

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR BAGAN.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang Masalah	1
B.Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian	6
C.Tujuan Penelitian.....	7
D.Manfaat Penelitian.....	7
E.Definisi Operasional.....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. <i>Board game</i>	9
3. Konsentrasi Belajar.....	10
4. Anak Usia Dini	11

BAB II KAJIAN TEORITIS.....	12
A.Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
1. Pengertian Anak Usia Dini	12
2. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	13
3. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
B. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	15
C.Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini.....	17
1. Kemampuan Konsentrasi anak	17
2. Konsentrasi belajar anak.....	17
D.Konsep Media Pembelajaran IT.....	19
1. Pengertian Media Pembelajaran	19
2. Pengertian Media Pembelajaran IT.....	20
E.Konsep <i>Board Game</i>.....	21
1. Pengertian <i>board game</i>	21
2. Manfaat <i>board game</i>	22
3. Langkah- langkah <i>board game</i>	23
F.Hasil Penelitian Terdahulu.....	24
G. Kerangka Berfikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A.Metode Penelitian.....	29

B.Desain Penelitian	29
C.Hipotesis Penelitian.....	31
D.Subjek Penelitian.....	31
E.Teknik Penelitian.....	32
1. Observasi.....	32
2. Wawancara.....	34
3. Dokumentasi	35
F.Instrumen Penelitian.....	36
G. Prosedur Penelitian.....	40
1. Merumuskan masalah	40
2. Merumuskan landasan teori dan hipotesis	40
3. Mengumpulkan data dan menganalisis data kuantitatif.....	41
4. Menguji hipotesis.....	41
5. Mengumpulkan data dan menganalisis data kualitatif.....	42
6. Merumuskan kesimpulan dan saran.....	42
H. Prosedur Pengolahan Data	42
1. Reduksi data.....	43
2. Data Display (penyajian data).....	43
3. Uji validitas dan Realibitas	43
b. Uji Reliabilitas	45

4. Uji Normalitas.....	49
5. Uji Paired Sample T-test (Uji Wilcoxon)	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	53
A.Profil Penelitian.....	53
B.Hasil Penelitian.....	54
1. Deskripsi Proses Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Melalui <i>Board game</i> Digital untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar anak usia 5-6 Tahun.....	56
2. Deskripsi efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis IT melalui board game digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak usa dini dilihat dari :.....	65
3. Kendala yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis IT melalui board game digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak kelompok B	75
C.Analisis Data	80
D.Pembahasan.....	83
1. Proses Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Melalui <i>Board Game</i> Digital untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Anak Kelompok B (Usia 5-6 Tahun)	84
2. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Melalui <i>Board Game</i> Digital untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Anak Kelompok B (Usia 5-6 Tahun).....	85

3. Kendala Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Melalui <i>Board Game</i> Digital untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Anak Kelompok B (Usia 5-6 Tahun)	87
E. Temuan Penelitian	92
BAB V SIMPULAN DAN SARANS.....	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan	94
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 STPPA Permendikbud 137 Tahun 2014	16
Tabel 3. 1 Daftar Peserta Didik Kelompok B	31
Tabel 3. 2 Pedoman Observasi.....	32
Tabel 3. 3 Lembar Observasi Akumulatif Anak	33
Tabel 3. 4 Pedoman Wawancara Kepala Sekolah.....	34
Tabel 3. 5 Pedoman Wawancara Guru Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Melalui Media Board game Digital untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Dini	35
Tabel 3. 6 Pedoman Dokumentasi	36
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Melalui Board game Digital untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Dini	37
Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Terhadap Peningkatan Konsentrasi Belajar	38
Tabel 3. 9 r-tabel Frekuensi Responden.....	44
Tabel 3. 10 Kriteria Penilaian	45
Tabel 3. 11 Distribusi Nilai 30 Responden	46
Tabel 3. 12 Distribusi Nilai 30 Responden	48
Tabel 3. 13 Distribusi.....	48
Tabel 3. 14 Dasar Pengambilan Keputusan	48
Tabel 4. 1 Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Kelompok B dengan Pernyataan 1 (P1) Anak Dapat Memperhatikan Guru Pada Saat Menjelaskan Materi Pembelajaran	66
Tabel 4. 2 Hasil Pengamatan Tentang Kemampuan Konsentrasi	66
Tabel 4. 3 Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Kelompok B dengan Pernyataan 2 (P2) Anak Dapat Mengikuti Petunjuk yang diarahkan oleh Guru.....	67
Tabel 4. 4 Hasil Pengamatan Tentang Kemampuan Konsentrasi	67
Tabel 4. 5 Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Kelompok B dengan Pernyataan 3 (P3) Anak Dapat Mengungkapkan apa yang Telah dilihat dan didengarnya	68
Tabel 4. 6 Hasil Pengamatan Tentang Kemampuan Konsentrasi	68
Tabel 4. 7 Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Kelompok B dengan Pernyataan 4 (P4) Anak Dapat Mengaplikasikan Pengetahuan yang di dapat.....	69
Tabel 4. 8 Hasil Pengamatan Tentang Kemampuan Konsentrasi	69
Tabel 4. 9 Data Penelitian ke-8 Penggunaan <i>board game</i> digital	72
Tabel 4. 10 Kategori Efektivitas	73
Tabel 4. 11 Nilai Akumulatif Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak	73
Tabel 4. 12 Peningkatan Aktivitas Belajar Anak dengan Penggunaan Media <i>Board Game</i>	74
Tabel 4. 13 Hasil Perhitungan Uji Validitas Tiap Butir Pernyataan	80
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen Kemampuan Konsentrasi Belajar	81
Tabel 4. 15 Reliabilitas Instrumen Penelitian	81
Tabel 4. 16 Hasil Uji Normalitas Data.....	82
Tabel 4. 17 Analisis Non Parametrik (Uji Wilcoxon).....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1	<i>Board Game</i> "Lingkunganku : Rumahku : Bagian-bagian rumah"	58
Gambar 4. 2	<i>Board Game</i> Digital "Lingkunganku : Rumahku : Alat-alat Kebersihan"	59
Gambar 4. 3	<i>Board Game</i> Digital "Lingkunganku : Rumahku : Benda di sekitar rumah"	60
Gambar 4. 4	<i>Board Game</i> Digital "Sekolahku : Ruang Kelas : Alat-alat di ruang kelas"	61
Gambar 4. 5	<i>Board game</i> digital "Alam Semesta : Gejala Alam : Macam-macam Gejala Alam "	62
Gambar 4. 6	<i>Board game</i> digital "Alam Semesta : Gejala Alam : Proses Terjadinya Hujan"	63
Gambar 4. 7	<i>Board game</i> digital "Alam Semesta : Bencana Alam : Banjir"	64
Gambar 4. 8	<i>Board game</i> digital "Alam Semesta : Bencana Alam : Gunung Meletus"	65
Gambar 4. 9	Diagram efektifitas penggunaan <i>board game</i> digital untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi belajar	71
Gambar 4. 10	Diagram Hasil Presentase pengamatan penggunaan <i>board game</i> digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak	71
Gambar 4. 11	Nilai Akumaltif Penggunaan Media <i>Board Game</i> Digital Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Pada Pertemuan 1 dan 8	74
Gambar 4. 12	Dokumentasi Wawancara dengan Guru kelas kelompok B	78

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1	Kerangka Berpikir.....	28
Bagan 3. 1	Jenis Desain Explanatory Sequential Metode Kuantitatif, menguji hipotesis.....	30
Bagan 3. 2	Langkah-langkah penelitian dalam desain Sequential Explanatory	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan	102
Lampiran 2 Lembar Persetujuan Instrumen	103
Lampiran 3 Surat Ijin Riset	104
Lampiran 4 Surat Keterangan dari Sekolah	105
Lampiran 5 RPPH Selama 8 Kali Pertemuan	106
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian Selama 8 Kali Pertemuan	124
Lampiran 7 Kartu Bimbingan	133
Lampiran 8 Poster	134