data *Posttest* Konsentrasi Belajar Anak di Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Setelah hasil dari *treatment* yang dilakukan sebanyak empat kali pada kelompok eksperimen, dan dilakukan *posttest* untuk melihat nilai akhir dari penelitian ini, maka di dapat langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *treatment* dari kelompok eksperimen tersebut dengan melakukan uji statistik (uji-t) untuk melihat efektif atau tidak efektif media *wire game* yang digunakan pada penelitian ini. Hal ini digunakan untuk melihat peningkatan yang dilakukan setelah *treatment* dilaksanakan, Uji-t dilakukan untuk melihat konsentrasi belajar anak menggunakan media *wire game* yang dilakukan setelah *treatment* dilakukan. Dan *posttest* dilakukan kepada kedua kelompok untuk melihat hasil akhir dari tes yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**a. Hasil data *posttest* kelompok eksperimen**

Data yang diperoleh dari kelompok B4 di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar dengan jumlah anak sebanyak 12 orang. Setelah diperoleh hasil *posttest* konsentrasi belajar anak melalui media *wire* game tersebut dapat dilihat dalam tabel 4.11 sebagai berikut:

**Tabel 4.11. Data *Posttest* Kelompok B4**

No	Kode Anak	Butir Item								Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	MD	3	4	4	3	3	3	4	4	28	SMB
2	MFF	3	4	4	3	3	3	3	4	27	SMB
3	FS	3	3	4	3	4	3	4	4	28	SMB
4	MH	3	3	4	4	3	4	4	4	29	SMB
5	DQA	3	3	3	3	3	3	4	3	25	MB
6	ROF	3	3	4	3	3	4	4	4	28	SMB
7	ZKP	3	3	3	3	3	4	4	4	27	SMB
8	VR	3	4	4	3	3	4	4	4	29	SMB
9	AA	3	3	3	3	3	3	3	4	25	MB
10	GA	3	3	3	3	3	3	3	4	25	SMB
11	MDS	3	4	4	3	3	3	4	3	27	SMB
12	NSW	3	3	3	3	3	3	3	3	24	MB
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>	<b>39</b>	<b>41</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	<b>35</b>	<b>41</b>	<b>44</b>	<b>322</b>	
<b>Rata-rata</b>										<b>26,83</b>	

Dari tabel di atas diperoleh skor yang tinggi adalah 29 dan 24 skor terendah. Berdasarkan hasil *posttest* tersebut tergambar bahwa diantara 12 orang tersebut 9 diantaranya sangat mampu berkonsentrasi, dan 3 orang anak mampu berkonsentrasi artinya konsentrasi belajar anak sudah meningkat dan berkembang dengan rata-rata 26,83.

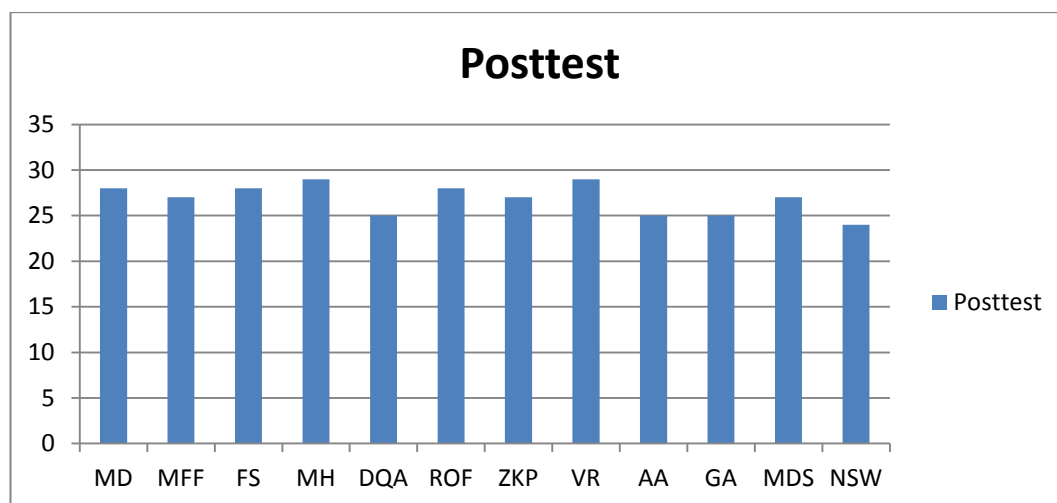
Selanjutnya rangkuman distribusi frekuensi data *posttest* konsentrasi belajar anak disusun dalam tabel 4.12 sebagai berikut:

**Tabel 4.12. Distribusi Frekuensi Data *Posttest* Konsentrasi Belajar Anak Di TK Negeri Pembina**

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
1	26-31	9	75,00 %	SMB
2	20-25	3	25,00 %	MB
3	14-19	-	-	KMB
4	8-13	-	-	TMB
Jumlah		12	100	

Berdasarkan tabel 4.12 dapat disimpulkan bahwa pada data *posttest* kelompok eksperimen konsentrasi belajar anak telah meningkat dengan baik. 9 orang anak dengan persentase 75,00 % dengan kategori sangat mampu, sedangkan 3 orang anak dengan persentase 25,00 % dengan kategori mampu.

**Grafik. 4.4**  
**Data Konsentrasi Belajar Anak di TK Negeri Pembina (*Posttest*)**



Berdasarkan grafik di atas terdapat 9 orang anak dengan konsentrasi belajar dikategorikan sangat mampu, sedangkan 3 orang anak dengan konsentrasi belajar dikategorikan mampu. Selanjutnya hasil dari perolehan nilai *pretest*, *treatment 1*, *treatment 2*, *treatment 3*, *treatment 4* dan *posttest* pada konsentrasi belajar anak menggunakan media *wire game* dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel. 4.13**  
**Hasil Perolehan Nilai *Pretest*, *Treatment 1*, *Treatment 2*, *Treatment 3*, *Treatment 4* dan *Posttest* Di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar**

No	Kode Anak	Pretest	Treatment				Posttest
			1	2	3	4	
1	MD	15	17	20	24	27	28
2	MFF	14	14	18	21	26	27
3	FS	15	16	20	23	27	28
4	MH	16	16	21	25	27	29
5	DQA	12	16	17	19	24	25
6	ROF	13	14	21	23	28	28
7	ZKP	14	17	19	22	25	27
8	VR	14	14	21	25	28	29
9	AA	14	15	18	22	24	25
10	GA	13	14	19	21	25	25
11	MDS	15	13	17	20	24	27
12	NSW	12	13	16	18	22	24
<b>Total</b>		<b>167</b>	<b>179</b>	<b>227</b>	<b>263</b>	<b>307</b>	<b>322</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>13,91</b>	<b>14,91</b>	<b>18,91</b>	<b>21,91</b>	<b>25,58</b>	<b>26,83</b>

Dari tabel 4.13 di atas, dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar anak menggunakan media *wire game* pada tabel *pretest*, *treatment 1,2,3,4* dan *posttest* mengalami peningkatan di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar.

**b. Hasil data *posttest* kelompok kontrol**

Data yang diperoleh dari kelompok B5 di TK Negeri Pembina dengan jumlah anak sebanyak 12 orang. Setelah diperoleh hasil *posttest* konsentrasi belajar anak tanpa menggunakan media *wire game* tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4.14. Data *Posttest* Kelompok B5**

No	Kode Anak	Butir Item								Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	DS	2	2	2	2	2	2	2	2	16	KMB
2	MAJ	2	2	2	2	2	1	2	2	15	KMB

3	AD	2	2	1	2	1	2	1	2	13	TMB
4	PH	2	2	2	1	2	2	2	3	16	KMB
5	AAB	2	2	2	2	2	2	1	2	15	KMB
6	LAA	2	2	1	2	1	1	2	2	13	TMB
7	GD	2	2	2	1	2	2	2	2	15	KMB
8	AM	2	2	2	2	2	2	2	2	16	KMB
9	PFA	2	2	2	2	1	2	2	2	15	KMB
10	IHA	2	2	2	1	2	2	2	2	15	KMB
11	IY	2	2	2	2	2	2	2	3	17	KMB
12	FS	2	2	2	2	2	2	2	3	17	KMB
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	<b>22</b>	<b>17</b>	<b>23</b>	<b>23</b>	<b>29</b>	<b>190</b>	
<b>Rata-rata</b>										<b>15,83</b>	<b>KMB</b>

Dari tabel di atas diperoleh skor yang tinggi adalah 17 dan 13 skor terendah. Berdasarkan hasil *posttest* tersebut tergambar bahwa diantara 10 orang tersebut diantaranya kurang mampu dalam konsentrasi belajar, 2 orang anak konsentrasi belajar dikategorikan tidak mampu. Selanjutnya rangkuman di distribusi frekuensi data *posttest* konsentrasi belajar anak disusun dalam tabel 4.15 berikut:

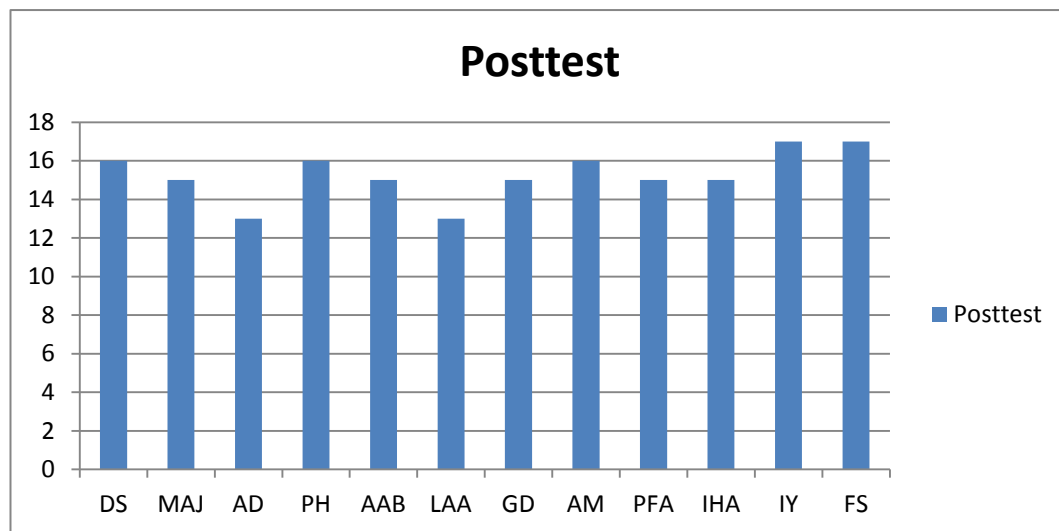
**Tabel. 4.15**  
**Distribusi Frekuensi Data *Posttest* Konsentrasi Belajar Anak Tanpa Menggunakan Media *Wire Game* di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar**

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
1	26-31	-	-	SMB
2	20-25	-	-	MB
3	14-19	10	83,33 %	KMB
4	8-13	2	16,66 %	TMB
Jumlah		12	100	

Berdasarkan tabel 4.15 dapat disimpulkan bahwa pada data *posttest* kelompok kontrol konsentrasi belajar anak kurang meningkat dengan baik tanpa menggunakan media *wire game*. 10 orang anak dengan persentase

83,33% termasuk kategori kurang mampu, sedangkan 2 orang anak dengan persentase 16,66% termasuk kategori tidak mampu.

**Grafik. 4.5**  
**Data Konsentrasi Belajar Anak di TK Negeri Pembina (*Posttest*)**



Berdasarkan grafik diatas terdapat 10 orang anak dengan persentase 83,33 % dengan konsentrasi belajar anak dengan kategori kurang mampu. Sedangkan 2 orang anak dengan persentase 16,66 % dengan konsentrasi belajar anak dengan kategori tidak mampu. Dari hasil *posttest* kelompok B4 dan B5, terlihat bagaimana kemampuan anak setelah diberikan *treatment*, yakni anak telah mampu konsentrasi dalam belajar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel 4.16 berikut ini:

**Tabel 4.16. Gambaran Hasil data *Posttest* Konsentrasi Belajar Anak Kelompok Ekperimen dan Kontrol**

No	Kelompok eksperimen		Kelompok kontrol	
	Kode anak	Skor total	Kode anak	Skor total
1	MD	28	DS	16
2	MFF	27	MAJ	15
3	FS	28	AD	13
4	MH	29	PH	16
5	NSW	25	AAB	15

6	DQA	28	LAA	13
7	ROF	27	GD	15
8	ZKP	29	AM	16
9	VR	25	PA	15
10	AA	25	IHA	15
11	GA	27	IY	17
12	MDS	24	FS	17
<b>Jumlah</b>		<b>322</b>	<b>Jumlah</b>	<b>183</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>26,83</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>15,25</b>

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai tertinggi adalah 29 dan nilai terendah adalah 24. Dengan rata-rata di kelompok eksperimen 26,83 dan di rata-rata kelompok kontrol 15,25. Jadi dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar anak menggunakan media *wire game* mengalami peningkatan dari pada menggunakan pendekatan biasa saja.

#### 4. Data Perbandingan Nilai Hasil Konsentrasi Belajar Anak antara *Pretest* Dan *Posttest*

Setelah diketahui hasil *pretest* dan *posttest* tersebut, maka selanjutnya dilakukan uji statistic (uji-t) untuk melihat apakah media *wire game* efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar. Sebelum itu perlu diketahui dahulu perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini tentang perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan, disajikan sebagai berikut:

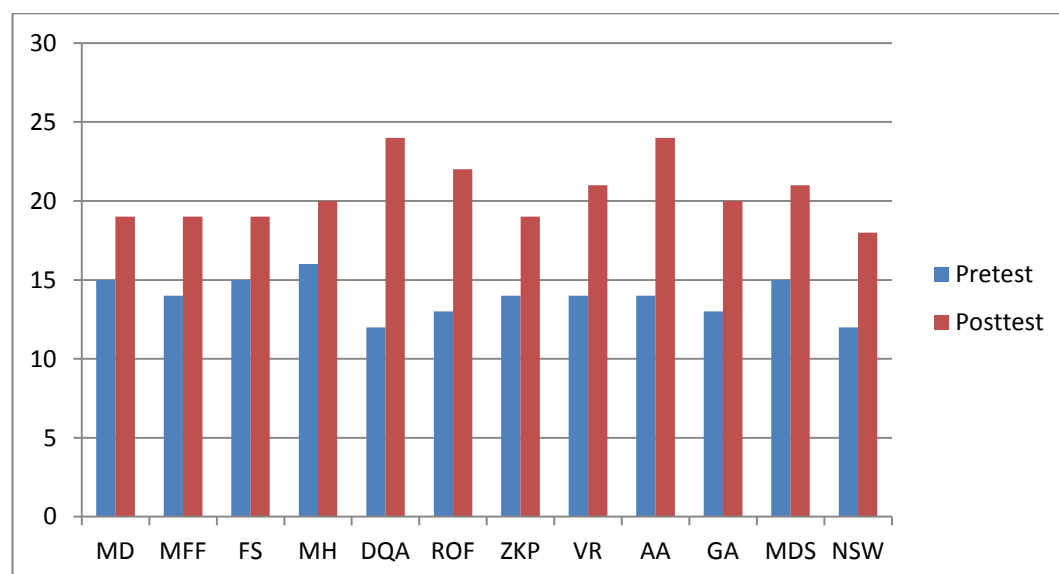
**Tabel 4.17. Perbandingan Skor Konsentrasi Belajar Anak antara *Pretest* & *Posttest* Sebelum Dan Sesudah diberi *Treatment***

No	Kelompok eksperimen			
	Kode anak	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
1	MD	15	19	4
2	MFF	14	19	5
3	FS	15	19	4

4	MH	16	20	4
5	DQA	12	24	12
6	ROF	13	22	9
7	ZKP	14	19	5
8	VR	14	21	7
9	AA	14	24	10
10	GA	13	20	7
11	MDS	15	21	6
12	NSW	12	18	6
<b>Jumlah</b>		<b>167</b>	<b>246</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>13,91</b>	<b>20,50</b>	

Hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel diatas dimana pada tabel tersebut terdapat perubahan nilai dari tes pertama dan pada tes terakhir, namun peningkatan yang dialami oleh kelompok kontrol tidak sama hasilnya peningkatannya dengan kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan sebanyak empat kali. Sedangkan perbandingan untuk kelompok kontrol dapat dilihat pada grafik 4.6 berikut ini:

**Grafik 4.6. Perbandingan Konsentrasi Belajar Anak di TK Negeri Pembina (*Pretest* dan *Posttest*) Kelompok Eksperimen**

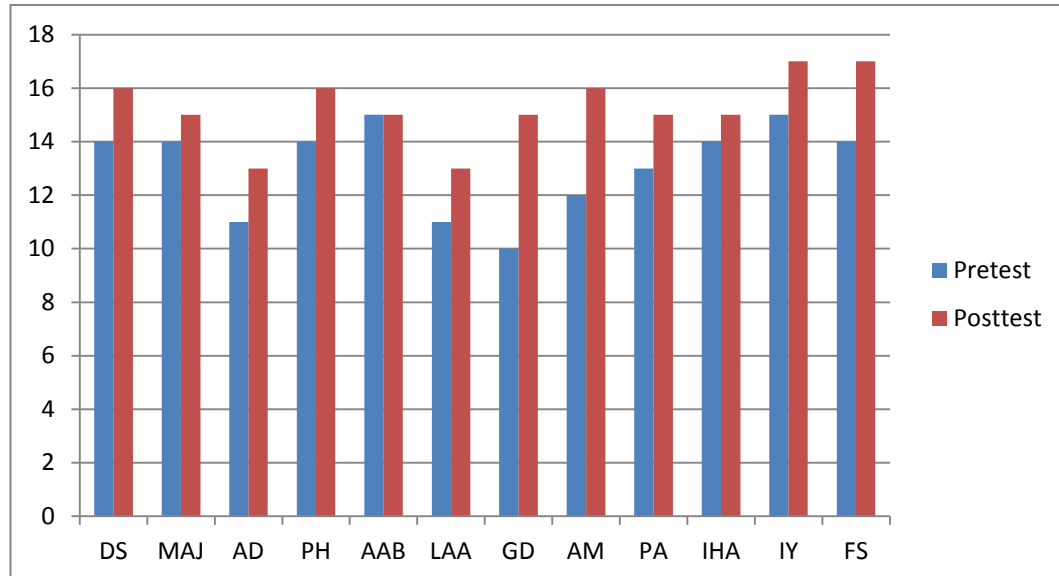


**Tabel. 4.18**  
**Perbandingan Skor Konsentrasi Belajar Anak Antara *Pretest* & *Posttest* tanpa *Treatment***

No	Kelompok Kontrol tanpa <i>Treatment</i>			
	Kode anak	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
1	DS	14	16	2
2	MAJ	14	15	1
3	AD	11	13	2
4	PH	14	16	2
5	AAB	15	15	0
6	LAA	11	13	2
7	GD	10	15	5
8	AM	12	16	4
9	PA	13	15	2
10	IHA	14	15	1
11	IY	15	17	2
12	FS	14	17	3
<b>Jumlah</b>		<b>157</b>	<b>183</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>13,08</b>	<b>15,25</b>	

Hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel di atas dimana pada tabel tersebut terdapat perubahan nilai dari tes pertama dan pada tes terakhir, namun peningkatan yang dialami oleh kelompok kontrol tidak sama hasilnya peningkatannya dengan kelompok eksperimen yang mendapatkan *treatment* sebanyak empat kali. Sedangkan perbandingan untuk kelompok kontrol dapat dilihat pada grafik 4.7 di berikut ini:

**Grafik 4.7. Perbandingan Konsentrasi Belajar Anak antara *Pretest* & *Posttest* Kelompok Kontrol**



Berdasarkan tabel dan grafik di atas terlihat jelas bahwa terjadinya peningkatan pada konsentrasi belajar anak, pada kelompok eksperimen sebelum dilakukan *treatment* nilai rata-ratanya adalah 13,91 setelah diberikan 4 kali *treatment* nilai rata-rata meningkat menjadi 20,50. Begitu juga dengan kelompok kontrol nilai rata-rata 13,08 tanpa diberikan perlakuan menjadi 15,25. Tabel dan grafik menggambarkan bahwa semua anak mengalami peningkatan pada konsentrasi belajar anak. Ketika diketahui hasil *pretest* dan *posttest* maka untuk melihat signifikan atau tidaknya peningkatan pada konsentrasi belajar anak menggunakan media *wire game* dilakukan dengan analisis uji beda (*uji-t*).

## **B. Uji Persyaratan Analisis Data**

Analisis data hasil belajar anak bertujuan untuk menarik kesimpulan tentang data yang telah diperoleh dari tes hasil belajar. Untuk menarik kesimpulan tentang data yang diperoleh dari tes hasil belajar dilakukan analisis secara statistik. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 20.

## 1. Data Berdistribusi Normal

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan data yang berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat pada tabel tentang uji normalitas di bawah ini:

**Tabel 4.19. Uji Normalitas Experimen**

No	Kelompok eksperimen	
	Kode Anak	Skor Total
1	MD	15
2	MFF	14
3	FS	15
4	MH	16
5	DQA	12
6	ROF	13
7	ZKP	14
8	VR	14
9	AA	14
10	GA	13
11	MDS	15
12	NSW	12
<b>Jumlah</b>		<b>167</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>13,91</b>

**Tests of Normality**

	X	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Y	2,00	,193	12	,200 <sup>*</sup>	,934	12	,421

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil tes normalitas di atas menjelaskan bahwa dengan Kolmogorov-Smirnov data yang diperoleh adalah  $2,00 > 0,05$ . Artinya 2,00 lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Pada Shapiro-Wilk data yang

diperoleh adalah  $4,21 > 0,05$ . Artinya  $4,21$  lebih dari  $0,05$  maka data tersebut normal.

**Tabel 4.20. Uji Normalitas Kontrol**

No	Kelompok Kontrol	
	Kode anak	Skor total
1	DS	14
2	MAJ	14
3	AD	11
4	PH	14
5	AAB	15
6	LAA	11
7	GD	10
8	AM	12
9	PA	13
10	IHA	14
11	IY	15
12	FS	14
	<b>Jumlah</b>	<b>157</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>13,08</b>

**Tests of Normality**

	X	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Y	2,00	,291	12	,006	,868	12	,062

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil tes normalitas di atas menjelaskan bahwa dengan Kolmogorov-Smirnov data yang diperoleh adalah  $0,06 > 0,05$ . Artinya  $0,06$  lebih dari  $0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal. Pada Shapiro-Wilk data yang diperoleh adalah  $0,62 > 0,05$ . Artinya  $0,62$  lebih dari  $0,05$  maka data tersebut normal.

## 2. Uji Homogenitas

Untuk mencari nilai yang berdistribusi homogen antara nilai *pre-test* dan *posttest* pada kelompok eksperimen, peneliti menggunakan SPSS 20. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini tentang uji homogenitas.

**Test of Homogeneity of Variances**

Y

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,076	3	7	,419

Ujian homogenitas bertujuan untuk melihat apakah sampel mempunyai variasi homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas yang diperoleh adalah 4,19. Dengan demikian dapat disimpulkan data sampel memiliki data homogen.

## C. Uji Hipotesis

Selanjutnya setelah sampel berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen maka dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan cara menggunakan uji-t. Hal ini digunakan untuk melihat pengaruh yang dilakukan setelah *treatment* dilaksanakan, uji-t dilakukan untuk melihat efektivitas media *wire game* dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak, yang dilakukan setelah *treatment* diberikan. Dan *posttest* dilakukan kepada kedua kelompok untuk melihat hasil akhir dari tes yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kontrol.

Dalam rangka menjawab rumusan masalah maka uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji “t”. Sebelum dilaksanakan uji “t” maka terlebih dahulu dibuat tabel perhitungan untuk memperoleh nilai “t” sebagai berikut:

**Tabel 4.21. Perhitungan untuk Memperoleh “t” dalam Rangka Menguji Kebenaran Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) Eksperimen\**

No	Kode anak	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	D	D <sup>2</sup>
1	MD	15	19	-4	16
2	MFF	14	19	-5	25
3	FS	15	19	-4	16
4	MH	16	20	-4	16

5	DQA	12	24	-12	144
6	ROF	13	22	-9	81
7	ZKP	14	19	-5	25
8	VR	14	21	-7	49
9	AA	14	24	-10	100
10	GA	13	20	-7	49
11	MDS	15	21	-6	36
12	NSW	12	18	-6	36
<b>Jumlah</b>		<b>167</b>	<b>246</b>	<b><math>\Sigma D = -79</math></b>	<b><math>\Sigma D^2 = 593</math></b>
<b>Rata-rata</b>		<b>13,91</b>	<b>20,50</b>	<b>6,58</b>	<b>49,41</b>

**Tabel 4.22. Perhitungan untuk Memperoleh “t” dalam Rangka Menguji Kebenaran Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) Kontrol**

No	Kode anak	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	D	D <sup>2</sup>
1	DS	14	16	-2	4
2	MAJ	14	15	-1	1
3	AD	11	13	-2	4
4	PH	14	16	-2	4
5	AAB	15	15	0	0
6	LAA	11	13	-2	4
7	GD	10	15	-5	25
8	AM	12	16	-4	16
9	PA	13	15	-2	4
10	IHA	14	15	-1	1
11	IY	15	17	-2	4
12	FS	14	17	-3	9
<b>Jumlah</b>		<b>157</b>	<b>183</b>	<b><math>\Sigma D = -26</math></b>	<b><math>\Sigma D^2 = 76</math></b>
<b>Rata-rata</b>		<b>13,08</b>	<b>15,25</b>	<b>2,16</b>	<b>6,33</b>

Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data dengan model sampel ini adalah:

1. Mencari *mean* dari masing-masing kelompok (eksperimen dan kontrol

Mencari  $M^1$  (kelompok eksperimen (X)) =  $M_1 = \sum \frac{X}{N^1}$

$$M_1 = \frac{246}{12} = 20,50$$

$$\text{Mencari } M^2 \text{ (kelompok kontrol ( Y) ) } = M_2 = \sum \frac{Y}{N^2}$$

$$M_2 = \frac{183}{12} = 15,25$$

2. Mencari deviasi standar dari masing-masing kelompok

a. Deviasi standar kelompok eksperimen dan kontrol

$$\begin{aligned} SD_x &= \sqrt{\frac{\sum x^2}{N^1}} & SD_y &= \sqrt{\frac{\sum y^2}{N^2}} \\ &= \sqrt{\frac{593}{12}} & &= \sqrt{\frac{76}{12}} \\ &= \sqrt{49,41} & &= \sqrt{6,33} \\ &= 7,02 & &= 2,51 \end{aligned}$$

3. Mencari standar error

a. Standar error kelompok eksperimen

$$\begin{aligned} SE_{M1} &= \frac{SD_x}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{7,02}{3,31} = 2,12 \end{aligned}$$

b. Standar error kelompok kontrol

$$\begin{aligned} SE_{M2} &= \frac{SD_y}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{2,51}{3,31} = 0,75 \end{aligned}$$

Standar error  $SE_{M^1 - M^2}$

$$\begin{aligned} SE_{M^1 - M^2} &= \sqrt{SE_{M1}^2 + SE_{M2}^2} = \sqrt{2,12^2 + 0,75^2} \\ &= \sqrt{4,49 + 0,56} \\ &= \sqrt{5,05} \\ &= 2,24 \end{aligned}$$

4. Mencari harga  $t_0$  dengan rumus berikut ini:

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SEm_1 - m_2}$$

$$t_0 = \frac{20,50 - 15,25}{2,24}$$

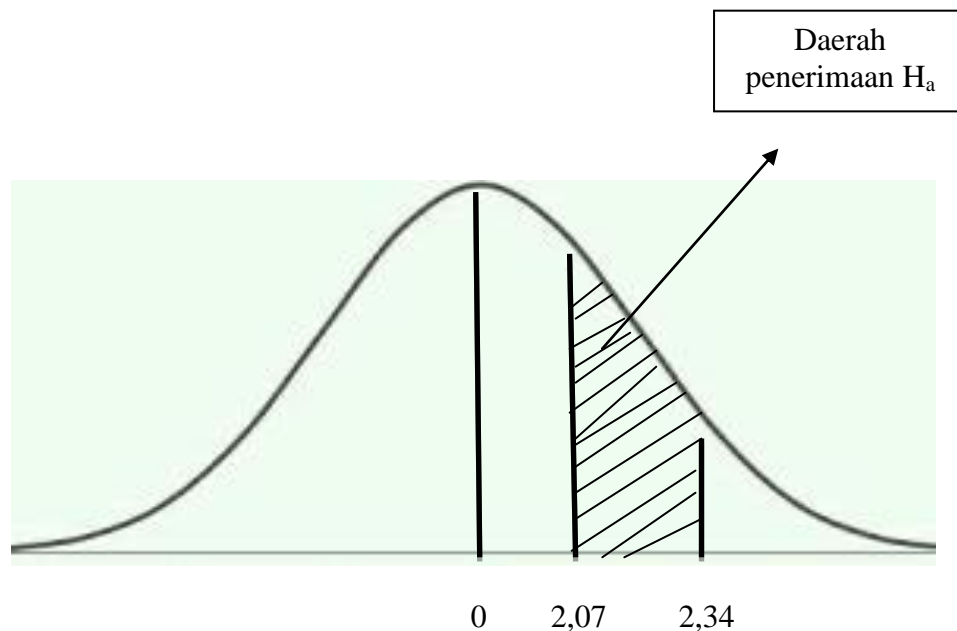
$$t_0 = 2,34$$

$$df = (N_1 + N_2) - 2$$

$$= (12 + 12) - 2 = 22 \text{ (2,07)}$$

Berdasarkan hasil analisis data statistik di atas, maka didapat bahwa harga “ $t_0$ ” untuk konsentrasi belajar anak = 2,34 sedangkan  $t_t = 2,07$  pada taraf signifikan 5%. Adapun nilai  $t_t$  pada taraf signifikan 1% yaitu 2,82. Kemudian dengan membandingkan hasil dari  $t$  hitung ( $t_0$ ) dengan  $t$  tabel maka dapat dianalisa bahwa  $t_0$  besar dari  $t_t$  ( $t_0 > t_t$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, ini berarti bahwa media *wire game* efektivitas dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar.

**Gambar 4.5. Kurva Statistik**



Dengan demikian, kurva di atas menjelaskan bahwa harga  $t_0$  berada pada daerah penerimaan ( $H_a$ ) dapat disimpulkan bahwa hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dikarenakan “ $t_t$ ” lebih kecil dari “ $t_0$ ” yaitu  $2,07 < 2,34$  menyatakan bahwa  $H_a$

diterima artinya terdapat efektivitas media *wire game* dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar, sehingga *treatment* yang diberikan pada anak tentang penggunaan media *wire game* terdapat pengaruh yang signifikan.

#### **D. Pembahasan**

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas terlihat bahwa hasil kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen sebelum dilakukan *treatment* nilai rata-ratanya adalah 13,91 setelah diberikan 4 kali *treatment* nilai rata-rata meningkat menjadi 20,50. Begitu juga dengan kelompok kontrol nilai rata-rata 13,08 tanpa diberikan perlakuan menjadi 15,25. Jadi dapat dipahami bahwa semua anak mengalami peningkatan terhadap konsentrasi belajar anak.

Selanjutnya perbandingan hasil *posttest* kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, nilai tertinggi kelompok eksperimen adalah 24 dengan rata-rata 2,0 sedangkan nilai di kelompok kontrol adalah 17 dengan rata-rata 1,4. Nilai tertinggi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda. Peran guru sebagai pelaksana disaat memulai dan mengakhiri pembelajaran dengan telah terlaksana dengan baik. Pada kelompok eksperimen, anak yang mendapatkan nilai 24 ada 2 orang anak, sedangkan pada kelompok kontrol nilai tertinggi hanya sampai 17. Hal ini disebabkan karena anak di kelompok kontrol tersebut tidak serius dalam mengikuti pembelajaran, dikarenakan saat guru mengajarkan masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional.

Nilai terendah pada kelompok eksperimen yaitu nilai 18 ada 1 orang anak dan pada kelompok kontrol yaitu nilai 13 ada 2 orang anak. Nilai terendah pada kedua kelompok tidak terlalu signifikan, hal ini disebabkan karena masih ada anak yang kurang konsentrasi dalam proses pembelajaran, seperti banyaknya anak yang bermain saat belajar, anak tidak fokus terhadap materi yang disampaikan serta beberapa anak belum mampu untuk menyampaikan pendapatnya. Hal ini disebabkan oleh media dan metode yang digunakan kurang menarik minat anak untuk fokus dan konsentrasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media

pembelajaran yang menarik dan efektif akan menarik perhatian anak untuk belajar serta fokus terhadap materi yang diberikan. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/ NEA) dalam Sardiman (2014:7) memiliki pengertian tentang media yaitu:

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa dengan adanya media dalam pembelajaran akan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat untuk mengikuti pembelajaran. Sudjana (2015:2) menjelaskan ada beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Uraian di atas menjelaskan bahwa media merupakan hal yang penting dalam pembelajaran karena akan menarik perhatian siswa yang dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik dan jelas.

Jadi berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang menyatakan bahwa penggunaan media *wire game* tidak efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak ditolak. Sementara itu, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan bahwa penggunaan media *wire game* tidak efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak diterima.

Artinya media *wire game* efektivitas dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar pada signifikan 5%. Selama *treatment* pertama sampai keempat dilakukan terdapat beberapa anak yang mampu memberikan tanggapan secara tepat melalui respon lisan yaitu pada item pernyataan memberikan pendapat terhadap kegiatan yang telah dilakukan baik media *wire game* dua kawat maupun yang tiga kawat, banyak anak yang mampu untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan meskipun jawaban yang diberikan hanya seputar itu-itu saja dalam penyampaian kalimatnya. Namun pada item pernyataan fokus terhadap media *wire game* banyak anak yang masih lengah dan jenuh dalam memperhatikan temannya menggunakan media *wire game* tersebut karena disebabkan kurangnya media *wire game* dalam penelitian ini sehingga anak antri dalam memainkannya yang berakibat kepada anak merasa bosan ketika menunggu temannya yang lain.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar yang telah dilaksanakan dalam rangka melihat efektivitas media *wire game* dalam meningkatkan konsentrasi belajar dapat disimpulkan: harga " $t_0$ " untuk konsentrasi belajar anak = 2,34 dengan df atau db 22, apabila kita lihat pada tabel nilai  $t_t$  dengan taraf signifikan 5% maka diperoleh harga kritik  $t_t$  sebesar 2, jadi  $2,34 > 2,07$ . Kemudian dengan membandingkan hasil dari  $t_0$  dengan  $t_t$  maka dapat dianalisa bahwa  $t_0$  besar dari  $t_t$  ( $t_0 > t_t$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, ini berarti bahwa penggunaan media *wire game* efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak.

#### **B. Implikasi**

Penelitian berimplikasi pada perkembangan teori/keilmuan pendidikan anak usia dini khususnya dalam pengembangan kognitif anak terkait cara meningkatkan konsentrasi belajar anak.

#### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar, dapat diajukan beberapa saran yang dapat bermanfaat bagi peningkatan pada konsentrasi belajar anak menggunakan media *wire game* dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak yaitu:

1. Disarankan kepada kepala sekolah untuk dapat menerapkan media *wire game* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak.
2. Disarankan kepada guru untuk dapat menggunakan media *wire game* sebagai salah satu media dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak serta guru hendaklah kreatif merancang pembelajaran agar materi yang disampaikan kepada anak menjadi menarik dan anak tidak merasa bosan.

3. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan variabel konsentrasi belajar anak dengan menggunakan subjek penelitian yang berbeda untuk mengentaskan setiap permasalahan konsentrasi belajar yang ada pada anak. Selain itu, juga dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi anak terutama dalam permasalahan konsentrasi belajar anak.
4. Dalam penelitian yang dilakukan penulis di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar terdapat keterbatasan dari segi alat atau media yang digunakan yaitu penulis hanya menggunakan media *wire game* dua kawat dan tiga kawat. Untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan media *wire game* dengan variasi baru dan jenis kawat yang lebih dari dua/ tiga buah.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Aisyah, S. 2014. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Banten: Universitas Terbuka
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asnawir & Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Dahar, R.W. 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Djamarah, S.B. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fajarwati, A. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah sesuai Pola Urutan Warna dan Bentuk Melalui Permainan Wire Game pada Kelompok B3 PAUD IT Iqra' Bandar Raya Kota Bengkulu*. Skripsi Sarjana PG PAUD Universitas Bengkulu
- Gunarti, W., Suryani, L., dan Muis, A. 2014. *Meode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hasanah, N. 2014. *Konsentrasi Belajar Kegiatan Origami dengan Menggunakan Metode Demonstrasi pada Anak Kelompok B di TK ABA Gedongkiwo Kecamatan Mantrijeron Yogyakarta*. Skripsi Sarjana PG PAUD Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2008. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Masitoh. 2009. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Makmun, A.S. 2003. *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyasa, H.E. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Nurjatmika, Y. 2012. *Ragam Aktivitas Harian untuk TK*. Jogjakarta: Diva Press
- Pujiati, N. 2014. *Pengaruh Three Colour Wire Game terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok A di TK Islam Plus Al-Muchlisi*. Skripsi Sarjana Universitas Negeri Surabaya
- Purwanto. 2010. *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan Pengembangan dan Pemanfaatan*. Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR
- Sardiman, A.M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Setiani, A.C. 2014. *Meningkatkan Konsentrasi Belajar melalui Layanan Bimbingan Konseling pada Siswa Kelas VI SDN 2 Karangcegak Kabupaten Purbalingga*. Skripsi Sarjana BK Universitas Surabaya
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, N. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudjono. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. JAKARTA: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Y.N. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Suyono & Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Undang-Undang Republik Indonesia Pasal 1 ayat 14 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*
- Undang-Undang Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 ayat 2