

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Dewi Sartika tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *maze* terhadap kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5-6 Tahun, dapat saya simpulkan bahwa:

1. Kemampuan awal konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen sebelum menggunakan media pembelajaran *maze* berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor 22,8. Hal ini ditunjukkan dari hasil *pretest* yang menunjukkan anak masih sering terdistraksi, kurang fokus ketika guru menjelaskan, serta belum mampu menyelesaikan tugas dengan tekun hingga tuntas.
2. Kemampuan akhir konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen sesudah menggunakan media pembelajaran *maze* mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai 31,5 atau kategori sedang. Anak terlihat lebih mampu memusatkan perhatian, mengikuti instruksi dengan baik, tekun menyelesaikan tugas hingga selesai, serta mampu mengingat kembali jalur *maze* yang telah dilalui.
3. Kemampuan awal konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun di kelas kontrol sebelum dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan media *maze* juga berada pada kategori sedang dengan rata-rata nilai 20,3. Anak masih menunjukkan perilaku kurang fokus, mudah berbicara dengan teman, serta belum konsisten dalam memperhatikan arahan guru.
4. Kemampuan akhir konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun di kelas kontrol sesudah dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan media *maze* tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil *posttest* menunjukkan rata-rata skor anak masih berada pada kategori sedang dengan nilai 24,3 dengan

indikator anak masih cepat bosan, kurang tekun, serta daya ingat yang belum optimal.

5. Peningkatan kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan sebelum perlakuan. Anak menjadi lebih fokus, tekun dalam menyelesaikan tugas, serta daya ingatnya meningkat. Hal ini membuktikan bahwa media *maze* efektif untuk membantu melatih konsentrasi melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.
6. Peningkatan kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun di kelas kontrol relatif rendah. Meskipun ada sedikit peningkatan, namun perubahannya tidak terlalu signifikan karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang menarik minat anak.
7. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *maze* berpengaruh positif terhadap peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini. Anak pada kelas eksperimen lebih mampu memusatkan perhatian, menunjukkan ketekunan, serta memiliki daya ingat yang lebih baik dibandingkan anak pada kelas kontrol.

## 5.2 Saran

1. Bagi pendidik, hasil ini membuktikan bahwa media *maze* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan sekaligus bermakna. Media ini terbukti mampu membantu anak lebih fokus, tekun mengerjakan tugas, dan menguatkan daya ingat melalui pengalaman langsung (*learning by doing*).
2. Bagi lembaga PAUD, penelitian ini menjadi bukti nyata bahwa inovasi media pembelajaran berkontribusi besar terhadap keberhasilan proses belajar. Penerapan media seperti *maze* dapat mendorong keterlibatan aktif anak, memperpanjang durasi fokus, dan mengurangi kejenuhan selama pembelajaran.
3. Bagi pengembangan teori pembelajaran anak usia dini, temuan ini mendukung pandangan Piaget yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman konkret, serta teori Vygotsky yang menggarisbawahi peran

interaksi sosial. Media *maze* mampu memadukan aktivitas kognitif, motorik, dan sosial-emosional secara terpadu.

4. Bagi penelitian berikutnya, hasil ini membuka peluang untuk meneliti pengaruh media *maze* terhadap aspek perkembangan lain, seperti kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, atau keterampilan sosial, serta menguji efektivitasnya pada kelompok usia yang berbeda.
5. Untuk pendidik PAUD, disarankan agar guru lebih sering memanfaatkan media pembelajaran inovatif seperti *maze* dalam kegiatan belajar, khususnya untuk melatih kemampuan memusatkan perhatian, meningkatkan ketekunan, dan memperkuat daya ingat anak. Guru juga perlu mengembangkan variasi bentuk *maze*, baik dari tingkat kesulitan maupun desain visual, agar pembelajaran tetap menantang dan menarik.
6. Untuk lembaga PAUD, lembaga sebaiknya memfasilitasi ketersediaan media pembelajaran kreatif dan interaktif, termasuk *maze*, serta memberikan pelatihan kepada guru mengenai strategi penerapan media tersebut secara efektif. Pengadaan media ini dapat dimasukkan ke dalam program kerja sekolah sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran.
7. Untuk orang tua, orang tua dapat menggunakan permainan *maze* sederhana di rumah sebagai sarana bermain sambil belajar. Aktivitas ini bisa menjadi alternatif pengisian waktu yang bermanfaat, sekaligus memperkuat koordinasi mata-tangan, kemampuan berpikir logis, dan konsentrasi anak.
8. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti pengaruh media *maze* pada aspek perkembangan lain, seperti kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, atau keterampilan sosial. Selain itu, penelitian dapat diperluas pada kelompok usia berbeda atau melibatkan sampel yang lebih besar, sehingga hasilnya lebih komprehensif dan dapat digeneralisasikan.