

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan ialah suatu proses sistematis yang melibatkan transfer pengetahuan, keterampilan, nilai, dan juga norma kepada individu dengan mengembangkan potensi mereka secara holistik. Lebih dari sekedar penyampaian informasi, pendidikan juga membentuk karakter, membuka wawasan, juga mengembangkan kemampuan kritis serta kreatif secara individu. Dengan melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, pendidikan juga membantu dalam membentuk individu yang mampu berkontribusi positif pada masyarakat dan memahami peran mereka dalam lingkungan global.

Dengan demikian pentingnya suatu pendidikan dalam upaya memberantas kebodohan memerangi kemiskinan kehidupan bangsa, dapat meningkatkan taraf hidup seluruh lapisan warga, dan membangun harkat negara dan bangsa, oleh karena itu pemerintah berusaha dalam memberikan perhatian yang sungguh-sungguh untuk mengatasi berbagai masalah di bidang peningkatan pendidikan yang dimuai dari tingkat dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Perhatian tersebut menunjukkan dengan penyediaan alokasi berupa anggaran yang sangat berarti, serta membuat aturan kebijakan yang berkaitan dengan usaha peningkatan kualitas. Bahkan yang lebih penting lagi harus terus melakukan terobosan dan inovasi bermacam ragam upaya untuk menumbuhkan peluang bagi warga dan khalayak umum untuk memperoleh pengajaran dari semua tingkat satuan pendidikan Wahid Hasyim & Suharyat (2009). Karena proses belajar mengajar merupakan bagian yang terpenting guna membangun kualitas sebuah negara. Semakin meningkat kualitas pendidikan maka akan semakin maju pula bangsa itu. Dalam Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 tujuan pendidikan nasional ialah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, juga menjadi warga negara demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan usaha akan sadar dalam memfasilitasi pada tahap pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir hingga usia enam tahun, yang dilakukan atau disalurkan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi bersifat mengembangkan secara terpadu dan juga menyeluruh agar anak dapat bertumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan juga harapan masyarakat (Arifudin et al., 2021).

Sebagaimana yang tercantum dalam Q.S An-Nahl:78 yang memiliki relevansi dalam pelaksanaan anak usia dini yaitu :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : “Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, hati nurani agar kamu bersyukur.” (Q.S. An-Nahl 78).

Dikutip dari ayat diatas yang menekankan pentingnya berpikir dan merenung atas tanda-tanda Allah dalam ciptaan-Nya. Kesadaran terhadap keajaiban alam dan penciptaan Allah dapat membuka wawasan serta pemahaman anak usia dini terhadap lingkungan sekitarnya. Dalam pelaksanaan anak usia dini, ayat ini menggaris bawahi bahwa nilai pembelajaran melalui pengamatan juga refleksi sebagai bagian kognitif anak. Mengajarkan anak untuk merenungkan keindahan ciptaan Allah dapat membentuk sikap positif, ketertarikan terhadap pembelajaran, dan juga mengembangkan kepekaan terhadap nilai-nilai kehidupan. Terkait dengan pendidikan yang memegang peran penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dibutuhkan untuk mengembangkan penglihatan, pendengaran, serta hati nurani pada setiap anak untuk merangsang seluruh aspek perkembangan anak sejak usia dini sehingga memiliki kesiapan dalam menempuh jenjang kehidupan selanjutnya (Shihab, 2020).

Dalam aspek perkembangan anak, anak tidak akan berkembang dengan sendirinya melainkan secara terintegrasi dan saling berhubungan antara perkembangan satu dengan yang lainnya. Dalam beberapa aspek perkembangan tersebut, perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang harus

dikembangkan untuk kemampuan berpikir anak. Hal ini dikarenakan agar anak dapat mengelola perolehan belajarnya agar dapat memecahkan masalah, dan membantu anak mengembangkan kemampuan logika, serta pada pengetahuan akan ruang dan waktu, dan juga mempersiapkan perkembangan anak terhadap kemampuan berpikir (Hardiyanti et al., 2018).

Di dalam aspek perkembangan yang harus dikembangkan di RA Fullday Hamka Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung pada kelompok B salah satunya ialah aspek perkembangan kognitif yang berfokus pada konsentrasi. Menurut penelitian (Sarapung et al., 2023) proses kognisi meliputi berbagai macam aspek seperti resepsi, ingatan, pikiran simbol, penalaran dan juga pemecahan masalah. Maka dari itu perkembangan kognitif merupakan aspek yang sangat penting terhadap perkembangan, karena melalui perkembangan kognitif lah anak dapat memperoleh kemampuan dalam berpikir, memecahkan masalah dan mengembangkan kemampuan logika dalam proses perkembangan anak selanjutnya.

Berdasarkan penelitian (Asrori et al., 2020) yang menjelaskan bahwa konsentrasi merupakan pemfokusan perhatian pada suatu objek yang dimana kita bisa menyelaraskan antara kekuatan hati serta pikiran. Dalam belajar sangat diperlukannya konsentrasi karena bila tidak adanya konsentrasi itu, tindakan belajar akan menjadi sia-sia dan juga kekecewaanlah yang akan ditemui. Ketidakmampuan seseorang untuk berkonsentrasi dalam belajar yang disebabkan oleh teralihnya perhatian pada suatu objek.

Ketertarikan serta pemahaman anak usia dini dalam proses pembelajaran kerap terkesan sangat membosankan bagi anak, karenanya yang dilatih hanya dengan (LKA) lembar kerja anak dan juga guru hanya menjelaskan di papan tulis saja. Selain itu juga, tidak semua anak memiliki kemampuan daya ingat dan konsentrasi yang memadai sehingga anak merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan tersebut.

Maka dari itu, mengingat pentingnya keterampilan dalam mengajar, oleh karenanya guru perlu menerapkan media pembelajaran untuk meningkatkan konsentrasi dan juga daya ingat anak dalam proses pembelajaran. (Pratiwi &

Asi'ah, 2022) menjelaskan bahwa konsentrasi pada anak usia 5-6 tahun adalah suatu kondisi dimana seorang anak dapat memusatkan pikirannya pada sesuatu yang diperintahkan oleh guru di kelas. Pada anak-anak usia 5-6 tahun, kurangnya konsentrasi dapat dilihat ketika yang terjadi disekolah. Anak-anak TK yang tidak bisa duduk diam di kelas merupakan hal yang sangat biasa, karena sebagian besar kegiatan anak-anak pra-sekolah selalu melibatkan gerak fisik dan juga bermain. Mereka merasa cukup sulit untuk duduk diam dan berkonsentrasi untuk jangka waktu yang lama.

Dengan adanya perkembangan revolusi industri 4.0 yang dimana era ini merupakan era munculnya keberadaan mesin yang dapat dimanfaatkan secara besar-besaran yang bertujuan untuk meringankan pekerjaan manusia. Dari masa ke masa informasi dan komunikasi saat ini, teknologi yang kian berkembang semakin pesat menjadi teknologi digital yang cara penggunaannya melalui tersambung jaringan internet juga menyebabkan pengetahuan dan informasi dapat diakses dan menyebar dan juga dibagikan begitu cepat serta komunikasi menjadi jauh lebih efisien. Maka dari itu pada era inilah kemudian muncul istilah era revolusi digital. Era revolusi digital merupakan era yang dimana hampir semua orang akrab dengan teknologi digital mulai dari orang dewasa, remaja, lansia dan bahkan juga pada anak-anak. Hal ini dikarenakan generasi pada masa ini merupakan generasi *alpha*. Generasi *alpha* merupakan generasi yang lahir antara tahun 2010 hingga tahun 2024 dan hidup pada masa kemajuan pesat teknologi ditandai dengan adanya ponsel pintar dan gawai, video *game*, tablet dan lainnya. Sehingga generasi ini sudah hidup berdampingan dengan layar teknologi digital sejak mereka masih kecil, sehingga generasi ini disebut juga dengan “generasi kaca” (McCrinkle & Fell, 2020). Pada generasi inilah orang-orang akan semakin akrab dengan adanya teknologi digital ketika beranjak dewasa dan akan terus mendapati teknologi yang semakin maju pada kehidupan yang akan datang. Era revolusi inilah yang akan menjadikan secara tidak langsung membentuk generasi dengan karakteristik yang berbeda dari generasi di zaman sebelumnya, yang dimana akan mendorong orang tua menyesuaikan diri dalam membesarkan anak-anak mereka.

Berdasarkan penjelasan (Nurjanah & Mukarromah, 2021) bahwa pembelajaran digital sebagai penyampaian dengan bentuk media digital (misalnya teks atau gambar) melalui internet, konten pembelajaran serta metode pembelajaran yang disediakan bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik dan meningkatkan efektivitas pengajaran atau mempromosikan pengetahuan dan juga keterampilan terhadap diri sendiri. Menurut (Holzberger et al., 2013) dalam pendidikan anak usia dini atau dengan istilah TIK (Teknologi, informasi, dan komunikasi) meliputi kamera video, komputer digital perangkat lunak (aplikasi) dan alat kreativitas dan komunikasi, internet, telepon genggam, *tape recorder*, permainan (*game*) komputer, mainan yang dapat diprogram, dan juga lainnya.

Berkaitan dengan bermain permainan, dalam bermain permainan *game* ini lah tidak selalu memiliki dampak yang sangat buruk. Bermain *game online* hanya perlu dilihat dari sudut pandang yang berbeda. Selain itu juga, pengaruh terhadap perkembangan teknologi ini lah yang kian sangat melesat, hal ini menjadikan seluruh anak dan orang dewasa menyukai permainan seperti ini. *Game online* merupakan bentuk permainan yang terhubung melalui internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* juga dapat dimainkan di komputer, laptop, gawai, serta perangkat lainnya, selama perangkatnya itu terhubung dengan internet (Zebeh, 2012).

Game online juga memiliki beberapa manfaat positif, salah satunya yaitu dari *game online* yang dapat dirasakan ialah meningkatkan dan mengasah aktivitas otak. Tentunya setiap permainan membutuhkan konsentrasi tinggi, hal ini bertujuan agar mendapatkan fokus meraih skor tertinggi. Selain itu juga, ketika menyelesaikan sebuah misi pemain *game online* dibutuhkannya strategi yang tepat sehingga memaksa otak untuk mencari inovasi yang bertujuan untuk memenangkan ketika melawan musuh (Lang et al., 2021).

Dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* dapat berperan positif dalam meningkatkan konsentrasi pada proses pembelajaran anak usia dini. Melalui desain yang menarik dan interaktif, *game* ini dapat memotivasi anak-anak untuk fokus pada tugas-tugas tertentu, seperti memecahkan masalah atau

juga menyelesaikan tantangan yang terdapat dalam *game* tersebut. Aktivitas yang ada di dalam *game* sering kali memerlukan tingkat konsentrasi yang tinggi untuk mencapai tujuan tertentu, sehingga anak-anak secara alami akan melibatkan diri dan fokus dalam proses pembelajaran tersebut. Dengan demikian interaksi yang menyenangkan dengan bermain *game online* dapat membantu melatih dan meningkatkan kemampuan kognitif terutama konsentrasi anak usia dini secara positif.

Sedangkan dengan permainan tebona merupakan gabungan dari permainan tepuk dan bola warna. Desmariansi (2020) menyatakan bahwa permainan tepuk bola warna dapat melatih kemampuan fisik anak. Tidak hanya itu, bertepuk tangan diiringi oleh nyanyian akan melatih anak untuk mengenal pola untuk mengiringi nyanyian. Permainan dengan tepuk ini dapat dilakukan dan juga menyesuaikan materi serta dapat dirasakan secara langsung oleh tubuh anak. Fauziddin dalam (Novianti et al., 2022) Permainan tepuk tangan dapat menjadi tanda untuk menunjukkan ekspresi kebahagiaan atau apresiasi ketika mencapai suatu keberhasilan.

Beda halnya dengan bola warna, bola warna dalam bermain tebona diujukkan sebagai media untuk melakukan permainan tebona. Penggunaan dalam bola berwarna pada permainan tebona ditunjukkan untuk memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi untuk mengenal berbagai macam warna dan juga bentuk (Munawaroh & Khotimah, 2024). Dengan adanya kesempatan anak untuk bereksplorasi, anak akan lebih mengenal bentuk dan warna juga dapat mengembangkan konsep terkait warna seperti bentuk dan juga tekstur yang dimiliki oleh bentuk (Chandrawaty et al., 2020).

Berkaitan dengan penjelasan diatas, belajar melalui kegiatan bermain mampu membuat konsentrasi anak lebih lama lagi, sebagaimana menurut Hurlock dalam Dewi (2022) anak usia dini memiliki daya konsentrasi 10-15 menit. Dalam belajar anak usia dini memerlukan perantara atau media pembelajaran, yang dimana dengan media pembelajaran mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan atau mampu konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada anak usia 5-6 tahun di RA Fullday Hamka Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung, dilihat dari pengamatan terhadap kegiatan belajar di RA, diketahui kemampuan konsentrasi di kelompok B masih kurang optimal hal ini dapat dibuktikan dengan anak yang kurang fokus dan masih banyak yang teralihkannya dengan lingkungan sekitar, dengan jumlah anak dari 25 anak, diketahui dikelas B1 terdapat 5 anak mulai berkembang dan 7 anak belum berkembang pada bermain Tepuk Bola Warna (kelas kontrol). Sementara itu di kelas B2 terdapat 6 anak yang belum berkembang dan 7 anak mulai berkembang pada bermain *Games Colour Tap* (kelas eksperimen). Melihat kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut dengan mengangkat judul :“**Pengaruh Bermain *Games Colour Tap* Terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak Usia Dini (Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Fullday Hamka Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung)**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah di paparkan di atas peneliti merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan konsentrasi anak usia dini melalui bermain *games colour tap* (kelas eksperimen) pada kelompok B2 RA Fullday Hamka Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung?
2. Bagaimana kemampuan konsentrasi anak usia dini melalui bermain tepuk bola warna (kelas kontrol) pada kelompok B1 RA Fullday Hamka Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung?
3. Bagaimana pengaruh bermain *games colour tap* terhadap kemampuan konsentrasi (kelas eksperimen) pada kelompok B2 RA Fullday Hamka Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah didapat, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui :

1. Kemampuan konsentrasi anak usia dini melalui bermain *games colour tap* (kelas eksperimen) di kelompok B2 RA Fullday Hamka Kecamatan

Kiaracondong Kota Bandung.

2. Kemampuan konsentrasi anak usia dini melalui bermain tepuk bola warna (kelas kontrol) di kelompok B1 RA Fullday Hamka Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung.
3. Pengaruh bermain *games colour tap* terhadap kemampuan konsentrasi (kelas eksperimen) di kelompok B2 RA Fullday Hamka Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Dalam hasil penelitian yang dilakukan, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat baik bagi semua pihak yang terkait, berikut diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis manfaat penelitian yang diharapkan ialah dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, informasi serta pengetahuan dalam meningkatkan konsentrasi pada anak usia dini dengan menggunakan bermain *games colour tap* juga dapat dijadikan salah satu rujukan dalam mengkaji aspek-aspek yang terkait dalam penelitian ini dan dapat mempermudah pemahaman anak dengan mengenalkan sebuah Teknologi Digital yang bertujuan dapat meningkatkan konsentrasi belajar serta mengenalkan macam-macam warna.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Melalui hasil penelitian ini dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam memperbaiki proses pembelajaran para pendidik, sehingga sekolah dapat menambah sarana dan prasarana agar mutu pendidikan akan lebih meningkat.

b. Bagi pendidik

Dapat menjadikan tambahan referensi para pendidik untuk meningkatkan konsentrasi anak usia dini melalui bermain *games colour tap*.

c. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan mampu meningkatkan kemampuan

konsentrasi melalui bermain *games colour tap* ini.

d. Bagi Peneliti

Manfaat dari penelitian dapat memberikan pengalaman serta wawasan baru bagi peneliti sendiri mengenai bermain *games colour tap* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia dini.

E. Kerangka Berpikir

Dalam aspek perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini yang dijelaskan dalam STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) Permendikbud No.137 Tahun 2014 mengkualifikasi beberapa aspek terhadap perkembangan diantaranya: menyelesaikan permasalahan dalam belajar seperti, mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, mengenal berdasarkan fungsi, mengetahui konsep banyak dan sedikit, menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik, mengkreasikan sesuatu sesuai dengan ide dari dirinya sendiri yang terkait dengan segala bentuk pemecahan masalah, gejala rasa ingin tahunya dalam mengamati benda, mengenal pola suatu kegiatan dan menyadari pentingnya waktu, juga memahami kedudukan atau posisi yang ada di dalam keluarga, ruang, dan juga lingkungan sosial (Khadijah & Amelia, 2020). Berikut ini merupakan indikator kemampuan konsentrasi yang dipaparkan oleh Syahputri & Istiarni (2019) :

1. Fokus.
2. Memperhatikan maksimal 5 menit.
3. Kesesuaian dalam mengerjakan tugas.

Dengan begitu adanya kemampuan kognitif ini ialah merupakan salah satu aspek yang distimulus dan juga menjadi *output* terpenting dalam layanan pendidikan anak usia dini. Pada perkembangan kognitif ini juga kemampuan cara berpikir anak dalam memahami lingkungan sekitarnya sehingga pengetahuan anak akan bertambah yang dimana melalui kemampuan inilah anak dapat melakukan berbagai aktivitas eksplorasi di lingkungannya dengan dirinya sendiri, orang lain, hewan, dan juga tumbuhan serta berbagai macam benda yang berada

di sekitarnya, sehingga anak mendapatkan berbagai pengetahuan yang baru (Osei-Yeboah et al., 2016). Selain itu juga Piaget dalam Khadijah (2016) menyebutkan bahwasannya perkembangan kognitif anak usia dini berada pada tahap pra-operasional dengan menunjukkan karakteristik pemikiran yang disebut *centration* yaitu pemfokusan (pemusatan) perhatian atau konsentrasi dan rentang perhatiannya yang sangat pendek. Berbagai eksplorasi yang dilakukan anak pada tahap pra-operasional ini menunjukkan adanya kemampuan konsentrasi pikiran anak pada satu arah saja dengan mengabaikan berbagai hal lainnya ketika dalam suatu aktivitas.

Sama halnya yang terdapat dalam penelitian (Jamhal & Jusriana, 2015) menyatakan bahwa konsentrasi merupakan pemusatan perhatian terhadap suatu hal lainnya yang tidak berhubungan. Konsentrasi belajar berarti pemusatan pikiran terlebih suatu mata pelajaran dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Dalam pemusatan perhatian tersebut bertujuan pada isi bahan belajar ataupun pada proses memperolehnya. Penulisan ini menekankan bahwa perolehan hasil belajar akan lebih baik jika belajar dilakukan dengan konsentrasi yang memadai.

Dengan begitu, mengembangkan konsentrasi anak sangatlah penting, karena konsentrasi merupakan kunci utama dalam berhasilnya belajar maupun ketika pembelajaran. Dalam mengembangkan ataupun meningkatkan konsentrasi pada anak tidaklah mudah, karena harus dengan pemikiran stimulasi atau rancangan yang tepat untuk ditujukan kepada anak. Karenanya setiap anak mempunyai ciri dan karakternya yang berbeda-beda (Husna & Frieda Nrh, 2017). Dalam permasalahan ini menekankan bahwa peran pendidik atau guru sangatlah dibutuhkan serta diharapkan, karena yang mengerti betul tentang perilaku serta sikap setiap anak di lingkungan sekolah yaitu guru.

Pada zaman di era globalisasi saat ini, generasi yang hidup dalam lingkungan ini sangat dipengaruhi oleh teknologi digital. Teknologi digital dianggap sebagai alat permainan yang terintegrasi dengan baik dalam proses pembelajaran, memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengakses dan memanfaatkan sumber daya yang belum pernah mereka alami.

Berdasarkan penelitian (Hsin et al., 2014) menunjukkan bahwa rata-rata anak yang berpartisipasi dalam pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran mendapatkan dampak positif dalam kemampuan anak pada aspek kognitif dapat dilihat dari sisi bahasa, literasi, matematika, sains, literasi digital, kemampuan kognitif, dll. Selain itu (Plowman et al., 2012) memaparkan bahwa penggunaan media digital dapat mendukung meningkatkan perhatian dan tingkat konsentrasi, konsistensi dan juga pengetahuan secara luas tentang aplikasi serta meningkatkan keterampilan operasional. Dalam hasil studi pendidik PAUD dari University of Athens oleh Manesisi dalam (Preradović et al., 2017) menunjukkan bahwa media digital pembelajaran berbasis *game* untuk usia dini memiliki hasil yang sangat positif.

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game online* dapat memberikan beberapa keterampilan khususnya untuk anak usia dini. Karena penggunaan *game online* inilah terdapat fitur yang menawarkan berbagai macam pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan juga interaksi sosial sesuai dengan kebutuhan perkembangan usianya. Pertama anak akan membutuhkan stimulasi untuk mengembangkan keterampilan motorik yang prima sebelum masuk pada ranah konsentrasi. Anak-anak akan berinteraksi seperti menyentuh layar gawai atau menekan tombol tertentu, lalu kemudian mempelajari keterampilan seperti memahami aturan sederhana dan juga membuat pilihan, serta mengambil keputusan. Dalam menggunakan *game* ini dapat meningkatkan kemampuan anak untuk berimajinasi juga menambahnya pengalaman anak, membuat solusi, membangun pengetahuan dan budaya *game* digital sesuai dengan perkembangan usianya (Akman & Güçhan Özgül, 2015)

Bermain *game online* khususnya *games colour tap* ini, adanya keterkaitan erat dalam membantu mengembangkan kemampuan konsentrasi pada anak, karenanya *games colour tap* ini dapat melatih berpikir secara cepat dan melatih penglihatan dalam melihat warna yang lebih jelas khususnya dengan mengenalkan berbagai macam warna pada anak. *Games colour tap* ini memiliki fitur dengan bentuk bulat dan memiliki berbagai macam warna-warna yang disajikan secara acak juga berjalan. Pemain *games colour tap* ini diinstruksikan untuk meng *tap*

warna sesuai dengan instruksi yang diberikan pada *games colour tap* ini. Maka dari itu ketika *games colour tap* ini disalurkan ketika saat penelitian, guru diharuskan mendampingi satu-persatu ketika anak akan mencobanya.

Beda dengan permainan tebena yang merupakan kombinasi tepuk bola warna. Permainan tepuk ini dapat dibuat sesuai dengan materi dan yang dirasakan langsung pada tubuh anak. Sedangkan bola warna ialah digunakan sebagai media dalam bermain tebena dan anak juga dapat berkesempatan untuk bereksplorasi dalam mengenal berbagai macam warna, ukuran dan juga bentuk (Fikro & Salim, 2023).

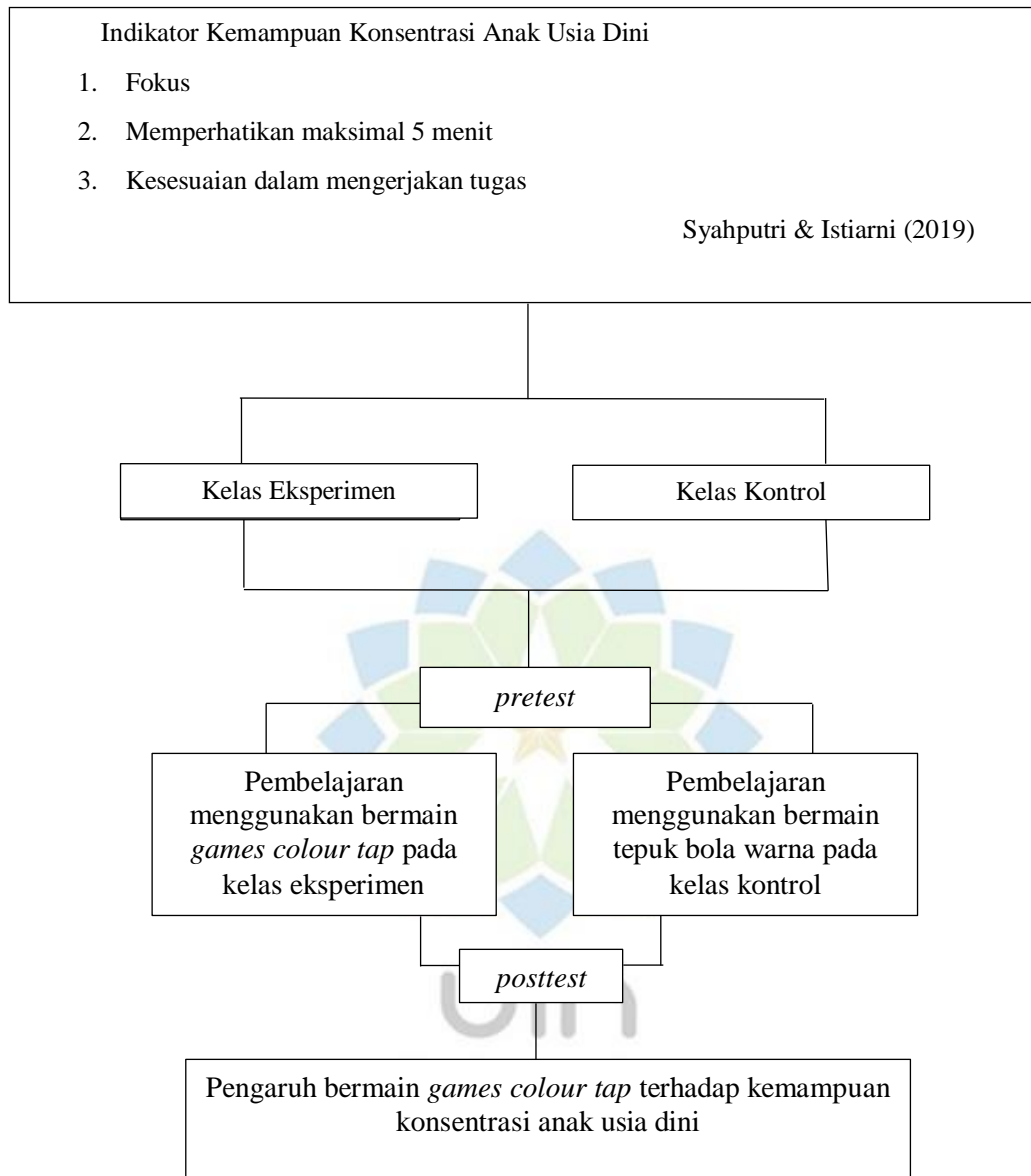
Menurut Brandonisio (2013) bahwasannya, pengenalan warna mulai dapat dikenalkan pada anak usia dua tahun, karena fungsi-fungsi visualnya sedang berkembang. Dimulai usia dua tahun, kemampuan visualnya lebih baik, kemampuan mengakomodasikan mata sudah lebih baik hingga akan lebih fokus dan dapat melihat sesuatu lebih jelas. Mata usia dua tahun pengenalan dan pengetahuan warna perlu dilakukan. Sehingga, ketika usianya tiga tahun, anak tidak akan salah lagi menunjuk atau menyebut warna tersebut. Walau memang pada dasarnya, sudah banyak orang tua yang mengenalkan aneka warna sebelum usia anak dua tahun. Hal ini boleh dilakukan, hanya saja pada usia sebelum menginjak dua tahun, daya pandang, ketajaman mata dan pengakomodasian mata masih belum terlalu optimal. Mengacu pada tumbuh kembang anak, proses tumbuh kembang otak usia 1-10 tahun sangat pesat. Pada usia tersebut terjadi koneksi yang sangat optimal antara saraf otak yang jumlahnya bisa mencapai 1000 triliun.

Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran warna tidak hanya memperkaya pengetahuan anak saja, melainkan membantu pengembangan keterampilan pengamatan dan juga memori. Pemberian stimulus visual berupa warna dalam berbentuk permainan atau aktivitas kreatif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengidentifikasi serta memahami warna secara lebih efektif. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan dapat mendukung perkembangan kemampuan pada anak usia dini melalui media digital seperti aplikasi *game online* dapat meningkatkan fokus

terhadap pembelajaran anak usia dini.

Dalam penerapan kegiatan dengan media digital melalui aplikasi *games colour tap* pada anak usia dini akan memiliki potensi manfaat yang signifikan, karenanya melalui bermain *games online* ini anak dapat efektif dalam merangsang perkembangan kognitif anak, termasuk kemampuan konsentrasi, yang disalurkan melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan (Musdalifa et al., 2023). Dalam penggunaan warna yang terdapat dalam *games colour tap* ini memberikan stimulus visual yang dapat merangsang daya tangkap anak terhadap lingkungan sekitar. Maka dari itu, pada penerapan *games colour tap* ini dapat dianggap sebagai media yang bermanfaat dalam mendukung perkembangan anak usia dini terutama dalam konsentrasi dalam mengingat, menghafal serta mengelompokkan macam warna dan bentuk.

Penggunaan ketika bermain *games colour tap* akan melibatkan perangkat media seperti laptop, proyektor, dan ponsel (Sobiruddin et al., 2019). Pada tahapan awal melibatkan penjelasan dari peneliti tentang cara bermain *games colour tap* menggunakan layar proyektor. Setelah anak-anak memahami cara bermainnya, anak-anak akan diminta untuk mencoba secara langsung dengan maju ke depan satu-persatu, ketika anak mencoba bermain *games colour tap*, peneliti akan mengamati di samping mereka, yang bertujuan apakah anak-anak tersebut dapat mempertahankan konsentrasi pada *games* warna berbentuk bulat yang sedang berjalan dan mengikuti instruksi dengan meng *tap* layar, dengan harapan bahwa *games online* ini dapat berkontribusi pada peningkatan konsentrasi anak melalui interaksi langsung dengan *games colour tap* tersebut.



Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Menurut (Suci Sukmawati et al., 2023) hipotesis merupakan jawaban sementara, dikatakan masih sementara karena dugaan tersebut dibuat berdasarkan rumusan masalah terhadap penelitian yang sudah ditentukan oleh peneliti. Lalu penulisan rumusan masalah tersebut dikemas dalam bentuk pertanyaan.

Oleh karena itu peneliti menyusun hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) sebagai berikut:

(H_0) tidak terdapat pengaruh kemampuan konsentrasi anak usia dini pada bermain *games colour tap* di kelompok B RA Fullday Hamka Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung.

(H_a) terdapat pengaruh kemampuan konsentrasi anak usia dini pada bermain *games colour tap* di kelompok B RA Fullday Hamka Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung.

Dengan berdasarkan hal tersebut, peneliti ini menggunakan hipotesis alternatif (H_a) yaitu terdapat pengaruh kemampuan konsentrasi anak usia dini menggunakan bermain *games colour tap* di Kelompok B RA Fullday Hamka Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung.

Selanjutnya peneliti melakukan pengujian hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan antara jumlah t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikan tertentu. Prosedur pengujiaannya berpedoman pada ketentuan dibawah ini :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dapat menjadi referensi bagi peneliti sebagai sumber pengetahuan baru selama proses penelitian, sehingga dapat mengurangi adanya kesulitan saat proses pengerjaan. Berdasarkan temuan yang ada, berikut adalah beberapa hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Waladiya Selvi et al., 2023) dari Univervitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang berjudul “Pengaruh Permainan Tebak Warna Terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak Usia Dini di TK MekarSari Kecamatan Palembang”.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Pre-eksperimen dengan desain *One Group Pretest Posttest Design*. Dengan hasil yang menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan

pengaruh permainan tebak warna terhadap kemampuan konsentrasi anak dalam mencampurkan warna yang menghasilkan nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest*, Hal ini dapat dibuktikan dengan rata-rata pada hasil kelompok Eksperimen memperoleh nilai *Pretest* sebesar 61,39 *Posttest* 47,0 serta kelompok kontrol memperoleh nilai *Pretest* sebesar 67,44 dan *Posttest* 43,3 dikarenakan hasil perhitungan t diperoleh nilai-nilai hitung > tabel ($0,212 < 0,271$) dengan taraf signifikan 0,05%. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima, sehingga permainan tebak warna ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan konsentrasi anak kelompok B di TK Mekar Sari Sukarami Palembang.

Persamaan antara penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang kemampuan konsentrasi, adapun perbedaannya yang dapat dilihat dari media yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh (Waladiya Selvi et al., 2023) menggunakan media permainan tebak warna sedangkan peneliti menggunakan bermain *games colour tap*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Fitria et al., 2023) dari Universitas Negeri Makassar, Indonesia yang berjudul “Pengaruh Kegiatan Menyendok pada *Practical-Life Montessori* terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Usia 4-5 Tahun”.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design dengan model One-Group Pretest-Posttest Design*. Dengan hasil yang dapat dilihat melalui uji pretest bahwa rentang konsentrasi anak rata-rata yaitu 9.37 menit, kemudian setelah diberikan perlakuan maka rentang konsentrasi anak bertambah menjadi 12.83 menit. Selanjutnya hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi ($0.000 < \alpha (0.05)$), sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan menyendok dalam area keterampilan hidup kurikulum Montessori memberikan pengaruh terhadap peningkatan rentang konsentrasi pada anak.

Persamaan antara penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang

kemampuan konsentrasi, adapun perbedaannya yang dapat dilihat dari media yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh (Fitria et al., 2023) menggunakan media menyendok pada *Practical-Life Montessori* sedangkan peneliti menggunakan bermain *games colour tap*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Ardini et al., 2021) dari Universitas Negeri Gorontalo Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang berjudul “Pengaruh Kegiatan Menganyam Terhadap Konsentrasi di Kelompok A TK Negeri Pembina Kota Selatan Gorontalo”.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Eksperimen dengan pre-experimental (*one group pretest design*). Dengan hasil perolehan penelitian dengan jumlah sampel 30 anak terhadap adanya terkait perbedaan rata-rata hasil pretest beserta posttest. Hal ini dapat dilihat pada data pretest memperoleh 15.97 dan standar deviasi 1.47352. Hasil data *posttest* memperoleh 29.07 dan standar deviasi 2.09981. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi pra dan setelah perlakuan. Tampilan analisis ujihipotesis diketahui bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0,000 < 0,05$ pada taraf signifikan 5% maka hipotesis dinyatakan diterima. Sehingga hipotesis bunyi penelitian yang diperoleh bahwa terdapat adanya pengaruh kegiatan menganyam pada konsentrasi anak.

Persamaan antara penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang kemampuan konsentrasi, perbedaannya yang dapat dilihat dari media yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh (Ardini et al., 2021) menggunakan media menganyam sedangkan peneliti menggunakan bermain *games colour tap*.