

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini penelitian yang mengkombinasikan atau menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian sehingga diperoleh data yang lebih adalah metode kombinasi/*mixed method*. Menurut Sugiyono (2016) menyatakan bahwa metode penelitian kombinasi (*mixed methods*) adalah suatu metode komprehensif, valid, reliabel dan objektif. Metode penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, metode ini dipilih sesuai dengan karakteristiknya karena pertanyaan penelitian yang akan dijawab meliputi hasil dan proses yang melibatkan penggabungan data kuantitatif dan data kualitatif secara berurutan. Dengan penelitian ini akan menghasilkan suatu pemahaman yang lebih baik terhadap permasalahan penelitian dibandingkan hanya menggunakan salah satu pendekatan saja.

B. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sequential Explanatory Design*. Menurut Sugiyono (2016) bahwa model penelitian *Sequential Explanatory* dicirikan dengan melakukan pengumpulan data dan analisis data kuantitatif pada tahap pertama, dan diikuti dengan pengumpulan

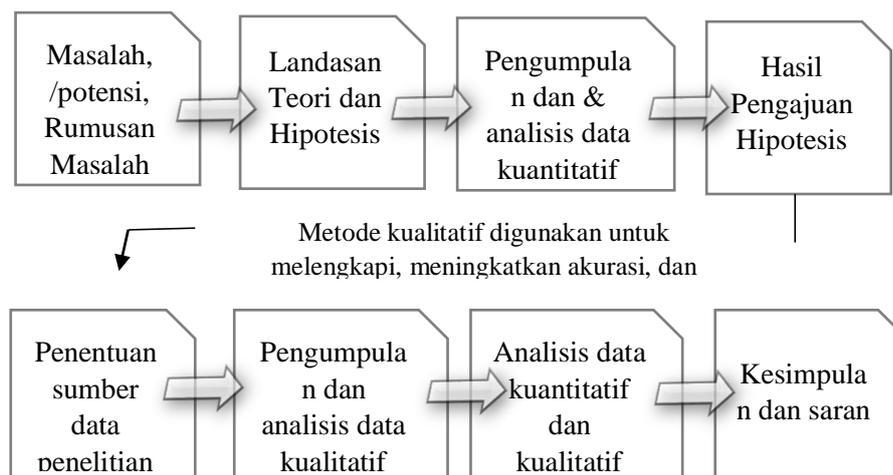
dan analisis data kualitatif pada tahap kedua, guna memperkuat hasil penelitian kuantitatif yang dilakukan pada tahap pertama.

Rancangan yang akan dilaksanakan pada penelitian ini yaitu mengikuti tahapan menurut Creswell & Clark (2011) The Explanatory Sequential Design dibawah ini :



Sumber: Creswell & Clark, 2011

Bagan 3. 1 Jenis Desain Explanatory Sequential Metode Kuantitatif, menguji hipotesis



Bagan 3. 2 Langkah-langkah penelitian dalam desain Sequential Explanatory

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan paradigma tersebut di atas, dirumuskan hipotesis yang akan di uji adalah :

1. Ho : “Tidak terdapat pengaruh yang berarti dan signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis IT melalui *board game* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini di TK Ibnu Sina”
2. Ha : “Terdapat pengaruh yang berarti dan signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis IT melalui board game digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini di TK Ibnu Sina”.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini ditujukan kepada peserta didik dari kelompok B di TK Ibnu Sina yang berlokasi di Kp.Sukamulya Rt 03/Rw 07 Desa Panenjoan Kec.Cicalengka Kab.Bandung dengan jumlah 10 anak (4 anak laki-laki dan 6 anak perempuan). Subjek penelitian ini dipilih atas dasar karakteristik anak, yaitu : 1) Peserta didik masih terlihat kurang berkonsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung, 2) Pendidik belum menerapkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui IT untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak.

Tabel 3. 1
Daftar Peserta Didik Kelompok B

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1.	ADF	Perempuan
2.	DNR	Laki-laki
3.	DNA	Perempuan
4.	HFZ	Laki-laki
5.	HNA	Perempuan

6.	NBL	Perempuan
7.	KLY	Perempuan
8.	RHN	Laki-laki
9.	RSY	Laki-laki
10.	ZNV	Perempuan

E. Teknik Penelitian

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Adapun beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah, sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap responden dan konteks yang terlibat dalam fenomena penelitian. Observasi memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengamati interaksi sosial, perilaku, dan konteks yang relevan dengan fenomena yang diteliti (Bogdan & Biklen, 2017).

Tabel 3. 2
Pedoman Observasi

Nama anak :

Kelompok :

No	Indikator	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Dapat memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran					

2.	Dapat mengikuti petunjuk yang diarahkan oleh guru					
3.	Mampu mengungkapkan apa yang telah dilihat dan didengarnya					
4.	Dapat mengaplikasikan pengetahuan yang didapat					

Keterangan :

BB = Belum Berkembang (Nilai 1)

MB = Mulai Berkembang (Nilai 2)

BSH = Berkembang Sesuai Harapan (Nilai 3)

BSB = Berkembang Sangat Baik (Nilai 4)

Tabel 3. 3
Lembar Observasi Akumulatif Anak

No	Nama Anak	Intem Skor Pernyataan				Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4		
1.	ADF						
2.	DNR						
3.	DNA						
4.	HFZ						
5.	HNA						
6.	NBL						
7.	KLY						
8.	RHN						
9.	RSY						
10.	ZNV						

Keterangan :

1. Anak dapat memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran
2. Anak dapat mengikuti petunjuk yang diarahkan oleh guru
3. Anak mampu mengungkapkan apa yang telah dilihat dan didengarnya

4. Anak dapat mengaplikasikan pengetahuan yang didapat
 5. Anak dapat sesuai dalam mengerjakan kegiatan yang diberikan
2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden penelitian. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Oleh karena itu, dalam melakukan wawancara peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis.

Tabel 3. 4
Pedoman Wawancara Kepala Sekolah

No	Aspek yang diteliti	Pernyataan
1.	Sejarah TK	Sejarah berdirinya TK Visi dan Misi sekolah
2.	Program Sekolah	Parenting Market day Cooking class
3.	Sarana dan Prasarana	Sarana yang mendukung proses pembelajaran Pengecekan sarana prasarana
4.	Evaluasi dan Supervisi	Pelaksanaan Evaluasi bersama guru Pelaksanaan supervisi kepada guru
5.	RPPH	Penyusunan RPPH (tema, kegiatan awal, inti dan penutup) Kesesuaian antara RPPH dengan proses pembelajaran berlangsung

Tabel 3. 5
Pedoman Wawancara Guru Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Melalui Media Board game Digital untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Dini

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perencanaan guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media <i>board game</i> digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak ?	
2.	Bagaimana reaksi peserta didik ketika melakukan kegiatan <i>board game</i> digital ?	
3.	Berapa lama peserta didik dapat fokus dalam memperhatikan materi pembelajaran berlangsung ?	
4.	Apakah yang membuat peserta didik tidak fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung ?	
5.	Bagaimana respon peserta didik pada saat menjawab pertanyaan dari guru ?	
6.	Apakah peserta didik ada yang bertanya pada saat kegiatan berlangsung ?	
7.	Apakah peserta didik dapat menyelesaikan kegiatan sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru ?	
8.	Apakah dalam melakukan kegiatan peserta didik dapat bersikap tenang ?	
9.	Apakah menurut ibu media <i>board game</i> digital memiliki pengaruh terhadap konsentrasi belajar anak setelah melakukan permainan <i>board game</i> dan sebelum melakukan permainan <i>board game</i> ?	
10.	Apakah ada kendala ketika ibu melakukan permainan <i>board game</i> ini ?	

3. Dokumentasi

Dokumentasi melibatkan pengumpulan data dari dokumen, arsip, atau bahan tertulis lainnya yang berkaitan dengan fenomena penelitian. Dokumen yang digunakan dapat berupa catatan, laporan, surat, buku, atau dokumen resmi lainnya.

Tabel 3. 6
Pedoman Dokumentasi

No	Jenis Dokumen	Keterangan		Deskripsi
		Ada	Tidak ada	
1.	Profil Sekolah			
2.	Visi, Misi dan Tujuan Sekolah			
3.	Data pendidik dan tenaga kependidikan			
4.	Data peserta didik			
5.	Data ketersediaan sarana dan prasarana			
6.	Bahan ajar (PROSEM, RPPM, RPPH)			
7.	Media Pembelajaran			
8.	Pelaksanaan Pembelajaran			

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian (Syahlani & Setyorini, 2021). Instrumen penelitian mempunyai peranan penting untuk menentukan kualitas dari suatu penelitian yang dilakukan oleh peneliti, karena validitas data penelitian sangat ditentukan oleh kualitas suatu instrumen penelitian yang digunakan. Maka dari itu, instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Observasi yang dilakukan secara langsung pada peserta didik kelompok B untuk memperoleh data mengenai penggunaan media *board game* didigital untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini.
2. Wawancara dilakukan kepada guru wali kelas kelompok B untuk memperoleh data mengenai kemampuan anak terhadap konsentrasi belajar anak pada saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Studi dokumentasi dilakukan terhadap satuan pendidikan di lembaga TK Ibnu Sina untuk memperoleh data dokumentasi seperti lokasi penelitian, kegiatan observasi, kegiatan wawancara yang berupa foto, video dan rekaman suara.

Tabel 3. 7
Kisi-kisi Instrumen
Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Melalui Board game Digital untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Dini

Pertanyaan Penelitian	Dimensi Penelitian	Aspek yang diteliti	Teknik Pengumpulan Data
Proses	Perencanaan	Penyiapan bahan ajar (RPPM, RPPH) Penyiapan media penelitian	Wawancara dan Dokumentasi
Implementasi	Pelaksanaan Pelaksanaan identifikasi kemampuan guru dan anak dalam penelitian yang diberikan 10 kali pertemuan Pelaksanaan identifikasi kemampuan guru dalam membimbing anak selama kegiatan pelaksanaan pembelajaran	Proses penggunaan media pembelajaran berbasis IT melalui <i>board game</i> digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini melalui identifikasi kemampuan guru dalam membimbing anak selama kegiatan penelitian	Observasi, Wawancara dan Dokumentasi

Hasil	Kemampuan Konsentrasi	Anak dapat memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran Anak dapat mengikuti petunjuk yang diarahkan oleh guru Anak mampu mengungkapkan apa yang telah dilihat dan didengarnya Anak dapat mengaplikasikan pengetahuan yang didapat	Observasi dan Dokumentasi
Evaluasi	Mengidentifikasi penggunaan media pembelajaran berbasis IT melalui <i>board game</i> digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak usia dini	Melakukan perbaikan penelitian Melakukan evaluasi penelitian	Wawancara Observasi Dokumentasi
Kendala	Internal dan eksternal	Kendala yang dihadapi oleh guru Kendala yang dihadapi oleh anak	Wawancara dan Observasi

Tabel 3. 8

Kriteria Penilaian Terhadap Peningkatan Konsentrasi Belajar

No	Indikator	Kriteria	Skor	Kriteria Penilaian
.	Perhatian anak pada saat guru menjelaskan materi	BB	1	Anak tidak memperhatikan pada saat pembelajaran
		MB	2	Anak dapat memperhatikan penjelasan guru namun ketika diberi pertanyaan

				belum benar dalam menjawab
		BSH	3	Anak dapat memperhatikan penjelasan guru dan dapat menjawab pertanyaan dengan benar
		BSB	4	Anak dapat memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan dengan benar serta anak mampu mengeluarkan pendapatnya
2.	Mengikuti petunjuk yang diarahkan oleh guru	BB	1	Anak tidak mengetahui petunjuk yang diarahkan oleh guru
		MB	2	Anak dapat mengikuti arahan dari guru namun belum sesuai dalam menyelesaikan tugas
		BSH	3	Anak dapat mengikuti arahan dari guru dan sesuai dalam menyelesaikan tugas dengan hasil yang semampunya
		BSB	4	Anak dapat mengikuti arahan dari guru dan sesuai dalam menyelesaikan tugas dengan sempurna
3.	Dapat mengungkapkan apa yang telah dilihat dan didengarnya	BB	1	Anak tidak dapat mengungkapkan apa yang telah dilihat dan didengarnya
		MB	2	Anak dapat mengungkapkan apa yang telah dilihatnya
		BSH	3	Anak dapat mengungkapkan apa yang telah dilihat dan didengarnya
		BSB	4	Anak dapat mengungkapkan apa yang telah dilihat dan didengarnya tanpa ditanya oleh guru

4.	Dapat mengaplikasikan pengetahuan yang didapat	BB	1	Anak tidak mengetahui dan lupa tentang pengetahuan yang telah didapatnya
		MB	2	Anak dapat mengaplikasikan pengetahuannya namun harus diberitahu terlebih dahulu oleh guru
		BSH	3	Anak dapat mengaplikasikan pengetahuannya tanpa diberitahu oleh guru
		BSB	4	Anak dapat mengaplikasikan pengetahuannya tanpa diberi tahu oleh guru serta anak dapat mengungkapkan pengetahuannya/pengalamannya tentang apa yang sedang dipelajarinya

G. Prosedur Penelitian

Tahapan penelitian *The Explanatory design* dapat dijabarkan meliputi :

1. Merumuskan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut “Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis IT melalui *board game* digital dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini”. Sebagaimana sudah diuraikan latar belakang ini pada bab 1, maka penelitian ini difokuskan untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah.

2. Merumuskan landasan teori dan hipotesis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan konsep PAUD baik ilmu atau teori.

Landasan teori memuat uraian yang sistematis tentang teori dasar yang relevan, yang akan digunakan dalam kerangka pikir penelitian, fakta dan hasil penelitian sebelumnya yang berasal dari teori mutakhir serta memuat teori, proposisi, konsep atau pendekatan terbaru yang ada hubungannya dengan penelitian yang dilakukan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah “diduga dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT melalui *board game* digital dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini”.

3. Mengumpulkan data dan menganalisis data kuantitatif

Pengumpulan data kuantitatif yaitu berupa kumpulan jumlah hasil data variabel, dengan cara observasi yang dilakukan mengenai hasil perkembangan peserta didik dalam konsentrasi belajar dengan *board game* digital dan peningkatan belajar peserta didik. Kemudian hasil observasi tersebut dihitung dan dianalisis.

4. Menguji hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

Ho : “Tidak terdapat pengaruh yang berarti dan signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis IT melalui *board game* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini di TK Ibnu Sina”

Ha : “Terdapat pengaruh yang berarti dan signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis IT melalui *board game* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini di TK Ibnu Sina”.

5. Mengumpulkan data dan menganalisis data kualitatif

Data kualitatif dikumpulkan setelah data kuantitatif didapat. Pengumpulan data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara dan studi dokumentasi, faktor yang menyebabkan terhambatnya anak kurang konsentrasi pada saat belajar dan melihat bagaimana efektifitas dari penggunaan media *board game* digital kepada guru kelompok B di TK Ibnu Sina.

6. Merumuskan kesimpulan dan saran

Langkah terakhir dari penelitian ini adalah meringkas hasil dari semua metode penelitian berbeda yang digunakan. Penarikan kesimpulan dalam hal ini ialah hasil dari masalah yang sedang berlangsung. Selain itu, saran juga akan diberikan sebagai akibat dari korelasi positif antara hasil penelitian.

H. Prosedur Pengolahan Data

Data dalam penelitian ini diolah berdasarkan jenis data yang terkumpul. Data kuantitatif berupa hasil tes untuk mengukur pembelajaran penggunaan media *board game* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dan kendala yang dihadapi guru ketika menyampaikan pembelajaran melalui *board game* digital. Diolah dengan statistika inferensial menggunakan SPSS. Sementara itu data kualitatif berupa hasil wawancara, studi dokumentasi, untuk menjawab proses penerapan dan kendala yang dihadapi guru.

1. Reduksi data

Data yang diperoleh dari lapangan cukup banyak sehingga perlu adanya catatan secara teliti dan rinci, seperti yang telah dikemukakan sebelumnya semakin lama penelitian yang dilakukan dilapangan semakin banyak pula jumlah data yang diperoleh kompleks dan rumit. Mereduksi data berarti merangkum dan memilih hal-hal yang pokok memfokuskan pada hal-hal yang penting serta dicari tema dan polanya. Reduksi data merupakan sebuah proses berpikir sensitif yang memerlukan kecerdasan, keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi.

2. Data *Display* (penyajian data)

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data dilakukan dengan cara menyusun data secara sistematis dan mudah dipahami.

3. Uji validitas dan Realibilitas

a. Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk menguji apakah kuesioner yang dibuat valid atau tidak. Untuk mengukur validitas kuesioner ini, peneliti menggunakan SPSS. Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan valid, apabila koefisien korelasi product moment statistik parametrik untuk penelitian kuantitatif melebihi 0,5 atau koefisien korelasi product r hitung $> r$ -tabel ($\alpha; n - 2$) $n =$ jumlah sampel atau Nilai sig $\leq \alpha$. Menurut Sugiyono (2017:125) menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh

peneliti. Uji validitas ini dilakukan untuk mengukur apakah data yang telah didapat setelah penelitian merupakan data yang valid atau tidak, dengan menggunakan alat ukur yang digunakan. Nilai validitas butir soal dapat diketahui dari korelasi skor hasil uji coba tiap butir soal dengan skor totalnya. Salah satu cara menghitung nilai validitas butir soal adalah dengan menggunakan rumus korelasi produk momen dari Karl Pearson (Suherman, 2003:120).

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

n = Banyaknya subjek

x = Skor siswa pada setiap butir soal

y = Skor total

Tabel 3. 9
r-tabel Frekuensi Responden

DISTRIBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.422	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Dari tabel di atas, kemudian dilakukan uji nilai r hitung yang didapatkan pada kolom skor total yang akan dibandingkan dengan nilai r-tabel.

Tingkat signifikansi

$$a = 5\% = 0,05$$

Dasar keputusan

r hitung (nilai koefisien korelasi) > r tabel = valid

r hitung (nilai koefisien korelasi) < r tabel = tidak valid

Tabel 3. 10
Kriteria Penilaian

Besarnya r_{xy}	Tingkat Validitas
$0,90 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,70 < r_{xy} \leq 0,90$	Baik
$0,40 < r_{xy} \leq 0,70$	Cukup
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Kurang
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Kurang
$r_{xy} \leq 0,00$	Tidak Valid

b. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2017: 130) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Suatu instrumen penelitian disebut reliabel jika setelah dua kali atau lebih instrumen tersebut diteskan maka akan menghasilkan hasil yang serupa. Untuk menghitung reliabilitas dalam penelitian ini, digunakan rumus Cronbach Alpha (Suherman, 2003):

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

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas

n = Banyaknya butir soal

$\sum s_t^2$ = Jumlah varian skor tiap butir

s_t^2 = Varian skor total

Penelitian melakukan pengambilan data melalui observasi akumulatif yang terdiri dari 30 sampel (n) responden dan terdiri dari 5 variabel skor penilaian terkait kemampuan konsentrasi anak usia dini kelompok B di TK Kenanga.

Tabel 3. 11
Distribusi Nilai 30 Responden

No	Nama	Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	AFM	2	3	2	2	3	12
2	AQAN	3	3	3	1	3	13
3	HMI	2	4	4	2	2	14
4	IJD	3	2	3	2	3	13
5	KANF	2	3	2	2	2	11
6	MFR	3	3	2	2	3	13
7	MHA	2	3	3	1	2	11
8	M	3	2	2	3	4	14
9	NAA	2	2	3	2	3	12
10	PMR	2	3	3	2	4	14
11	PA	2	3	3	2	2	12
12	RMA	2	2	2	2	3	11
13	RMA	3	3	3	1	2	12
14	RA	2	2	2	2	3	11
15	SR	3	3	3	3	3	15

16	SA	2	2	4	2	4	14
17	AAAG	2	4	2	2	3	13
18	ARH	2	3	4	2	4	15
19	ASAZ	3	2	3	3	3	14
20	ANAZ	2	4	3	2	4	15
21	ASN	2	3	2	2	3	12
22	AKINT	2	2	2	3	3	12
23	APTSI	2	3	3	2	3	13
24	CNH	3	3	2	2	2	12
25	DMRM	2	3	3	2	3	13
26	FANR	2	3	2	2	3	12
27	GKP	2	2	3	3	2	12
28	INA	2	3	3	2	4	14
29	MLKA	3	3	2	3	3	14
30	MDR	2	2	2	2	3	11

Keterangan :

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

3 = (Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

2 = Mulai Berkembang (MB)

1 = Belum Berkembang (BB)

Tabel 3. 12
Distribusi Nilai 30 Responden

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148

Interpretasi hasil uji realibilitas Cronbach Alpha Melalui Aplikasi SPSS Versi 25.

Nilai acuan : Nilai r tabel signifikansi 5% dan 1%.

Tabel 3. 13
Distribusi

KRITERIA PENGUJIAN		
Nilai Acuan 30 Responden	Nilai Cronbach's Alpha	Kesimpulan
0,361	Diatas 0,361 nilai r tabel Signifikansi 5%	RELIABEL

Tabel 3. 14
Dasar Pengambilan Keputusan

Dasar Pengambilan Keputusan
Jika Nilai Cronbach's Alpha > 0,361 maka berkesimpulan reliable
Jika nilai Cronbach's Alpha < 0,361 maka berkesimpulan tidak reliable

Tingkat signifikansi = $\alpha = 5\% = 0,05$

Dasar keputusan = r hitung (cronbach alpha) $>$ r tabel =

Reliabel/Terpercaya/Konsisten; r - hitung (cronbach alpha) $<$ r tabel =

Tidak Reliabel (Konsisten)

4. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah sebuah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam analisis statistik parametrik, data berdistribusi normal adalah suatu keharusan sekaligus merupakan syarat mutlak yang harus terpenuhi. Salah satu cara untuk mendeteksi kenormalan sebuah data dapat dilakukan dengan teknik *Shapiro wilk Uji Shapiro wilk* pada umumnya dipakai untuk sampel yang jumlahnya kecil (kurang dari 50 data). Adapun jika data didapati data tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan analisis statistik non parametrik. Uji normalitas ini menggunakan aplikasi SPSS versi 25 tahun 2023. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah H_a = ada perbedaan sebelum stimulus dan sesudah stimulus, serta H_a = ada perbedaan antara *before-stimulation* dengan *after-stimulation*.

5. Uji Paired Sample T-test (Uji Wilcoxon)

Uji Wilcoxon sering kali digunakan sebagai alternatif dari uji paired sample t-test. Hal ini terjadi karena jika data penelitian tidak berdistribusi normal (melalui uji normalitas) maka data tersebut dianggap tidak memenuhi syarat dalam pengujian statistik parametrik. Maka dari itu, perlu

adanya tindakan yang harus dilakukan peneliti agar data penelitian yang dikumpulkan masih tetap dapat diuji atau dianalisis, yaitu dengan cara melakukan metode statistik non parametrik. Uji Wilcoxon digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Dasar pengambilan keputusan melalui uji paired sampel t-test (Uji Wilcoxon), sebagai berikut :

- 1) Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih kecil dari $< 0,05$ maka H_a diterima.
- 2) Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih besar dari $> 0,05$ maka H_a ditolak.

Data dalam penelitian penggunaan media *board game* digital diolah berdasarkan jenis data yang terkumpul. Sumber data primernya yaitu *board game* digital dengan menganalisa secara langsung bagaimana proses penggunaan media *board game* digital dan sumber sekunder yang merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui perantara yang dapat berupa buku, artikel ilmiah atau subjek terdekat dari anak-anak usia dini sebagai subjek utamanya sesuai dengan teori media pembelajaran *board game* digital. Yang diutamakan dalam pemerolehan data dari hasil angket/kuesioner kepada guru sebagai subjek terdekat bagi anak usia dini.

Data kuantitatif, diolah dengan statistika inferensial menggunakan SPSS versi 25 berupa hasil observasi untuk mengukur aktivitas penggunaan media *board game* digital dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak pada anak kelompok B. Hal ini dilakukan

secara sistematis melalui penjelasan kategori dan sintesis data. Pengumpulan data ini dilakukan melalui proses wawancara, observasi, studi dokumentasi secara berkala yang berasal dari sumber primer yang merupakan data yang diperoleh secara langsung dari hasil penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini.

Data kuantitatif berupa hasil observasi sebelum dilakukan peningkatan dan sesudah dilakukan peningkatan untuk mengukur pengaruh penggunaan media *board game* digital yang digunakan adalah dengan proses dalam memperoleh data ringkasan dengan menggunakan cara-cara atau rumusan tertentu yaitu :

- 1) *Editing* yaitu proses pengecekan atau pemeriksaan data yang telah berhasil dikumpulkan dari lapangan, karena ada kemungkinan data yang telah masuk tidak memenuhi syarat atau tidak dibutuhkan.
- 2) *Codeting* adalah kegiatan pemberian kode tertentu pada tiap-tiap data yang termasuk kategori yang sama, kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka-angka atau huruf untuk membedakan antara data atau identitas data yang akan dianalisis.
- 3) *Tabulasi* yaitu proses penempatan data ke dalam bentuk tabel yang diberi kode sesuai dengan kebutuhan analisis, tabel-tabel yang dibuat sebaiknya mampu meringkas agar memudahkan dalam proses analisis data.

Pengolahan data kualitatif dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, observasi dan studi dokumentasi untuk mendukung dan melengkapi dalam memenuhi data yang diperlukan sebagai fokus penelitian. Kualitatif juga mendukung penggambaran dari data kuantitatif yang telah diperoleh dari hasil penelitian.