

**PENGARUH PERMAINAN *MATCHING CARD* TERHADAP  
KONSENTRASI ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL ULYA  
BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

**Oleh**

**DWI CITRA LESTARI  
NPM 2213054007**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PERMAINAN MATCHING CARD TERHADAP KONSENTRASI ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh

**DWI CITRA LESTARI**

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan konsentrasi anak usia 5–6 tahun yang belum sesuai dengan tahapan perkembangannya, yang ditunjukkan oleh anak yang belum mampu mempertahankan perhatian dalam durasi yang seharusnya, yaitu sekitar 3–5 menit, mudah terdistraksi, serta belum konsisten dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan matching card terhadap konsentrasi anak usia 5–6 tahun di TK Al Ulya Bandar Lampung. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen, menggunakan desain pretest-posttest control group design. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan uji independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Nilai rata-rata pada posttest kelas eksperimen sebesar 48,60, sedangkan pada posttest kelas kontrol sebesar 42,00. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan matching card terhadap konsentrasi anak usia 5–6 tahun.

Kata kunci: permainan *matching card*, konsentrasi anak, anak usia dini.

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF MATCHING CARD GAME ON THE CONCENTRATION OF CHILDREN AGED 5–6 YEARS**

By

**DWI CITRA LESTARI**

The problem in this study is that the concentration ability of children aged 5–6 years has not yet developed in accordance with their developmental stage, as indicated by their inability to sustain attention for the expected duration of approximately 3–5 minutes, their tendency to be easily distracted, and their inconsistency in completing assigned tasks. This study aims to determine the effect of the matching card game on the concentration of children aged 5–6 years at TK Al Ulya Bandar Lampung. This research employed a quantitative method with a quasi-experimental approach, using a pretest-posttest control group design. Data were collected through observation, while data analysis was conducted using the independent sample t-test. The results showed a difference in the mean scores between the experimental and control groups after the treatment. The mean score of the experimental group in the posttest was 48.60, while the control group obtained a mean score of 42.00. The hypothesis testing results showed that the Sig. (2-tailed) value was  $0.000 < 0.05$ , indicating that  $H_a$  was accepted. Therefore, it can be concluded that there is an effect of the matching card game on the concentration of children aged 5–6 years.

Keywords: matching card game, children's concentration, early childhood.

**PENGARUH PERMAINAN *MATCHING CARD* TERHADAP  
KONSENTRASI ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Oleh**

**Dwi Citra Lestari**

**Skripsi**

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS LAMPUNG**

**BANDAR LAMPUNG**

**2026**

**Judul Skripsi** : **PENGARUH PERMAINAN *MATCHING CARD*  
TERHADAP KONSENTRASI ANAK USIA 5-6  
TAHUN**

**Nama Mahasiswa** : **Dwi Citra Iestari**

**Nama Pokok Mahasiswa** : **2213054007**

**Program Studi** : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Jurusan** : **Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

**Dosen Pembimbing 1**



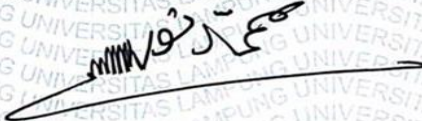
**Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.**  
**NIP. 196203301986032001**

**Dosen Pembimbing 2**



**Chasya Aghniarrahmah, M.Pd.**  
**NIP. 199502282024062003**

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Muhammaad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
**NIP. 197412202009121002**

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketuan** : Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.

**Sekretaris** : Chasya Aghniarrahmah, M.Pd.

**Penguji Utama** : Ari Sofia, S.Psi., A.Psi.

**2. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan**



**Alber Mardiantoro, M.Pd.**  
NIP. 198708042014041001

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 19 Mei 2026**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dwi Citra Lestari  
NPM : 2213054007  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan *Matching Card* terhadap Konsentrasi Anak Usia 5–6 Tahun” merupakan hasil penelitian saya sendiri dan bukan hasil plagiasi, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumber lain dan telah disebutkan dalam daftar pustaka sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bandar Lampung, 19 Mei 2026

Pernyataan,  
  
D1A0X016360164  
Dwi Citra Lestari  
NPM. 2213054007

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Dwi Citra Lestari, lahir pada tanggal 26 Mei 2004 di Kecamatan Rajabasa Raya, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara, dari Bapak Sujarni dan almarhumah Ibu Siti Kholijah

Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis sebagai berikut:

1. TK AL Hairiah (2009-2010)
2. SDN 1 RajaBasa Raya (2010-2016)
3. SMP Gajah Mada (2016-2019)
4. SMA N 13 Bandar Lampung (2019-2022)

Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang sarjana di Universitas Lampung sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pada tahun 2025, penulis melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Bawang Sakti Jaya, Kecamatan Banjar Baru, Kabupaten Tulang Bawang.

## **MOTTO HIDUP**

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”

(Ar-Ra'd Ayat 11)

“Kesabaran itu pahit, tetapi buahnya manis.”

(Aristoteles)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan penuh ketulusan dan kerendahan hati, karya ini penulis persembahkan sebagai wujud rasa syukur kepada Allah SWT, serta ungkapan terima kasih kepada:

### **Kedua orang tua tercinta**

Bapak Sujarni dan almarhumah Ibu Siti Kholijah, yang senantiasa menjadi sumber doa, semangat, dan kasih sayang yang tiada henti. Terima kasih atas segala pengorbanan, dukungan, dan cinta tulus yang selalu mengiringi setiap langkahku. Setiap doa yang kalian panjatkan menjadi kekuatan yang tak ternilai dalam setiap proses yang aku jalani. Tanpa doa, kasih sayang, dan restu kalian, aku tidak akan mampu mencapai titik ini.

### **Kakak tersayang**

Arif Wiradana, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan motivasi dalam setiap langkah. Terima kasih atas perhatian, nasihat, serta ketegasan yang selalu menguatkan hatiku untuk terus berjuang dan tidak mudah menyerah. Kehadiran dan dukunganmu menjadi sumber kekuatan yang berarti dalam menyelesaikan perjalanan ini.

### **Almamater Tercinta Universitas Lampung**

Sebagai kampus yang telah menjadi tempat untuk belajar, berkembang, dan memperoleh berbagai pengalaman berharga. Terima kasih atas segala ilmu, fasilitas, serta kesempatan yang telah diberikan sehingga karya ini dapat diselesaikan dengan baik.

## SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Permainan *Matching Card* terhadap Konsentrasi Anak Usia 5–6 Tahun" sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang syafaatnya senantiasa diharapkan di hari akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Dr. Mujiyati, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Lampung.
7. Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku dosen pembimbing I sekaligus dosen pembimbing akademik yang telah meluangkan waktu, memberikan

bimbingan, arahan, serta motivasi dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini.

8. Chasya Aghniarrahmah, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan dengan penuh kesabaran dalam penyusunan skripsi ini.
9. Ari Sofia, S.Psi., A.Psi., selaku dosen pembahas yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.”
10. Bapak dan Ibu dosen PG PAUD yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
11. Staf dan karyawan bidang akademik serta administrasi Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu kelancaran proses administrasi penyusunan skripsi ini.
12. Susi Rahayu, S.Pd., Gr., selaku Kepala TK Al-Ulya Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
13. Dewan guru TK Al-Ulya Bandar Lampung yang telah memberikan bantuan selama proses pelaksanaan penelitian.
14. Anak-anak TK Al-Ulya Bandar Lampung yang telah berpartisipasi dengan penuh antusias dalam kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung.
15. Untuk teman-temanku tersayang, Ade Septiyani, Denaya Yuliana Putri, dan Monica Dian Kristiadi, terima kasih atas kebersamaan, tawa, semangat, dan doa yang selalu kalian berikan. Kalian bukan sekadar teman seperjuangan, tetapi juga bagian dari cerita indah yang membuat setiap langkah terasa lebih ringan dan penuh warna. Semoga pertemanan kita ini selalu terjaga dan abadi.
16. Teman-teman PG PAUD angkatan 2022 yang telah saling memberikan semangat dan dukungan.
17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan oleh semua pihak. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Bandar Lampung, 19 Mei 2026  
Penulis,



Dwi Citra Lestari  
NPM 2213054007

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identitas Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumus Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.6.2 Manfaat Praktis.....	7
<b>II. Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>8</b>
2.1 Konsentrasi Belajar .....	8
2.1.1 Faktor-Faktor Konsentrasi .....	10
2.1.2 Prinsip-Prinsip Konsentrasi Belajar .....	11
2.1.3 Indikator Konsentrasi Belajar .....	12
2.2 Alat Permainan Edukatif APE .....	14
2.2.1 Prinsip-Prinsip Penggunaan APE .....	17
2.2.2 Fungsi Permainan Alat Edukatif .....	18
2.2.3 Permainan <i>Matching Card</i> .....	19
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Matching Card</i> .....	20
2.2.5 Langkah-Langkah Permainan <i>Matching Card</i> .....	21
2.2.6 Disain Permainan <i>Matching Card</i> .....	22
2.3 Kerangka Pikir Penelitian .....	23
2.4 Hipotesis Penelitian .....	24
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
3.1 Desain Penelitian .....	25
3.2 Tempat dan Waktu .....	
3.3 Populasi dan Sampel .....	26
3.3.1 Populasi Penelitian.....	26
3.3.2 Sampel Penelitian .....	26
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	26

3.4.1 Variabel Permainan <i>Matching Card</i> .....	26
3.4.2 Variabel Konsentrasi Belajar .....	27
3.5 Teknik pengumpulan Data .....	28
3.5.1 Observasi.....	28
3.6 Instrumen Penelitian .....	29
3.7 Analisis Uji Instrumen penelitian .....	35
3.7.1 Uji Validitas .....	35
3.7.2 Uji Reliabilitas .....	39
3.8 Teknik Analisis Data.....	39
3.9 Analisis Uji Hipotesis .....	40
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	41
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	43
4.1.2 Deskripsi Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	48
4.1.3 Deskripsi Hasil Posttest Kelas Eksperimen .....	49
4.1.4 Deskripsi Hasil Pretest Kelas Kontrol .....	51
4.1.5 Deskripsi Hasil Posttest Kelas Kontrol.....	53
4.1.6 Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	54
4.1.7 Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol .....	55
4.1.8 Uji Persyaratan.....	57
4.1.9 Uji Hipotesis .....	58
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	60
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>67</b>
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>75</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Ketentuan Penilaian Instrumen .....	29
2. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian .....	29
3. Kisi-kisi Permainan <i>Matching Card</i> .....	32
4. Uji Validitas Konsentrasi .....	36
5. Uji Relibilita konsentrasi .....	39
6. Data Sampel Penelitian .....	41
7. Interval Kriteria Penelitian.....	42
8. Deskripsi Hasil Penilaian Pre-Test Eksperimen .....	49
9. Deskripsi Hasil Penilaian Post-Test Eksperimen.....	50
10. Deskripsi Hasil Penilaian Pre-test Kontrol .....	51
11. Deskripsi Hasil Penilaian Post-Test Kontrol .....	53
12. Rekapitulasi Hasil Pretes Dan Posttes Eksperimen .....	54
13. Rekapitulasi Hasil Pretes Dan Posttes control .....	56
14. Uji Normalitas .....	57
15. Uji Homogen .....	58
16. Uji Hipotesis .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar Desain Permainan <i>Matching Card</i> .....	22
2. Kerangka Pikir Penelitian .....	24
3. <i>Pretest posttest control group design</i> .....	25
4. Rumus <i>Cronbach's Alpha</i> .....	39
5. Rumus uji t dua sampel <i>independent</i> .....	40

## DAFTAR LAMPIRAN

Tabel	Halaman
1. Daftar Nama Siswa .....	76
2. Rubrik Penilaian Konsentrasi Anak .....	77
3. Data Hasil Validitas .....	87
4. Uji Reliabilitas .....	88
5. Rekapitulasi Nilai Pretest Kelas Eksperimen .....	89
6. Rekapitulasi Nilai Posttest Kelas Eksperimen .....	90
7. Rekapitulasi Nilai Pretest Kelas Eksperimen .....	91
8. Rekapitulasi Nilai Posttest Kelas Eksperimen .....	92
9. Rekapitulasi Nilai Pretest Kelas Kontrol .....	93
10. Rekapitulasi Nilai Pretest Kelas Kontrol .....	94
11. Rekapitulasi Nilai Posttest Kelas Kontrol .....	95
12. Rekapitulasi Nilai Posttest Kelas Kontrol .....	96
13. Hasil Uji Independent Sample T-test .....	97
14. RPPH Kelas Eksperimen .....	98
15. RPPH Kelas Kontrol .....	114
16. Dokumentasi Treatment .....	130
17. Surat Penelitian .....	132
18. Surat Balasan .....	133

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Periode emas (*Golden Age*) merupakan fase penting dalam kehidupan anak yang berlangsung pada usia 5-6 tahun, dimana seluruh aspek perkembangan terjadi sangat pesat dan membutuhkan stimulus yang sesuai. Setiap anak memiliki pola perkembangan yang relatif sama, namun pencapaiannya dapat berbeda-beda karena dipengaruhi oleh faktor dari diri anak maupun dari lingkungan (Lestarinigrum, 2017). Oleh karena itu rangsangan yang diberikan harus sesuai dengan tingkat perkembangan masing-masing anak agar potensi mereka berkembang secara optimal. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan landasan awal bagi perkembangan anak secara menyeluruh. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 yakni, pendidikan merupakan pembinaan bagi anak sejak dini usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan yang mendukung perkembangan jasmani dan rohani serta kesiapan memasuki jenjang Pendidikan formal. Apabila diarahkan dengan tepat sejak usia dini, pendidikan ini akan memberikan pengaruh positif terhadap kecerdasan dan kehidupan anak dimasa depan (Isjoni, 2017).

Proses pembelajaran peserta didik akan berlangsung optimal apabila disesuaikan dengan perkembangan yang sedang dialami. Penyesuaian tersebut mampu membentuk pengalaman belajar yang bermakna serta bagi masa depan peserta didik. Oleh sebab itu, strategi pembelajaran perlu dirancang secara menarik dan tidak menimbulkan beban agar sesuai dengan karakteristik dunia anak. Salah satu alternatif yang tepat adalah mengemas pembelajaran melalui pendekatan bermain, karena selain menyenangkan bagi anak permainan ini juga mampu menumbuhkan motivasi, meningkatkan konsentrasi serta melibatkan anak secara aktif dalam

proses belajar (Munisah, 2020). Hal tersebut karena, bermain merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak. Melalui aktivitas bermain anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan berbagai keterampilan baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang kelak sangat dibutuhkan pada masa dewasanya. Oleh karena itu, bermain dapat dipandang sebagai sarana persiapan penting bagi anak dalam menghadapi kehidupan di masa yang akan datang, sekaligus sebagai wahana pembelajaran yang menyenangkan, bermakna dan berkelanjutan (Hikmah, 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Al Ulya pada tanggal 4 hingga 15 Agustus, diketahui dari 29 anak kelas B1 dan B2 yang berusia 5-6 tahun, sekitar 20 anak menunjukkan gejala kurangnya konsentrasi saat mengikuti kegiatan yang dipandu oleh guru. Anak-anak tersebut hanya fokus sekitar 3-5 menit saat diberikan tugas seperti mewarnai dan mengerjakan lembar kerja. Setelah itu anak mudah terdistraksi oleh suara, gerakan teman dan rangsangan lain disekitarnya. Perilaku yang terlihat antara lain berbicara dengan teman, bermain sendiri dan berjalan-jalan di dalam kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan konsentrasi anak belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Selanjutnya masalah kurangnya konsentrasi pada anak usia dini tidak hanya terlihat dari perilaku sehari-hari, tetapi juga tercermin dari hasil belajar mereka. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 29 anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran, hanya sekitar 9 anak yang mampu menyelesaikan tugas secara mandiri dan tepat waktu. Sementara 20 anak lainnya tampak kesulitan untuk tetap fokus dan menyelesaikan tugas yang diberikan, bahkan setelah guru memberikan bimbingan berulang kali. Perilaku yang sering muncul antara lain berbicara dengan teman, meninggalkan tempat duduk dan memainkan benda yang tidak terkait dengan tugas. Data ini menunjukkan bahwa konsentrasi menjadi salah satu aspek perkembangan kognitif yang masih perlu ditingkatkan pendekatan yang sesuai.

Kemampuan konsentrasi pada anak memiliki hubungan yang erat dalam perkembangan kognitif, khususnya pada tahap praoperasional yang berlangsung pada usia 2-7 tahun (Sidik, 2020). Pada tahap ini anak mulai menggambarkan dunia melalui kata-kata, gambar dan simbol namun cara berpikirnya masih egosentris sehingga sulit menerima sudut pandang orang lain. Hal tersebut membuat anak cenderung menolak aturan yang ada dan lebih memilih mengikuti aturan yang ia buat sendiri karena dianggap benar. Selain itu, pemikiran anak pada tahap ini juga bersifat intuitif yakni didasarkan pada persepsi langsung terhadap dunia luar tanpa proses penalaran yang mendalam (Ichsan, 2018). Cara berpikir intuitif pada anak merupakan kemampuan anak dalam merespons atau menemukan jawaban secara cepat ketika menghadapi suatu permasalahan. Meskipun dilakukan secara spontan, respons yang diberikan tidak muncul secara acak, melainkan didasarkan pada pengalaman serta pemahaman anak terhadap konsep, aturan, dan pola yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan berpikir intuitif ini dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif (Ruswandi, 2023). Oleh karena itu, diperlukan kegiatan bermain yang sesuai dengan tahap berpikir simbolik anak, salah satunya melalui permainan *matching card*. Permainan *matching card* menggunakan gambar sebagai simbol yang mudah dikenali anak dan berperan dalam mengembangkan kemampuan kognitif, melatih daya ingat, membantu memusatkan perhatian, serta meningkatkan konsentrasi anak selama proses pembelajaran.

Selain dapat menstimulasi perkembangan kognitif permainan *matching card* juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jerome Bruner. Bruner menekankan pentingnya pembelajaran berbasis konsep dan struktur agar anak mampu memahami materi secara menyeluruh dan mengidentifikasi hubungan antar konsep (Nurlina, 2021). Materi yang tersusun dengan pola atau struktur tertentu cenderung lebih mudah dipahami dan diingat, sementara keterlibatan aktif anak menjadi faktor penting dalam memperkuat pemahaman. Pada tahap ikonik, anak membangun pengetahuan melalui visualisasi, seperti gambar, diagram, atau ilustrasi, serta memahami konsep melalui perbandingan dan perumpamaan, berbeda dengan tahap enaktif yang mengharuskan manipulasi langsung objek (Sundari &

Fauziati, 2021). Tahap ini menekankan aktivitas mental internal, di mana anak merepresentasikan pengalaman konkret secara visual sehingga pengetahuan dapat diwujudkan dalam bentuk gambar atau diagram yang mencerminkan situasi nyata sebelumnya (Hasnawati, 2020). Dengan demikian, *matching card* memungkinkan anak belajar secara visual sekaligus melatih konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan berpikir aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Meskipun permainan telah banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagian besar peneliti masih berfokus pada pengembangan kemampuan berhitung atau mengenal huruf. Padahal konsentrasi juga merupakan aspek penting yang harus mendapatkan perhatian dalam proses belajar (Supriatmanto et al., 2021). Konsentrasi belajar merupakan kondisi ketika anak mampu memusatkan perhatian pada materi dan aktivitas pembelajaran. Guru perlu peka terhadap tanda-tanda menurunnya konsentrasi, misalnya anak tidak menyelesaikan tugas atau terlihat kurang aktif di kelas (Ramadhani, 2019). Apabila kondisi tersebut tidak segera diatasi, proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat untuk membantu meningkatkan konsentrasi anak, salah satunya melalui penggunaan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahapan perkembangan mereka.

Salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat diterapkan di kelas untuk melatih konsentrasi anak adalah permainan *matching card*. Dalam permainan ini, anak diajak untuk mengingat dan mencocokkan gambar yang sebelumnya dibuka. Secara tidak langsung, kegiatan ini melatih fokus visual, menyimpan informasi ke dalam memori dan mengaktifkan fungsi otak untuk menemukan pasangan gambar yang sesuai. Proses tersebut membantu anak mengembangkan konsentrasi, memperkuat daya ingat jangka pendek, serta meningkatkan ketelitian dalam menyelesaikan tugas. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan, permainan ini menjadi belajar yang efektif bagi anak usia dini (Zein, 2019).

Hingga saat ini, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh permainan *matching card* terhadap konsentrasi anak usia 5–6 tahun. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang diteliti yang menghasilkan bahwa permainan *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal lambang dan konsep bilangan namun pada penelitian tersebut hanya berfokus pada kognitifnya saja (Amelia, 2017) (Nailurrohmah, 2022) sedangkan penelitian Hasibun menunjukkan bahwa *Make A Match* dapat meningkatkan perilaku sosial pada anak usia 5-6 tahun (Hasibuan, 2020).

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh permainan *matching card* terhadap konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK Al Ulya. Penelitian ini bertujuan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas penggunaan permainan *matching card* dalam meningkatkan kemampuan anak dalam memusatkan perhatian. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi guru dalam menyusun pendekatan pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini. Oleh sebab itu, permainan *matching card* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan mampu mendukung keberhasilan proses belajar anak. Permainan ini memiliki potensi untuk meningkatkan fokus dan perhatian anak, tetapi penerapannya masih belum merata di satuan pendidikan anak usia dini, termasuk di wilayah Bandar Lampung. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian yang meninjau secara lebih dalam efektivitas permainan *matching card* terhadap kemampuan konsentrasi anak di usia dini.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil observasi di TK Al Ulya, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Konsentrasi anak usia 5–6 tahun selama proses pembelajaran belum berkembang secara optimal.
2. Anak cenderung mudah teralihkannya sehingga sulit mempertahankan fokus dalam mengikuti kegiatan belajar.

3. Sebagian anak belum mampu menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan instruksi dan waktu yang ditentukan.
4. Respons anak terhadap arahan guru masih rendah, yang ditunjukkan dengan kurangnya ketanggapan selama pembelajaran berlangsung.
5. Model pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan kurang melibatkan aktivitas bermain yang dapat menstimulasi konsentrasi anak.
6. Permainan edukatif khususnya permainan *matching card*, belum digunakan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan masalah di atas, agar diperoleh penelitian yang terfokus dan tidak terjadi perluasan kajian, maka dilakukan pembatasan masalah, yaitu pengaruh permainan *matching card* terhadap konsentrasi anak usia 5-6 tahun di salah satu TK AL Ulya wilayah Bandar Lampung pada semester tahun ajaran 2025/2026.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah permainan *Matching card* berpengaruh terhadap konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK Al Ulya ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada perumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh permainan *matching card* terhadap konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK Al Ulya.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis bagi berbagai pihak, antara lain:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai efektivitas permainan *Matching Card* sebagai bentuk implementasi *game-based learning* dalam menstimulasi konsentrasi anak. Hasil penelitian ini memperkaya kajian tentang pembelajaran berbasis permainan dan relevansinya dalam meningkatkan kemampuan anak untuk memusatkan perhatian, mempertahankan fokus, serta merespon kegiatan pembelajaran secara aktif.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi kepala sekolah  
Memberikan masukan dalam pengembangan program pembelajaran inovasi di sekolah.
- b. Bagi guru  
Menjadi alternatif permainan yang menyenangkan untuk meningkatkan konsentrasi anak
- c. Bagi peneliti lain  
Menjadi bahan rujukan dan pengembangan lebih lanjut mengenai penggunaan permainan sejenis dalam konteks pendidikan karakter anak usia dini.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Konsentrasi belajar

Secara etimologis, kata konsentrasi berasal dari kata kerja *concentrate* yang berarti memusatkan, sedangkan dalam bentuk kata benda, *concentration* diartikan sebagai pemusatan. Dalam pendidikan konsentrasi dimaknai sebagai kemampuan untuk mengarahkan perhatian sepenuhnya pada suatu objek atau kegiatan tertentu dengan menyingkirkan hal-hal yang tidak relevan (Fahyuni & Istikomah, 2016). Konsentrasi belajar merupakan bentuk upaya memusatkan pikiran dan perhatian melalui perubahan tingkah laku yang tercermin dalam bentuk pemahaman atau kemampuan tertentu, kemampuan ini dapat diamati melalui empat aspek perilaku kognitif, afektif, psikomotorik dan bahasa. Selama proses pembelajaran anak diarahkan untuk memfokuskan seluruh perhatian pada objek yang sedang dipelajari, sambil menyingkirkan gangguan atau pikiran yang tidak terkait (Rianti & Dibia, 2020).

Peningkatan prestasi dan kedisiplinan anak membutuhkan pembiasaan konsentrasi yang dilakukan secara terus-menerus. Konsentrasi dipahami sebagai kemampuan memusatkan perhatian atau pikiran pada suatu objek tertentu sebagaimana dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Kemampuan ini berfungsi untuk mengarahkan energi psikis individu dalam proses pembelajaran, sehingga anak yang memiliki tingkat kedisiplinan tinggi umumnya mampu mempertahankan konsentrasi dengan lebih baik, sedangkan rendahnya kedisiplinan dapat berakibat pada menurunnya konsentrasi dan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang optimal (ismiyati, 2016). Anak usia dini juga mudah kehilangan fokus apabila kegiatan belajar berlangsung terlalu lama, kurang menarik, dan tidak sesuai dengan minatnya, sehingga guru perlu merancang pembelajaran yang bervariasi,

memberikan waktu istirahat yang memadai, serta memanfaatkan pembelajaran yang interaktif agar anak tetap antusias mengikuti proses belajar (Fatirul, 2020).

Pada tahap praoperasional yang berlangsung pada usia 2–7 tahun, perkembangan kognitif anak mengalami kemajuan, terutama dalam kemampuan berpikir simbolik dan representatif. Meskipun anak mulai membentuk konsep dan menunjukkan kemampuan bernalar sederhana, proses berpikir pada tahap ini masih terbatas sehingga kemampuan konsentrasi belum berkembang secara stabil. Sifat egosentris serta keterbatasan dalam penalaran logis menyebabkan perhatian anak mudah teralihkan oleh berbagai rangsangan di lingkungan sekitarnya (Istiqomah, 2021). Pada pemikiran anak usia 4–7 tahun berkembang secara bertahap menuju kemampuan konseptual yang lebih matang, ditandai dengan peralihan dari tahap berpikir simbolik dan prakonseptual ke tahap awal operasional, sehingga anak mulai mampu membentuk konsep sederhana meskipun penalaran logisnya belum berkembang secara konsisten. (Fatimah, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar merupakan kemampuan anak dalam memusatkan perhatian dan pikiran secara optimal pada kegiatan pembelajaran dengan mengesampingkan gangguan yang tidak relevan. Konsentrasi berperan penting dalam mengarahkan energi anak sehingga mendukung kedisiplinan dan pencapaian hasil belajar yang optimal. Pada tahap praoperasional usia 2–7 tahun, kemampuan konsentrasi anak belum berkembang secara stabil karena keterbatasan pemikiran, sifat egosentris, dan kecenderungan berpikir intuitif. Oleh karena itu, konsentrasi anak perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang konkret, menarik, bervariasi, dan melibatkan anak secara aktif sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitifnya.

### 1.1.1 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi konsentrasi

Kemampuan anak untuk berkonsentrasi dalam kegiatan belajar dipengaruhi oleh berbagai hal, baik dari diri maupun lingkungan sekitarnya. Faktor internal dalam diri anak meliputi kondisi fisik, Kesehatan serta motivasi belajar anak. Anak yang berada dalam kondisi sehat dan bersemangat cenderung lebih mudah memusatkan perhatian pada kegiatan belajar. Sebaliknya ketika anak merasa lelah, kurang sehat atau tidak memiliki minat terhadap kegiatan yang dilakukan, anak akan lebih cepat kehilangan fokus (waliyanti, 2016).

Sementara itu, faktor dari luar diri anak (eksternal) juga memiliki peran penting dalam mendukung kemampuan berkonsentrasi. Lingkungan belajar yang kurang kondusif seperti ruang kelas yang bising, pencahayaan yang tidak sesuai, atau penataan ruang yang berantakan dapat membuat anak sulit fokus. Selain itu, pemberian pujian atau hadiah yang berlebihan juga dapat menurunkan motivasi karena anak menjadi lebih tertarik pada hadiah daripada kegiatan belajarnya (Safitri, 2020). Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang seimbang dan kondusif sangat penting untuk mempertahankan konsentrasi anak.

Menurut Asnaldi, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar (Asnaldi, 2019), antara lain :

a. faktor usia

Kemampuan konsentrasi berkembang seiring bertambahnya usia. Anak yang lebih besar umumnya mampu mempertahankan perhatian dalam waktu lebih lama dibandingkan anak yang lebih muda, karena perkembangan fungsi otak dan kemampuan pengendalian diri juga semakin matang.

b. Kondisi fisik dan sistem saraf

Kondisi tubuh dan sistem saraf yang sehat berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam memusatkan perhatian. Setiap individu memiliki kapasitas kerja otak yang berbeda, sehingga kemampuan

mereka dalam menerima, menyeleksi dan memproses informasi juga tidak sama.

c. Pengetahuan dan pengalaman

Tingkat pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki anak dapat membantu mereka dalam memusatkan perhatian. Anak yang memiliki pengalaman belajar sebelumnya akan lebih mudah mengenali pola dan materi baru, sehingga proses konsentrasi berlangsung lebih efektif.

### 1.1.2 Prinsip-Prinsip Konsentrasi Belajar

Konsentrasi yang optimal terjadi ketika seseorang mampu memfokuskan seluruh perhatian pada suatu kegiatan yang sedang dilakukan. Proses ini cenderung berlangsung secara alami dan lebih mudah terjadi saat individu merasa senang serta menikmati aktivitas yang dijalani (Oktapia, 2019). Terdapat beberapa prinsip, antara lain:

- a. Konsentrasi pada dasarnya adalah kemampuan individu dalam mengendalikan kehendakan, pikiran dan emosinya. Dengan ketrampilan ini seseorang dapat memusatkan pikiran pada objek tertentu yang diinginkan.
- b. Agar dapat mengatur kehendakan, pikiran dan perasaan sehingga tercapai konsentrasi yang optimal, seseorang perlu meningkatkan aktivitas yang sedang dialami.
- c. Konsentrasi dapat terbentuk dengan sendirinya Ketika individu merasa nyaman dan menikmati kegiatan yang dilakukan.
- d. Faktor utama dalam menciptakan konsentrasi efektif adalah adanya tekad dan kemauan yang kuat serta konsisten.
- e. Konsentrasi juga memerlukan dukungan dari faktor internal dan eksternal, yaitu mental dan fisik yang sehat.
- f. Selain itu faktor eksternal seperti lingkungan yang aman, nyaman dan menyenangkan juga berperan penting dalam konsentrasi.
- g. Prinsip mendasar dalam terciptanya konsentrasi efektif adalah kemampuan seseorang untuk merasakan kesenangan dalam aktivitas yang sedang dialami.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa konsentrasi akan lebih mudah tercapai apabila anak mampu menikmati proses belajar serta memberikan perhatian penuh pada materi yang dipelajari. Konsentrasi pada hakikatnya merupakan kemampuan individu untuk mengendalikan pikiran dan perasaan agar terarah pada suatu tujuan. Kemampuan ini tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan dipengaruhi oleh kesiapan diri anak. Selain itu, lingkungan belajar yang kondusif juga sangat berperan dalam membantu anak mempertahankan fokus selama pembelajaran.

### **1.1.3 Indikator konsentrasi Belajar**

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian dan pikirannya pada materi pelajaran. Siswa yang berkonsentrasi mampu menyingkirkan hal-hal yang tidak relevan sehingga fokus pada proses pembelajaran. Berdasarkan ciri-ciri siswa yang menunjukkan konsentrasi selama pembelajaran, beberapa indikator konsentrasi belajar dapat dijelaskan (Mardiana, 2017).

#### **a. Perilaku kognitif**

Siswa menunjukkan konsentrasi pada aspek kognitif ketika mampu:

1. Anak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Anak mampu menyebutkan atau menjelaskan kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan guru dengan bahasa sederhana.
3. Anak mampu memahami aturan permainan yang dijelaskan guru.
4. Anak mampu mengelompokkan, mencocokkan, atau menyimpulkan informasi sederhana sesuai dengan materi yang dipelajari.
5. Anak mampu memperhatikan penjelasan guru, seperti mengarahkan pandangan ke depan dan tidak melakukan aktivitas lain.

#### b. Perilaku afektif

Perilaku afektif siswa yang mencerminkan konsentrasi terlihat dari:

1. Anak mampu merespons arahan guru secara aktif melalui tanya jawab atau diskusi ketika diminta.
2. Anak mampu mematuhi arahan guru dalam menggunakan permainan secara tertib.

#### c. Perilaku psikomotorik

Perilaku Psikomotorik Anak yang memiliki Konsentrasi Belajar Tinggi (Aginna, 2021).

##### 1. Gerakan anggota badan

Anak mampu menggerakkan anggota badan sesuai petunjuk guru.

Anak mampu menunjukkan ekspresi wajah dan gerakan tubuh sesuai instruksi guru.

Anak mampu melaksanakan aktivitas belajar sesuai instruksi guru (menulis, menyalin, mengerjakan tugas).

Selain itu, konsentrasi belajar dapat diidentifikasi melalui berbagai perilaku anak, antara lain perasaan senang, keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, perhatian dan fokus selama belajar, serta ketertarikan anak terhadap aktivitas yang dilakukan. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa lembar tes dan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator-indikator konsentrasi belajar sebagaimana dijelaskan oleh (Hermawan, 2022).

##### 1. Perasaan senang

Perasaan senang merupakan kondisi yang ditunjukkan anak selama mengikuti proses pembelajaran. Anak yang merasa senang akan mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa adanya unsur keterpaksaan. Hal ini dapat diamati melalui perilaku anak yang menikmati kegiatan pembelajaran dan tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

## 2. Keterlibatan anak

Keterlibatan anak dalam pembelajaran berpengaruh terhadap kualitas proses belajar. Keterlibatan ini ditunjukkan melalui keaktifan anak dalam merespons kegiatan pembelajaran serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran.

## 3. Perhatian dan konsentrasi

Merupakan indikator yang menunjukkan keterarahan anak terhadap kegiatan pembelajaran. Anak yang mampu berkonsentrasi akan memusatkan perhatian pada proses pembelajaran dan tidak mudah terdistraksi oleh hal-hal di luar kegiatan belajar.

## 4. Ketertarikan

Ketertarikan anak dalam pembelajaran dapat diamati melalui perilaku anak yang menunjukkan minat terhadap kegiatan pembelajaran yang diikuti serta kesediaan anak dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Dengan uraian tersebut, konsentrasi belajar dapat dipahami sebagai kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian dan pikirannya pada materi pembelajaran. Perilaku konsentrasi siswa dapat diamati melalui aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, seperti menjawab pertanyaan, memperhatikan materi, memberikan pendapat serta aktif dalam kegiatan pembelajaran. Indikator-indikator tersebut membutuhkan peneliti dalam menilai fokus dan keterlibatan anak secara menyeluruh. Dengan demikian, pengukuran konsentrasi belajar dapat dilakukan secara sistematis dan objektif untuk mengetahui sejauh mana anak terlibat dalam proses pembelajaran.

## **2.2 Alat Permainan Edukatif APE**

Piaget menekankan bahwa aktivitas bermain merupakan sarana penting dalam Pendidikan anak, karena kegiatan ini membantu mengembangkan kapasitas sekaligus menjadi dasar bagi perkembangan perilaku moral. Pembelajaran terjadi ketika anak memahami dunia sekelilingnya melalui interaksi dengan teman sebaya,

orang dewasa dan lingkungan serta berasal dari dalam diri anak sendiri melalui proses penyelidikan dan penemuan spontan (Wulandari, 2020). Salah satu tahapan bermain yang penting pada anak usia 5-6 tahun adalah bermain simbolik yang berada pada tahap praoperasional dan ditandai oleh perkembangan kognitif yang semakin kompleks. Bermain simbolik melibatkan kemampuan anak mengembangkan mental *representation*, yaitu kemampuan membayangkan suatu benda sebagai pengganti benda lain dalam kegiatan bermain. Tahapan ini menjadi dasar bagi pengembangan berpikir abstrak, keterampilan mengorganisir pengalaman dan kemampuan mengikuti aturan dengan tiga bentuk utama permainan konstruktif, dramatik, dan permainan dengan aturan (Astuti, 2018).

Alat permainan edukatif APE terdiri dari berbagai jenis baik tradisional maupun modern yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Permainan ini tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan nilai-nilai sosial seperti kebersamaan dan gotong royong (Oktaviani & Merson, 2017). Untuk mencapai hal tersebut, APE harus dirancang sesuai dengan tahapan perkembangan anak sehingga kegiatan bermain menjadi bermakna dan mampu merangsang kemampuan mereka secara optimal. APE mendukung berbagai jenis permainan edukatif termasuk eksplorasi, manipulatif, sensor motorik dan sosial yang berfungsi menstimulasi perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional serta kreativitas anak secara menyeluruh (Nurfadilah et al., 2021).

Berdasarkan teori konstruktivisme Jerome Bruner, proses belajar merupakan aktivitas aktif di mana anak-anak menemukan dan memahami konsep sendiri bukan sekedar menerima informasi secara pasif. Penggunaan Alat Edukatif APE sangat setara dengan pendekatan ini, sebab APE memungkinkan anak terlibat langsung dalam *discovery learning*. Dalam prosesnya anak didorong untuk berpikir induktif, mengeksplorasi pengalaman dan membangun pemahaman baru dari pengetahuan yang mereka miliki (Tirtoni, 2017). Melalui pendekatan ini guru berperan menciptakan lingkungan yang memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi dan mengkonstruksi pengetahuannya melalui permainan, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Pada akhirnya proses belajar ini menempatkan anak sebagai

individu kreatif dan pemikir yang mampu membangun pengetahuannya secara mandiri (Unaenah et al., 2020) .

Dalam penerapan di sekolah, Bruner menyarankan agar pembelajaran mencakup:

1. Penyediaan pengalaman yang optimal agar peserta didik mau dan belajar.
2. Penstrukturan pengetahuan agar pemahaman dapat dicapai secara maksimal.

Selain itu dalam penyajian materi terdapat tiga tahap penting yang harus diperhatikan yaitu (Yayu Erna, 2019) :

- a. Tahap Enaktif → Anak belajar melalui manipulasi langsung objek atau benda nyata, memahami konsep melalui tindakan tanpa menggunakan imajinasi atau kata-kata.
- b. Tahap Ikonik → Anak memahami konsep melalui gambar, diagram, atau bayangan visual, sebagai representasi mental dari objek nyata yang dimanipulasi.
- c. Tahap Simbolik → Anak belajar menggunakan simbol abstrak, seperti huruf, kata, kalimat, atau lambang matematika, untuk menggambarkan konsep. Pada tahap ini, anak tidak lagi menggunakan benda nyata atau gambar, dan bahasa menjadi dasar utama pemahaman simbol.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif (APE) merupakan permainan penting dalam pembelajaran anak karena tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga menanamkan nilai sosial dan menstimulasi perkembangan kognitif, bahasa, motorik serta kreativitas anak. Penggunaan permainan edukatif selaras dengan prinsip teori konstruktivisme Jerome Bruner, yang menekankan bahwa belajar merupakan proses aktif di mana anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Melalui pemanfaatan APE, anak dapat melewati tahapan enaktif, ikonik dan simbolik sehingga pemahaman terbentuk secara bertahap dan mendalam. Dalam hal ini, peran guru sangat penting dalam menyediakan pengalaman belajar yang bermakna serta menciptakan lingkungan yang kondusif agar proses tersebut berlangsung secara aktif.

### 2.2.1 Prinsip-Prinsip Penggunaan APE

Dalam memilih dan menggunakan alat permainan edukatif APE, guru perlu memperhatikan beberapa hal agar permainan memberikan manfaat maksimal bagi anak. Permainan harus menyenangkan karena anak pra sekolah, khususnya anak usia dini cepat merasakan bosan oleh karena itu, permainan sebaiknya dikemas secara menarik, terencana dan berganti secara berkala. Tingkat kesulitan perlu seimbang, tidak terlalu mudah maupun terlalu sulit, agar anak tetap tenang dan termotivasi. Selain itu, permainan harus sesuai dengan karakteristik perkembangan anak dan aman dari bahaya (A. Saputra, 2019).

Selain itu, terdapat beberapa prinsip penting dalam penggunaan APE (Qadafi, 2021), yaitu:

1. Prinsip Produktivitas
2. APE mendorong anak menghasilkan sesuatu yang baru, baik pengetahuan ( warna, angka, huruf, kosa kata) maupun kreativitas melalui eksplorasi aktif.
3. Prinsip aktivitas
4. APE dirancang agar anak terlibat aktif, menyalurkan energi dan gerak mereka dalam konteks belajar yang mendidik.
5. Prinsip kreativitas
6. APE menstimulasi imajinasi dan ekspresi anak, memberikan kesempatan bagi mereka untuk berkreasi bebas.
7. Prinsip efektivitas dan efisiensi
8. Prinsip mendidik dengan menyenangkan
9. APE menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga anak belajar sambil bermain tanpa merasa terbebani atau bosan.

### 2.2.2 Fungsi Permainan Alat Edukatif

Alat permainan edukatif (APE) dikembangkan untuk penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung dengan baik, bermakna dan menyenangkan. Fungsi APE dapat dijelaskan sebagai berikut (Laili et al., 2017).

1. APE menciptakan suasana bermain dan belajar yang menyenangkan bagi anak.
2. Dengan menggunakan alat permainan ini, anak-anak terlihat menikmati setiap kegiatan karena mereka memperoleh banyak pengalaman dan pengetahuan melalui permainan belajar yang bernuansa permainan.
3. APE menumbuhkan rasa percaya diri serta membentuk citra diri yang positif pada anak.

Dalam suasana yang menyenangkan anak tergolong untuk mencoba berbagai kegiatan yang diminatinya sambil mengeksplorasi dan menemukan hal-hal sesuai keinginannya. Dengan demikian penggunaan alat edukatif memiliki peranan strategi dalam perkembangan rasa percaya diri dan citra diri anak secara alami.

4. APE memberikan rangsangan dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar anak.

Pembiasaan perilaku positif dan pengembangan ketrampilan dasar menjadi fokus utama dalam Pendidikan anak usia dini dan alat permainan dirancang untuk memfasilitasi kedua aspek tersebut secara optimal.

5. APE menyediakan kesempatan bagi anak untuk bersosialisasi dan komunikasi dengan teman sebaya.

melalui permainan ini dapat dimainkan bersama , anak-anak dapat membangun hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan sekitar, termasuk teman-temannya. Alat permainan ini memungkinkan interaksi sosial yang mendukung perkembangan kemampuan sosial anak secara menyeluruh.

Berdasarkan uraian diatas, alat permainan edukatif memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran anak usia dini. Alat ini tidak hanya membuat belajar menyenangkan tetapi juga mengembangkan aspek kognitif, sosial emosional, motorik dan kreativitas. Serta membentuk rasa percaya diri anak. Dengan demikian penggunaan APE menjadi strategi efektif untuk menstimulasi kemampuan dasar anak dan mendorong interaksi sosial yang bermakna.

### **2.2.3 Permainan *Matching Card***

Permainan *matching card* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dilakukan dengan cara mencocokkan kartu di mana anak diminta menemukan pasangan dalam waktu tertentu sesuai dengan konsep yang dipelajari. Melalui aktivitas ini, pemahaman anak dapat dinilai sekaligus dilatih, karena mereka harus menemukan hubungan antara pertanyaan dan jawaban yang telah diajarkan. permainan ini menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang tidak hanya fokus pada peningkatan kemampuan kognitif tetapi juga berperan dalam melatih daya ingat anak secara menyenangkan. Dengan pendekatan yang interaktif dan menarik anak menjadi lebih termotivasi, aktif serta terlibat sepenuhnya dalam proses pembelajaran (Suprpta, 2020).

Tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, *matching card* juga mendukung keterampilan sosial. Melalui permainan ini anak belajar sama, membangun sikap positif serta berpikir cepat ketika menghadapi tantangan (Sari, 2020). permainan *matching card* semakin banyak digunakan guru dalam pembelajaran karena mampu memberikan manfaat yang luas. permainan yang digunakan berupa kartu bergambar hewan dan bergambar benda disekitar anak sehingga lebih dekat dengan pengalaman mereka. Kegiatan mencocokkan kartu tidak hanya melatih konsentrasi tetapi juga menstimulasi kemampuan berpikir aktif sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Sitompul, 2017).

#### 2.2.4 Kelebihan Dan kekurangan *Matching Card*

Setiap permainan memiliki kelebihan dan kekurangan yang harus dipahami oleh guru sebelum diterapkan di kelas, agar potensi hambatan dan diantisipasi. permainan *matching card* memiliki sejumlah keunggulan diantaranya suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan, sehingga prosesnya menjadi lebih menarik dan tidak menonton. Selain itu, permainan ini dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, karena mendorong anak untuk lebih aktif berpikir dan menyelesaikan masalah secara mandiri maupun kelompok. Permainan ini juga mampu menumbuhkan sikap kerja sama yang positif melalui interaksi antar anggota kelompok (Vioreza et al., 2020).

Selain itu, terdapat beberapa kelebihan permainan *Matching card* (Hutapea, 2020), yaitu :

1. Meningkatkan partisipasi peserta didik.
2. Mempermudah interaksi antar siswa.
3. Menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
4. Membuat materi pembelajaran lebih menarik perhatian anak
5. Mampu meningkatkan hasil belajar anak sehingga mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

Selain kelebihanannya, permainan *Matching card* juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan (Hasni & Lisnawati, 2019). Permainan *matching card* memiliki beberapa kelemahan dalam penerapannya kegiatan ini membutuhkan bimbingan yang cukup intensif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu waktu perlu dibatasi karena siswa berpotensi lebih banyak bermain dibandingkan belajar. Guru perlu menyiapkan bahan dan alat yang cukup agar kegiatan dapat berlangsung dengan efektif. Pada kelas yang jumlah siswanya banyak, jika pengelolaan tidak dilakukan dengan baik, maka suasana kelas akan menjadi ramai dan mengganggu konsentrasi anak lainnya.

Dari penjelasan diatas disimpulkan bahwa setiap permainan memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipahami oleh guru sebelum diterapkan. Permainan *Matching Card* memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong anak berpikir aktif dan bekerja sama dengan teman sebaya. Selain itu, permainan ini mampu meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar anak secara klasikal. Namun, *matching card* juga memiliki kelemahan antara lain membutuhkan bimbingan intensif, persiapan alat yang memadai serta pengelola kelas yang baik agar tidak menimbulkan suasana gaduh dan lebih fokus pada tujuan pembelajaran.

#### **2.2.5 Langkah-Langkah Permainan *Matching Card***

Penerapan permainan *Matching Card* tidak dilakukan secara sembarangan melainkan harus mengikuti sejumlah tahapan penting yang perlu diperhatikan dengan seksama antara lain (Supriatin, 2017):

1. Guru menyiapkan sejumlah kartu yang berisi materi berupa konsep dan topik yang dibagi menjadi dua bagian yaitu kartu pertama berisi gambar hewan kupu-kupu yang kedua gambar yang berisi kupu-kupu sehingga anak mencocokkan gambar tersebut.
2. Setiap peserta diberikan satu kartu yang memuat pertanyaan dan jawaban.
3. Anak diminta untuk memahami isi kartu yang mereka pegang, baik berupa soal dan jawaban yang ada di gambar.
4. Selanjutnya anak bergerak untuk menemukan letak gambar yang cocok yang sesuai yang dimilikinya. Contohnya ketika anak memegang kartu bergambar kupu-kupu dan anak harus mencari pasangannya yang ada gambar yang sama.
5. Siswa berhasil menemukan pasangan kartu yang tepat waktu dalam waktu yang sudah ditentukan dan siswa akan diberikan poin sebagai bentuk penghargaan.

### 2.2.6 Desain Permainan *Matching Card*

Permainan memory games berupa *matching card* dengan kegiatan mencocokkan gambar memungkinkan anak belajar sambil bermain dalam mengenal berbagai jenis hewan

#### RANCANGAN PERMAINAN

Measur konsentrasi, daya ingat, ketelitian, dan kemampuan mencocokkan gambar pada anak usia 5-6 tahun.

**2. Alat dan Bahan**

- Kartu bergambar (*matching card*)
- Ukuran kartu: 7 x 10 cm (*ukuran litter*)
- Bahan: kertas HVS 80-100 gsm
- Jumlah kartu: 16 pasangan (48 kartu)
- Tema gambar: hewan darat dan laut

**3. Bentuk dan Desain Kartu**

- Kartu berbentuk persegi panjang (*ukuran litter*)
- Gambar berwarna menarik dan mudah dikenali
- Setiap gambar memiliki 2 kartu pasangan yang sama.



Jumlah kartu keseluruhan:  
**16 pasang = 48 kartu**

#### 4. Cara Bermain

- 1** Susun semua kartu menghadap ke bawah secara acak.
- 2** Pemain bergiliran membuka 2 kartu.
- 3** Jika kedua gambar sama, pemain mengambil kartu tersebut sebagai poin.
- 4** Jika gambar berbeda, kartu diklip kembali dan giliran berpindah.
- 5** Pemain akan menang yang mendapatkan pasangan kartu terbanyak.

CONTOH PENYUDUNAN PASANGAN



UKURAN KARTU

10 cm

UKURAN LITTER

7 cm

7 x 10 cm  
(ukuran litter)

#### 5. Manfaat

- Meningkatkan konsentrasi dan fokus anak
- Melatih daya ingat (*memori*)
- Mengembangkan kemampuan kognitif
- Melatih kesabaran dan sportivitas

Cetak di kertas HVS 80-100 gsm, laminasi untuk ketahanan dan penggunaan berulang.

BAHAN: HVS 80-100 gsm

LAMINATING untuk ketahanan dan penggunaan berulang

#### 6. Sasaran

Anak usia 5-6 tahun

**Gambar 1**

Permainan *matching card* dilakukan dengan menggunakan kartu yang memiliki pasangan gambar. Kartu diacak dan disusun di atas meja, kemudian anak diminta membuka dan mencocokkan dua kartu yang sesuai. Jika pasangan kartu cocok, maka kartu diambil, sedangkan jika tidak sesuai dikembalikan ke posisi semula. Kegiatan ini dilakukan secara berulang hingga semua kartu berhasil dipasangkan dengan bimbingan guru.

### 2.3 Kerangka Pikir Penelitian

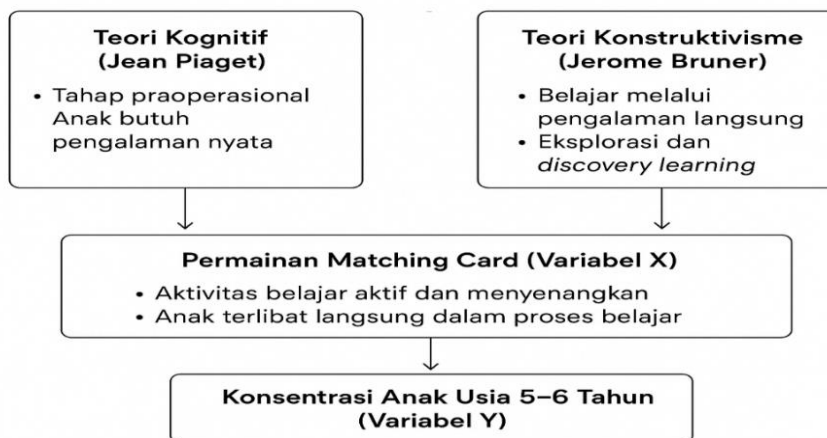
Berdasarkan teori Jean Piaget anak berada dalam tahap perkembangan, pada usia 5-6 tahun. Pada tahapan ini, anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, namun masih membutuhkan pengalaman konkret untuk memahami suatu konsep. Aktivitas yang bersifat visual, manipulatif dan menyenangkan sangat penting untuk membantu anak melatih keterampilan berpikir termasuk kemampuan memusatkan perhatian. Konsentrasi menjadi salah satu aspek kognitif yang harus distimulasi sejak dini, karena berperan penting dalam menunjang keberhasilan belajar anak.

Konsentrasi anak tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan melalui proses Latihan, pengalaman serta rangsangan dari lingkungan belajar. Faktor internal seperti minat, motivasi dan kondisi fisik, serta faktor eksternal seperti suasana kelas dan strategi pembelajaran, sangat mempengaruhi kemampuan anak untuk fokus. Oleh karena itu, guru perlu merancang kegiatan yang mampu menarik perhatian anak dan mempertahankan keterlibatan mereka dalam jangka waktu tertentu. Kegiatan bermain edukatif menjadi salah satu cara efektif untuk mencapai tujuan ini.

Salah satu bentuk alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak adalah permainan *matching card*. Permainan ini melibatkan anak dalam kegiatan mengamati, mengingat, dan mencocokkan gambar pada kartu yang sesuai, sehingga dapat melatih daya ingat, ketelitian, serta konsentrasi. Kegiatan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme Jerome Bruner yang menekankan bahwa belajar merupakan proses aktif melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan *discovery learning*. Dengan cara ini, anak dapat membangun pemahamannya secara mandiri sekaligus tetap merasakan suasana belajar yang menyenangkan.

Melalui permainan *matching card*, anak dilatih untuk mempertahankan fokus saat menyelesaikan tantangan mengikuti aturan permainan dan menemukan pasangan kartu dengan benar. Aktivitas ini menciptakan suasana belajar interaktif dan menyenangkan sekaligus menstimulasi kemampuan konsentrasi secara bertahap.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh permainan *Matching Card* ( Variabel X) terhadap konsentrasi anak usia 5-6 tahun (variabel Y). Diharapkan permainan ini dapat menjadi strategi pembelajaran efektif untuk meningkatkan dan perhatian anak di TK Al-Ulya .



## 2.4 Hipotesis Penelitian

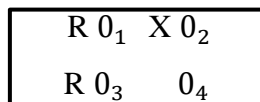
Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dibuat berdasarkan rumusan masalah dalam suatu penelitian, yang nantinya perlu dibuktikan melalui analisis data. Rumusan masalah dalam penelitian ini telah dirumuskan dalam bentuk pertanyaan yang menyoroti hubungan antara dua variabel. Berdasarkan hal tersebut, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Ada pengaruh antara permainan *Matching card* terhadap konsentrasi anak usia 5-6.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian desain eksperimen pretest posttest *control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak. Kedua kelompok tersebut terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal serta memastikan apakah terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika hasil pretest menunjukkan bahwa kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan, maka pengaruh perlakuan dapat dihitung dengan rumus:  $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$ . Pada Gambar 2 disajikan contoh desain eksperimen pretest–posttest dengan kelompok kontrol, yang merupakan bentuk desain eksperimen yang lebih operasional (sugiyono, 2019).



Gambar 3. *Pretest posttest control group design*

Keterangan :

R = untuk kelompok eksperimen

$O_1$  = Pretest

X = Treatment

$O_2$  = postes\observasi

R = Kelompok control

$O_3$  = Pretest

C = Tidak ada treatment

$O_4$  = Postes

### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B1 dan B2 di TK Al-Ulya yang beralamatkan Jl. Padat Karya Lingsuh, Rajabasa Jaya, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi Penelitian**

Populasi merupakan keseluruhan objek dan subjek yang dijadikan sumber data dalam suatu peneliti dan memiliki karakteristik tertentu, seperti orang, benda, kejadian, waktu serta tempat. Populasi tidak selalu berupa manusia tetapi juga dapat berupa objek atau benda-benda lain sesuai dengan fokus penelitian (Ibrahim, 2018). Dalam penelitian ini, yang menjadikan populasi adalah seluruh anak berusia 5-6 tahun yang terdaftar di TK Al Ulya. Populasi tersebut terdiri dari anak-anak kelas B1 dan B2 dengan jumlah keseluruhan 29 anak

#### **3.3.2 Sampel Penelitian**

Purposive sampling adalah metode pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang ditetapkan peneliti. Kriteria ini terbagi menjadi inklusi, yaitu syarat yang harus dimiliki subjek agar layak dijadikan sampel dan eksklusi, yaitu kondisi yang menyebabkan calon responden harus dikeluarkan (Untari, 2018). Pada penelitian ini, sampel mencakup seluruh anak usia 5–6 tahun di TK Al-Ulya dari kelas B1 dan B2. Teknik ini digunakan karena kelas yang dipilih sesuai kriteria untuk perlakuan eksperimen dan kontrol.

### **3.4 Definisi Konseptual dan Operasional**

#### **3.4.1 Variabel Permainan *matching card***

##### **1. Definisi Konseptual**

Permainan *Matching Card* merupakan permainan edukatif yang bertujuan untuk melatih konsentrasi anak melalui kegiatan mencocokkan dua kartu bergambar sama. Kartu disusun secara acak dalam posisi tertutup sehingga anak perlu memperhatikan dan mengingat letak gambar yang telah dibuka.

Melalui proses ini, anak mengaktifkan fungsi kognitif untuk menemukan pasangan yang benar sekaligus melatih daya ingat dan ketelitian. Dengan bentuknya yang menyenangkan, permainan ini menjadi permainan yang efektif untuk meningkatkan fokus dan kemampuan kognitif anak usia dini.

## **2. Definisi Operasional**

Permainan *Matching Card* dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menyiapkan kartu bergambar yang identik. Anak diberikan instruksi oleh guru untuk mencari dan mencocokkan pasangan kartu berdasarkan kesamaan gambar. Proses pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi untuk menilai:

1. Keterlibatan anak selama bermain (engagement) yaitu sejauh mana anak berpartisipasi aktif dan antusias dalam permainan.
2. Kemampuan memusatkan perhatian pada permainan, meliputi fokus anak saat mencari dan mencocokkan kartu.
3. Respon terhadap instruksi guru, yang mencerminkan pemahaman anak terhadap aturan permainan dan kemampuannya mengikuti arahan yang diberikan

### **3.4.2 Variabel konsentrasi**

#### **1. Definisi Konseptual**

Konsentrasi adalah kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian secara terus-menerus pada suatu objek, tugas dan aktivitas tertentu dalam jangka waktu tertentu tanpa mudah terdistraksi.

#### **2. Definisi Operasional**

Konsentrasi anak usia 5–6 tahun dalam penelitian ini diukur melalui lembar observasi terstruktur yang mencakup indikator:

1. Kemampuan memperhatikan instruksi.
2. Menyelesaikan tugas hingga selesai.
3. Tetap berada di tempat selama kegiatan.

### 3.5 Teknik Pengumpulan data

Pemahaman tentang teknik serta instrumen pengumpulan data merupakan hal yang sangat penting bagi seorang peneliti. Kesalahan dalam memilih atau menggunakan teknik dan instrumen tersebut dapat berakibat pada kekeliruan data yang diperoleh. Jika data yang dikumpulkan tidak tepat, maka proses penelitian menjadi tidak bermakna, sebab data yang salah akan tetap menghasilkan temuan yang salah, meskipun diolah dengan metode apapun. Oleh karena itu, peneliti harus benar-benar memahami dan menerapkan Teknik pengumpulan data secara tepat (saat sulaiman, 2020).

#### 3.5.1 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis terhadap objek penelitian, baik secara langsung maupun tidak langsung (Hardani, 2020). Penelitian ini menggunakan jenis observasi berperan serta (*participant observation*). Dalam penelitian ini, peneliti terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari subjek yang diamati dan ikut merasakan pengalaman yang mereka alami. Melalui observasi partisipatif, data yang diperoleh menjadi lebih lengkap, mendalam dan mampu menggambarkan makna dari setiap perilaku yang diamati (sugiyono, 2019).

Melalui pendekatan ini, peneliti dapat mengamati secara langsung perkembangan perilaku konsentrasi anak selama kegiatan bermain *matching card* berlangsung. Observasi dilakukan secara terstruktur dengan menggunakan instrumen berupa pedoman observasi dalam bentuk *checklist*. Pedoman tersebut memuat indikator-indikator tersebut yang dijadikan acuan dalam penilaian perilaku anak selama kegiatan. Dengan cara ini, hasil observasi dapat menunjukkan tingkat konsentrasi anak secara objektif dan terukur.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi yang digunakan untuk meneliti perilaku konsentrasi anak usia 5-6 tahun dengan metode *checklist*. Penelitian dilakukan skala empat tingkat perkembangan sebagai berikut:

Tabel 1. Ketentuan Penilaian Instrumen Penelitian (Kemendikbud, 2018)

Skor	Keterangan
1	BB = Belum berkembang
2	MB = Masih berkembang
3	BSH = Berkembang sesuai harapan
4	BSB = Berkembang sangat baik

Sebelum menyusun lembar observasi, peneliti membuat kisi-kisi instrumen yang disesuaikan dengan indikator konsentrasi anak. Kisi-Kisi ini menjadi panduan dalam merancang item penelitian untuk mengamati sejauh mana anak dapat memusatkan perhatian, merespon materi serta mengaplikasikan pengetahuan selama kegiatan belajar.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian konsentrasi belajar

Variabel	Dimensi	Indikator	Item pertanyaan
Konsentrasi Belajar Anak Usia 5–6 Tahun	Perilaku Kognitif	Anak mampu menunjukkan konsentrasi pada aspek kognitif selama pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru selama proses pembelajaran berlangsung.</li> <li>2. Anak mampu menyebutkan atau menjelaskan kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan guru dengan bahasa sederhana.</li> <li>3. Anak mampu memahami aturan permainan yang dijelaskan guru.</li> <li>4. Anak mampu mengelompokkan, mencocokkan, atau</li> </ol>

			<p>menyimpulkan informasi sederhana sesuai dengan materi yang dipelajari.</p> <p>5. Anak mampu memperhatikan penjelasan guru, seperti mengarahkan pandangan ke depan dan tidak melakukan aktivitas lain.</p>
	Perilaku Afektif	Anak menunjukkan sikap dan respons positif sebagai wujud	<p>6. Anak mampu <b>merespons</b> arahan guru secara aktif melalui tanya jawab atau diskusi ketika diminta.</p> <p>7. Anak mampu mematuhi arahan guru dalam menggunakan permainan secara tertib.</p>
	Perilaku Psikomotorik	Gerakan anggota badan	<p>8. Anak mampu menggerakkan anggota badan sesuai petunjuk guru</p> <p>9. Anak mampu menunjukkan ekspresi wajah dan gerakan tubuh sesuai instruksi guru.</p> <p>10. Anak mampu melaksanakan aktivitas belajar sesuai instruksi guru (menulis, menyalin, mengerjakan tugas).</p>
	Perasaan Senang	Anak menunjukkan perasaan senang selama mengikuti pembelajaran	<p>11. Anak mampu menunjukkan rasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.</p> <p>12. Anak mampu mengikuti pembelajaran tanpa adanya unsur keterpaksaan</p>

	Keterlibatan Anak	Anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran	13. Anak mampu berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. 14. Anak mampu terlibat dalam kegiatan pembelajaran individu maupun kelompok.
	Perhatian dan Konsentrasi	Anak mampu memusatkan perhatian dan fokus selama pembelajaran	15. Anak mampu memusatkan perhatian pada awal kegiatan pembelajaran 16. Anak mampu mempertahankan perhatian meskipun terdapat gangguan di lingkungan belajar 17. Anak mampu mempertahankan perhatian hingga kegiatan selesai
	ketertarikan anak	Anak menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas pembelajaran	18. Anak mampu menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran. 19. Anak mampu menunjukkan keinginan untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan guru.

Kisi-kisi perlakuan permainan *matching card* disusun berdasarkan teori kognitif Jean Piaget yang menekankan pentingnya bermain simbolik dan interaksi aktif pada tahap praoperasional, serta teori konstruktivisme Jerome Bruner yang memandang belajar sebagai proses aktif melalui tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik. Kisi-kisi ini digunakan sebagai pedoman pelaksanaan perlakuan, bukan sebagai alat ukur hasil belajar.

Tabel 3. Kisi-kisi *Matching Card*

Variabel	Landasan Teori	Dimensi	Indikator Perlakuan	Item Aktivitas / Pernyataan Perlakuan
Permainan <i>matching Card</i> (X)	Teori Kognitif Jean Piaget (Tahap Praoperasional)	Bermain simbolik	Anak menunjukkan perilaku menggunakan kartu sebagai simbol konsep	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mencocokkan kartu gambar dengan pasangan yang sesuai.</li> <li>2. Anak menyebutkan makna gambar pada kartu.</li> <li>3. Anak memahami satu kartu mewakili objek tertentu.</li> </ol>

		Interaksi aktif	Anak belajar melalui interaksi dengan lingkungan dan teman	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Anak berdiskusi dengan teman saat mencari pasangan kartu.</li> <li>5. Anak bekerja sama dengan teman.</li> <li>6. Anak mengikuti aturan permainan.</li> </ol>
		Eksplorasi kognitif	Anak belajar melalui penyelidikan dan penemuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Anak mencoba mencocokkan kartu tanpa bantuan guru.</li> <li>8. Anak mencoba berbagai kemungkinan pasangan.</li> <li>9. Anak memperbaiki kesalahan pasangan.</li> </ol>
	Konstruktivisme Jerome Bruner	Tahap Enaktif	Anak belajar melalui manipulasi benda konkret	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Anak memegang, membalik, dan memindahkan kartu.</li> </ol>

				11. Anak menyusun kartu sesuai instruksi.
		Tahap Ikonik	Anak memahami konsep melalui representasi visual	12. Anak mengenali pasangan kartu melalui gambar. 13. Anak membedakan kartu serupa dan tidak serupa. 14. Anak mengingat posisi kartu.
		Tahap Simbolik	Anak menggunakan simbol dan bahasa	15. Anak menyebutkan nama objek pada kartu. 16. Anak menjelaskan alasan memilih pasangan kartu.
	Prinsip Bermain Edukatif	Keterlibatan aktif	Anak terlibat aktif dalam permainan	17. Anak mengikuti permainan dari awal hingga selesai.

			Anak menunjukkan ketertarikan	18. Anak tampak antusias dan bersemangat.
		Kemandirian	Anak mampu menyelesaikan permainan secara mandiri	19. Anak menyelesaikan permainan tanpa paksaan. 20. Anak tetap berusaha meskipun mengalami kesulitan.

### 3.7 Analisis Uji Instrumen Penelitian

#### 3.7.1 Uji Validitas

Validitas merupakan proses pengujian terhadap butir-butir pertanyaan penelitian untuk mengetahui sejauh mana responden memahami isi pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Apabila suatu butir dinyatakan tidak valid, hal tersebut dapat mengindikasikan bahwa responden kurang memahami maksud pertanyaan yang diberikan (Sahir, 2022). Pada penelitian ini, uji validitas diterapkan pada instrumen variabel X, yaitu Permainan *Matching Card*, serta variabel Y, yaitu Konsentrasi Anak Usia 5–6 Tahun. Uji ini bertujuan memastikan setiap butir instrumen mampu mengukur aspek yang sesuai dengan fokus penelitian. Jika hasil uji menunjukkan ketidak valid, maka kemungkinan besar terdapat ketidaksesuaian pemahaman antara maksud peneliti dan interpretasi responden terhadap pertanyaan yang diajukan.

Tabel 4. Uji Validitas Konsentrasi Anak (Y)

No	Item Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	Anak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru selama proses pembelajaran berlangsung	0,60	0,50	Valid
2	Anak mampu menyebutkan atau menjelaskan kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan guru dengan bahasa sederhana	0,64	0,50	Valid
3	Anak mampu memahami aturan permainan yang dijelaskan guru	0,59	0,50	Valid
4	Anak mampu mengelompokkan, mencocokkan, atau menyimpulkan informasi sederhana sesuai dengan materi yang dipelajari	0,68	0,50	Valid
5	Anak mampu memperhatikan penjelasan guru, seperti mengarahkan pandangan ke depan dan tidak melakukan aktivitas lain	0,58	0,50	Valid
6	Anak mampu merespons arahan guru secara aktif melalui tanya jawab atau diskusi ketika diminta	0,56	0,50	Valid
7	Anak mampu mematuhi arahan guru dalam menggunakan permainan secara tertib	0,72	0,50	Valid
8	Anak mampu menggerakkan anggota	0,56	0,50	Valid

	badan sesuai petunjuk guru			
9	Anak mampu menunjukkan ekspresi wajah dan gerakan tubuh sesuai instruksi guru	0,79	0,50	Valid
10	Anak mampu melaksanakan aktivitas belajar sesuai instruksi guru (menulis, menyalin, mengerjakan tugas)	0,59	0,50	Valid
11	Anak mampu menunjukkan rasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	0,70	0,50	Valid
12	Anak mampu mengikuti pembelajaran tanpa adanya unsur keterpaksaan	0,70	0,50	Valid
13	Anak mampu berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran	0,56	0,50	Valid
14	Anak mampu terlibat dalam kegiatan pembelajaran individu maupun kelompok	0,63	0,50	Valid
15	Anak mampu memusatkan perhatian pada kegiatan pembelajaran	0,67	0,50	Valid
16	Anak mampu mempertahankan perhatian meskipun terdapat gangguan di lingkungan belajar	0,74	0,50	Valid
17	Anak mampu mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung	0,61	0,50	Valid
18	Anak mampu menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran	0,66	0,50	Valid

19	Anak mampu menunjukkan keinginan untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan guru	0,53	0,50	Valid
20	Anak mampu menunjukkan keinginan untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan guru	-0,15	0,50	Tidak Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen konsentrasi anak usia 5–6 tahun yang terdiri dari 20 butir pernyataan, dapat diketahui bahwa sebagian besar item telah memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan. Nilai  $r$  tabel yang digunakan sebagai acuan adalah 0,50, sehingga item dinyatakan valid apabila  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebanyak 19 item pernyataan memiliki nilai  $r$  hitung berkisar antara 0,53 hingga 0,79. Seluruh item tersebut berada di atas  $r$  tabel, sehingga dinyatakan valid. Item-item tersebut mencakup berbagai indikator konsentrasi anak, seperti kemampuan menjawab dan merespons pertanyaan guru, memahami serta melaksanakan instruksi, mematuhi aturan permainan, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, menunjukkan perhatian, serta mempertahankan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Namun demikian, terdapat satu item yang tidak memenuhi kriteria validitas, yaitu item nomor 20 dengan nilai  $r$  hitung sebesar -0,15 yang berada di bawah  $r$  tabel 0,50. Selain itu, item tersebut juga memiliki kesamaan dengan item nomor 19, sehingga tidak hanya tidak valid secara statistik, tetapi juga bersifat redundan atau pengulangan indikator.

### 3.7.2 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* yang dianalisis dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics. Uji reliabilitas dilaksanakan terhadap 29 responden yang terdiri dari anak-anak kelompok B1 dan B2 di TK Al-Ulya, yang beralamat di Jl. Padat Karya Lingsuh, Rajabasa Jaya, Kecamatan Rajabasa, Kota Bandar Lampung.

Adapun rumus *Cronbach's Alpha* (Sahir, 2022).

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

Keterangan:

$r_{11}$  = nilai reliabilitas

k = jumlah item

$\sum s_i$  = jumlah varian skor tiap-tiap item

$s_t$  = varian total

Tabel 5. Uji Reliabilitas Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,882	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,882 dengan jumlah item sebanyak 20. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Hal ini karena nilai Cronbach's Alpha berada di atas 0,80, sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen yang digunakan sudah konsisten dan dapat dipercaya untuk mengukur konsentrasi anak.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Setelah diberikan perlakuan berupa permainan *Matching card*, data hasil pengukuran konsentrasi anak usia 5-6 tahun dianalisis untuk mengetahui pengaruh perlakuan tersebut. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam pengujian hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan analisis, data diuji dengan uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan kelayakan analisis. Analisis data dilakukan

menggunakan uji t dua sampel independen (*independent sample t-test*) untuk mengetahui rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok control.

Rumus uji t dua sampel independen (Nuryadi et al., 2017).

$$t_{his} = \frac{M_1 - M_2}{\frac{\sqrt{SS_1 + SS_2}}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}$$

Keterangan :

$M_1$  = Rata-rata kelompok eksperimen

$M_2$  = Rata-rata kelompok control

$S_1$  = Simpangan kelompok baku eksperimen

$N_1$  = Jumlah sampel kelompok eksperimen

$N_2$  = Jumlah sampel kelompok kontrol

### 3.9 Analisis Uji Hipotesis

Uji t sampel saling bebas (Independent Samples t-test) digunakan karena penelitian ini melibatkan dua kelompok yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen yang secara konsisten diberikan permainan *Matching Card* dan kelompok kontrol yang hanya diberikan pada awal pembelajaran. Kedua kelompok bersifat independen dan tidak saling mempengaruhi. Pengukuran konsentrasi anak dilakukan satu kali setelah perlakuan diberikan untuk mengetahui hasil akhir dari masing-masing kelompok. Uji ini bertujuan untuk melihat perbedaan rata-rata konsentrasi antara anak yang menggunakan permainan *Matching Card* dan yang tidak menggunakannya (Nuryadi et al., 2017). Rumus yang digunakan dalam uji-t sampel saling bebas:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

keterangan :

$\bar{x}_1$  = Rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$  = Rata-rata sampel 2

$s_1$  = Simpangan baku sampel 1

$s_2$  = Simpangan baku sampel 2

$s_1^2$  = Varian sampel 1

$s_2^2$  = Varian sampel 2

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa permainan *matching card* memberikan pengaruh terhadap konsentrasi anak usia 5–6 tahun. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan konsentrasi anak pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan permainan *matching card* berpengaruh terhadap peningkatan konsentrasi anak usia 5–6 tahun. Pengaruh tersebut terjadi karena permainan *matching card* melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan mencocokkan kartu, memperhatikan gambar, mengingat pasangan kartu, serta menyelesaikan tugas sesuai aturan permainan sehingga kemampuan anak dalam memusatkan perhatian dan mempertahankan fokus selama kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik. Selain itu, permainan ini juga membantu anak terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

## 5.2 Saran

### 1. Bagi kepala sekolah

Diharapkan dapat memberikan dukungan dalam pengembangan program pembelajaran yang inovatif dengan menyediakan fasilitas serta media pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

### 2. Guru

Guru disarankan untuk menggunakan permainan *matching card* atau permainan edukatif lainnya dalam proses pembelajaran. Penggunaan permainan ini dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan anak. Kegiatan belajar sebaiknya dirancang secara interaktif dan menyenangkan agar anak lebih termotivasi untuk aktif belajar. Guru juga dianjurkan untuk memantau perkembangan anak selama kegiatan berlangsung sehingga dapat memberikan bimbingan yang tepat. Dengan penerapan permainan ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi anak.

### 3. Penelitian selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan variasi permainan atau metode pembelajaran lain yang dapat meningkatkan kemampuan anak. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi aspek lain selain konsentrasi, seperti kreativitas, kemampuan sosial, dan emosional anak. Peneliti dianjurkan untuk menggunakan sampel yang lebih besar agar hasil penelitian lebih representatif. Selain itu, peneliti dapat mencoba durasi dan frekuensi kegiatan yang berbeda untuk melihat efeknya terhadap perkembangan anak. Dengan penerapan saran ini, penelitian berikutnya dapat memberikan kontribusi lebih luas terhadap pengembangan metode pembelajaran yang efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aginna, A. S. (2021). *Analisis Konsentrasi Belajar Siswa Kelas II SDN Sumberagung 03 Pada Pembelajaran Dalam Jaringan (daring)*.
- Amelia, N. (2017). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017*. 111.
- Asnaldi. (2019). *KONTRIBUSI Motor Ability Dan Konsentrasi Terhadap Kemampuan Penguasaan Kata Heian Yodan Karateka Lemkari Dojo Angkasa Lanud Padang*. 167–186.
- Astuti. (2018). *Bermain Dan Kecerdasan Anak*.
- Dan, T. B. (n.d.). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*.
- Fahyuni, & Istikomah. (2016). Kunci Sukses Guru dan Peserta didik dalam Interaksi Edukatif Page i. *Nizamia Learning Center*, 3(1), 168.
- Fatimah, E. R. (2021). *Anak Usia Dini ( Studi Komparatif Jean Piaget dan Al-Ghozali )*.
- Fatirul, A. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Scopindo Media Pustaka.
- Fatmawati. (n.d.). *Efektivitas Model Permainan Kartu Indeks ( Index Card Match ) Terhadap Hasil Pembelajaran Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional*. 27–39.
- Hardani. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1).
- Hasibuan, N. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Perilaku Sosial Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Umar*

*Mirza Tahun Ajaran 2019/2020. 53(1).*

- Hasnawati. (2020). Implementasi Teori Bruner Dalam Operasi Penjumlahan Pada Murid Tunarungu Berat. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952., 269–277.*
- Hasni, N., & Lisnawati, S. (2019). *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Di Madrasah Ibtidaiyah Nurie Hasni , Santi Lisnawati Pendahuluan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ( IPA ) Merupakan Pembelajaran Yang Mengajarkan Dan Mengarahkan. 3(1).*
- Hermawan. (2022). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw model, Implikasi dan Implementasi. CV. Bintang Semesta Media.*
- Hikmah. (2019). *Pembelajaran 2. Perkembangan dan Belajar Anak Usia Dini. Modul 2 PPG Bagi Guru PAUD Tahun 201 9, 41–70.*
- Holis, A. (2016). *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. 23–37.*
- Hutapea, R. H. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pendidikan Agama Kristen. *SOTIRIA (Jurnal Theologia Dan Pendidikan Agama Kristen), 3(1), 1–10.*
- Ibrahim. (2018). *Metodologi Penelitian (ismail). Gunadarma Ilmu.*
- Ichsan, I. (2018). Mempertimbangkan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran PAI. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 1(1).*
- Isjoni. (2017). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini. Alfabeta.*
- ismiyati. (2016). *Antologi Esai. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Balai Bahasa.*
- Istiqomah, N. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan, 15(2), 151.*
- Iswara, D., Islam, U., & Sunan, N. (n.d.). *Formatif : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora Yayasan Salmiah Education Global International ( YSEGI ) Teori Konstruktivisme dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. 1–9.*

- Kemendikbud. (2018). Penilaian Pembelajaran PAUD. In *Jurnal Pendidikan* (Vol. 5, Issue 021).
- Laili, R. A., Masrurroh, B., Astuti, M. D., & Susanti, M. T. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembuatan Alat Permainan Edukatif ( APE ). *Penamas Adi Buana*, 2(2), 41–48.
- Lestaringrum, A. (2017). Buku PERENCANAAN PEMBELAJARAN AUD. In *Adjie Media Nusantara*.
- Mardiana. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi* (Vol. 3, pp. 38–49).
- Munisah, E. (2020). *Proses Pembelajaran Anak Usia Dini*. 3(1), 1–15.
- Nailurrohmah, A. (2022). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Konsep Bilangan Melalui Penerapan Media Pembelajaran Make A Match Di Tk Ta Tlogorejo Karangawen Demak Tahun Pelajaran 2021 / 2022*.
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight,"* 2(1), 31–47.
- Nurfadilah, Fadila, S. N., & Adiarti, W. (2021). Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini. *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–68.
- Nurlina. (2021). *Belajar dan pembelajaran (teori belajar dan pembelajaran)* (Issue April).
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*. SIBUKU MEDIS.
- Oktapia, S. (2019). *Penerapan Metode Diskusi Kelompok Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas V Di Sd Negeri 122 Seluma Tahun Pelajaran 2018/2019 SKRIPSI*. 8(5), 55.
- Oktaviani, S., & Merson, S. (2017). Penerapan permainan bisik berantai melalui layanan informasi untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar di kelas x di sman 1 kurun. *Jurnal pendidikan*, 18(2), 89–98.

- Qadafi. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Agustiningsih (ed.); Vol. 17). Sanabil.
- Ramadhani, P. S. (2019). Pentingnya Sarapan Pagi Dalam Menunjang Konsentrasi Belajar Siswa Di Sekolah. *Jurnal Tata Kelola Pendidikan*, 2(2), 139–142.
- Rianti, E., & Dibia, I. K. (2020). Pendekatan PAIKEM Berbantuan Brain Gym Berpengaruh Terhadap Konsentrasi Belajar IPA. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 8(2), 225–237.
- Ruswandi. (2023). *Pengembangan Keterampilan Abad 21 Melalui Cara Berpikir Ilmiah*, . 1, 152–170.
- saat sulaiman, S. M. (2020). *Pengantar Metode Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula*. Pusaka Almaida.
- Safitri, E. (2020). Konsentrasi Siswa Dalam Proses Pembelajaran Dan Hubungannya Dengan Lingkungan Belajar. *Pendidikan Sosiologi*.
- Sahir. (2022). *Buku ini di tulis oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta di Lindungi oleh Undang-Undang Telah di Deposit ke Repository UMA pada tanggal 27 Januari 2022*. KBM INDONESIA.
- Saputra, A. (2019). Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 102–113.
- Saputra, A. D., Novita, W., Safitri, A., Ananda, M. L., Ersyliasari, A., & Rosyada, A. (2023). *Penerapan Teori Perkembangan Kognitif Oleh Jean Piaget Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah*. 01, 122–134.
- Sari. (2020). Penggunaan Metode *Make a Match* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24.
- Sidik, F. (2020). Actualization of the Jean Piaget Cognitive Development Theory in Learning. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(6), 1106–1111.
- Sitompul, D. N. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Index Card Match (ICM) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 1–15.
- sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.

- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 128–136.
- Suprpta. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa A R T I C L E I N F O. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 240–246.
- Supriatin, I. (2017). Penggunaan Kartu *Make A Match* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membedakan Jenis-Jenis Adaptasi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 4(2), 2.
- Supriatmanto, W. H., Herlambang, A. D., & Rachmadi, A. (2021). Hubungan Konsentrasi Belajar Dan Lingkungan Belajar Ketika Siswa Melaksanakan Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Rpl Smk Negeri 8 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(9), 3908–3916.
- Tirtoni. (2017). Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar. In *Proceedings of the National Academy of Sciences* (Vol. 3, Issue 1). UMSIDA Press.
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). *Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak*. 4(1).
- Tsana, R., Patekha, A., & Maolah, I. M. (2022). *Peningkatan Fokus Belajar dalam Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Indeks Card Match Increasing Learning Focus in Mathematics Learning Through the Application of Index Card Match Learning Models*. 11.
- Unaenah, E., Hidyah, A., Aditya, A. M., Yolawati, N. N., Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., Safitri, T., & Tangerang, U. M. (2020). Teori Brunner Pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 327–349.
- Untari. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN* : CV. Pena Persada Redaksi Jl.
- Vioreza, N., Marhamah, & Dkk. (2020). *Model & Metode Pembelajaran*.
- waliyanti, E. (2016). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas*

*Muhammadiyah Yogyakarta. 334(1951).*

Wulandari, A. (2020). Perbandingan Teori Pendidikan Anak Usia Dini Maria Montessori Dan Jean Piaget Serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam. In *Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Negeri (IAIN) Bengkulu.*

Yayu Erna. (2019). *Pembelajaran Matematika SD.* Universitas Muhammadiyah.

Zein, N. (2019). Perancangan Game Matching Card Untuk Meningkatkan Memori Otak Pada Anak. *Melek IT, 5(2), 35–39.*