



Efektifitas Penerapan Media Kincir Angka untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Kelompok B di TK Ilmi Insani Jaya Medan

Sri Hariyanti Manurung^{1*}, Nancy Elina Putri Sihombing², Riesti Frabtiwi³, Aman Simaremare⁴, Zuraida Lubis⁵

¹⁻⁵Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Penulis Korespondensi: srihariyanti133@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine how effective the use of number wheel media is in improving the learning concentration of children in group B at Ilmi Insani Jaya Kindergarten Medan. The research method used is an experiment with a pre-experimental design containing one group pretest and posttest design. A total of 11 children became the sample in this study, and the sample selection was done through a total sampling technique. The data collection instruments used include observation and documentation guidelines. For statistical analysis, the Wilcoxon signed rank test was used. The findings of this study indicate that the application of number wheel media successfully improved the learning concentration of children in group B at Ilmi Insani Jaya Kindergarten Medan. This can be seen from the increase in the average value of children's learning concentration, where the average value in the pretest was 5.27 and in the posttest increased to 10.5. The results of the hypothesis analysis using the Wilcoxon test showed an Asymp. Sig value of 0.003 which is smaller than 0.05. Therefore, the null hypothesis (Ho) is rejected and the alternative hypothesis (Ha) is accepted, which means that there is effectiveness in using the number wheel media in increasing the learning concentration of group B children at Ilmi Insani Jaya Kindergarten Medan.*

Keywords: *Children's Learning Concentration; Early Childhood; Experimental; Learning Media; Pinwheel Media.*

Abstrak. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui seberapa efektif penerapan media kincir angka dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak-anak di kelompok B di TK Ilmi Insani Jaya Medan. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan *desain pra-eksperimental* yang mengandung tipe *one group pretest* dan *posttest design*. Sebanyak 11 anak menjadi sampel dalam penelitian ini, dan pemilihan sampel dilakukan melalui teknik total sampling. Instrumen pengumpulan data yang dipakai mencakup pedoman observasi dan dokumentasi. Untuk analisis statistik, digunakan uji test ranking bertanda *wilcoxon*. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media kincir angka berhasil mengembangkan konsentrasi belajar anak kelompok B di TK Ilmi Insani Jaya Medan. Peningkatan rata-rata nilai konsentrasi belajar anak, di mana nilai rata-rata pada pretest adalah 5,27 dan pada posttest meningkat menjadi 10,5. Hasil analisis hipotesis memakai uji *wilcoxon* menunjukkan nilai Asymp. Sig sebesar 0,003 yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima, yang berarti terdapat efektivitas penggunaan media kincir angka dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak kelompok B di TK Ilmi Insani Jaya Medan.

Kata kunci: Anak Usia Dini; Konsentrasi Belajar Anak; Media Kincir Angka; Media Pembelajaran; Metode Eksperimental.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan frasa yang merujuk pada proses pembelajaran yang dialami anak mulai dari lahir hingga mencapai usia enam tahun. Pendidikan untuk anak usia dini mengalami transformasi seiring dengan tahapan pertumbuhan yang berbeda, mengingat sifatnya yang khas serta proses perkembangan anak di usia dini (Susanto, 2021). Untuk memulai proses belajar pada jenjang pendidikan selanjutnya, kemampuan kognitif anak sangat penting. Strategi pembelajaran di PAUD harus dirancang dengan baik untuk mendorong perkembangan kognitif anak, khususnya pada usia empat hingga lima tahun dan enam hingga enam tahun, yang dikenal sebagai masa keemasan pertumbuhan otak.

Semakin banyak perhatian yang diberikan kepada peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di Indonesia sebagai akibat dari kesadaran publik akan peran penting pendidikan anak usia dini dalam pembentukan generasi cerdas dan berkompeten (Sujiono, 2022). Meskipun berbagai alat dan pendekatan pembelajaran telah dikembangkan, banyak anak masih menghadapi kesulitan kognitif (Kurnia, 2020).

Konsentrasi adalah komponen atau fungsi kognitif mendasar sangat krusial bagi pelajar untuk menjaga fokus pada materi yang disampaikan oleh pengajar. Mastur dan Triyono dalam (Rahman, 2021) berpendapat bahwa Konsentrasi merupakan pengekstrakan perhatian dan pemikiran hanya pada apa yang tengah kita pelajari. Slameto dalam (Ningsih, 2020) menjelaskan bahwa konsentrasi adalah pengalihan perhatian kepada hal-hal lain yang tidak relevan. Kemampuan otak setiap siswa untuk fokus pada materi pelajaran mempengaruhi fokus belajar mereka. Tujuan dari perhatian adalah untuk meningkatkan peluang siswa untuk memahami dan menerima informasi yang diberikan. Kemampuan seseorang untuk memahami materi akan diganggu oleh kurangnya keseriusan. Selain itu, minat dan lingkungan belajar yang baik dan mendukung dapat memengaruhi konsentrasi belajar seorang anak.

Keterlibatan anak dalam proses belajar adalah salah satu komponen yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran (Aisyah & Kurniawati, 2022). Apabila anak-anak terlibat dalam kegiatan yang aktif, menarik, dan menyenangkan pada masa usia dini mereka, minat dan keinginan mereka untuk belajar akan meningkat (Musfiroh, 2020). Anak-anak sering menjadi bosan dan kurang fokus karena metode pembelajaran yang monoton dan tidak menarik. Dengan cara ini, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pendidikan agar pengalaman belajar bagi anak menjadi lebih menarik sekaligus memberikan pengalaman yang berarti (Fadlillah, 2021). Media pendidikan yang bersifat interaktif dan melibatkan aktivitas fisik, seperti permainan, dipercaya dapat merangsang perkembangan kognitif mereka dan mengembangkan minat belajar anak (Dewi & Hartati, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan di TK Ilmi Insani Jaya Medan menunjukkan bahwa anak usia 5–6 tahun di Kelompok B masih mengalami kesulitan ketika mempertahankan konsentrasi belajar. Hal ini tampak berawal perilaku kurang fokus saat kegiatan belajar berlangsung, mudah teralihkan perhatiannya, kserta cepat merasa bosan terhadap metode pembelajaran yang monoton. Kondisi tersebut tentu dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Salah satu alat yang dikembangkan untuk memenuhi keperluan ini adalah "Kincir Angka". Media belajar kincir angka mendukung anak PAUD dalam mengenali angka secara visual dengan cara yang menyenangkan, karena melibatkan unsur permainan sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep angka dan mengaitkannya dengan bentuk yang relevan. Media kincir angka merupakan alat bantu paling krusial dalam belajar menyebut dan mengenali angka (Harpini et al., 2024).

Permainan kincir angka dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan di lapangan, terutama terkait dengan media. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tersebut membantu meningkatkan fokus mereka saat menghitung dan bahwa media tidak seharusnya diabaikan dalam proses pembelajaran (Fitriani & Syamsuddin, 2022). Bahan-bahan yang diperlukan untuk permainan ini sangat mudah dicari dan digunakan (Pratiwi & Anggraini, 2023). Contoh menarik dari permainan kincir angka adalah bagaimana permainan ini mengajarkan banyak hal kepada anak, termasuk pemahaman tentang warna dan pengenalan angka dengan pendekatan yang mendidik (Nurhaliza et al., 2023).

Merujuk pada penjelasan yang telah disampaikan, penulis merasa terdorong untuk menjalankan penelitian dengan judul ‘Efektivitas Penerapan Media Kincir Angka dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Kelompok B di TK Ilmi Insani Jaya Medan’.

2. METODE PENELITIAN

Tipe penelitian yang diterapkan adalah penelitian eksperimental untuk mengidentifikasi dampak perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam situasi yang terkendali (Sugiyono, 2021). Penelitian ini disusun dengan pendekatan *pra-eksperimental* dan memakai desain satu kelompok dengan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Lokasi penelitian ini adalah di TK Ilmi Insani Jaya Medan, yang beralamat di Jl Balai Umum, Gang Pisang No.1 Denai, Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan pada bulan April dan berlanjut hingga selesai. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 11 anak, di mana pemilihan sampel dilakukan dengan teknik total sampling. Alat yang digunakan meliputi pedoman observasi dan dokumentasi. Untuk analisis data, metode statistik yang diterapkan

adalah uji *Wilcoxon*. Jumlah partisipan dalam kajian ini adalah 11 anak, di mana pemilihan partisipan dilakukan melalui teknik total sampling. Alat yang digunakan mencakup pedoman observasi dan dokumentasi. Untuk menganalisis data, metode statistik menggunakan uji *Wilcoxon*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *Pretest* Konsetrasi Belajar Anak Kelompok B TK Ilmi Insani Jaya Medan

Hasil studi mengenai tingkat konsentrasi belajar anak berusia 5–6 tahun sebelum perlakuan dapat diketahui melalui observasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai konsentrasi anak dalam kondisi awal, yaitu sebelum penggunaan media pembelajaran kincir angka. Temuan dari penelitian mengenai konsentrasi anak sebelum diberikan perlakuan dengan media pembelajaran kincir angka bisa dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil *Prestest* Konsentrasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun

No	Nama Anak	Skor per Indikator				Total Skor	Keterangan
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4		
1	HS	1	1	2	1	5	Cukup
2	AS	2	1	2	1	6	Baik
3	HN	1	1	2	1	5	Cukup
4	ZH	2	1	1	2	6	Baik
5	AL	1	1	1	1	4	Cukup
6	RF	1	1	1	1	4	Cukup
7	AB	1	1	1	2	5	Cukup
8	AA	2	1	2	1	6	Baik
9	AR	2	1	2	2	7	Baik
10	AK	1	1	2	1	5	Cukup
11	YS	1	1	2	1	5	Cukup
		Jumlah				58	
		Rata-rata				5,27	Cukup

Hasil dari *pretest* menunjukkan bahwa mayoritas anak masih berada di tahap awal dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi mereka terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak-anak di usia dini. Salah satu alternatif yang dipaparkan dalam penelitian ini adalah penggunaan media kincir angka, yang diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan. Sedangkan untuk

menggambarkan tingkat konsentrasi belajar anak berusia 5–6 tahun sebelum penerapan media kincir angka, disajikan dalam bentuk tabel frekuensi berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Hasil *Pretest* Anak Usia 5-6 Tahun

No	Interval Skor	Frekuensi	Presentasi	Keterangan
1.	0 – 2	-	-	Kurang
2.	3 – 5	7	64%	Cukup
3.	6 – 8	4	36%	Baik
4.	9 – 12	-	-	Sangat Baik
	Jumlah	11	100%	

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa tingkat pencapaian konsentrasi belajar anak sebelum perlakuan dengan media kincir angka masih berada dalam kategori "Cukup".

Hasil *Posttest* Konsetrasi Belajar Anak Kelompok B TK Ilmi Insani Jaya Medan

Konsentrasi belajar anak usia 5–6 tahun setelah diberikan perlakuan melalui penggunaan media kincir angka diketahui dari hasil observasi akhir yang dilakukan oleh peneliti. Observasi ini dilakukan untuk melihat kondisi konsentrasi belajar anak setelah penerapan media pembelajaran tersebut. Gambaran hasil konsentrasi anak pasca perlakuan menggunakan media kincir angka selanjutnya disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil *Posttest* Konsentrasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun

No	Nama Anak	Skor per Indikator				Total Skor	Keterangan
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4		
1	HS	3	1	3	3	10	Sangat Baik
2	AS	3	3	3	3	12	Sangat Baik
3	HN	3	2	3	2	10	Sangat Baik
4	ZH	3	3	3	3	12	Sangat Baik
5	AL	2	2	2	2	8	Baik
6	RF	3	2	3	3	11	Sangat Baik
7	AB	2	2	3	3	10	Sangat Baik
8	AA	3	3	3	3	12	Sangat Baik
9	AR	3	3	3	3	12	Sangat Baik
10	AK	2	2	2	3	9	Sangat Baik
11	YS	3	1	3	3	10	Sangat Baik
		Jumlah				116	Sangat Baik
		Rata -rata				10,5	

Berdasarkan hasil *posttest*, Memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan fokus belajar anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun.. Peningkatan ini terlihat dari perubahan hasil belajar yang awalnya berada pada kategori “Cukup” dan “Baik” saat *pretest*, menjadi didominasi oleh kategori “Sangat Baik” pada *posttest* (Sari & Nurhayati, 2021). Ini membuktikan bahwa alat visual interaktif seperti kincir angka bisa menjadi opsi yang mudah untuk dibuat serta menarik dalam upaya meningkatkan perhatian belajar anak usia dini

(Wahyudi & Damayanti, 2023). Agar lebih jelas, hasil dari fokus belajar anak berusia 5 hingga 6 tahun setelah penggunaan media kincir angka dapat dilihat pada tabel frekuensi berikut.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Hasil *Posttest* Anak Usia 5-6 Tahun

No	Interval Skor	Frekuensi	Presentasi	Keterangan
1.	0 – 2	-	-	Kurang
2.	3 – 5	-	-	Cukup
3.	6 – 8	1	9%	Baik
4.	9 – 12	10	91%	Sangat Baik
	Jumlah	11	100%	

Dari tabel 4.6 di atas, dapat diketahui bahwa tingkat keberhasilan fokus belajar anak dalam kelompok B TK Ilmi Insani Jaya Medan sesudah diberikan perlakuan dengan media kincir angka menunjukkan kategori "Sangat Baik". Berdasarkan perbandingan yang ada, dapat diambil kesimpulan bahwa semua anak menunjukkan peningkatan pada skor konsentrasi belajar setelah menerima pembelajaran menggunakan media kincir angka. Ini menunjukkan bahwa media kincir angka memiliki efektivitas dalam meningkatkan fokus belajar anak.

Setelah nilai pretest dan posttest didapatkan, langkah berikutnya adalah menggunakan teknik analisis data melalui Uji Wilcoxon pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Analisis Uji Hipotesis

		<i>Ranks</i>		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Posttest - Pretest</i>	<i>Negative Ranks</i>	0 ^a	.00	.00
	<i>Positive Ranks</i>	11 ^b	6.00	66.00
	<i>Ties</i>	0 ^c		
	Total	11		
a. <i>Posttest < Pretest</i>				
b. <i>Posttest > Pretest</i>				
c. <i>Posttest = Pretest</i>				

Berdasarkan hasil analisis uji Wilcoxon, dapat dilihat bahwa *Negative Ranks* atau selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* adalah 0a, baik dari sisi N, *Mean Rank*, maupun Jumlah *Ranks*. Nilai 0a ini menandakan bahwa tidak terdapat penurunan nilai dari *pretest* ke *posttest*. Selanjutnya, untuk *positif ranks* pada *pretest* dan *posttest* terdapat 11b data positif (N), yang menunjukkan bahwa semua mengalami peningkatan dari perlakuan *pretest* ke *posttest*. *Mean Rank* tercatat sebesar 6.00 sedangkan jumlah *Ranks* mencapai 66.00. *Ties* menunjukkan adanya kesamaan antara skor *pretest* dan *posttest*. Nilai *ties* tercatat sebesar 0c, yang menunjukkan bahwa tidak ada skor yang sama pada perlakuan *pretest* dan *posttest*.

Tabel 6. Hasil Test Statistik

<i>Test Statistics^a</i>	
Z	<i>Posttest-Pretest</i>
Asymp. Sig. (2-tailed)	-2,971 ^b ,003

a. *Wilcoxon Signed Ranks Test*
b. *Based on negative ranks.*

(Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 27)

Berdasarkan analisis data pada tabel sebelumnya, diperoleh nilai Asymp. Sig yang mencapai 0,003. Karena nilai ini berada di bawah 0,05 ($0,003 < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kincir angka memberikan efek positif dalam mengembangkan konsentrasi anak kelompok B di TK Ilmi Insani Jaya Medan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis yang diperoleh dari penelitian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media kincir angka memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan fokus belajar anak-anak kelompok B di TK Ilmi Insani Jaya Medan. Indikasi dari hal ini dapat dilihat pada peningkatan nilai rata-rata konsentrasi belajar anak, di mana nilai rata-rata pretest tercatat sebesar 5,27 dan nilai rata-rata posttest mengalami kenaikan menjadi 10,5. Selain itu, hasil dari pengujian hipotesis dengan menggunakan metode uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig adalah 0,003, yang lebih rendah dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan adanya efektivitas dari penggunaan media kincir angka dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak kelompok B di TK Ilmi Insani Jaya Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Kurniawati, E. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis permainan terhadap konsentrasi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45–56.
- Dewi, R. S., & Hartati, S. (2021). Efektivitas alat permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 112–123.
- Fadlillah, M. (2021). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Kencana.
- Fitriani, D., & Syamsuddin, A. (2022). Penggunaan media visual dalam meningkatkan fokus

- belajar anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1892–1903.
- Harpini, H., Amalia, R., Asilestari, P., Zulfah, Z., & Yusnira, Y. (2024). Upaya meningkatkan kognitif anak dengan media kincir angka di tk maya permata penyasawan pada usia 4-5 tahun. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(1), 357–368.
- Kurnia, R. (2020). Strategi pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 1–10.
- Musfiroh, T. (2020). *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan anak*. Tiara Wacana.
- Ningsih, I. W. (2020). Konsep Hidup Seimbang Dunia Akhirat Dan Implikasinya Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 128–137.
- Nurhaliza, A. N., Violita, Y., Hasanah, M. R., & Indryani, I. (2023). Penggunaan alat permainan edukatif ape robot pintar dalam meningkatkan pembelajaran kognitif di tk islam al-falah kota jambi. *Jurnal PAUD Emas*, 2(2), 28–35.
- Pratiwi, N., & Anggraini, D. (2023). Pemanfaatan media konkret untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 7(1), 33–44.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Sari, M. P., & Nurhayati, S. (2021). Pengaruh metode bermain terhadap peningkatan konsentrasi belajar anak TK kelompok B. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(2), 89–99.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2022). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. PT Indeks.
- Susanto, A. (2021). *Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.
- Wahyudi, I., & Damayanti, R. (2023). Inovasi media pembelajaran berbasis permainan kreatif untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 17(2), 201–215.