

Pengaruh Kegiatan *Ice Breaking Wire Game* Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini: Quasi Eksperimen di TK Al-Barokah

Nur Aini¹, Dadan Nugraha², Edi Hendri Mulyana³

Info Artikel

Keywords:
Ice Breaking
Wire Game;
Learning
Concentration;
Early Childhood;

Abstract

This study aims to determine the effect of ice breaking wire game activities on the concentration of early childhood learning. This study is based on the low level of children's concentration in the learning process which causes them to be easily distracted and have difficulty in completing tasks. The method used is a quasi-experiment with a sample of 8 people in group B at Al-Bayyinah Kindergarten as the control class and 8 people in group B at Al-Barokah Kindergarten as the experimental class. The data collection technique uses an observation sheet that covers three aspects of concentration, namely focus, duration of attention and suitability in working. The analysis used is descriptive statistics to describe data in both numerical and visual forms while inferential statistics to draw conclusions about a population based on data. The results of the study showed that there was a significant increase in children's learning concentration in the experimental class after being given treatment in the form of ice breaking wire game activities. This is evidenced by the N-gain value of the experimental class of 0.88 with a high category, while the N-gain value of the control class was only 0.093. In addition, it can be seen from the Mann Whitney U test the Asymp value. Sig.(2-tailed) 0.002 which is less than 0.05. Therefore, it can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected which means that there is an influence of the effectiveness of ice breaking wire game activities in developing the learning concentration abilities of early childhood children and there is a difference in the learning concentration abilities of early childhood children from both the experimental and control classes.

Kata kunci:
Ice Breaking Wire
Game;
Konsentrasi Belajar;
Anak Usia Dini;

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan ice breaking wire game terhadap konsentrasi belajar anak usia dini. Penelitian ini didasarkan pada rendahnya tingkat konsentrasi anak dalam proses pembelajaran yang menyebabkan mudahnya teralihkan dan kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Metode yang digunakan yaitu quasi eksperimen dengan sampel 8 orang kelompok B di TK Al-Bayyinah sebagai kelas kontrol dan 8 orang kelompok B di TK Al-

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: nur_aini@upi.edu

² Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: dadan@upi.edu

³ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: edihm@upi.edu

Barokah sebagai kelas eksperimen. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang mencakup tiga aspek konsentrasi yaitu fokus, durasi memperhatikan dan kesesuaian dalam mengerjakan. Analisis yang digunakan yaitu statistik deskriptif untuk menggambarkan data baik bentuk angka maupun visual sedangkan statistik inferensial untuk menarik Kesimpulan tentang suatu populasi berdasarkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada konsentrasi belajar anak di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan ice breaking wire game. Hal ini dibuktikan melalui nilai N-gain kelas eksperimen sebesar 0,88 dengan kategori tinggi, sedangkan nilai N-gain kelas kontrol hanya sebesar 0,093. Selain itu dapat dilihat dari uji mann whitney u test nilai Asymp. Sig.(2-tailed) 0,002 yang mana nilai tersebut kurang dari 0,05. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti adanya pengaruh efektivitas kegiatan ice breaking wire game dalam mengembangkan kemampuan konsentrasi belajar anak usia dini dan terdapat perbedaan kemampuan konsentrasi belajar anak usia dini baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Artikel Histori:

Disubmit:
09 Juli 2025

Direvisi:
13 Juli 2025

Diterima:
14 Juli 2025

Dipublish:
16 Juli 2025

Cara Mensitasi Artikel: Aini, N., Nugraha, D., & Mulyana, E. H. (2025). Pengaruh Kegiatan Ice Breaking Wire Game Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini: Quasi Eksperimen Di TK Al-Barokah, Jurnal Ar-Raihanah, 5 (2), 143-150, <https://doi.org/10.53398/araihanah.v5i2.716>

Korespondensi Penulis: Dadan Nugraha, dadan@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.53398/araihanah.v5i2.716>

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan makhluk yang memiliki banyak potensi serta karakteristik unik dalam pembelajaran termasuk rentang perhatian yang pendek, rasa ingin tahu yang tinggi dan kecenderungan cepat bosan apabila terdapat aktivitas yang dirasa monoton. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh metode atau tindakan yang digunakan oleh pendidik untuk menjaga konsentrasinya selama proses pembelajaran. Kemampuan seseorang untuk memfokuskan perhatian pada suatu kegiatan dalam waktu tertentu dikenal sebagai konsentrasi belajar (Sofiyanti & Setyowati, 2021). Sebagaimana yang kita ketahui, masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi ditandai dengan banyaknya anak yang berbicara saat guru menjelaskan, banyak bertanya saat melakukan sesuatu, banyak bergerak serta melamun pada saat kegiatan pembelajaran dan mudah teralihkannya perhatian. Konsentrasi sangat penting dan dibutuhkan bagi setiap anak dalam mengikuti proses pembelajaran, agar kompetensi yang diharapkan dapat dikuasai dengan baik. Begitu pentingnya konsentrasi bagi anak, sehingga konsentrasi menjadi prasyarat agar anak dapat belajar dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran (Khotimah et al., 2020).

Pada dasarnya, konsentrasi anak memiliki tingkat yang berbeda. Kebanyakan anak mampu berkonsentrasi pada aktivitas yang dirasa menyenangkan, terutama pada saat anak berada di lingkungan sekolah. Pada anak usia dini, kemampuan konsentrasi ini masih dalam tahap perkembangan yang sangat dipengaruhi oleh faktor internal dan

eksternal. Berbagai penelitian menyebutkan bahwa konsentrasi belajar pada anak usia dini dapat ditingkatkan melalui rangsangan dan pengalaman yang diberikan selama pembelajaran melalui kegiatan yang menyenangkan. Oleh karena itu, *Ice breaking techniques during playing activities can help students stay focused on learning because they can create a relaxed environment for interactivity, not boring learning and keep students focus* (Khodijah, 2023). Dengan adanya *Ice breaking*, menjadi salah satu metode pembelajaran inovatif yang dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar anak. Aktivitas ini dirancang untuk memecahkan kebakuan emosi dan meningkatkan interaksi sosial sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Sebagaimana menurut (Humaya et al., 2024) penggunaan *ice breaking* bertujuan sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran terutama ketika anak-anak sulit diatur, membuat kegaduhan, kurang bersemangat, tidak antusias dan mudah teralih perhatian.

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal yang sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan kognitif, sosial emosional dan motorik anak. Maria Montessori (dalam Mulyana, 2017) mengungkapkan bahwa usia 3 sampai 6 tahun merupakan periode *sensitive* yang perlu dirangsang dan diarahkan sehingga perkembangannya tidak terhambat. Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran adalah kemampuan anak berkonsentrasi. Konsentrasi belajar dapat menjadi kunci agar anak mampu menerima dan memproses informasi dengan baik selama kegiatan belajar berlangsung. Pada usia ini, anak-anak cenderung memiliki rentang konsentrasi yang pendek, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang menarik untuk membantu mereka tetap fokus dan mau terlibat dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar dan pembelajaran yang dimaksud ialah dimulai dari penyambutan anak dari gerbang sekolah hingga penjemputan anak oleh pihak orang tua, karena hal tersebut masih berhubungan dengan proses pembelajaran, Konsentrasi belajar yang baik, sangat mendukung terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal. Menurut Ariawan (dalam Sinaga et al., 2023) *Learning is an activity that requires high concentration, having a comfortable place and learning environment will make it easier for children to concentrate.*

Anak usia dini sering kesulitan mempertahankan konsentrasi karena sifatnya yang dinamis dan perhatian yang terbatas. Mereka cenderung belum fokus, mudah teralih dan belum mampu menyelesaikan tugas dengan baik. Hal ini menjadi tantangan bagi pendidik, terutama di era modern saat anak lebih tertarik pada gawai dari pada belajar. Menurut Slameto (dalam Cecep et al., 2022) belajar adalah proses mental dan fisik yang mengubah perilaku melalui interaksi individu dengan lingkungan. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, salah satunya melalui *ice breaking*. Namun, *ice breaking* yang digunakan selama ini cenderung konvensional. Wire game menjadi alternatif yang lebih kompleks karena melibatkan konsentrasi, koordinasi mata tangan dan kesabaran. Permainan ini menggerakkan alat mengikuti jalur kawat berkelok tanpa menyentuhnya. Belum banyak dikembangkan secara sistematis sebagai bentuk *ice breaking* dalam pembelajaran anak usia dini.

Sebagaimana dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ismi et al., 2021) bahwa terdapat perbedaan yang signifikan mengenai tingkat perkembangan konsentrasi anak

sesudah dilakukan intervensi metode *ice breaking* di TK Ceria Anakku, mengingat pentingnya mengajak anak melakukan *ice breaking* di sela-sela pembelajaran. Kemudian, dalam penelitian lain disebutkan bahwa sebelum adanya kegiatan *ice breaking* masih terdapat anak yang kurang semangat dan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, namun setelah dilakukan kegiatan *ice breaking* anak terlihat sangat antusias dan terfokus pada pembelajaran yang diberikan oleh guru (Yusniarti et al., 2022). Akan tetapi, dalam beberapa penelitian terdahulu tidak dijelaskan secara detail *ice breaking* yang digunakan pada penelitian tersebut. Adapun menurut (Silaswati, 2022) mengungkapkan bahwa diperlukannya strategi dan pengembangan metode untuk mengatasi masalah konsentrasi belajar pada anak usia khususnya di taman kanak-kanak. Sejalan dengan itu, bahwa perkembangan anak akan lebih optimal jika mendapatkan rangsangan yang tepat sejak dini (Nugraha et al., 2017)

Guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menyisipkan kegiatan ice breaking diawal, Tengah atau akhir pembelajaran agar anak tidak mudah bosan dan lebih interaktif. Penelitian ini menunjukkan bahwa *ice breaking* dapat membantu anak lebih siap secara emosional dan mental, meningkatkan konsentrasi, keterlibatan dan mengurangi kenjenuhan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh kegiatan *ice breaking wire game* terhadap konsentrasi belajar anak usai dini di TK Al-Barokah, serta memberikan kontribusi dalam strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan fokus belajar anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatdan desain *quasi experimental nonequivalent pretest-posttsest control group*. Penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelas eskperimen yang diberi perlakuan *ice breaking wire game* dan kelas kontrol tanpa perlakuan, untuk mengukur pengaruh kegiatan *ice breaking wire game* terhadap konsentrasi belajar anak usia dini. Pendekatan penelitian ini menggunakan paradigma positivisme untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Penelitian eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap sesuatu yang lain dengan situasi yang terkendalikan (Sogiyono, 2013). Adapun desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1. Desain Penelitian *Nonequivalent Pretest Posttest Control Group*

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

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*

Lokasi penelitian ini yaitu di TK Al-Barokah yang terletak di Jl. Boregah, Desa Cilampungilir, Kecamatan Padakembang, Kabupaten Tasikmlaya. Pemilihan lokasi didasarkan pada minimnya penerapan *ice breaking* disekolah tersebut. Populasi sasaran penelitian ini adalah kelompok B di TK Al-Barokah dan TK Al-Bayyinah dengan rentang usia 5-6 tahun, Kecamatan Padakembang, Kabupaten Tasikmlaya. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive dan sampel jenuh, dengan masing-masing 8 anak di kelas eksperimen dan kontrol. Sampel penelitian merupakan bagian atau wakil dari keseluruhan populasi yang dipilih untuk diteliti (Sugiyono, 2017). Sampel dipilih berdasarkan konsistensi dan fokus anak selama pembelajaran untuk mendukung keakuratan data observasi.

Adapun variabel independent pada penelitian ini adalah kegiatan *Ice breaking wire game* yang disimbolkan dengan huruf X. Sedangkan variabel terikat adalah konsentrasi belajar anak usia dini yang disimbolkan dengan huruf Y. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dilakukan secara langsung ke lapangan melalui proses pengamatan yang melibatkan panca indra dan pencatatan terhadap perilaku dan kondisi dari objek penelitian (Sugiono, 2019). 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. Adapun data, Teknik pengumpulan data, dan instrument yang dipakai adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data, Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data
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 *ice breaking wire game* yang dapat dilihat dari skenario permainan *ice breaking wire game*. 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). Rancangan instrumen disusun dalam bentuk skala penilaian dengan empat kategori, yaitu sangat baik, baik, kurang baik, sangat tidak baik.

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".

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 di berikannya *treatment ice breaking wire game*.

Selanjutnya, metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif untuk 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. Sedangkan statistik inferensial bertujuan untuk pengujian hipotesis serta melihat seberapa kuat pengaruh kegiatan *ice breaking wire game* terhadap konsentrasi belajar anak usia dini pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Awal Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini di TK AL-Barokah dan AL-Bayyinah Sebelum dilakukan Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Ice Breaking Wire Game

Pada kegiatan pertama yaitu melakukan observasi dan *pretest* kemampuan awal konsentrasi belajar anak yang diberikan pada 8 orang anak usia 5-6 Tahun di TK AL-Barokah yang dijadikan sebagai sampel pada kelas eksperimen. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat konsentrasi belajar anak sebelum diberikan *treatment*. Kemampuan awal dilakukan menggunakan media konvensional yang sudah biasa digunakan pada pembelajaran sehari-hari pada kedua sekolah dengan tema air api udara.

Langkah pertama yang dilakukan yaitu dengan mengobservasi kemampuan awal pada 8 sampel orang anak usia 5-6 tahun sebelum dilakukan kegiatan *ice breaking wire game*. Adapun statistik deskriptif yang diperoleh dari nilai *pretest* pada kelas eksperimen menggunakan bantuan SPSS 25 *for windows*. Berdasarkan hasil yang diperoleh, kemampuan awal konsentrasi belajar anak usia dini yaitu sebagai berikut:

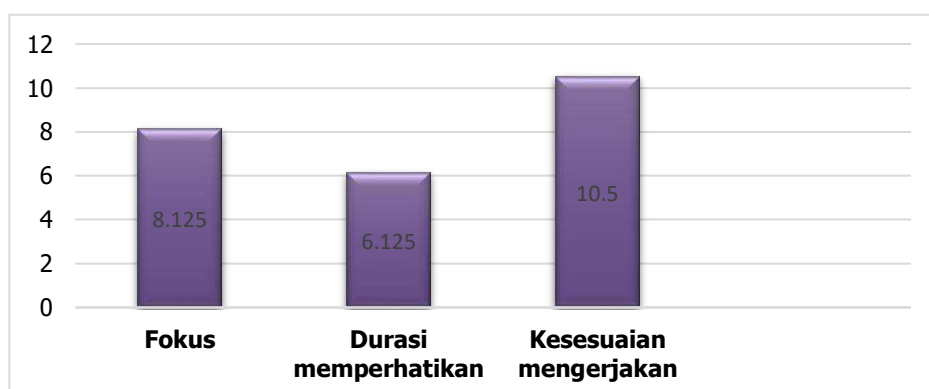
Tabel 2. Hasil Kemampuan Awal Kelas Eksperimen

Subjek	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	Kategori
A1	25	Sedang
A2	24	Sedang
A3	26	Tinggi
A4	23	Rendah
A5	27	Tinggi

A6	25	Sedang
A7	24	Sedang
A8	22	Rendah
Rata-rata	24,5	Sedang

Berdasarkan tabel di atas maka dapat ditunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen adalah 24,5 dengan kategori sedang. Rata-rata kemampuan awal konsentrasi belajar anak pada setiap aspek berada pada kategori sedang, yaitu aspek fokus 8,125, aspek durasi memperhatikan 6,125 dan kesesuaian dalam mengerjakan 10,5. Data tersebut menunjukkan bahwa meskipun data bervariasi, tetapi secara keseluruhan anak-anak dikelas eksperimen menunjukkan potensi yang baik untuk dikembangkan lebih lanjut. Penelitian ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa konsentrasi belajar anak dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti metode pembelajaran yang digunakan dan lingkungan tempat anak belajar (Putri & Amelia, 2021, hlm.98). Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak dengan kategori sedang memiliki kemampuan yang cukup baik untuk mengikuti proses pembelajaran, meskipun memerlukan perhatian dan pengembangan lebih lanjut (Sumantri & Yulianti, 2020). Dengan demikian sebelum dilakukan intervensi, kemampuan konsentrasi belajar anak masih dalam tahap berkembang. Sehingga pentingnya bagi pendidik untuk merancang strategi pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak selama proses pembelajaran. Sehingga anak-anak dapat lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana ketiga aspek konsentrasi belajar, nilai *pretes* pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata dengan kategori sedang meliputi aspek fokus sebesar 8,125, durasi memperhatikan 6,125 dan kesesuaian dalam mengerjakan sebesar 10,5. Berikut data yang disajikan dalam bentuk grafik:



Gambar 2. Grafik Rata-rata Hasil Kemampuan Awal kelas eksperimen

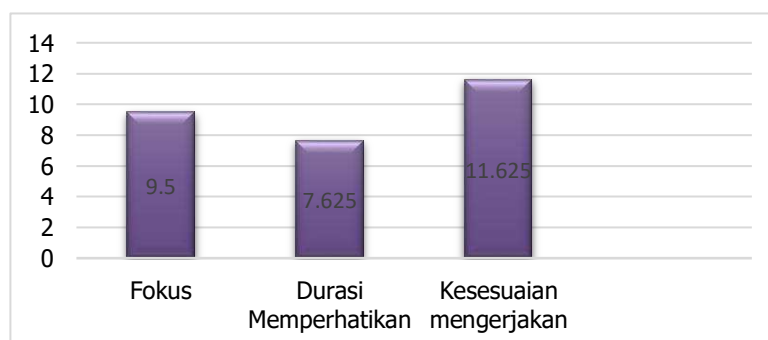
Berdasarkan hasil yang diperoleh, kemampuan awal konsentrasi belajar anak pada kelas kontrol yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Kemampuan Awal Kelas Kontrol

Subjek	<i>Prettest</i> kelas kontrol	Kategori
A1	30	Sedang
A2	32	Tinggi
A3	26	Rendah
A4	27	Rendah
A5	27	Rendah
A6	29	Sedang
A7	30	Sedang
A8	30	Sedang
Rata-rata	28,875	Sedang

Berdasarkan tabel di atas maka dapat ditunjukkan bahwa nilai rata-rata *prettest* kelas kontrol adalah 28,875 dengan kategori sedang. Pada aspek fokus anak memperoleh rata-rata 9,5, aspek durasi memperhatikan sebesar 7,625 dan aspek kesesuaian mengerjakan memperoleh rata-rata 11,625. Dalam hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal dikelas kontrol sudah memiliki tingkat konsentrasi yang cukup stabil, namun belum optimal. Menurut (Sari & Wahyuni, 2021) bahwa konsentrasi anak terbentuk melalui pengalaman belajar yang dilakukan secara berulang-ulang serta didukung suasana pembelajaran yang kondusif. Terdapat 4 anak dengan kategori rendah pada aspek durasi memperhatikan. Hal ini menunjukkan bahwa daya tahan anak dalam memperhatikan dengan durasi yang cukup lama masih menjadi tantangan. Sejalan dengan pendapat (Wulandari, 2020) menyatakan bahwa anak usia dini mempunyai rentang fokus perhatian yang pendek dan mudah teralihkan, terutama apabila tidak diikuti oleh stimulus yang menarik. Sementara itu, pada aspek kesesuaian mengerjakan anak-anak menunjukkan hasil yang lebih baik. Sehingga meskipun fokus perhatian anak belum maksimal mereka sudah dapat menyelesaikan tugas dengan cukup baik. Dengan demikian, masih dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang dapat mempertahankan dan meningkatkan fokus belajar anak secara menyeluruh.

Sebagaimana ketiga aspek dikelas kontrol nilai rata-rata ketiga aspek dengan kategori sedang meliputi aspek fokus sebesar 9,5, aspek durasi memperhatikan sebesar 7,625 dan aspek kesesuaian dalam mengerjakan sebesar 11,625. Berikut data yang disajikan dalam bentuk grafik:



Gambar. 3 Grafik Rata-rata hasil kemampuan awal kelas kontrol

Kemampuan Akhir konsentrasi belajar anak usia dini di TK AL-Barokah Sesudah dilakukan Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Ice Breaking Wire Game di TK-AI Bayyinah Sesudah dilakukan Kegiatan Pembelajaran Tanpa Menggunakan Ice Breaking Wire Game

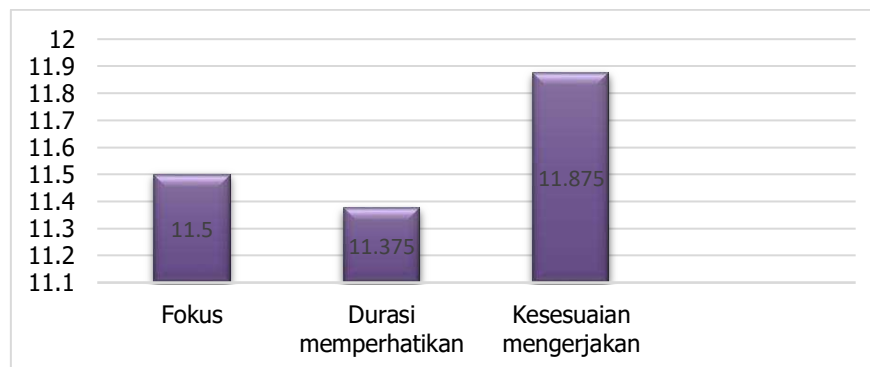
Pada tahap ini, kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun di TK Al-Barokah dilakukan kegiatan *ice breaking wire game* terlebih dahulu sebelum dilakukannya *posttest* kemampuan akhir konsentrasi anak usia dini. Hasil kemampuan akhir ini bertujuan untuk mengetahui hasil yang didapat setelah diberikan *treatment ice breaking wire game*. Adapun statistik deskriptif yang diperoleh dari nilai *posttest* pada kelas eksperimen menggunakan bantuan SPSS 25 *for windows*. Berdasarkan hasil yang diperoleh, kemampuan akhir konsentrasi belajar anak usia dini yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Kemampuan Akhir Kelas Eksperimen

Subjek	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	Kategori
A1	36	Sedang
A2	36	Sedang
A3	31	Sangat Rendah
A4	34	Rendah
A5	36	Sedang
A6	36	Sedang
A7	35	Sedang
A8	33	Rendah
Rata-rata	34,625	Sedang

Berdasarkan tabel di atas maka dapat ditunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen adalah 34,625 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil rekapitulasi skor *posttest* pada kelas eksperimen dengan menggunakan kegiatan *ice breaking wire game*, diperoleh rata-rata kemampuan ketiga aspek dalam kategori sedang. pada aspek fokus 11,5, aspek durasi memperhatikan 11,375 dan aspek kesesuaian mengerjakan 11,875. Sebagaimana hasil temuan dapat menunjukkan bahwa kegiatan *ice breaking wire game* berpengaruh dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini, meskipun belum mencapai skor tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fitriani & Gunawan, 2020) yang menyatakan bahwa permainan edukatif yang melibatkan kegiatan motorik halus dapat menstimulus fokus perhatian serta daya ingat anak secara efektif. Selain itu, (Nurjanah, 2021) juga menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Salah satunya kegiatan *ice breaking wire game* dapat

mendorong anak untuk dapat berkonsentrasi penuh dalam menyelesaikan tugas, sehingga kemampuan fokus perhatiannya berkembang secara bertahap. Demikian, ketiga aspek yang diukur menunjukkan bahwa konsentrasi belajar tidak hanya meliputi fokus saja melainkan durasi dan kesesuaian dalam mengerjakan tugas juga mendukung secara stimulan. Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan *ice breaking wire game* dalam proses pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini. Sebagaimana ketiga aspek nilai *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata dengan kategori sedang meliputi aspek fokus sebesar 11,5, durasi memperhatikan 11,375 dan kesesuaian dalam mengerjakan sebesar 11,875 Berikut data yang disajikan dalam bentuk grafik:



Gambar 4. Rata-rata hasil kemampuan akhir kelas eksperimen

Berdasarkan hasil yang diperoleh kemampuan akhir konsentrasi belajar anak yaitu sebagai berikut:

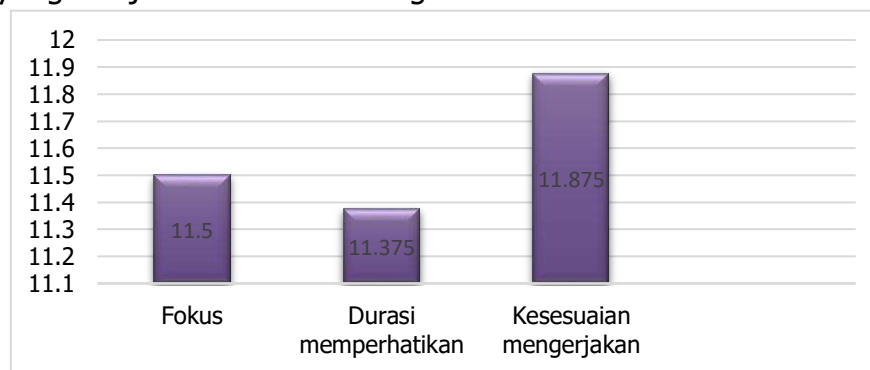
Tabel 5. Hasil Kemampuan Akhir Kelas Kontrol

Subjek	Postes Kelas Kontrol	Kategori
A1	31	Sedang
A2	31	Sedang
A3	28	Rendah
A4	31	Sedang
A5	28	Rendah
A6	26	Sangat Rendah
A7	33	Tinggi
A8	30	Sedang
Rata-rata	29,75	Sedang

Berdasarkan tabel di atas maka dapat ditunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol adalah 29,75 dengan kategori sedang. Hasil rekapitulasi *posttest* kelas kontrol menunjukkan bahwa ketiga aspek yang diamati berada pada kategori sedang. kategori sedang menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan tanpa adanya inovasi belum cukup mendorong peningkatan signifikan pada konsentrasi anak usia dini. Hal ini sejalan dengan penelitian yang diungkapkan oleh (Nurfadilah & Sari, 2021) bahwa konsentrasi belajar anak akan berkembang optimal jika lingkungan

belajar mendukung keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Sedangkan kondisi pada kelas kontrol menunjukkan minimnya stimulus pembelajaran yang dapat membuat anak fokus perhatian dengan durasi yang lebih panjang. Hal ini diperkuat oleh (Lestari, 2010) bahwa tanpa adanya penggunaan pembelajaran yang inovatif, maka anak cenderung menunjukkan penurunan dalam konsentrasinya seiring proses pembelajaran yang terkesan monoton. Meskipun terdapat 5 anak yang menunjukkan kategori tinggi pada aspek kesesuaian dalam mengerjakan, namun pada aspek durasi memperhatikan hanya 1 orang yang mencapai kategori tinggi. Sementara sebagian besar berada pada kategori rendah dan sedang. dalam hal ini, dapat diketahui bahwa tanpa melibatkan aktivitas yang menyenangkan (hanya menggunakan media konvensional) perhatian anak sulit untuk dipertahankan dalam jangka waktu yang lama (Rahmawati & Putri, 2021).

Sebagaimana ketiga aspek nilai *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata dengan kategori sedang meliputi aspek fokus sebesar 11,5, durasi memperhatikan 11,375 dan kesesuaian dalam mengerjakan sebesar 11,875 Berikut data yang disajikan dalam bentuk grafik:



Gambar 5. Rata-rata hasil kemampuan akhir kelas kontrol
Perbedaan Peningkatan Kemampuan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini di Kelas Kontrol

Tabel 6. Uji N-Gain *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen

No	Subjek	Prettest	Posttest	Gain	N-Gain	N-Gain%	Kategori
1.	A1	25	36	11	1,00	100,0	Tinggi
2.	A2	24	36	12	1,00	100,0	Tinggi
3.	A3	26	31	5	0,50	50,0	Sedang
4.	A4	23	34	11	0,85	84,62	Tinggi
5.	A5	27	36	9	1,00	100,0	Tinggi
6.	A6	25	36	11	1,00	100,0	Tinggi
7.	A7	24	35	11	0,92	91,67	Tinggi
8.	A8	22	33	11	0,79	78,57	Tinggi

Rata-rata	24,5	34,75	10	0,88	88	Tinggi
-----------	------	-------	----	------	----	--------

Sebagaimana tabel diatas, hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen dengan total 8 orang anak menunjukkan bahwa memperoleh hasil N-Gain rata rata 0,88 dengan kategori tinggi. Hal ini membuktikan, bahwa tingkat efektivitas kegiatan *ice breaking wire game* terhadap konsentrasi belajar anak usia dini di TK Al-Barokah sebagai kelas eksperimen terdapat peningkatan. Adapun hasil dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai sig 0,010 kurang dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dengan artian terdapat perbedaan kemampuan konsentrasi belajar anak usia dini di kelas eksperimen.

Tabel 7. Uji N-Gain *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol

No	Subjek	Prettest	Posttest	Gain	N-Gain	N-Gain%	Kategori
1.	A1	30	31	1	0,17	16,67	Rendah
2.	A2	32	31	-1	-0,25	-25	Rendah
3.	A3	26	28	2	0,20	20	Rendah
4.	A4	27	31	4	0,44	44,4	Sedang
5.	A5	27	28	1	0,11	11,1	Rendah
6.	A6	29	26	-3	-0,43	-42,86	Sedang
7.	A7	30	33	3	0,50	50	Sedang
8.	A8	30	30	0	0,00	0,0	Rendah
Rata-rata		28,88	29,75	0,875	0,093	9,2956	Rendah

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji N-Gain pada kelas kontrol di TK Al-Bayyinah dengan total 8 orang anak menunjukkan bahwa memperoleh hasil N-Gain rata-rata 0,093 dengan kategori rendah. Adapun hasil dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai sig 0,268 lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H_o diterima dengan artian tidak terdapat perbedaan kemampuan konsentrasi belajar anak usia dini di kelas kontrol.

Sebagaimana tabel diatas diketahui bahwa memperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,002 yang mana nilai tersebut kurang dari 0,05. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti adanya pengaruh efektivitas kegiatan *ice breaking wire game* dalam mengembangkan kemampuan konsentrasi belajar anak usia dini dan terdapat perbedaan kemampaun konsentrasi belajar anak usia dini baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengolahan data skor melalui uji N-gain kelas eksperimen sebesar 7,06 dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,74 dengan kategori rendah. Hal ini membuktikan bahwa efektivitas kegiatan *ice breaking wire game* dengan kategori tinggi dapat mengembangkan kemampuan konsentrasi belajar anak usia dini dibandingkan kegiatan pembelajaran yang tanpa menggunakan kegiatan *ice breaking wire game*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian

oleh (Rizqon & Nurfadillah 2012) menyatakan bahwa penggunaan permainan yang menyenangkan mampu meningkatkan hasil belajar anak secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Sebagaimana dalam penelitian (Musyafa & Salim, 2024) bahwa anak dapat meningkatkan konsentrasinya melalui aktivitas bermain yang melibatkan sensorimotor dengan memadukan koordinasi sensori dan motorik.

KESIMPULAN

Kemampuan akhir konsentrasi belajar anak usia dini di kelas eksperimen setelah dilakukan kegiatan *ice breaking wire game* mengalami peningkatan signifikan dengan rata-rata yang berada pada kategori sedang hingga tinggi, dan nilai N-gain dengan rata-rata 0,88 (kategori tinggi). Ini menunjukkan bahwa *ice breaking wire game* sangat efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini pada kelompok B TK Al-Barokah dibanding kelas kontrol dengan rata-rata N-gain 0,093. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari kegiatan *ice breaking wire game* terhadap konsentrasi belajar anak usia dini. Anak-anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan *ice breaking wire game* menunjukkan peningkatan terhadap kemampuan fokus, durasi memperhatikan dan kesesuaian dalam mengerjakan tugas. Dengan ukuran sampel yang terbatas hanya 8 orang, penelitian ini mungkin tidak dapat digeneralisasikan secara luas untuk populasi anak usia dini yang lebih besar. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan atau rujukan bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan gagasan untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak uais dini dengan mengeksplorasinya.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Cecep, C., Thosin Waskita, D., & Sabilah, N. (2022). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 63–70. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i1.313>
- Nugraha, D., Apriliya, S., & Veronicha, R. K. (2017). Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 30–39. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7158>
- Fitriana, Y., & Gunawan, I. (2020). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 95–102. <https://doi.org/10.21009/JPUD.082.10>
- Humaya, R., Bangun, N. O., Dewi, P. A., & Syahrial, S. (2024). Ice Breaking sebagai Stimulus Minat dan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 10(1), 8. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v10i1.57785>
- Ismi, A. D., Hariyanti, D. P. D., & Khasanah, I. (2021). Penggunaan "Ice Breaking" Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 1(2), 197–203. <https://doi.org/10.26877/wp.v>
- James, W. (1980) *The Principles of Psychology* (vol.1) Henry Holt and Company
- Khodijah, S. (2023). Implementation of Ice Breaking in Increasing Student's Spirit of Learning. *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*, 3(3), 7–13. <https://doi.org/10.52121/ijessm.v3i3.185>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Lestari, N. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Fokus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 30–37
- Musyafa, H., & Salim, A. (2024). Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Metode Bermain Sensorimotor di TK Darussalam Sugihwaras. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 1–15.
- Mulyana, E. H., Nurzaman, I., & Fauziyah, N. A. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Warna. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 76–91.

- <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7170>
- Nurjanah, R. (2021). Penerapan Ice Breaking dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Golden Age*, 5(1), 33–40.
- Nurfadillah, & Sari, R. P. (2021). Pengaruh Permainan Terstruktur terhadap Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 112–120.
- Putri, R. M., & Amelia, S. (2021). Penerapan Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Konsentrasi dan Tanggung Jawab Anak. *Jurnal Ilmiah Golden Age*, 6(2), 90–100.
- Rahmawati, A., Astuti, D. D., & Ferina, O. M. (2020). Penerapan Metode Ice Breaking dalam Melatih Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sd NEGERI 1 Hadiluwih. *Journal of Social Empowerment*, 05(01), 64–70.
<https://ejournal.stkippacitan.ac.id/ojs3/index.php/jse/article/view/295/216>
- Rizqon, M., & Nurfadillah, N. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Hasil Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 110–122.
- Sari, L. M., & Marlina, M. (2020). Efektivitas bermain Lotto untuk meningkatkan konsentrasi belajar bagi anak ADHD. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 310–316.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.665>
- Silaswati, D. (2022). Mempersiapkan Kelas Yang Kondusif Dalam Upaya Optimalisasi Fokus Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Creative of Learning Students Elementary Education*, 5(6), 1253–1258.
- Sinaga, E. J., Sitorus, H., Situngkir, L. D. M., & Agustina, W. (2023). Increasing Interest in Early Childhood Learning in North Tapanuli through the Implementation of the Adiwiyata School Concept. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3764–3770.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3707>
- Sofiyanti, I., & Setyowati, H. (2021). Satu Bulan Penerapan Yoga Anak Meningkatkan Konsentrasi Belajar Usia Prasekolah. *Indonesian Journal of Midwifery (IJM)*, 4(2), 150.
<https://doi.org/10.35473/ijm.v4i2.1236>
- Sogiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA, CV.
- Sogiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA, CV.
- Wulandari, L. (2020). Strategi Guru dalam Mengatasi Kurangnya Konsentrasi Anak di Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Golden Age*, 4(2), 54–60.
- Yusniarti, Miranti, R. A., Wulandari, D., & Afriani, N. (2022). Penerapan Metode Ice Breaking Pada Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Studi Kasus Di RA Alwasliyah Bangun 17. *Al Itihadu Jurnal Pendidikan*, 2(2), 118–125.