

## PENGARUH PERMAINAN SIAPA CEPAT DIA DAPAT TERHADAP KEMAMPUAN KONSENTRASI ANAK USIA 3-4 TAHUN DI KB TALENTA

FatimatuZZahroh<sup>1</sup>, Muhammad Nofan Zulfahmi<sup>2</sup>

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara  
[201340000164@unisnu.ac.id](mailto:201340000164@unisnu.ac.id)<sup>1</sup>, [nofan@unisnu.ac.id](mailto:nofan@unisnu.ac.id)<sup>2</sup>

Informasi Artikel	ABSTRAK
Kata Kunci: permainan siapa cepat dia dapat, konsentrasi, anak usia dini.	<p>Pada masa keemasan anak memasuki tahap awal perkembangannya, periode ini adalah waktu untuk menerima semua pengalaman serta pengetahuan untuk diserap secara optimal, perhatian khusus dari guru serta orang tua sangat diperlukan. Pendidikan pada anak usia dini berperan sebagai dasar yang mendasari tahap perkembangan selanjutnya. Sebagai landasan pendidikan usia dini tidak dapat diabaikan, melainkan harus direncanakan dan disiapkan sebaik-baiknya. Aspek dalam perkembangan anak usia dini mencakup bahasa, kognitif, emosional, motorik, dan seni dan agama, aspek ini tercakup dalam pendidikan yang tidak luput dalam keterbatasan kemampuan konsentrasi anak usia dini. Keterbatasan keterampilan koordinasi antara mata, telinga dan tangan pada anak, termasuk keterampilan penggunaan jari-jemari, menunjukkan tingkat kemampuan yang rendah, karena itu anak usia dini memerlukan optimalisasi kemampuan konsentrasi melalui pendekatan permainan Siapa Cepat Dia Dapat. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah permainan Siapa Cepat Dia Dapat mampu meningkatkan konsentrasi pada 20 anak di KB Talenta Mutih Wetan, Demak. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan eksperimen <i>One Group Pre test – Post test Design</i>. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi serta teknik analisis data yang digunakan adalah <i>Paired Simple T-test</i>. Hasil data <i>pre test</i> serta <i>post test</i> didapatkan meningkat secara signifikan. Dari rata-rata uji <i>pre test</i> didapatkan hasil = 31,15 dan uji <i>post test</i> = 43,70, Sedangkan uji <i>Paired Simple T-test</i> mendapatkan hasil = 0,000 &lt; 0,05. Dengan begitu penelitian ini H<sub>a</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak. Sehingga hasil yang didapatkan menunjukkan jika permainan Siapa Cepat Dia Dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan konsentrasi pada anak.</p>

### Keywords:

*Siapa cepat dia dapat game, concentration, early childhood.*

### ABSTRACT

*In the golden age children enter the initial stage of their development, this period where they receive all experience and knowledge to be absorbed optimally, special attention from teachers and parents is very necessary. Education in early childhood acts as a foundation for early childhood education, it cannot be ignored, but must be planned and prepared as best as possible. Aspects in early childhood development include language, cognitive, emotional, motoric, as well as art and religion, these aspects are included in education which cannot be separated from the limits of early childhood's ability to concentrate. Limited ability to coordinate between eyes, ears and hands in children, including skills in using fingers, shows a low level of ability, therefore young children need to optimize concentration abilities through a Siapa*



*Cepat Dia Dapat game approach. The aim of this research was to find out whether the Siapa Cepat Dia Dapat game was able to improve concentration in 20 children at the KB Talenta Mutih Wetan, Demak. This research uses quantitative methods with the experimental research type One Group Pre test - Post test Design. Data collection techniques use observation and data analysis techniques use Paired Simple T-test. Pre test and post test scores increased significantly. From the average pre test result obtained = 31,15 and post test = 43,70, Meanwhile, the Paired Simple T-test got results = 0,000 < 0,05. In this way, this research  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. So the results obtained show that Siapa Cepat Dia Dapat games influence the development of concentration abilities in young children.*

---

## **PENDAHULUAN**

Anak pada masa keemasan merupakan sekelompok individu yang mengalami perkembangan serta pertumbuhan yang berbeda-beda, baik perkembangan tubuh maupun biologis. Keterampilan bahasa, kognitif, sosial, seni, motorik kasar, motorik halus, serta agama juga mengalami perkembangan dan pertumbuhan pada masa ini. Saat ini, perlu fokus intensif pada pembangunan pendidikan untuk anak-anak pada usia dini, guru berperan sebagai pendorong dan pendukung. Tugas mereka adalah membimbing dan memberikan arahan untuk mengoptimalkan potensi anak, sehingga anak dapat mencapai kemandirian dalam kehidupannya (Watini, 2020).

Musbikin (2010: 35-36) menyatakan bahwa PAUD adalah lembaga pendidikan yang difokuskan pada anak ketika lahir sampai usia 6 tahun. Tujuannya adalah memberikan dorongan dalam pendidikan untuk memfasilitasi perkembangan dan pertumbuhan fisik serta mental, sehingga anak dapat siap menghadapi tahap pendidikan berikutnya.

Konsep pendidikan awal pada anak usia dini harus dipertimbangkan, terutama menggunakan penerapan pendekatan belajar seraya bermain untuk mencegah kejenuhan. Kemampuan konsentrasi saat belajar juga memiliki peran yang sangat penting pada tahap ini. Meskipun berada pada usia dini, penting untuk melatih kemampuan konsentrasi pada anak karena fase ini menjadi landasan untuk memaksimalkan potensinya saat memasuki masa sekolah. Gangguan dalam konsentrasi bisa menjadi hambatan proses belajar pada anak, mengakibatkan ketidakefektifan dalam mengikuti pelajaran. Anak menjadi rentan terhadap gangguan dari sekitarnya dan kesulitan untuk memfokuskan perhatian pada kegiatan yang sedang dijalankan. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang efektif juga dapat menyebabkan kekurangan variasi dalam proses belajar, meningkatkan risiko kebosanan pada anak. Kenyataan ini dapat berdampak negatif pada semangat belajar dan kemampuan konsentrasi anak. Oleh karena itu, perhatian perlu difokuskan pada konten materi pembelajaran dan proses memperolehnya. (Thosin Waskita dkk., 2022).

Guru harus dapat menyesuaikan diri dengan berbagai potensi yang dimiliki anak. Guru berkualitas juga memberikan contoh yang baik serta pengalaman positif

terhadap anak. Pengalaman yang diberikan kepada anak-anak dapat menentukan dan memengaruhi kemampuan mereka dalam menjumpai berbagai tantangan kehidupan di masa depan salah satunya dengan konsep pembelajaran yang menyenangkan (Wibawati et al., 2022).

Mempertimbangkan bahwa tingkat konsentrasi sangat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, jika seorang anak terkendala dalam kemampuan konsentrasi, maka proses belajarnya akan mengalami ketidakefektifan. Sebaliknya, anak yang dapat mempertahankan konsentrasi dengan baik akan lebih mampu memahami materi pembelajaran dan menangkap aspek-aspek krusial ketika belajar, sehingga mampu memahami secara baik (Manurung & Simatupang, 2019).

Menurut Slameto, seperti yang disampaikan oleh Rosyadi (2019 : 3), setiap individu pada dasarnya memiliki kemampuan dalam berkonsentrasi dan mampu ditingkatkan sebagai suatu kebiasaan, bukan merupakan bakat atau sifat yang sudah ada sejak lahir. Dengan memahami pentingnya memiliki keterampilan mengajar, guru perlu mengadopsi metode pembelajaran yang mampu meningkatkan konsentrasi dan kemampuan ingatan anak.

Berdasarkan hasil penelitian di KB Talenta menunjukkan adanya kesulitan belajar pada anak yang berkaitan dengan masalah konsentrasi. Fenomena ini terlihat saat guru memberikan pemaparan materi, (1) Tidak sedikit anak terlibat dalam percakapan dengan teman sebayanya di kelas sehingga tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru, (2) Guru sendiri mengeluhkan adanya kendala susah berkonsentrasi yang dapat menghambat proses pengajaran dalam kelas, (3) Gaya memberikan pengajaran si guru kepada anak masih terbatas hanya sekedar metode ceramah dan juga pemberian tugas melalui lembar kerja anak (LKA). Akibatnya, tingkat konsentrasi belajar anak selama pembelajaran belum optimal. Dengan mempertimbangkan beragam faktor yang bisa mengganggu konsentrasi belajar, baik dari dalam diri anak maupun faktor-faktor eksternal, tindakan yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah memberikan rangsangan atau stimulus di lingkungan belajar anak. Salah satu cara untuk memberikan stimulus di lingkungan belajar anak adalah dengan menerapkan cara pengajaran yang sesuai dan menarik bagi mereka. Salah satu cara agar tercapai tujuan ini dengan mengajak anak melakukan aktivitas bermain di tengah-tengah proses pembelajaran, bermain adalah aktivitas yang sering melibatkan aturan tertentu. Salah satu contohnya adalah permainan Siapa Cepat Dia Dapat (Kurniati, 2016).

Penelitian serupa yang terkait dengan Permainan Siapa Cepat Dia Dapat sudah pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya. Penelitian pertama yang diteliti oleh Euis Kurniati dan Risty Justicia (2016) dengan judul *“Siapa Cepat Dia Dapat” Teaching Game in Developing Early Childhood Discipline by Using a Teaching Model Based on Learning Culture, National Values, and Playing. (Case Study at a Kindergarten)* Persamaan dengan penelitian ini terletak pada jenis permainan sebagai landasan riset, sedangkan perbedaannya terletak pada prosedur riset yang diambil yakni dengan cara studi kasus maupun tujuan riset guna untuk meningkatkan kedisiplinan anak sehingga anak dapat hadir di sekolah tepat waktu.

Penelitian kedua oleh Sulis Purwanti (2023) yang berjudul Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Khoiriyah Desa Nguruan Kecamatan Soko Kabupaten Tuban. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada tercapainya tujuan yakni kenaikan konsentrasi pada anak di bawah umur 6 tahun (usia paud), sedangkan perbedaannya terletak pada model permainan yang diaplikasikan oleh guru serta kelompok umurnya dengan cakupan 5-6 tahun.

Perancangan Permainan Siapa Cepat Dia Dapat menggunakan koordinasi antara mata, telinga serta tangan sebagai berikut: 4 kartu warna atau *flashcard* (merah, kuning, hijau dan putih) disusun secara horizontal ditengah-tengah anak yang duduk saling berhadapan, sedangkan guru menginstruksikan gerakan tangan seperti pegang telinga, perut, kepala, hidung, mulut, mata, tepuk atas, dan tepuk bawah) dan diakhiri dengan mengambil kartu warna yang diinstruksikan, maka siapa yang tercepat mengambil kartu warna tersebut adalah pemenangnya.

Berdasarkan pembahasan di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi bagaimana kemampuan konsentrasi anak dengan rentan umur 3-4 tahun di KB Talenta berkembang melalui penggunaan Permainan Siapa Cepat Dia Dapat.

## **METODOLOGI**

Metode riset yang di gunakan disini yakni dengan metode kuantitatif yang mana peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen sebagai acuannya. Di sini *One Group Pre test – Post test Desain* yang akan diterapkan oleh peneliti, jenis penelitian eksperimen ini peneliti akan melibatkan dua kali pengukuran yakni *Pre test* serta *Post test*, sedangkan *Pre test* sendiri menggunakan pengukuran variabel Y dijalankan sebelum pemberian perlakuan (*treatment*) dan *post test* pengukuran variabel Y dijalankan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Desain dalam penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok eksperimen yaitu mendapatkan perlakuan (*treatment*) X, dan tidak terdapat kelompok kontrol serta kelompok pembandingan. Desain penelitian ini akan mengetahui perkembangan kemampuan konsentrasi dengan cara membandingkan antara perkembangan kemampuan konsentrasi anak baik sebelum maupun setelah diberikannya perlakuan.

Desain penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 1.** *Desain Penelitian*

<i>Pre test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post test</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> = nilai sebelum perlakuan diberikan

X = diberikan perlakuan

O<sub>2</sub> = nilai setelah perlakuan diberikan

Penelitian diadakan pada bulan Desember tahun 2023 di lembaga KB Talenta Mutih Wetan Demak jumlah 20 responden, dengan rincian 12 anak (Pr) dan 8 anak (Lk). Peneliti menggunakan metode *purposive sampling* untuk memilih sampel, yaitu mengambil sampel sederhana dan diberikan kesempatan dengan mempertimbangan karakteristik atau ciri-ciri khusus yang sama untuk seluruh responden (Sugiyono, 2019: 85).

**Tabel 2. Kriteria Nilai**

No	Kriteria	Nilai
1	Belum Berkembang (BB)	1
2	Mulai Berkembang (MB)	2
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Metode pengumpulan data dan rubrik penilaian pada penelitian perkembangan konsentrasi anak ini menggunakan observasi. Menurut peranan observer, observasi dapat dibagi menjadi dua, yaitu observasi *non* partisipan dan observasi partisipan. Metode ini menerapkan metode observasi partisipan yaitu peneliti ikut kegiatan yang dilakukan oleh sumber data serta instrumen yang digunakan terstruktur. Tujuan dari rubrik penilaian adalah agar peneliti mengetahui bagaimana perkembangan konsentrasi anak di KB Talenta. Pernyataan dari penilaian perkembangan konsentrasi ada 15 dengan, skala 1 belum berkembang (BB), skala 2 mulai berkembang (MB), skala 3 berkembang sesuai harapan (BSH), dan skala 4 berkembang sangat baik (BSB). Aspek indikator dari perkembangan konsentrasi adalah perilaku afektif, psikomotor serta kognitif.

Lembar observasi digunakan dalam penelitian ini, tujuan dari lembar observasi adalah untuk memperoleh data yang terkait dengan kegiatan permainan Siapa Cepat Dia Dapat. Sebelum diuji, kriteria validitas dan reliabilitas menjadi kriteria dalam sampel instrumen tersebut, instrumen penelitian akhir hanya menggunakan item-item soal yang menunjukkan kevalidan.

Uji validitas instrumen digunakan untuk menilai apakah soal yang dipergunakan peneliti untuk mengukur dan mengumpulkan data dari responden bersifat valid atau sesuai. Uji validitas item soal menggunakan korelasi *product moment*, perhitungan korelasi dibantu *software IBM SPSS Statistics 26*.

Rumus koefisien korelasi *product moment* :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi variabel  $x$  dengan variabel  $y$

$\sum XY$  = jumlah hasil perkalian antara variabel  $x$  dengan variabel  $y$

$X$  = jumlah nilai setiap item

$Y$  = jumlah nilai konstan

$N$  = jumlah subjek penelitian

Tingkat signifikansi sebesar 5% terpenuhi ketika hasil penghitungan menunjukkan bahwa nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , atau nilai  $Sig. < 0,05$ , maka butir soal nomor tersebut dianggap valid. Sebaliknya, jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , atau nilai  $Sig. > 0,05$ , maka butir soal nomor tersebut dianggap tidak valid. Pada distribusi nilai statistik dengan  $N=20$ , nilai  $r_{tabel}$  untuk tingkat signifikansi 5% adalah 0,444.

Uji reliabilitas instrumen bertujuan untuk menilai konsistensi instrumen saat pengukuran dilakukan berulang. Jika nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,60$ , maka soal dianggap reliabel. Sebaliknya, jika nilai *Cronbach's Alpha*  $< 0,60$ , maka soal dianggap tidak reliabel.

Uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* :

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Dimana ;

$$\sigma^2 = \frac{-\sum x^2 - \left( \frac{\sum x^2}{N} \right)}{N}$$

Keterangan :

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$n$  = banyaknya item soal

$\sum \sigma_i^2$  = jumlah varian skor tiap-tiap item

$\sigma_i^2$  = varian total

Sebelum uji *t-test* untuk mengetahui hasil perkembangan kemampuan konsentrasi pada anak, uji normalitas perlu dilakukan terlebih dahulu, tujuan uji normalitas yaitu untuk mengetahui seberapa normal distribusi data yang digunakan. Data yang dipergunakan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil penilaian menggunakan lembar observasi. Pada penelitian ini, normalitas data diuji menggunakan metode uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistics 26*. Hasil selanjutnya dilihat dari nilai *Sig.* yang didapatkan akan dilakukan pengambilan keputusan. Pengambilan keputusan dengan metode uji ini menyatakan bahwa jika nilai *Sig.*  $> 0,05$ , maka data dapat dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai *Sig.*  $< 0,05$ , dapat diinterpretasikan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Uji homogenitas merupakan syarat pengujian yang digunakan untuk bahan acuan dalam penentuan hasil uji statistik dari objek yang diteliti. Varian *Levene's Test of Equality of Error Variance* digunakan dalam penelitian ini untuk menguji homogenitas dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics 26*. Pedoman Keputusan yang diambil dalam uji homogenitas adalah apabila nilai *Sig.*  $< 0,05$ ,

kesimpulannya bahwa populasi data tidak homogen., dan jika nilai Sig. > 0,05, maka dikatakan populasi data homogen.

Uji *paired sample t-test* digunakan dalam menganalisis hasil hipotesis pada penelitian ini. Tujuan dari uji ini untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata antara dua pasang sampel, dua sampel yang dimaksud yaitu sampel yang sama namun mempunyai dua data. Uji *paired sample t-test* juga termasuk dari data parametrik, maka pedoman yang berlaku dalam statistik parametrik data penelitian harus berdistribusi normal. Panduan untuk mengambil keputusan uji *paired sample t-test* adalah menilai signifikansi berdasarkan hasil yang diperoleh dari *software IBM SPSS Statistics 26*. Apabila nilai Sig. (*2-tailed*) < 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) dapat ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dapat diterima. Sebaliknya, jika nilai Sig. (*2-tailed*) > 0,05, maka  $H_0$  dapat diterima dan  $H_a$  ditolak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Lembaga KB Talenta berlokasi di Jalan Letnan Azhari No. 01, Desa Mutih Wetan, Wedung, Demak, Jawa Tengah. Lembaga pendidikan ini berdiri pada tahun 2014, dan terletak di lingkungan balai Desa Mutih Wetan.

**Tabel 3.** *Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Usia Anak di KB Talenta (N=20)*

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	3 tahun	12	60,0
	4 tahun	8	40,0
	Total	20	100,0

Tabel tersebut mendiskripsikan usia responden pada penelitian, karena penelitian di KB Talenta berjenjang usia 3-4 tahun, maka hanya ada dua macam usia yaitu 3 dan 4 tahun. Hasil yang didapatkan dari distribusi frekuensi usia anak adalah usia 3 tahun 60,0% dengan jumlah 12 anak dan usia 4 tahun 40,0% dengan jumlah 8 anak.

**Tabel 4.** *Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Jenis Kelamin Anak di KB Talenta (N=20)*

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Laki-laki	8	40,0
	Perempuan	12	60,0
	Total	20	100,0

Tabel diatas mendiskripsikan jenis kelamin dari responden, pada penelitian ini didominasi oleh anak perempuan 60,0% dengan jumlah frekuensi 12 anak, dan laki-laki 40,0% dengan jumlah frekuensi 8 anak.

Jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah 20 anak, semua anak akan diberikan perlakuan (*treatment*) yang sama dengan menggunakan Permainan Siapa Cepat Dia Dapat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan Siapa Cepat Dia Dapat pada perkembangan konsentrasi pada anak. Dalam

penelitian ini perlakuan dilakukan sebanyak 6 kali, setelah pemberian perlakuan (*treatment*) peneliti menguji anak dengan uji *post test* untuk mengevaluasi efek dalam Permainan Siapa Cepat Dia Dapat.

Uji validitas dari instrumen soal yang sudah dibuat untuk mengetahui kesesuaian atau kevalidan dari soal yang telah digunakan, dengan hasil data sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Uji Validitas Soal Konsentrasi (N=20)

No	Variabel	$r_{hitung}$	$r_{tabel 5\%}$	Keterangan
1	Y1	0,603	0,444	Valid
2	Y2	0,700	0,444	Valid
3	Y3	0,610	0,444	Valid
4	Y4	0,446	0,444	Valid
5	Y5	0,684	0,444	Valid
6	Y6	0,613	0,444	Valid
7	Y7	0,649	0,444	Valid
8	Y8	0,638	0,444	Valid
9	Y9	0,304	0,444	Tidak Valid
10	Y10	0,351	0,444	Tidak Valid
11	Y11	0,610	0,444	Valid
12	Y12	0,482	0,444	Valid
13	Y13	0,570	0,444	Valid
14	Y14	0,348	0,444	Tidak Valid
15	Y15	0,792	0,444	Valid

Hasil uji validitas memperlihatkan nilai signifikasi dari setiap soal berjumlah 12 nilainya lebih besar dari 0,444, maka soal tersebut dikatakan valid. Sedangkan ada 3 soal dikatakan tidak valid karena nilainya lebih kecil dari 0,444, soal yang dikatakan tidak valid tidak akan dipergunakan pada penelitian selanjutnya.

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, untuk mengetahui reliabilitas setiap variabel, dengan hasil data sebagai berikut :

**Tabel 7.** Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,868	12

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics 26* ditabel atas, nilai  $\alpha$  untuk konsentrasi = 0,868 oleh karena nilai  $\alpha = 0,868 > 0,60$ , dan suatu data dikatakan reliabel jika nilai alpha lebih besar dari 0,60. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa soal konsentrasi tersebut dikatakan reliabel.

Berikut terdapat hasil *pre test* dan *post test* selama proses kegiatan permainan Siapa Cepat Dia Dapat terhadap kemampuan konsentrasi anak.



Data nilai awal *pre test* kemampuan konsentrasi sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), hasil yang didapat:

**Tabel 8. Nilai Pre Test**

No	Nama	Pre test
1	AAA	33
2	AFA	36
3	ANA	30
4	ACJ	28
5	AKZ	36
6	ANR	36
7	AAM	28
8	AKL	30
9	DAN	36
10	HAM	33
11	HNA	30
12	KAA	32
13	MHK	23
14	MDA	31
15	MNR	24
16	MUF	32
17	NA	28
18	NAN	31
19	NJ	36
20	SK	30

**Tabel 9. Descriptive Statistics Pre Test**

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pre test</i>	20	23	36	31,15	3,829
<i>Valid N (listwise)</i>	20				

Nilai minimum dari 20 anak diperoleh dengan 23 dan nilai maksimum 36 dengan nilai rata-rata 31,15, setelah mendapatkan data nilai tersebut, peneliti melakukan uji normalitas. Peneliti menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk menguji normalitas, karena jumlah responden hanya 20 anak. Berikut adalah hasil uji normalitas data *pre test* dibawah ini :

**Tabel 10. Uji Normalitas Pre Test**

<i>Tests of Normality</i>						
	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pre test</i>	0,143	20	.200*	0,938	20	0,221
* . This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Hipotesis yang diuji pada pengujian normalitas *pre test* yaitu :

$H_0$  = data *pre test* pada anak KB Talenta

$H_a$  = data *pre test* pada anak KB Talenta tidak berdistribusi normal.

Kriteria untuk membuat keputusan: Dengan menggunakan nilai Sig. *Shapiro-Wilk* kriteria pengambilan keputusan adalah: Jika nilai Sig. *Shapiro-Wilk* > 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) dapat diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak. Sebaliknya, jika nilai Sig. *Shapiro-Wilk* < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel *Test of Normality*, diketahui bahwa nilai Sig. *Shapiro-Wilk* sebesar = 0,221 > 0,05. Berdasarkan hasil ini, keputusan yang diambil adalah menerima  $H_0$  dan menolak  $H_a$ . Kesimpulannya bahwa data *pre test* memiliki distribusi normal. Dalam penelitian ini peneliti tidak membedakan anak-anak di KB Talenta dengan mengaplikasikan Permainan Siapa Cepat Dia Dapat. Media permainan ini di klaim layak diaplikasikan oleh guru, hal tersebut terjadi karena permainan tersebut masih minim diperagakan oleh anak paud. Guru memperkenalkan media yang digunakan saat bermain yaitu 4 kartu warna, setelah itu anak membentuk 2 barisan dan saling berhadapan, 4 kartu warna tersebut disusun ditengah-tengah barisan dan guru mulai menginstruksikan gerakan tepuk atas tepuk bawah, pegang telinga, kepala, hidung, mulut, dan bibir setelah itu mengambil tercepat kartu warna yang diletakan ditengah, dan yang mengambil tercepat dialah pemenangnya.

Data nilai akhir *post test* kemampuan konsentrasi setelah peneliti memberikan perlakuan (*treatment*), hasil yang didapat:

**Tabel 11.** Nilai *Post Test*

No	Nama	<i>Post test</i>
1	AAA	45
2	AFA	47
3	ANA	44
4	ACJ	37
5	AKZ	46
6	ANR	47
7	AAM	44
8	AKL	47
9	DAN	48
10	HAM	43
11	HNA	43
12	KAA	46
13	MHK	34
14	MDA	42
15	MNR	37
16	MUF	46
17	NA	41
18	NAN	44
19	NJ	47
20	SK	46

**Tabel 12.** *Descriptive Statistics Post Test*

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Post test</i>	20	34	48	43,70	3,840
Valid N ( <i>listwise</i> )	20				

Hasil penghitungan dengan menggunakan *software IBM SPSS Statistics 26* pada data setelah diberikan perlakuan (*treatment*) pada *post test* didapatkan nilai rerata = 43,70, nilai minimum = 34, nilai maksimum 48, serta simpangan baku = 3,840.

Setelah seluruh anak KB Talenta mendapatkan perlakuan (*treatment*) maka dilakukan uji terakhir yaitu *post test*, hasil dari uji ini nantinya akan diperoleh hasil akhir dari pengaruh Permainan Siapa Cepat Dia Dapat terhadap kemampuan konsentrasi pada anak. Hasil uji normalitas data *post test* dibawah ini :

**Tabel 13.** Uji Normalitas Post Test

<i>Tests of Normality</i>						
	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Post test</i>	0,119	20	.200*	0,982	20	0,958
*. <i>This is a lower bound of the true significance.</i>						
<i>a. Lilliefors Significance Correction</i>						

Setelah memperoleh hasil nilai dari data tersebut, peneliti melakukan pengujian ulang terhadap ketentuan analisis, yakni uji normalitas. Berikut adalah hasil uji normalitas yang diperoleh:

Berdasarkan hasil data yang terdapat pada tabel *Test of Normality* diketahui bahwa nilai Sig. *Shapiro-Wilk* sebesar = 0,958 > 0,05. Berdasarkan hasil ini, keputusan yang diambil adalah menerima  $H_0$  dan menolak  $H_a$ . Kesimpulannya data *post test* memiliki distribusi normal. Berdistribusi normal memiliki arti Sebagian besar responden 20 anak KB Talenta memiliki skor nilai *post test* yang dekat dengan nilai normal.

Setelah melakukan uji normalitas pada nilai data *pre test* serta *post test* yang dapat disimpulkan berdistribusi normal, selanjutnya dengan menguji nilai *pre test* dan *post test* dengan uji homogenitas, penelitian ini menggunakan uji *Levene's Test of Equality of Error Variance* dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics 26*, dan diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 14.** Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>				
	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>

Hasil	<i>Based on Mean</i>	0,010	1	38	0,921
	<i>Based on Median</i>	0,035	1	38	0,852
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	0,035	1	37,372	0,852
	<i>Based on trimmed mean</i>	0,056	1	38	0,814

Berdasarkan hasil tabel diatas, hasil uji homogenitas dengan pengambilan keputusan jika nilai signifikan Sig. < 0,05, maka dikatakan populasi data tidak homogen, dan jika nilai signifikan Sig. > 0,05, maka dikatakan populasi data homogen, sehingga hasil dari uji homogenitas *pre test* serta *post test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi = 0,921 > 0,05, maka dapat diambil kesimpulan populasi data dinyatakan homogen.

Langkah selanjutnya peneliti akan menguji hipotesis untuk memperoleh hasil terkait pengaruh perkembangan kemampuan konsentrasi pada anak usia 3-4 tahun. Hipotesis yang sedang diuji dalam penelitian ini adalah :

H<sub>0</sub> : permainan Siapa Cepat Dia Dapat tidak dapat berpengaruh terhadap kemampuan konsentrasi anak.

H<sub>a</sub> : permainan Siapa Cepat Dia Dapat berpengaruh terhadap kemampuan konsentrasi anak.

Kriteria untuk membuat kesimpulan adalah jika nilai Sig. (*2-tailed*) < 0,05, maka hipotesis nol (H<sub>0</sub>) ditolak dan hipotesis alternatif (H<sub>a</sub>) diterima. Sebaliknya, jika nilai Sig. (*2-tailed*) > 0,05, maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak.

Hasil dari *software IBM SPSS Statistics 26* menghasilkan ringkasan uji *paired simple t-test* dibawah ini :

**Tabel 15.** Uji Paired Sample T-test

		<b>Paired Samples Test</b>							
		<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
<i>Pair</i>	<i>Pre test – Post test</i>				<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1</i>	<i>Pre test – Post test</i>	-12,550	2,164	0,484	-13,563	-11,537	-25,940	19	0,000

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata dari *pre test* dan *post test* sebesar = -12,550, Nilai uji t adalah = -25,940, dan pada tingkat Sig. (*2-tailed*), hasilnya adalah = 0,000, yang berarti tingkat Sig. (*2-tailed*) 0,000 < 0,05. Kesimpulannya adalah bahwa hipotesis alternatif (H<sub>a</sub>) diterima dan hipotesis nol (H<sub>0</sub>) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan Siapa Cepat Dia Dapat memiliki pengaruh terhadap kemampuan konsentrasi pada anak usia 3-4 tahun di KB Talenta.

## **Pembahasan**

Berdasarkan tabel *output* uji validitas terdapat 3 soal yang tidak valid dan 12 soal yang valid. Hasil dari uji reliabilitas menyatakan nilai  $\alpha$  untuk konsentrasi = 0,868 oleh karena nilai  $\alpha = 0,868 > 0,60$ , dengan kesimpulan item-item konsentrasi dikatakan reliabel. Hasil uji normalitas *pre test* mendapatkan nilai Sig. *Shapiro-Wilk* sebesar = 0,221 > 0,05, dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki distribusi normal. Hasil uji normalitas *post test* mendapatkan nilai Sig. *Shapiro-Wilk* sebesar = 0,958 > 0,05, dapat disimpulkan bahwa data *post test* memiliki distribusi normal. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada nilai *pre test* dan *post test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar = 0,921 > 0,05, maka dapat diambil kesimpulan populasi data dinyatakan homogen. *Paired sample t-test* digunakan untuk uji hipotesis, ditemukan nilai signifikansi sebesar = 0,000 < 0,05. Kesimpulannya adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, mendapatkan nilai rerata *pre test* anak = 31,15 dan pada *post test* = 43,70, Nilai tersebut menandakan terjadi peningkatan pada nilai konsentrasi anak usia dini setelah memberikan perlakuan (*treatment*) permainan Siapa Cepat Dia Dapat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemberian permainan Siapa Cepat Dia Dapat berpengaruh secara signifikan untuk meningkatkan konsentrasi anak usia 3-4 tahun di KB Talenta.

Hasil di atas menggambarkan pencapaian konsentrasi pada anak. Bahwa kegiatan permainan Siapa Cepat Dia Dapat mampu meningkatkan konsentrasi pada anak. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya anak lebih menyukai permainan secara langsung dan menyenangkan.

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian memberikan Melalui penerapan kegiatan permainan Siapa Cepat Dia Dapat, menunjukkan peningkatan konsentrasi pada anak usia 3-4 tahun di KB Talenta yang signifikan. Hal ini dapat dilihat serta dibuktikan menggunakan uji *paired simple t-test* mendapatkan hasil = 0,000 < 0,05. Dengan begitu penelitian ini  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Bukti lain dapat dibuktikan dari selisih rata-rata uji *pre test* = 31,15 dan uji *post test* = 43,70 dengan selisih dari hasil keduanya yaitu = -12,550. Dengan ini mendapatkan kesimpulan untuk uji hipotesis permainan Siapa Cepat Dia Dapat mampu mempengaruhi secara signifikan terhadap perkembangan kemampuan konsentrasi pada anak di KB Talenta.

Adanya bukti di atas bahwa permainan Siapa Cepat Dia Dapat berpengaruh sangat positif, dengan demikian diharapkan bahwa permainan ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif yang dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia dini. serta dapat disesuaikan dengan kriteria kegiatan serta tingkat usia pada anak.

Pembahasan dalam penelitian Pengaruh Permainan Siapa Cepat Dia Dapat Terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak Usia 3-4 Tahun di KB Talenta masih sangat terbatas dan memerlukan kontribusi serta saran lebih lanjut. Saran untuk

penelitian selanjutnya adalah melakukan analisis yang lebih menyeluruh dan mendalam mengenai Pengaruh Permainan Siapa Cepat Dia Dapat Terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak Usia 3-4 Tahun di KB Talenta.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Al, R. A. (2022). *Meningkatkan Percaya Diri Anak melalui Model Bermain*. 5, 2806–2812.
- Anam, khoirul. (2013). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak*. Diunduh pada tanggal 25 Januari
- Arisandy, D., & Tania, P. A. (2023). *Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Usia 3 Tahun Di Denali Development Centre Palembang*. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(3), 2856-2862.
- Hidayati, Irul. (2012). *Pengaruh Pemberian Riboflavin Dan Zinc Pada Suplementasi Zat Besi Terhadap Peningkatan Kadar Hemoglobin Dan Konsentrasi Belajar Anak Putri Anemia*. Tesis Tidak Diterbitkan. Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat. Fakultas Kesehatab Masyarakat Program Register. Universitas Airlangga
- Kurniati, E., & Justicia, R. (2016), November). " *Siapa Cepat Dia Dapat*" *Teaching Game in Developing Early Childhood Discipline by Using a Teaching Model Based on Learning Culture, National Values, and Playing.(Case Study at a Kindergarten)*. In *3rd International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2016)* (pp. 173-178). Atlantis Press.
- Manurung, M. P., & Simatupang, D. (2019). *Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita di TK ST Theresia Binjai*. *Jurnal Usia Dini*, 5(1). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/download/16189/12640>
- Pura, D. N., & Wulandari, A. (2020). *Peningkatan Konsentrasi Anak Melalui Metode Eksperimen Membuat Lava Gunung Merapi*. *Early Childhood Research and Practice*, 1(01), 22-27.
- Purwanti, S. (2023). *Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Khoiriyah Desa Nguruan Kecamatan Soko Kabupaten Tuban* (Doctoral Dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri).
- Sanjaya Wina. (2011). *Dari A sampai Z Tentang Perkembangan Anak*. Jakarta: PT gaya Favorit Press
- Sari, L. M., & Marlina, M. (2020). *Efektivitas Bermain Lotto untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar bagi anak ADHD*. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 310–316. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.6>
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Alfa Beta. Halaman 361. [https://ecampusfip.umj.ac.id/pustaka\\_umj/main/search?pengarang=Sugiyono](https://ecampusfip.umj.ac.id/pustaka_umj/main/search?pengarang=Sugiyono)
- Thosin Waskita, D., Sabilah, N., & Rakeyan Santang, S. (2022). *Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi* (Vol. 3).
- Waladiya, S., Atika, N., Oviyanti, F., & Dewi, K. (2023). *Pengaruh Permainan Tebak Warna Terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak Usia Dini di TK*

- Mekar Sari Kecamatan Sukarami Palembang. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 2967-2976.
- Watini, S. (2020). *Pengembangan Model ATIK untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar pada Anak Taman Kanak-Kanak*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1512–1520, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.899>
- Wibawati, K. A., Watini, S., Pendidikan, P., Usia, A., Panca, U., & Bekasi, S. (2022). *Implementasi Reward Asyik dalam Meningkatkan Percaya Diri pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah 24 Kayu Putih Pulo Gadung Jakarta Timur*.5