

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Metode merupakan komponen atau unsur perangkat kontrol metodologi. Metode menunjuk pada alat (*tools or instruments*) yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data/ informasi/ peristiwa empiris. Metode penelitian pada dasarnya adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang mementingkan kedalaman data dan bisa merekam data sebanyak-banyaknya dari populasi yang luas. Kuantitatif merupakan salah satu jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian. Menurut Sugiyono (2019) metode kuantitatif dinamakan juga metode tradisional karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat untuk mengukur hubungan sebab-akibat. Seperti yang dijelaskan dalam sugiyono (2010, hlm.11) bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* atau perlakuan tertentu. Penelitian ini juga disebut penelitian eksperimen lapangan. Pada penelitian ini antara kelompok yang memperoleh stimulasi dengan kelompok pembandingan tidak dipisahkan dengan lingkungan keseharian sehingga memberikan keuntungan tambahan yaitu dapat melihat *variabel independen* lain yang juga bisa berpengaruh terhadap perubahan sikap.

Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah jenis *Quasi Eksperimental Design* atau disebut juga eksperimen semu yang menguji variabel bebas dengan variabel terikat yang dilakukan terhadap sampel kelompok eksperimen atau kelompok kontrol. Kemudian, kedua kelompok diberi *posttest* (O).

Tahapan yang dilakukan adalah membagi subjek ke dalam dua kelompok. Kemudian pada kelompok eksperimen diberi stimulasi, sedangkan pada kelompok pembandingan tidak diberikan stimulasi.

Bentuk desain yang digunakan, yaitu *Nonequaivalent control group designs*. Adapun desain penelitian digambarkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas eksperimen	O1	X	O2
Kelas kontrol	O3		O4

Keterangan:

X : Perlakuan (*treatment*) terhadap kelas eksperimen melalui media pembelajaran *maze*

O1 : Nilai kemampuan awal konsentrasi belajar kelompok eksperimen

O2 : Nilai kemampuan akhir konsentrasi belajar kelompok eksperimen

O3 : Nilai kemampuan awal konsentrasi belajar kelompok kontrol

O4 : Nilai kemampuan akhir konsentrasi belajar kelompok kontrol

### 3.2 Lokasi Penelitian dan Partisipasi Penelitian

#### 3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Dewi Sartika yang beralamat di Jalan Perintis Kemerdekaan No. 180, Kecamatan Kawalu, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat.

#### 3.2.2 Partisipasi Penelitian

Partisipasi merupakan keterlibatan seseorang dalam situasi penelitian baik secara fisik, mental, pikiran dan perasaan yang mendorongnya untuk memberikan sumbangan dalam upaya untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dan ikut bertanggung jawab terhadap pencapaian kegiatan tersebut (Sudarta, 2022).

1. Peneliti
2. Peserta didik di TK Dewi Sartika yaitu kelompok B1 sebagai kelas eksperimen dan kelompok B2 sebagai kelas kontrol

### 3.3 Populasi Dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2017:215), populasi merujuk pada keseluruhan wilayah penelitian yang terdiri dari item atau subjek tertentu yang dipilih berdasarkan kualitas dan sifatnya untuk dianalisis oleh peneliti guna menarik kesimpulan. Istilah populasi dapat merujuk pada berbagai kejadian dan objek alami, selain manusia. Oleh karena itu, istilah populasi merujuk pada semua atribut yang terdapat pada individu atau objek yang diteliti, bukan hanya kuantitasnya. Dengan demikian, populasi penelitian ini mencakup seluruh anak pada kelompok B1 dan B2 di TK Dewi Sartika, yang berjumlah 20 siswa.

#### 3.3.2 Sampel

Sugiyono (2017:81) menjelaskan bahwa populasi mencakup semua ciri dalam suatu kelompok, sedangkan sampel mewakili sebagian kecil dari populasi itu, yang berfungsi sebagai sumber informasi untuk penelitian. Metode pengambilan sampel yang disarankan oleh Sugiyono (2017:81) adalah salah satu cara untuk memilih sampel untuk suatu penelitian. Sampel yang dipilih untuk penelitian ini terdiri dari anak-anak dari kelompok B1 dan B2, yang merupakan kelas eksperimen dan kontrol di TK Dewi Sartika, dan jumlahnya 20 siswa. Untuk pengambilan sampel ini, pendekatan pengambilan sampel *non-probabilitas* diterapkan. Sugiyono (2017:84) menjelaskan bahwa metode pengambilan sampel *non-probabilitas* tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap individu dalam populasi untuk terpilih menjadi sampel. Penelitian ini menerapkan sampel jenuh, yaitu salah satu bentuk pengambilan sampel *non-probabilitas*. Menurut Sugiyono (2017:85), pada sampel jenuh, seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

### 3.4 Variabel

Menurut sudut pandang Sugiono (2013), semua fitur yang dipilih peneliti untuk dianalisis termasuk dalam elemen yang dianalisis, sehingga memungkinkan perolehan data mengenai aspek-aspek tersebut dan pembuatan inferensi. Variabel independen, atau variabel yang tidak terdampak, dan variabel dependen, atau variabel yang terdampak, adalah dua kategori yang membagi komponen penelitian.

Dengan mengacu pada konteks penelitian, variabel-variabel berikut akan digunakan:

#### **3.4.1 Variabel bebas**

Menurut Sugiyono (2018), variabel bebas adalah faktor yang dapat mempengaruhi atau menimbulkan perubahan pada variabel terikat. Dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran *maze* dijadikan sebagai variabel bebas.

#### **3.4.2 Variabel terikat**

Menurut Sugiyono (2013), variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau tergantung pada variabel independen. Dalam penelitian ini, variabel dependen yang diteliti adalah tingkat konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun (Iwan Hermawan, 2020).

### **3.5 Definisi Operasional Variabel**

Sugiyono (2010:38) menyatakan bahwa variabel operasional merupakan nilai atau elemen yang diperoleh dari suatu kegiatan atau item yang memiliki variasi tertentu, yang kemudian digunakan peneliti sebagai dasar analisis untuk menarik kesimpulan. Hal ini menghasilkan rumusan definisi operasional variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### **3.5.1 Media Pembelajaran *Maze***

*Maze* atau permainan labirin merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk jalur sempit dengan banyak tikungan yang terkadang berakhir pada jalan buntu atau hambatan tertentu. Permainan ini menuntut anak untuk menemukan jalan keluar melalui proses pencarian rute yang tepat (Munawaroh & Wijayanti, 2019). *Maze* sendiri termasuk permainan sederhana yang bertujuan membantu anak menemukan jalur yang benar hingga mencapai target yang telah ditentukan. Dalam praktiknya, anak perlu memilih rute yang tepat pada setiap baris atau kolom dalam *maze*. Irawan menjelaskan bahwa terdapat berbagai bentuk labirin yang sering digunakan anak-anak, misalnya labirin papan bulat, labirin menuju rumah, mencari jalan ke sekolah, dan lain sebagainya. Pada penelitian ini, jenis labirin yang digunakan adalah labirin berbentuk persegi dengan tujuan menemukan jalan keluar melalui kegiatan menghitung sekaligus mencocokkan gambar sederhana

Nur Azizah, 2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MAZE TERHADAP KEMAMPUAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berdasarkan angka. Dengan adanya cabang-cabang jalur, permainan labirin dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar anak melalui koordinasi gerakan mata dan tangan ketika menentukan rute yang benar.

Karena dapat memupuk banyak aspek pertumbuhan anak, terutama yang kognitif, *maze* juga dianggap sebagai alat pembelajaran yang inovatif (Khalizazia, 2023). ). Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Novita Yulistari dkk., (2018) yang menunjukkan bahwa permainan *maze* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun (S. Rohmah & Winarti, 2025). Tujuan utama penggunaan media *maze* adalah melatih fokus anak selama pembelajaran, meningkatkan konsentrasi belajar, mengasah daya ingat, serta mengembangkan keterampilan motorik melalui aktivitas menggerakkan angka-angka pada papan *maze*.

### 3.5.2 Konsentrasi Belajar

Konsentrasi, menurut Sugiyanto, adalah kemampuan untuk memfokuskan perhatian pada suatu objek tertentu sambil mengabaikan objek yang tidak relevan. Sementara itu, Prastiti dan Yuwono mengungkapkan bahwa konsentrasi merujuk pada kemampuan menjaga perhatian agar tetap terfokus selama waktu tertentu. Selain itu, kemampuan untuk fokus dalam jangka waktu tertentu dikenal sebagai konsentrasi, dan hal ini memungkinkan seseorang menyelesaikan tugas tanpa terganggu oleh pikiran pribadi atau gangguan eksternal. Di sisi lain, dikatakan bahwa ketika seorang anak memusatkan seluruh perhatian dan kesadarannya pada materi yang sedang dipelajari, mereka sedang mengembangkan konsentrasi. Ketika seorang anak kesulitan untuk fokus, mereka mungkin tidak menyukai atau merasa puas dengan kegiatan belajarnya. Dengan kata lain, guru dapat meningkatkan konsentrasi anak melalui penyusunan media pembelajaran yang sesuai serta penerapan metode mengajar yang memanfaatkan media kreatif dan inovatif (Khotimah dkk., 2020).

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

#### 3.6.1 Data

Data adalah semua hal yang dapat menyampaikan informasi terkait studi yang bersangkutan. Penelitian ini memanfaatkan dua tipe data, yaitu sebagai berikut:

##### 1) Data primer

Menurut Sugiyono (2018:456), data primer merupakan informasi yang dikumpulkan secara langsung dari sumber oleh peneliti. Artinya, peneliti memanfaatkan objek atau subjek penelitian untuk mendapatkan data. Pada penelitian ini, mayoritas data berasal dari anak kelompok B di TK Dewi Sartika.

##### 2) Data sekunder

Menurut Sugiyono (2018), data sekunder adalah informasi yang dikumpulkan peneliti melalui dokumen atau sumber yang telah tersedia dari sumber lain atau bahan pendukung lainnya dan bukan secara langsung. Dalam penelitian ini, data sekunder yang digunakan bersumber dari pedoman observasi serta hasil dokumentasi.

#### 3.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan Sugiyono (2018:224), pengumpulan data merupakan tahap yang sangat penting dalam penelitian karena bertujuan memperoleh informasi yang valid dan dapat dipercaya. Jika peneliti tidak menguasai metode pengumpulan data dengan baik, informasi yang diperoleh tidak akan memenuhi kriteria yang ditetapkan. Tahap ini menjadi krusial karena data yang terkumpul nantinya digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu:

##### 1) Observasi

Keterampilan mengamati dan kemampuan mengingat termasuk dua aspek biologis dan psikologis yang paling penting dalam proses observasi. Menurut Sutrisno Hadi, yang dikutip oleh Sugiyono (2018) dan Morissan (2017) juga menjelaskan bahwa observasi adalah aktivitas yang secara alami menjadi bagian dari kehidupan manusia, di mana pancaindra berperan sebagai alat utama dalam pelaksanaannya. Singkatnya, observasi adalah kemampuan seseorang untuk

memanfaatkan pengalaman melalui fungsi panca indranya. Dalam penelitian ini, fenomena yang diteliti diamati menggunakan pancaindra, kemudian data hasil observasi dicatat dan dianalisis lebih lanjut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teknik pengumpulan data observasi dalam penelitian ini dilakukan melalui pengamatan secara langsung di kelompok B di TK Dewi Sartika untuk mendapatkan informasi dan keperluan data mengenai penelitian yang dilakukan (Suryani dkk., 2018).

## 2) Dokumentasi

Menurut Ruslan (2016:228), dokumentasi dapat dipahami sebagai kegiatan yang mencakup proses pengumpulan, pengolahan, pemilihan, serta analisis dan evaluasi terhadap berbagai data, informasi, maupun dokumen yang berkaitan dengan suatu kegiatan, peristiwa, atau pekerjaan tertentu. Data tersebut biasanya dipublikasikan melalui media cetak maupun elektronik, kemudian disimpan secara sistematis dan terorganisir. Dengan demikian, metode pengumpulan data melalui dokumentasi pada penelitian ini dilaksanakan dengan mengumpulkan gambar, foto, atau rekaman video yang berfungsi sebagai pelengkap sekaligus pendukung data dan informasi, khususnya saat merekam proses pembelajaran, baik pada tahap perencanaan maupun pelaksanaan, sehingga dapat diperoleh data yang dibutuhkan.

### 3.6.3 Instrumen pengumpulan data

Untuk mempermudah pengumpulan data sesuai metodologi, peneliti menggunakan instrumen penelitian. Sugiyono (2012:102) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang dipakai untuk menilai peristiwa alam maupun sosial yang diamati, disebut sebagai variabel penelitian. Dengan demikian, instrumen penelitian menjadi alat untuk mengukur dan menilai fenomena yang menjadi fokus penelitian.

**Tabel 3.2 Data, Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

<b>Data</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data</b>	<b>Instrumen Pengumpulan Data</b>
Kemampuan awal konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen dan kelas kontrol	Observasi	Lembar Observasi
Kemampuan awal konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen dan kelas kontrol	Observasi	Lembar Observasi

Selain melakukan observasi terlebih dahulu terhadap kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun juga dilakukan pengamatan terhadap alur pelaksanaan kegiatan melalui skenario media pembelajaran *maze*. Skenario tersebut tercantum pada lampiran penelitian ini.

### **3.6.4 Pengembangan Instrumen Penelitian**

#### **1. Skenario Media *Maze***

Pada tahap ini, dilakukan perancangan skenario penggunaan media pembelajaran *maze* yang mencakup beberapa prosedur. Proses tersebut diawali dengan penyusunan rancangan awal, kemudian dilakukan validasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakan media tersebut. Setelah melalui tahap validasi, skenario yang telah disusun direvisi dan disempurnakan sehingga siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Uraian terperinci mengenai skenario media pembelajaran *maze* dapat ditemukan pada bagian terlampir.

#### **2. Lembar Observasi Penelitian**

Lembar observasi dipergunakan sebagai instrumen penelitian yang berfungsi untuk mencatat dan mengumpulkan data terkait. Instrumen ini terdiri atas *pretest* yang digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan konsentrasi belajar anak sebelum diberikan perlakuan melalui media *maze*, serta *posttest* yang



bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan konsentrasi belajar anak setelah diberikan perlakuan atau *treatment*.

a) Kisi-kisi instrumen penelitian

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Konsentrasi Belajar**

Variabel	Aspek	Indikator	Capaian Indikator
Konsentrasi belajar	Memusatkan perhatian Donald Broadbent (1953)	Adanya pemusatan perhatian pada satu aktivitas dalam jangka waktu tertentu Nazmi (dalam Futri, Nur Mely dan Budiman, 2022)	Anak mampu fokus memperhatikan saat guru menjelaskan aturan bermain menggunakan media <i>maze</i>
			Anak menunjukkan respon cepat terhadap intruksi yang diberikan oleh guru
			Anak mampu menyelesaikan tugas tanpa teralihkan oleh gangguan di sekitarnya dengan durasi waktu 10 menit
	Ketekunan Poerdaminta (2016)	Memiliki sikap tekun atau ulet dalam menghadapi kesulitan atau tantangan Anassia, Luhur & Yuline (2017)	Anak dapat menunjukkan sikap ketertarikan saat mengikuti kegiatan belajar
			Anak mampu menyelesaikan tugas sampai tuntas secara mandiri
			Anak mampu menggerakkan tangan atau jari untuk mengikuti jalur <i>maze</i> , menandakan keterlibatan aktif dan fokus pada tugas
			Anak mau mencoba kembali meskipun sebelumnya gagal

Variabel	Aspek	Indikator	Capaian Indikator
	Ingatan Robert Gagne (1965)	Kemampuan dalam menerima informasi yang diberikan dan memberikan respon yang sesuai Suyanto (dalam Novianti & Sharina, 2018)	Anak meminta bantuan atau petunjuk ketika mengalami kesulitan, lalu melanjutkan kembali dengan sungguh - sungguh
			Anak mampu mengingat dan menerapkan intruksi guru saat kegiatan belajar
			Anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan tepat dan relevan
			Anak mampu mengingat dan menceritakan kembali pengalaman belajar yang baru dialami
			Anak mampu menghubungkan informasi baru dengan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Media Pembelajaran *Maze*

Variabel	Aspek	Indikator	Capaian Indikator
Media pembelajaran <i>Maze</i>	Kognitif (Memproses informasi dan melatih memecahkan masalah) Astutik, S (2021)	Anak mampu menerima, memahami dan mengikuti intruksi dengan sederhana	Anak mampu mengamati dan mengenali gambar serta jumlah hitungan yang sesuai dalam media <i>maze</i>
			Anak mampu memilih jalur yang benar sesuai dengan gambar dan jumlahnya

Variabel	Aspek	Indikator	Capaian Indikator
		Astutik, S (2021)	Anak mampu membedakan dan mengelompokkan gambar berdasarkan jumlah
			Anak mampu mengingat dan mengulang jalur yang sudah dipelajari sebelumnya
	Visual-Spasial (Koordinasi mata dan tangan) Wulandari, D (2020)	Anak dapat mengarahkan gerakan tangan sesuai dengan arah jalur <i>maze</i> yang diamati oleh mata dan menunjukkan koordinasi visual motorik yang efektif Siti Rohmah (2019)	Anak mampu memusatkan pandangan mata pada jalur <i>maze</i> tanpa teralihkan
			Anak mampu menelusuri jalur dengan gerakan tangan yang terarah dan stabil
			Anak mampu mengikuti petunjuk arah <i>maze</i> yang tepat berdasarkan jumlah gambar atau angka yang sesuai
			Anak mampu mempertahankan perhatian visual pada <i>maze</i> selama kegiatan berlangsung tanpa sering menoleh atau melihat ke arah lain
	Emosional (Kesabaran dan pengendalian diri) Fitriyani, N (2019)	Anak tetap tenang dan tidak mudah frustrasi saat mengalami kesulitan dalam	Anak mampu menyelesaikan <i>maze</i> tanpa mudah menyerah meskipun menghadapi kesulitan
			Anak tidak terburu-buru atau asal mengerjakan

Variabel	Aspek	Indikator	Capaian Indikator
		menyelesaikan <i>maze</i> Nuruly, Noer & Taopik, 2023)	Anak mampu sabar menunggu giliran saat menggunakan media <i>maze</i> bersama teman
			Anak tidak mudah terganggu oleh lingkungan sekitar atau teman sebaya saat berkonsentrasi menyelesaikan <i>maze</i>

Setelah kisi-kisi instrumen selesai disusun, tahap berikutnya dilakukan validasi oleh ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen dinyatakan layak digunakan dengan catatan adanya perbaikan sesuai saran atau revisi yang diberikan. Selanjutnya, instrumen tersebut diuji cobakan melalui prosedur pelaksanaan menggunakan media pembelajaran *maze*. Berikut data hasil uji coba yang dilakukan pada tiga orang anak dengan dilakukan percobaan 3 penilai terhadap tiga anak untuk menguji kesamaan instrumen dan hasil data sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Tabulasi Uji Coba Instrumen**

Nama anak: M. Arbi

Penilai	Butir Indikator Instrumen											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Nur Azizah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Liska	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
Andin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1

Nama anak: Callia

Penilai	Butir Indikator Instrumen											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Nur Azizah, 2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MAZE TERHADAP KEMAMPUAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Nur Azizah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Liska	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
Andin	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Nama anak : Zian

Penilai	Butir Indikator Instrumen											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Nur Azizah	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
Liska	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1
Andin	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1

Data yang telah ditabulasikan kemudian diuji menggunakan Kendall's W (*Kendall's Coefficient of Concordance*) melalui aplikasi SPSS. Uji ini digunakan untuk menjamin bahwa setiap indikator dalam instrumen observasi tidak menimbulkan variasi penafsiran yang signifikan di antara para pengamat. Sehingga, penetapan hasil pengujian hipotesis dilakukan sebagai berikut:

- 1)  $H_0$  : tidak terdapat perbedaan interpretasi indikator instrumen dari ketiga observer yang menilai kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun
- 2)  $H_1$ : terdapat perbedaan interpretasi indikator instrumen diantara ketiga observer yang menilai kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun

Berikut di bawah ini disajikan hasil uji keselarasan *Kendall's*:

Nama anak: M. Arbi

Test Statistics	
N	3
Kendall's W <sup>a</sup>	.254
Chi-Square	8.381
df	11
Asymp. Sig.	.679

a. Kendall's Coefficient of Concordance

Gambar 3.1: Hasil Test Statistics Uji *Kendall's W*

Sumber: Output SPSS 25 for windows

Nama anak: Callia

Test Statistics	
N	3
Kendall's W <sup>a</sup>	.303
Chi-Square	10.000
df	11
Asymp. Sig.	.530

a. Kendall's Coefficient of  
Concordance

Gambar 3.2: Hasil Test Statistics Uji *Kendall's W*

Sumber: Output SPSS 25 for windows

Nama anak: Zian

Test Statistics	
N	3
Kendall's W <sup>a</sup>	.185
Chi-Square	6.111
df	11
Asymp. Sig.	.866

a. Kendall's Coefficient of  
Concordance

Gambar 3. 3: Hasil Test Statistics Uji *Kendall's W*

Sumber: Output SPSS 25 for windows

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

- 1) Jika signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima.
- 2) Jika signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan data di atas, pada kolom Asymp.Sig (*asymptotic significance*) sebesar 0,679, 0,530 dan 0,866 lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak artinya tidak ada perbedaan interpretasi indikator instrumen dari ketiga penilai atau observer dalam menilai kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun.

### 3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian didefinisikan sebagai langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan saat penelitian. Prosedur yang akan digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan yakni:

#### 3.7.1 Tahap persiapan

1. Peneliti melaksanakan kegiatan observasi di sekolah tempat penelitian dilakukan untuk mengenali permasalahan yang muncul. Dari hasil pengamatan tersebut diperoleh permasalahan yang akan diteliti, yakni rendahnya kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun, terutama di kelompok B di TK Dewi Sartika.
2. Melakukan studi pendahuluan atau studi literatur untuk mengetahui teori-teori relevan mengenai pengaruh media pembelajaran maze dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun untuk mendapatkan landasan teori yang kuat.
3. Setelah melakukan studi pendahuluan, langkah selanjutnya peneliti merumuskan masalah.
4. Menyusun hipotesis. Pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, peneliti mengajukan dugaan sementara atau hipotesis bahwa penggunaan media pembelajaran maze memberikan pengaruh terhadap kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun.
5. Menetapkan metode penelitian. Langkah selanjutnya yaitu peneliti memilih metode penelitian yang akan digunakan dan memilih pendekatan kuantitatif metode eksperimen dengan *desain nonequivalent pretest posttest control group design*.
6. Menyusun instrumen penelitian. Peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi, setelah instrumen penelitian dibuat maka peneliti melakukan validasi instrumen untuk mengetahui efektivitas dan konsistensi instrumen.
7. Penentuan sampel. Sampel yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu 20 orang anak di TK Dewi Sartika yang terbagi menjadi dua yaitu, 10 dari

kelompok B1 sebagai kelas eksperimen dan 10 dari kelompok B2 sebagai kelas kontrol.

### 3.7.2 Tahap pelaksanaan

#### 1. Pelaksanaan perlakuan atau *treatment*

Pada tahap ini, kelas eksperimen diberikan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *maze* selama tiga hari. Kegiatan pemberian *treatment* dilakukan secara bertahap, dimulai dengan pengenalan aturan media *maze*, kemudian dilanjutkan dengan praktik pembelajaran menggunakan media *maze*. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh pembelajaran dengan metode yang sama, namun tanpa melibatkan media *maze*. Tujuan dari perlakuan ini adalah untuk menilai sejauh mana penggunaan media *maze* dapat mempengaruhi kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun.

#### 2. Pelaksanaan tes akhir atau *posttest*

Setelah pelaksanaan *treatment* selesai, peneliti kembali melakukan observasi terhadap kedua kelas. Observasi ini dilakukan selama tiga hari guna melihat perubahan tingkat kemampuan konsentrasi belajar anak. Penilaian konsentrasi didasarkan pada beberapa indikator yaitu:

- a) Kemampuan anak untuk memusatkan perhatian pada tugas tanpa mudah teralihkan
- b) Ketekunan anak dalam menyelesaikan *maze* hingga selesai
- c) Kemampuan anak mengikuti intruksi dengan benar selama permainan berlangsung
- d) Kecepatan anak dalam menemukan jalur penyelesaian *maze* sesuai tingkat kesulitan
- e) Konsistensi anak dalam mempertahankan konsentrasi belajar dari awal hingga akhir kegiatan

Data hasil *posttest* dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian dibandingkan dengan data *pretest* untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan konsentrasi belajar anak setelah diberikan perlakuan atau *treatment*.

#### 3. Teknik pengumpulan data

Nur Azizah, 2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MAZE TERHADAP KEMAMPUAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Setelah melaksanakan tahapan sebelumnya, dari yang diperoleh saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest* kemudian dilakukan tabulasi data agar data lebih mudah diolah dan dianalisis data. Setelah data disusun peneliti melakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui kemampuan konsentrasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Langkah-langkah yang terlibat dalam pemrosesan dan pemeriksaan data serta informasi yang terkumpul dikenal sebagai teknik analisis data (Sugiyono, 2013:207). Informasi yang dikumpulkan untuk penelitian ini digunakan untuk mengevaluasi peningkatan fokus belajar pada anak-anak usia lima hingga enam tahun. Informasi tersebut dikumpulkan melalui *pre-test* sebagai evaluasi awal sebelum pembelajaran berlangsung, serta *posttest* sebagai evaluasi akhir setelah kegiatan pembelajaran selesai. Selanjutnya, kriteria penilaian yang telah ditentukan sebelumnya dipakai untuk menilai kemampuan anak pada tahap *pretest* dan *posttest*. Sementara itu, teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi statistik deskriptif dan statistik inferensial.

#### 3.8.1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif merupakan cabang ilmu statistika yang membahas cara mengumpulkan, mengorganisasikan, serta menyajikan data hasil penelitian (Widodo, 2018). Menurut Pangestu Subagyo (2003:1) menjelaskan bahwa statistik deskriptif berhubungan dengan kegiatan pengumpulan data, penyajian, penentuan nilai statistik, hingga penyusunan diagram atau representasi visual yang memudahkan pembaca dalam memahami data (Nasution, 2017). Secara keseluruhan, analisis statistik deskriptif pada penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan data yang diperoleh mengenai konsentrasi belajar anak, termasuk jumlah sampel yang diteliti, nilai terendah, nilai tertinggi, serta nilai rata-rata pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Analisis ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai “Bagaimana tingkat kemampuan awal konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun sebelum penerapan media

pembelajaran *maze*” serta pertanyaan “Bagaimana tingkat kemampuan akhir konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun setelah penerapan media pembelajaran *maze*”.

Dalam analisis statistik deskriptif, hasil pencapaian anak-anak terkait kemampuan konsentrasi belajar mereka pada usia 5-6 tahun juga dikelompokkan. Data yang dianalisis untuk kategori ini mencakup hasil *pretes* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kontrol. Pengolahan data statistik deskriptif dibantu oleh SPSS 25 for Windows sehingga data dapat dianalisis dan disajikan secara sistematis dan akurat, sehingga memberikan informasi yang berguna untuk pengambilan keputusan. Tingkat konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun ditentukan berdasarkan perhitungan menggunakan nilai interval. Interval nilai sendiri merupakan rentang skor yang digunakan untuk mengklasifikasikan hasil tes ke dalam kategori tertentu, seperti sangat rendah, rendah, sedang, maupun tinggi.

Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa interval nilai berfungsi untuk memberikan interpretasi yang lebih jelas terhadap skor hasil pengukuran, sehingga peneliti lebih mudah dalam mendeskripsikan kondisi subjek yang diteliti. Penyusunan kategori tersebut didasarkan pada skor maksimum, skor minimum, serta selang interval yang diperoleh dari hasil tes (Andriani & Supardi, 2019). Adapun pedoman kategori interval skor dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kategorisasi Interval**

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

Sumber: Azwar (2021)

Keterangan:

- Mean, adalah nilai rata-rata dari data gabungan yang dibandingkan
- Standar deviasi, adalah data ukuran sebaran atau penyimpangan data terhadap mean

Nur Azizah, 2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MAZE TERHADAP KEMAMPUAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.8.2 Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial merupakan teknik dalam statistika yang digunakan untuk mengolah data yang berasal dari sampel, dengan tujuan membuat generalisasi atau menarik kesimpulan mengenai keadaan populasi secara keseluruhan (Sugiyono, 2019:148). Pada penelitian ini, analisis statistik inferensial digunakan untuk menjawab pertanyaan mengenai “Bagaimana perkembangan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol”. Salah satu uji asumsi dasar yang lazim dilakukan dalam analisis ini adalah uji normalitas, yang berfungsi untuk mengetahui apakah distribusi data sampel mengikuti pola distribusi normal atau tidak. Hal ini menjadi penting karena berhubungan dengan penentuan apakah sampel dapat dianggap merepresentasikan populasi. Apabila distribusi data memenuhi asumsi normalitas, maka analisis dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik. Namun, jika data tidak berdistribusi normal, maka dipakai statistik non-parametrik, di mana hasil analisis hanya mencerminkan keadaan sampel semata.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis statistik nonparametrik. Statistik non-parametrik merupakan salah satu bentuk analisis statistik yang tidak memerlukan asumsi-asumsi mengenai sebaran data populasi (Mashuri, n.d.). Metode pengambilan sampel yang diterapkan berupa *distance sampling* (sampel-populasi), yang memastikan kesesuaian antara data sampel dengan data populasi. Dengan demikian, penelitian ini tergolong statistik non-parametrik, namun kemungkinan tetap memerlukan uji normalitas untuk menetapkan metode pengujian perbedaan rata-rata antara dua kelompok data. Selanjutnya, pengolahan data dalam penelitian ini, baik melalui analisis deskriptif maupun inferensial, dilakukan dengan menggunakan program SPSS for Windows.

Berikut kaidah uji normalitas, uji normal gain dan uji beda terhadap data yang diperoleh pada penelitian ini sebagai berikut:

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Pada penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan menggunakan

uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistik. Menurut Sugiyono (2014:114) uji normalitas *Shapiro-Wilk* adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui sebaran data acak suatu sampel yang kecil digunakan simulasi data yang tidak lebih dari 50 sampel (Agustin & Permatasari, 2020).

Menurut Singgih Santoso (2016:393), dasar pengambilan keputusan bisa dilakukan berdasarkan probabilitas (*Asymtotic Significant*), yaitu

- a. Jika Probabilitas  $\geq 0,05$  maka data dinyatakan berdistribusi normal.
- b. Jika Probabilitas  $\leq 0,05$  maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

## 2. Uji Normal gain (N-Gain)

Uji normal gain atau n gain dapat digunakan untuk analisis data pada penelitian ini. Keuntungan normal gain dapat dicapai dengan menghitung selisih antara hasil *pretest* dan *posttest* dan membandingkannya dengan hasil skor ideal dan hasil *pretest*. Tujuan dari normal gain adalah untuk menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran *maze* terhadap kemampuan konsentrasi belajar anak setelah mendapatkan perlakuan tersebut. Hasil normal gain disajikan sebagai perbandingan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Rumus normal gain adalah:

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

Kategori untuk normal gain adalah:

**Tabel 3.7 Pembagian Skor N-Gain**

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

Sumber : Melzer dalam Syahfitri, 2008 : 33

**Tabel 3.8 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain**

Tafsiran efektivitas N-Gain	
Persentase %	Tafsiran

< 40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 75	Cukup efektif
> 75	Efektif

Sumber : Hoke, R.R, 1999

### 3. Uji *Mann whitney U tes*

Pada penelitian ini uji hipotesis menggunakan uji *mann whitney u test* yang digunakan yang digunakan untuk data non-parametrik. Uji *mann whitney* mempunyai fungsi yang sama dengan *independent sample test* yaitu untuk mengetahui apakah ada perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang berbeda. Teknik statistik uji beda yang digunakan adalah uji *mann whitney* bahwa data statistik merupakan data non-parametrik.