

PENINGKATAN KONSENTRASI ANAK USIA 3–4 TAHUN MELALUI PERMAINAN MEMORY GAME DI KB LAVENDER WONOSALAM JOMBANG

Presentasi Oleh:

Dewi Rohmawati Ayu Lestari
(258620700113)

Dosen Pembimbing :

Agus Salim, S.pd. M.Psi

Selasa, 28 Juli



LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini adalah fase krusial untuk perkembangan kognitif, sosial-emosional, motorik, dan bahasa. Salah satu aspek yang perlu dan penting untuk ditingkatkan yaitu konsentrasi.

Konsentrasi merupakan kemampuan memfokuskan perhatian selama kegiatan belajar sehingga anak mampu menyimak, memberi respons, dan menyelesaikan tugas. Konsentrasi merupakan kemampuan penting bagi proses belajar anak usia dini. Hasil observasi menunjukkan 67% anak memiliki konsentrasi rendah. Anak mudah terdistraksi, kurang fokus, dan belum menyelesaikan kegiatan. Dibutuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai karakteristik anak. Salah satu alternatif yaitu Memory Game.

● **Rumusan Masalah**

- Bagaimana pelaksanaan permainan Memory Game untuk meningkatkan konsentrasi anak usia 3–4 tahun?
- Apakah permainan Memory Game dapat meningkatkan konsentrasi anak usia 3–4 tahun di KB Lavender Wonosalam?

● **Tujuan Penelitian**

- Mendeskripsikan proses pelaksanaan permainan memory game dalam meningkatkan konsentrasi anak usia 3-4 tahun di kb lavender.
- Mengetahui peningkatan konsentrasi anak setelah diterapkan permainan memory game.



Konsentrasi

Memusatkan perhatian pada suatu kegiatan.

Anak usia 3–4 tahun memiliki rentang perhatian sekitar 5–19 menit.

**Memory Game adalah Permainan mencari pasangan gambar.
yang bertujuan untuk melatih:
fokus
perhatian
daya ingat
konsentrasi**

Metode Penelitian

Jenis penelitian:

Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Model:

Kemmis & McTaggart

Tahapan:

- Perencanaan
- Pelaksanaan
- Observasi
- Refleksi

Subjek:

- 12 anak usia 3–4 tahun
- KB Lavender Wonosalam

Teknik pengumpulan data:

- Observasi
- Wawancara
- Dokumentasi



Indikator Penilaian

Indikator konsentrasi:

- ✓ Memperhatikan guru
- ✓ Fokus saat kegiatan
- ✓ Menyelesaikan kegiatan

Kriteria keberhasilan:

$\geq 75\%$

Hasil Penelitian



Hasil Pra Siklus

Tingkat ketercapaian Pra Siklus
33%

Faktor penyebab:

- Anak sering berbicara sendiri
- Mudah terdistraksi
- Kurang fokus
- Pembelajaran masih konvensional

Siklus I

**Menggunakan Permainan
Memory Game (kartu bergambar)**

**Hasil:
67%
Peningkatan:
33% → 67%**

**Kendala:
Sebagian anak masih terdistraksi.
Guru perlu memperjelas instruksi.**



SIKLUS II

**Menggunakan Permainan
Memory Game berbasis IFP
(Interactive Flat Panel)**

**Hasil:
83%
Peningkatan:
67% → 83%**

**Target penelitian berhasil
dicapai yakitu lebih dari
75%**



Hasil dan Pembahasan



Pembahasan

- **Memory Game** membuat pembelajaran lebih menarik.
- **Anak lebih aktif.**
- **Anak mampu mengingat pasangan gambar.**
- **Fokus meningkat.**
- **Penggunaan IFP semakin meningkatkan perhatian anak.**

Kesimpulan dan Saran



Kesimpulan

- Permainan Memory Game terlaksana dengan baik.
- Konsentrasi anak meningkat pada setiap siklus.
- Persentase meningkat:
33% → 67% → 83%
- Target penelitian ($\geq 75\%$) tercapai.



Saran

Untuk guru:

- Menggunakan media pembelajaran yang menarik.
- Mengembangkan Memory Game dengan berbagai tema.

Untuk peneliti selanjutnya:

- Meneliti aspek perkembangan lain menggunakan Memory Game.



TERIMA KASIH

