

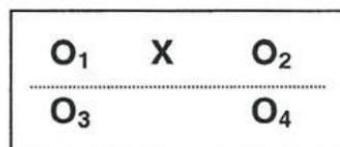
BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu dengan bantuan instrumen penelitian dalam pengumpulan data, yang bertujuan adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, menggunakan instrumen penelitian dalam pengumpulan data. Hal tersebut bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Pendekatan ini berlandaskan paradigma *positivisme* untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Metode eksperimen sendiri merupakan cara untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap sesuatu yang lain dengan situasi yang terkendalikan (Sugiyono, 2013, hlm.72).

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini membutuhkan rancangan sesuai dengan kebutuhan yaitu *Quasi Experimental Design*. *Quasi Experimental Design* yang merupakan penyederhanaan dari true experimental design, dimana penelitian ini melibatkan satu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan berupa kegiatan *ice breaking wire game*, serta satu kelompok yang tidak diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran. Tujuan pemberian perlakuan ini untuk mengetahui konsentrasi anak maka diberi perlakuan berupa treatment (*Pre-Test*) dan (*Post-Test*) (Sugiyono, 2013, hlm.77). Diantara desain pada kelompok *quasi* ini, peneliti menggunakan *nonequivalent pretest posttest control group design*.

Adapun desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar. 3.1 Desain Penelitian Nonequivalent Pretest Posttest Control Group

Keterangan:

O₁ : Kemampuan awal konsentrasi pada kelas eksperimen

O₂ : Kemampuan akhir konsentrasi pada kelas eksperimen

O₃ : Kemampuan awal konsentrasi pada kelas kontrol

O₄ : Kemampuan akhir konsentrasi pada kelas kontrol

X : Perlakuan (*treatment*) terhadap kelas eksperimen melalui kegiatan *ice breaking wire game*

Di dalam penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk menguji pengaruh kegiatan *ice breaking wire game* dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini kelompok B dengan rentang usia 5 hingga 6 tahun.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini yaitu di TK Al-Barokah yang terletak di Jl. Boregah, Desa Cilampunghilir, Kecamatan Padakembang, Kabupaten Tasikmalaya. Alasan memilih sekolah tersebut dikarenakan minimnya pemberian kegiatan *ice breaking* saat anak sudah tidak fokus mengikuti kegiatan pembelajaran, serta kurangnya perhatian terkait kefokusannya.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian merupakan kelompok individu, objek atau peristiwa yang menjadi fokus penelitian. Populasi sasaran penelitian ini adalah kelompok B di TK Al-Barokah dan TK Al-Bayyinah dengan rentang usia 5-6 tahun, Kecamatan Padakembang, Kabupaten Tasikmalaya. Sampel penelitian merupakan bagian atau wakil dari keseluruhan populasi yang dipilih untuk diteliti (Sugiyono, 2017 hlm.215). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* dan sampel jenuh, dimana sampel diambil sesuai dengan kebutuhan. Sampel yang digunakan yaitu 8 orang sebagai kelas Eksperimen dan 8 orang sebagai kelas kontrol. Adapun pemilihan sampel berdasarkan pada konsistensi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta gara lebih fokus dalam meneliti. Mempermudah pengumpulan data serta akurasi data yang diperoleh mengingat data yang dikumpulkan adalah hasil observasi.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel

3.4.1 Variabel

1. Variabel bebas

Variabel *independent* adalah variabel yang dapat mempengaruhi perubahan variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2019, hlm.39). Dalam penelitian ini, variabel *independent* pada penelitian ini adalah kegiatan *Ice breaking wire game* yang disimbolkan dengan huruf X.

2. Variabel terikat

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi oleh perlakuan dari variabel bebas. Di dalam penelitian ini, variabel terikat adalah konsentrasi belajar anak usia dini yang disimbolkan dengan huruf Y.

3.4.2 Definisi Operasional Variabel

1. Kegiatan *Ice breaking wire game*

Ice breaking merupakan istilah yang berasal dari bahasa asing yaitu *ice* yang berarti es dan *breaker* yang berarti pemecah. Dengan demikian *ice breaking* dapat diartikan sebagai suatu bentuk aktivitas permainan sederhana yang bertujuan untuk mencairkan suasana kelas yang hangat dan interaktif, menghilangkan rasa kebosanan serta meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar anak (Maqrisa et al., 2024, hlm.165).

Wire Game adalah jenis permainan edukasi yang menggunakan kawat sebagai lintasan utama, yang terdiri dari *beads* atau manik-manik yang berbentuk geometri seperti segi empat, segitiga dan lingkaran yang berwarna-warni untuk menarik perhatian dan mengembangkan kemampuan konsentrasi anak pada saat kegiatan pembelajaran (Purnawati & Ariyanto, 2022, hlm.109).

Kegiatan *ice breaking wire game* dalam penelitian ini adalah sebuah permainan edukatif yang dirancang dengan tujuan meningkatkan konsentrasi belajar melalui aktivitas fisik dan kognitif. Kegiatan ini dilakukan secara individu di dalam kelas dengan durasi 20 detik, langkah yang dilakukan dengan meminta anak mengestapetkan *wire game* dengan iringan lagu sampai berhenti pada satu anak. Setelah itu, anak memainkan dengan memindahkan manik-manik dari satu ujung kawat ke ujung lainnya tanpa menyentuh kawat yang sedang dimainkan.

2. Konsentrasi belajar anak usia dini

Menurut Handayani (dalam Sa'diyah & Suhaimy, 2023, hlm. 1882) istilah konsentrasi belajar terdiri dari dua kata yaitu konsentrasi dan belajar. Kata konsentrasi berasal dari bahasa Inggris yang berarti *concentrate* yang berarti memusatkan perhatian atau *concentration* yang berarti pemusatan.

Konsentrasi belajar anak dalam penelitian ini adalah kemampuan dalam memusatkan perhatian pada tugas pembelajaran yang diberikan pada jangka waktu tertentu, untuk kelompok B usia 5-6 tahun di TK Al-Barokah dan TK Al-Bayyinah. Pelaksanaannya dimulai dari tanggal 25 Juni sampai 19 Juli. Konsentrasi diukur melalui aspek fokus, durasi memperhatikan dan kesesuaian dalam mengerjakan tugas, yang dinilai menggunakan lembar observasi selama proses pembelajaran.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Data

Dalam penelitian ini, jenis data yang digunakan terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer terdiri dari hasil observasi, tes, dokumentasi. Sementara itu, data sekunder berasal dari studi literatur berbagai sumber sebagai penguat. Data primer yang berhubungan dengan pertanyaan penelitian meliputi:

1. Data konsentrasi belajar anak pada kelas eksperimen dan kontrol.
2. Data pelaksanaan kegiatan *ice breaking wire game* selama proses pembelajaran.
3. Data hasil kemampuan akhir konsentrasi belajar pada kelas eksperimen dan kontrol.
4. Data peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini.

3.5.2 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Teknik observasi digunakan apabila objek penelitiannya perilaku manusia, proses kerja, gejala alam dan responden yang jumlahnya sedikit (Sugiono, 2019, hlm. 145). Teknik pengumpulan datanya dilakukan secara langsung ke lapangan melalui proses pengamatan yang melibatkan panca indra dan pencatatan terhadap perilaku dan kondisi dari objek penelitian.

Observasi yang dilakukan dengan cara mengukur dan mengamati konsentrasi anak kelompok B di TK Al-Barokah dan kelompok B di TK Al-Bayyinah kegiatan anak berdasarkan pada instrumen yang dijadikan acuan *pretest* dan *posttest* dalam penelitian.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial guna menghasilkan data yang akurat. Fenomena yang diamati tersebut disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2019, hlm.102).

Adapun data, Teknik pengumpulan data, dan instrument yang dipakai adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Data, Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data
Kemampuan awal konsentrasi belajar anak pada kelas eksperimen dan kontrol.	Observasi	Lembar Observasi
Kemampuan akhir konsentrasi belajar pada kelas eksperimen dan kontrol.	Observasi	Lembar Observasi

Selain mengobservasi terkait konsentrasi belajar anak juga dilakukan observasi terhadap proses pelaksanaan kegiatan dapat dilihat dari skenario permainan *ice breaking wire game*. Adapun skenario *ice breaking wire game* terdapat pada lampiran 5.

3.6.1 Pengembangan Instrumen

Pengembangan instrumen dalam penelitian ini mencakup jenis serta tahap sebagai berikut:

1. Skenario permainan

Pada tahap ini, melakukan menyusun skenario permainan yang terdiri dari beberapa langkah, dimulai dengan perancangan skenario awal yang selanjutnya divalidasi oleh ahli. Setelah melalui proses validasi, skenario disempurnakan hingga siap digunakan dalam pelaksanaan kegiatan *ice breaking wire game*. Sebagaimana ditunjukkan pada lampiran 5.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk sebagai alat bantu untuk mencatat, mengumpulkan yang terdiri dari *pretest* untuk mengukur tingkat konsentrasi anak sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* untuk tingkat mengukur konsentrasi anak setelah diberikan perlakuan. Adapun kisi-kisi instrumen pada penelitian ini terdapat pada lampiran 4.

3.6.2 Rancangan Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk mengukur konsentrasi belajar anak usia dini adalah lembar observasi yang dirancang berdasarkan indikator ketercapaian konsentrasi belajar. Menurut James, W (1890) Instrumen ini mencakup aspek fokus, durasi memperhatikan dan kesesuaian dalam mengerjakan. Instrumen dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap yang pertama yaitu penyusunan kisi-kisi instrumen. Di dalam menetapkan indikator dari setiap variabel yang akan diteliti, maka diperlukan wawasan yang luas terkait teori yang mendukung terhadap penelitian (Sugiyono, 2013, hlm104). Rancangan instrumen disusun dalam bentuk skala penilaian dengan empat kategori, yaitu sangat baik, baik, kurang baik, sangat tidak baik. Terlampir pada lampiran 3 dan 4.

3.6.3 Validasi Instrumen

Kemudian, instrumen ini divalidasi oleh tiga ahli yang terdiri dari 3 orang dosen ahli Pendidikan Anak Usia Dini. Proses validasi dilakukan dengan memberikan instrumen beserta kisi-kisi dan skenario permainan kepada para ahli untuk menilai kelayakan konten berdasarkan kesesuaian variabel dengan

komponen, kesesuaian indikator dengan komponen konsentrasi belajar, kejelasan butir observasi dan keterkaitan dengan tujuan penelitian. Penelitian ini dilakukan menggunakan lembar validasi yang disediakan beserta kritik dan saran. Selanjutnya instrumen divalidasi oleh ahli dengan hasil “Instrumen layak diuji coba dengan dengan revisi sesuai saran”. Sebagaimana ditunjukkan pada lampiran 8.

3.6.4 Revisi Instrumen

Setelah dilakukan validasi instrumen, maka dilakukan revisi berdasarkan kritik dan saran dari ketiga dosen ahli. Revisi mencakup perbaikan redaksi bahasa agar lebih mudah dipahami oleh observer, penyesuaian butir-butir serta format dan rubrik penilaian yang dianggap kurang relevan. Kemudian, setelah direvisi instrumen hasil inilah yang kemudian digunakan dalam tahap penelitian untuk mengukur konsentrasi belajar anak sebelum dan sesudah diberikannya *treatment ice breaking wire game*.

3.6.5 Uji Coba Instrumen

Kemudian, dilakukan uji coba instrumen terlebih dahulu terakit aspek dan indikator konsentrasi belajar anak untuk mengukur konsentrasi belajar anak dalam kegiatan pembelajaran menggunakan teknik observasi. Adapun untuk hasil datanya akan diolah dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25 *for windows*. Uji coba dilakukan pada tiga orang anak diluar sampel penelitian dengan tiga orang penilai setiap pembelajaran guna menguji keselarasan instrumen yang memuat hasil data dengan tabulasi sebagai berikut:

Tabel 3.2

Tabulasi data uji coba instrumen

Nama Anak: Fawaz

Penilai	Butir aspek instrumen		
	1.1	1.2	1.3
Intan Rahma	4	3	4
Rahmawati	4	3	4
Nur Aini	3	3	4

Tabel 3.3

Tabulasi data uji coba instrumen

Nama Anak: Hana

Penilai	Butir aspek instrumen		
	1.1	1.2	1.3
Intan Rahma	3	3	4
Rahmawati	3	3	3
Nur Aini	4	4	4

Tabel 3.4

Tabulasi data uji coba instrumen

Nama Anak: Aboy

Penilai	Butir aspek instrumen		
	1.1	1.2	1.3
Intan Rahma	4	4	3
Rahmawati	4	4	4
Nur Aini	4	4	4

Setelah data ditabulasi kemudian di uji keselarasan Kendall's W pada aplikasi SPSS 25 *for windows* untuk memastikan bahwa aspek observasi pada instrumen diinterpretasi tidak berbeda secara signifikan oleh setiap penilai (observer). Untuk itu ditetapkan hipotesis hasil uji coba sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan interpretasi indikator instrumen dari ketiga observer dalam menilai konsentrasi belajar anak.

H_1 : Terdapat perbedaan dalam interpretasi indikator instrumen antara ketiga observer dalam menilai konsentrasi belajar anak.

Berikut tabel hasil uji keselarasan *Kendall's W* terdapat pada lampiran 9.

Gambar 3.2

Hasil Test Statistics Uji Kendall'S W

Nama: Fawaz

Test Statistics	
N	3
Kendall's W ^a	.167
Chi-Square	1.000
df	2
Asymp. Sig.	.607

a. Kendall's
Coefficient of
Concordance

Sumber: Output SPSS 25 for windows

Gambar 3.3

Hasil Test Statistics Uji Kendall'S W

Nama: Hana

Test Statistics	
N	3
Kendall's W ^a	.333
Chi-Square	2.000
df	2
Asymp. Sig.	.368

a. Kendall's
Coefficient of
Concordance

Sumber: Output SPSS 25 for windows

Gambar 3.4

Hasil Test Statistics Uji Kendall'S W

Nama: Aboy

Test Statistics	
N	3
Kendall's W ^a	.333
Chi-Square	2.000
df	2
Asymp. Sig.	.368

a. Kendall's
Coefficient of
Concordance

Sumber: Output SPSS 25 for windows

Berdasarkan data tersebut, maka dilakukannya pengujian hipotesis dengan taraf signifikansi (*p-value*) dengan galat:

Jika signifikansi $> 0,05$, maka H_a diterima

Jika Signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak

Berdasarkan ketiga tabel diatas dengan data kolom *Asymp. Sig. (asymptotic significance)* sebesar 0,607, 0,368 dan 0,368 lebih besar dari 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya tidak terdapat perbedaan interpretasi aspek instrument dari ketiga observer dalam menilai konsentrasi belajar anak. Sehingga instrument layak digunakan.

3.7 Prosedur Penelitian

Untuk memudahkan dalam proses penelitian, dibuatlah prosedur penelitian yang memuat langkah-langkah dimulai dari pemilihan topik, penentuan judul hingga penentuan lokasi penelitian (Sugiyono, 2016, hlm.17). Beberapa tahapannya sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

Pada tahap penelitian ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan diantaranya:

- a. Studi Pendahuluan

Melakukan observasi ke sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian di TK Al-Barokah. Studi pendahuluan dilakukan sebagai landasan untuk menemukan permasalahan-permasalahan yang terjadi ketika pembelajaran di sekolah. Setelah diteliti terdapat permasalahan terkait kurangnya konsentrasi belajar pada kelompok B usia 5-6 tahun.

- b. Studi literatur yang berhubungan dengan topik penelitian

Studi literatur dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terkait cara yang lebih efektif dalam membantu anak usia dini dalam membantu meningkatkan konsentrasinya. Salah satunya dengan kegiatan *ice breaking wire game* dengan cara mengkaji berbagai referensi baik dari jurnal ilmiah, buku dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian.

- c. Merumuskan hipotesis

Penelitian ini mengajukan hipotesis atau dugaan sementara bahwa kegiatan *ice breaking wire game* berpengaruh terhadap konsentrasi belajar di kelompok B TK AL-Barokah.

d. Menetapkan metode penelitian

Selanjutnya, memilih metode penelitian yang akan digunakan, yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen quasi dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh kegiatan *ice breaking wire game* terhadap konsentrasi belajar anak usia dini.

e. Penyusunan instrumen penelitian

Di dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi yang berisi aspek dan indikator mengenai kemampuan konsentrasi belajar anak usia dini dalam kegiatan *ice breaking wire game*. Setelah itu, dilakukan validasi instrumen untuk mengetahui pengaruh dan konsistensi instrumen.

f. Penentuan sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian yaitu 8 orang anak kelompok B di TK Al-Barokah dan 8 orang anak kelompok B di TK Al-Bayyinah.

2. Tes awal atau *pretest*

Sebelum dilakukannya *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, anak diberikan tes yang sama menggunakan tema air, api dan udara selama 3 hari baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui konsentrasi belajar awal sebelum diberikannya perlakuan (*treatment*).

3. Pelaksanaan atau *treatment*

Pada tahap ini, anak diberikan kegiatan pembelajaran menggunakan *ice breaking wire game* pada kelas eksperimen selama 3 hari dengan 2 kali *treatment* setiap pembelajarannya. Sedangkan kelas kontrol dilakukan kegiatan pembelajaran tanpa *ice breaking wire game* selama 3 hari. Tujuan dari kegiatan tersebut yaitu untuk melihat pengaruh terhadap konsentrasi belajar anak pada saat proses pembelajaran sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

4. Tes akhir atau *posttest*

Setelah diberikannya *treatment* pada kelas eksperimen, lalu dilakukan observasi guna melihat perbedaan konsentrasi belajar anak sebelum dan sesudah dilakukan *ice breaking wire game* selama 3 hari dengan rentang 2 kali pemberian *treatment* dalam setiap pembelajaran. Sedangkan kelas kontrol, dilakukan observasi dengan tanpa adanya pemberian *treatment* dalam setiap pembelajaran selama 3 hari.

5. Pengumpulan Data

Setelah data diperoleh dari hasil *Pre-Test dan Post-Test*, langkah selanjutnya adalah melakukan tabulasi data guna mempermudah dalam proses penyajian dan analisis. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh dan *purposive sampling yang termasuk kedalam teknik non probability*. Selanjutnya, setelah data ditabulasi, maka dilakukan analisis deskriptif untuk mengetahui tingkat konsentrasi belajar anak sebelum dan sesudah dilakukan kegiatan *ice breaking wire game* baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Setelah analisis deskriptif kemudian dilakukan uji asumsi klasik guna menentukan analisis inferensial menggunakan parametrik atau non-parametrik menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

6. Analisis Data

Kemudian, setelah data diolah lalu dianalisis guna mengungkapkan apakah dengan kegiatan *ice breaking wire game* dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak atau tidak. Lalu di analisis menggunakan statistic deskriptif dan inferensial.

3.8 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 243) analisis data merupakan tahapan mengolah data menguraikan serta mengolah data penting secara sistematis melalui observasi dengan pengamatan secara langsung untuk menjawab rumusan masalah atau hipotesis yang telah ditetapkan, sehingga dapat ditarik kesimpulan yang tepat.

Selanjutnya, metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan statistik inferensial dengan penjelasan sebagai berikut:

3.8.1 Analisis statistik deskriptif

Analisis statistik deskriptif merupakan bentuk analisis dengan cara mendeskripsikan menggambarkan data yang telah terkumpul dan menyajikan data melalui tabel, grafik, diagram atau angka lainnya (Sugiyono,2019, hlm.147). Pada dasarnya analisis ini, menjelaskan bagaimana capaian kemampuan konsentrasi belajar anak dimulai dari jumlah sampel yang dipakai, nilai minimum, nilai maksimum dan rata-rata (*mean*) baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menjawab rumusan masalah ke-1”

Bagaimana konsentrasi belajar anak usia dini di TK Al-Barokah kelompok B sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan kegiatan *ice breaking wire game* di kelas eksperimen”. Rumusan masalah ke-2” Bagaimana konsentrasi belajar anak usia dini di TK Al-Barokah kelompok B sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan kegiatan *ice breaking wire game* di kelas eksperimen. Rumusan masalah ke-3” Bagaimana konsentrasi belajar anak usia dini di TK Al-Bayyinah kelompok B sebelum dilakukan pembelajaran tidak menggunakan kegiatan *ice breaking wire game* di kelas kontrol. Rumusan masalah ke-4” Bagaimana konsentrasi belajar anak usia dini di TK Al-Bayyinah kelompok B sesudah dilakukan pembelajaran tidak menggunakan kegiatan *ice breaking wire game* di kelas kontrol.

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk melihat gambaran umum bagaimana konsentrasi belajar anak dengan kategorisasi interval sebelum dan sesudah dilakukan kegiatan *ice breaking wire game* di kelas eksperimen dan konsentrasi belajar anak dengan kategorisasi interval sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran tidak menggunakan kegiatan *ice breaking wire game* di kelas kontrol yang meliputi data *Pre-Test* dan *Post-Test*. Adapun pengolahan statistik deskriptif dilakukan menggunakan SPSS 25 *for windows*, untuk menganalisis dan menggambarkan data secara sistematis dan akurat. Sehingga dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi pengambilan keputusan. Berikut pedoman kategorisasi interval skor data hasil penelitian yaitu:

Tabel 3.5

Kategorisasi Interval

Interval	Kategori
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
$M + 1,5 SD < X$	Sangat Tinggi

Sumber: Azwar, (2012)

1. Uji normal gain (N-Gain)

Uji N-gain dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test* dibandingkan dengan skor ideal dari *pre-test*. Kemudian hasil N-Gain ini disajikan sebagai perbandingan sebelum dan sesudah diberi *treatment*.

Rumus normal *gain* (*N-Gain*)

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal-Skor Pretest}}$$

Adapun kategori untuk *N-gain* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6

Kategori skor *N-gain*

<i>Skor N-Gain</i>	
Nilai	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Hidayat (2018) hlm.170-171)

Tabel 3.7

Kategori tafsiran efektivitas *N-gain*

<i>Tafsiran Efektivitas N-Gain</i>	
Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: (Hake, 1999)

3.8.2 Analisis statistik inferensial

Analisis statistik inferensial merupakan jenis analisis data yang hasilnya diberlakukan untuk populasi generalisasi (Sugiyono,2019, hlm.148). Dengan kata lain, jika ingin mengetahui pengaruh kegiatan *ice breaking wire game* terhadap

konsentrasi belajar anak di seluruh Indonesia, maka dapat menggunakan sampel untuk membuat kesimpulan tentang pengaruh kegiatan tersebut untuk populasi anak di seluruh Indonesia. Penelitian ini menganalisis data dengan statistik nonparametrik. Pada pengujian ini tidak bergantung pada asumsi-asumsi khusus. Maka dari itu sering disebut dengan statistik bebas distribusi. Analisis statistik inferensial ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah ke 5” Bagaimana peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini di kelas eksperimen”. Rumusan masalah ke 6” Bagaimana peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini di kelas kontrol”. Rumusan masalah ke 7” Bagaimana perbedaan perubahan konsentrasi belajar anak usia dini pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat menjelaskan pengaruh *ice breaking wire game* terhadap konsentrasi belajar anak usia dini di TK Al-Barokah dan TK Al-Bayyinah”. Analisis statistik inferensial bertujuan untuk pengujian hipotesis serta melihat seberapa kuat pengaruh kegiatan *ice breaking wire game* terhadap konsentrasi belajar anak usia dini berdasarkan hasil statistik.

Menurut Sugiyono (2019, hlm.149) statistik non-parametrik adalah bagian dari statistik inferensial yang digunakan untuk menguji parameter populasi melalui data sampel. Sebagaimana penelitian yang akan digunakan, yaitu dengan teknik *purposive sampling* dan *sampling* jenuh yang berarti sampel=populasi yang dipilih sesuai kebutuhan. Sehingga dapat dipastikan data sampel yang digunakan sama dengan data populasi. Oleh karena itu, dalam penelitian ini menggunakan statistik non-parametrik untuk menganalisis data. Sehingga tidak perlu diuji asumsi klasik lagi teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Normal Gain*, dan Uji *Mann Whitney U Test*. Selanjutnya, untuk mengolah data inferensial dilakukan dengan aplikasi SPSS 25 *for windows*.

1. Uji *Mann Whitney U Test*

Uji Mann Whitney U Test merupakan uji beda non-parametrik yang digunakan untuk menguji dua kelompok yang berbeda. Uji ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan dua kelompok sampel yang tidak berpasangan. Selain itu, menganalisis *mean* dari dua data *independent*. Proses pengujiannya sama dengan *independent sample t-Test* yaitu dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Merumuskan hipotesis

Ho = Terdapat pengaruh kegiatan *ice breaking wire game* terhadap konsentrasi belajar anak usia dini.

Ha =Tidak terdapat pengaruh kegiatan *ice breaking wire game* terhadap konsentrasi belajar anak usia dini.

b. Terdapat kriteria yang menentukan hipotesis diterima atau tidaknya yaitu sebagai berikut (Arikunto, 2013, hlm.292):

Jika signifikan $>0,05$ maka Ho diterima dan Ha ditolak

Jika signifikan $< 0,05$ maka Ho ditolak dan Ha diterima