

Improving the Concentration of Children Aged 3–4 Years Through Memory Games

[Peningkatan Konsentrasi Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Memory Game]

Dewi Rohmawati Ayu Lestari¹⁾, Agus Salim²⁾

¹⁾Program studi Pendidikan Guru PAUD, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program studi Pendidikan Guru PAUD, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*agussalim@umsida.ac.id

Abstract. *This study aimed to investigate of the memory game and evaluate its effectiveness in improving children's concentration. A Classroom Action Research design based on the Kemmis and Mc Taggart model was employed, involving two cycles comprising planning, action, observation, and reflection. The participants were 12 children aged 3-4 years. Data were collected through observations, interviews, and documentation and analyzed using descriptive qualitative and simple quantitative techniques. The findings showed a consistent improvement in children's concentration, with average achievement increasing from 33% in pre-cycle to 67% in Cycle I and 83% in Cycle II, surpassing the predetermined success criterion. These findings indicate that Memory Game-based learning effectively enhances children's concentration by creating engaging, interactive, and developmentally appropriate learning experiences.*

Keywords - concentration; memory game; early childhood education; classroom action research; cognitive development

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pelaksanaan permainan memory game serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan konsentrasi anak. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 12 anak usia 3-4 tahun. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis berdasarkan hasil pengamatan pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan kemampuan konsentrasi anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi anak secara bertahap, yaitu dari 33% pada tahap prasiklus menjadi 67% pada siklus I dan meningkat menjadi 83% pada siklus II, sehingga melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis memory game efektif dalam meningkatkan konsentrasi anak melalui kegiatan belajar yang menarik, interaktif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.*

Kata Kunci – konsentrasi; memory game; Pendidikan anak usia dini; penelitian tindakan kelas; perkembangan kognitif.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini menjadi fase dasar yang sangat penting bagi perkembangan anak. Pada masa ini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Baik dari aspek kognitif, sosial emosional, fisik motorik maupun bahasa. Salah satu kemampuan yang sangat penting yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kemampuan konsentrasi. Konsentrasi belajar berarti memfokuskan perhatian dan pikiran selama proses belajar, sehingga anak mampu menyelesaikan kegiatan lebih cepat dan efisien [1]. Dalam penelitian lain menyebutkan bahwa konsentrasi merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada suatu hal dan mengabaikan rangsangan lain disekitarnya [2]. Anak dapat dikatakan berkonsentrasi dalam proses pembelajaran apabila mampu menyimak, memberi respon, menjawab pertanyaan terkait materi serta mampu mengevaluasi hasil belajarnya [3]. Selain itu ciri-ciri anak yang memiliki konsentrasi yang baik menurut Super dan Crities dalam penelitian Annisa antara lain: memperhatikan secara aktif setiap materi yang disampaikan guru dengan cara mencatat hal-hal yang perlu, menyimak dengan seksama, bertanya pada saat ada yang tidak dipahami dan lain-lain, dapat merespon dan memahami setiap materi pembelajaran yang diberikan seperti menerapkan pembelajaran yang disampaikan, selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, menjawab dengan baik dan benar setiap pertanyaan yang diberikan guru, serta kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pembelajaran, tidak mudah terganggu oleh rangsangan dari luar dan minat belajar siswa [4]. Kemampuan konsentrasi pada dasarnya ada pada setiap individu dan dapat dilatih untuk mengembangkannya dengan baik. Rentang konsentrasi atau fokus setiap

anak berbeda sesuai dengan tahap usia. Rata-rata rentang konsentrasi anak usia 3-4 tahun berkisar antara 5-10 menit, tergantung pada minat dan kondisi emosional anak [5].

Kesulitan berkonsentrasi akan memberikan dampak negatif apabila tidak segera diatasi sejak dini. Dalam sebuah penelitian menyebutkan bahwa kesulitan anak dalam berkonsentrasi dapat menyebabkan redahnya perhatian dan aktivitas dalam mengikuti pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan menjadi sulit tercapai [6]. Selain itu kesulitan berkonsentrasi sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran, jika anak mengalami kesulitan proses pembelajaran menjadi tidak optimal. Sebaliknya, anak yang memiliki konsentrasi yang baik cenderung lebih menguasai materi dan mampu menangkap hal-hal penting dari pembelajaran, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih baik [7]. Kurangnya perhatian sering menyebabkan anak gagal menyelesaikan tugas secara teliti, melakukan kesalahan, serta mengalami kesulitan dalam mengingat dan mengorganisasi aktivitasnya. Apabila kondisi ini terus berlanjut, anak berpotensi menjadi individu yang kurang mampu menyerap pengetahuan, mengabaikan tugas, mudah terdistraksi oleh rangsangan dari lingkungan, serta memiliki tingkat fokus dan daya ingat yang rendah. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa konsentrasi anak merupakan kemampuan untuk memusatkan perhatian pada suatu kegiatan dalam jangka waktu tertentu sehingga anak mampu menyimak, memahami, dan menyelesaikan tugas dengan baik. Oleh karena itu, kemampuan konsentrasi sangat penting untuk distimulasi sejak usia dini guna mendukung keberhasilan belajar anak.

Dari hasil observasi yang dilakukan di KB Lavender Wonosalam sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan, sebanyak 12 yang diamati diketahui bahwa sebanyak 33% anak memiliki tingkat konsentrasi baik, sedangkan 67% lainnya termasuk dalam kategori konsentrasi rendah. Anak-anak cenderung mudah teralihkan perhatiannya, sering mengobrol, tidak memperhatikan guru serta mengalami kesulitan menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat konsentrasi anak di KB lavender Wonosalam masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk mengatasi kesulitan konsentrasi pada anak usia 3-4 tahun di KB Lavender Wonosalam melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Konsentrasi anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dalam diri anak maupun dari lingkungan sekitarnya. Rentang perhatian atau konsentrasi anak dipengaruhi oleh faktor perkembangan syaraf, lingkungan, serta kondisi psikis anak, rentang perhatian anak merupakan lamanya waktu yang dipertahankan anak untuk tetap fokus pada suatu kegiatan [8]. Faktor-faktor lain yang juga mempengaruhi konsentrasi meliputi motivasi, minat, kondisi fisik dan psikis, tingkat kecerdasan, suasana belajar serta keadaan emosi anak [9]. Selain beberapa faktor tersebut, anak sering mengalami kesulitan berkonsentrasi karena kurang minat terhadap pembelajaran, terganggu oleh lingkungan yang bising dan berantakan, serta masalah mental dan fisik [6]. Kemampuan guru dalam memberikan pembelajaran yang variatif dan menarik juga sangat berpengaruh terhadap tingkat konsentrasi dan daya ingat [10]. Cara mengajar atau metode pembelajaran yang variatif dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar dan fokus anak.

Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan konsentrasi anak adalah melalui kegiatan bermain, salah satunya dengan menggunakan permainan *memory game*. Permainan ini melatih anak untuk mengingat, memperhatikan, dan mencocokkan gambar atau informasi secara tepat sehingga kemampuan fokus dan daya ingatnya dapat berkembang secara optimal. Selain bermanfaat bagi perkembangan kognitif, *memory game* juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak tidak mudah merasa bosan. *Memory game* merupakan permainan yang bertujuan melatih daya ingat anak melalui kegiatan mencari pasangan kartu dengan gambar yang sama [11]. Selain meningkatkan kemampuan mengingat, permainan ini juga membantu anak mengenal berbagai bentuk geometri serta melatih kemampuan mencocokkan bentuk dan warna [12]. Dalam pelaksanaannya, anak dituntut untuk berkonsentrasi agar dapat menemukan pasangan gambar yang sesuai. Oleh karena itu, permainan ini efektif untuk melatih fokus dan ketelitian anak. Penelitian yang berjudul *The Development of Memory Game Media for Improving Letter and Number Recognition Skills in Early Childhood* menjelaskan bahwa *memory game* memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif karena membantu individu menyimpan informasi dalam memori untuk jangka waktu tertentu. Kemampuan mencocokkan gambar yang dilatih melalui permainan ini secara tidak langsung dapat meningkatkan daya ingat sekaligus mengembangkan kemampuan konsentrasi anak [13].

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, diketahui bahwa *memory game* memberikan dampak positif terhadap peningkatan fokus dan minat belajar anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *memory game* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif [14]. Penelitian lainnya juga membuktikan bahwa penggunaan permainan *memory game* dapat meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia 5–6 tahun [15]. Selain itu, penelitian mengenai aplikasi *memory games* berbasis website menjelaskan bahwa media tersebut dapat membantu melatih daya ingat, meningkatkan konsentrasi, serta membuat anak lebih efisien dalam menyelesaikan berbagai permasalahan [16]. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *memory game* merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan konsentrasi anak. Meskipun demikian, penelitian-

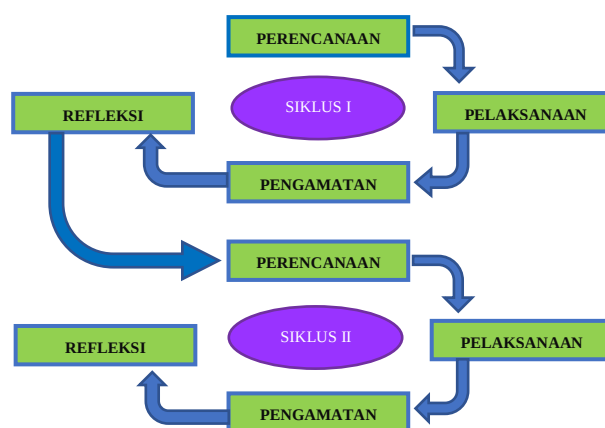
penelitian sebelumnya masih berfokus pada anak usia dini secara umum atau pada kelompok usia 5–6 tahun, sehingga belum secara khusus mengkaji penerapan *memory game* untuk meningkatkan konsentrasi anak usia 3–4 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan permainan *memory game* sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan konsentrasi anak usia 3–4 tahun di KB Lavender Wonosalam, Jombang.

Dari pentingnya pengembangan kemampuan konsentrasi pada anak usia dini, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses pelaksanaan permainan *memory game* sebagai sarana untuk meningkatkan konsentrasi anak usia 3–4 tahun di KB Lavender Wonosalam Jombang serta untuk mengetahui peningkatan konsentrasi anak usia 3–4 tahun di KB Lavender Wonosalam Jombang melalui permainan *memory game*. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian penting dilakukan untuk memperoleh data dan hasil yang valid mengenai efektifitas penggunaan permainan *memory game* dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini.

II. METODE

Berdasarkan masalah yang diteliti, penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pemilihan penelitian tindakan kelas didasarkan pada tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan konsentrasi anak usia 3–4 tahun dengan permainan *memory game*. Penelitian tindakan kelas sangat cocok apabila digunakan dalam penelitian anak usia dini, hal ini dikarenakan pendidikan anak usia dini memiliki banyak aktivitas yang harus diawasi langsung oleh guru di dalam atau di luar kelas [17].

Model yang digunakan dalam Penelitian Tindakan kelas (PTK) ini adalah model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*) [18]. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara bersiklus, dimana setiap siklus akan dievaluasi untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Penelitian ini dihentikan apabila indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sudah tercapai. Berikut ini adalah tahapan siklus Penelitian Tindakan Kelas :



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Sumber: Model siklus Penelitian Tindakan Kelas dari Mills dan McTaggart yang diadaptasi dari Dinda Diniati(2024).

Prosedur penelitian pada setiap siklus mengikuti model Kemmis dan Taggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada tahap perencanaan (*planning*), peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menetapkan tujuan pembelajaran yang berfokus pada peningkatan konsentrasi anak, menyiapkan media *memory game* yang sesuai dengan karakteristik anak usia 3–4 tahun, serta menyusun lembar observasi sebagai instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan (*acting*) dilakukan dengan menerapkan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Diawali dengan kegiatan pagi ceria dilanjutkan dengan guru memperkenalkan permainan *memory game*, menjelaskan aturan bermain, memberikan contoh, serta membimbing anak bermain secara individu maupun kelompok agar mereka fokus memperhatikan kartu, mengingat gambar dan menyelesaikan permainan. Kegiatan diakhiri dengan merapikan media dan refleksi sederhana. Selanjutnya adalah tahap pengamatan (*observing*) pada tahap ini peneliti mencatat kejadian yang terjadi selama permainan berlangsung, membantu anak yang mengalami kesulitan, dan memperhatikan dan mengamati anak saat bermain. Tahap terakhir yaitu refleksi (*reflecting*), yaitu menganalisis dan mengevaluasi hasil tindakan melalui diskusi antara peneliti dan

pengamat untuk mengetahui keberhasilan serta kekurangan pada setiap siklus. Hasil refleksi siklus I digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus II apabila target penelitian belum tercapai.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1) Lembar Observasi digunakan untuk merekam aktivitas serta perkembangan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen ini memuat indikator-indikator yang terstruktur dan dapat diukur, seperti kemampuan anak mempertahankan fokus saat guru menjelaskan cara dan aturan permainan. Anak menunjukkan fokus saat anak melakukan kegiatan, serta mampu menyelesaikan kegiatan. Lembar observasi ini diisi oleh peneliti atau kolaborator selama kegiatan berlangsung. 2) Panduan Wawancara, digunakan sebagai acuan dalam melakukan wawancara dengan guru di KB Lavender Wonosalam. Instrumen ini berisi sejumlah pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan konsentrasi belajar anak, upaya yang telah dilakukan guru dalam mengatasi permasalahan tersebut. Serta pandangan guru terkait efektivitas penggunaan permainan memory game dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak. 3) Dokumentasi, membantu peneliti dalam mengumpulkan data berupa foto maupun rekaman selama proses penelitian berlangsung, sehingga dapat digunakan sebagai bukti pendukung memperkuat hasil dan mempermudah dalam melakukan analisis data.

Data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase ketercapaian kemampuan konsentrasi anak pada setiap siklus. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan konsentrasi anak dari prasiklus, Siklus I, hingga Siklus II. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila nilai persentase keberhasilan mencapai 75% [19]. Indikator keberhasilan dilihat dari 1) Anak mampu memperhatikan guru. 2) Anak fokus saat melakukan kegiatan 3) Anak mampu menyelesaikan kegiatan. Untuk menghitung keberhasilan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

- P = Persentase keberhasilan
- f = Jumlah anak yang mencapai indikator
- N = Jumlah seluruh anak
- 100% = nilai Persentase

Gambar 2. Rumus Mengitung Persentase

Kriteria interpretasi hasil:

- a) < 75% = Belum Tercapai (BT)
- b) ≥ 75% = Tercapai (T)

Hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dianalisis untuk memberikan gambaran mengenai proses pelaksanaan tindakan serta perubahan yang terjadi pada setiap siklus penelitian. Faktor-faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar anak, serta pengalaman anak selama penerapan permainan memory game. Analisis data dilakukan secara tematik, dengan mengidentifikasi tema-tema penting yang muncul di data.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan di KB Lavender Wonosalam Jombang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data perkembangan konsentrasi dikumpulkan melalui lembar observasi dengan indikator penilaian meliputi : (1) anak mampu memperhatikan guru, (2) anak fokus saat melakukan kegiatan serta (3) anak mampu menyelesaikan kegiatan. Penilaian dilakukan dengan skala 1-3 dengan kriteria 1= Belum tercapai, 2= Mulai tercapai dengan bantuan, 3= tercapai secara optimal. Berikut adalah hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

1. Hasil Pengamatan Pra Siklus

Kegiatan pra siklus dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan anak sebelum diterapkannya permainan memory game. Pembelajaran pada tahap ini masih menggunakan metode konvensional. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap 12 anak usia 3-4 tahun di KB Lavender Wonosalam Jombang, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Pra Siklus

No	Nama	Indikator			Jumlah	Persentase	Keterangan
		Anak mampu memperhatikan guru	Anak fokus saat melakukan kegiatan	Anak mampu menyelesaikan kegiatan			
1	Mrsh	2	2	2	6	67%	BT
2	Enz	3	3	3	9	100%	T
3	Afk	2	2	2	6	67%	BT
4	N	3	3	3	9	100%	T
5	Arth	2	2	2	6	67%	BT
6	Elh	2	2	1	5	56%	BT
7	Zhdn	3	3	3	9	100%	T
8	Apr	2	2	2	6	67%	BT
9	Qrn	2	2	2	6	67%	BT
10	Frn	2	2	1	5	56%	BT
11	Mr	2	2	2	6	67%	BT
12	Angn	3	3	3	9	100%	T
Tingkat Ketercapaian						33%	

$$\text{Ketercapaian} = \frac{4}{12} \times 100\% = 33\%$$

Kategori : BT = Belum tercapai (< 75%) ; T = Tercapai ($\geq$ 75%)

Hasil prasiklus ini menunjukkan bahwa kemampuan konsentrasi anak masih perlu ditingkatkan. Tingkat ketercapaian 33% mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dilakukan sebelumnya belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan mempertahankan fokus anak dalam jangka waktu yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kegiatan pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas sederhana sehingga kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan belum mampu menarik minat anak secara optimal. Kondisi usia anak yang masih berada pada tahap perkembangan awal juga menyebabkan rentang perhatian mereka relatif pendek sehingga mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar. Beberapa anak juga terlihat kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan sehingga selesai karena aktivitas yang diberikan belum sesuai dengan kebutuhan bermain anak usia dini.

Oleh karena itu, diperlukan suatu kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif anak. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi anak adalah melalui permainan memory game. Permainan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih perhatian, daya ingat, fokus, dan kemampuan menyelesaikan tugas melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Dengan penerapan permainan memory game pada siklus berikutnya diharapkan kemampuan konsentrasi anak dapat meningkat secara bertahap sehingga mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

2. Hasil Pengamatan Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan pada hari senin dan selasa tanggal 11 dan 12 Mei 2026 dengan menerapkan permainan memory game dengan media kertas bergambar. Kegiatan pembelajaran pada siklus I ini mengikuti tahapan PTK yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi dengan rincian sebagai berikut:

a) Perencanaan Siklus I

Berdasarkan hasil pra siklus, meneliti dan guru menyusun rencana tindakan dengan Langkah-langkah sebagai berikut :

- Menyusun RPPH topik binatang, subtopik binatang peliharaan menggunakan permainan memory game
- Menyiapkan media berupa kartu dari kertas bergambar binatang peliharaan yang dibuat berpasangan
- Menyiapkan lembar observasi, pedoman wawancara dan dokumentasi
- Menyiapkan lembar kerja sebagai kegiatan pendukung

b) Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pembelajaran dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan alur sebagai berikut:

- Kegiatan awal (15 menit): guru menyapa anak, berdoa, bernyanyi, menyampaikan tema pembelajaran, serta menjelaskan aturan permainan memory game.
- Kegiatan inti (30 menit)
 - 1) Guru memperkenalkan kartu bergambar binatang peliharaan
 - 2) Kartu diletakkan tertutup dan anak bermain memory game dengan mencari pasangan gambar yang sama
 - 3) Anak menyebutkan nama binatang yang ditemukan
- Kegiatan akhir (15 menit): guru dan anak menyimpulkan pembelajaran, mengulas kembali nama-nama binatang peliharaan, memberi apresiasi dan menutup kegiatan dengan berdoa

c) Pengamatan Siklus I

Peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan konsentrasi anak selama mengikuti permainan memory game. Aspek yang diamati meliputi kemampuan memperhatikan, fokus saat bermain mengingat letak kartu, mencocokkan pasangan gambar serta menyelesaikan permainan hingga selesai. Selain itu, diamati pula keaktifan dan antusiasme anak selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 2. Hasil Penilaian Siklus I

No	Nama	Indikator			Jumlah	Persentase	Keterangan
		Anak mampu memperhatikan guru	Anak fokus saat melakukan kegiatan	Anak mampu menyelesaikan kegiatan			
1	Mrsh	3	3	3	9	100%	T
2	Enz	3	3	3	9	100%	T
3	Afk	2	2	2	6	67%	BT
4	N	3	3	3	9	100%	T
5	Arth	3	3	3	9	100%	T
6	Elh	2	2	2	6	67%	BT
7	Zhdn	3	3	3	9	100%	T
8	Apr	3	3	3	9	100%	T
9	Qrn	3	3	3	9	100%	T
10	Frn	2	2	2	6	67%	BT
11	Mr	2	2	2	6	67%	BT
12	Angn	3	3	3	9	100%	T
		Tingkat Ketercapaian				67%	

$$\text{Ketercapaian} = \frac{8}{12} \times 100\% = 67\%$$

Kategori : BT = Belum tercapai (< 75%) ; T = Tercapai ($\geq$ 75%)

d) Refleksi Siklus I

Hasil siklus I menunjukkan bahwa kemampuan konsentrasi anak mengalami peningkatan, namun belum mencapai target yang diharapkan. Sebagian besar anak telah mencapai kategori tercapai, dari 12 anak 8 anak masuk kategori Tercapai (T) dan 4 anak masuk kategori Belum Tercapai (BT). Tingkat ketercapaian meningkat dari 33% pada prasiklus menjadi 67% pada siklus I. meskipun mengalami peningkatan, hasil pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75%. Hal ini disebabkan

karena masih terdapat beberapa anak yang mudah terdistraksi oleh teman atau lingkungan sekitar, belum sepenuhnya memahami aturan permainan, serta memiliki rentang perhatian yang masih pendek sesuai dengan karakteristik anak usia 3-4 tahun. Selain itu, guru masih perlu meningkatkan pengelolaan kelas dan memberikan penguatan lebih optimal agar seluruh anak dapat mempertahankan konsentrasinya selama kegiatan berlangsung.

Untuk memperbaiki hasil pada siklus II, peneliti akan memberikan instruksi yang lebih jelas, meningkatkan motivasi anak, serta menggunakan media yang lebih menarik berupa Interactive Flat Panel (IFP). Penggunaan IFP diharapkan dapat meningkatkan perhatian, fokus dan keterlibatan anak dalam kegiatan permainan memory game sehingga kemampuan konsentrasi anak dapat berkembang secara optimal.

3. Hasil Pengamatan Siklus II

Siklus II dilakukan selama 2 hari, yaitu pada hari senin dan selasa tanggal 18 dan 19 Mei 2026 dengan perbaikan strategi pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I. pembelajaran dilakukan dengan pendekatan yang lebih interaktif, dimana anak diajak untuk bermain memory game dengan media IFP (Interactive Flat Panel). Kelebihan multimedia pembelajaran interaktif adalah didapaatkannya kemudahan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman [20].

a. Perencanaan Siklus II

Berdasarkan hasil Siklus I, peneliti dan guru menyusun rencana tindakan dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

- Menyusun RPPH dengan topik Binatang dan subtopik Binatang Buas menggunakan permainan Memory Game.
- Menyiapkan media pembelajaran berupa Interactive Flat Panel (IFP) yang menampilkan gambar-gambar binatang buas agar kegiatan lebih menarik.
- Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan selama pembelajaran.
- Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi.
- Memberikan penjelasan aturan permainan dengan bahasa yang lebih sederhana dan disertai contoh agar anak lebih mudah memahaminya.
- Memberikan motivasi dan penguatan kepada anak selama kegiatan agar mereka lebih semangat dan tetap fokus.
- Mengatur posisi duduk anak agar tidak mudah terganggu oleh teman di sekitarnya.
- Menyiapkan kegiatan penutup berupa tanya jawab dan memberikan apresiasi kepada anak yang telah mengikuti kegiatan dengan baik.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pembelajaran dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alur sebagai berikut:

- Kegiatan Awal (15 menit): Guru menyapa anak, mengajak berdoa, dan kegiatan pagi ceria. Memperkenalkan topik pembelajaran tentang binatang buas. Guru menjelaskan cara bermain memory game menggunakan IFP.
- Kegiatan Inti (30 menit):
 - 1) Guru menampilkan kartu-kartu gambar binatang buas pada layar IFP
 - 2) Anak mengamati gambar yang ditampilkan dan menyebutkan nama binatang yang dikenali
 - 3) Anak secara bergiliran menyentuh layar IFP untuk membuka dua kartu dan mencari pasangan gambar yang sama.
 - 4) Ketika menemukan pasangan yang cocok, anak diminta menyebutkan nama binatang tersebut
 - 5) Guru memberikan arahan dan motivasi agar anak tetap fokus memperhatikan letak kartu yang telah dibuka
- Kegiatan Akhir (15 Menit): Guru bersama anak mengulas kembali nama-nama binatang buas yang telah dipelajari, memberikan apresiasi atas partisipasi anak dan menutup kegiatan dengan berdoa.

a. Pengamatan Siklus II

Beikut hasil penilaian kemampuan konsentrasi anak pasda siklus II

Tabel 3. Hasil penilaian siklus II

No	Nama	Indikator			Jumlah	Persentase	Keterangan
		Anak mampu memperhatikan guru	Anak fokus saat melakukan kegiatan	Anak mampu menyelesaikan kegiatan			
1	Mrsh	3	3	3	9	100%	T
2	Enz	3	3	3	9	100%	T
3	Afk	3	3	3	9	100%	T
4	N	3	3	3	9	100%	T
5	Arth	3	3	3	9	100%	T
6	Elh	2	2	2	6	67%	BT
7	Zhdn	3	3	3	9	100%	T
8	Apr	3	3	3	9	100%	T
9	Qrn	3	3	3	9	100%	T
10	Frn	3	3	3	9	100%	T
11	Mr	2	2	2	6	67%	BT
12	Angn	3	3	3	9	100%	T
		Tingkat Ketercapaian				83%	

$$\text{Ketercapaian} = \frac{10}{12} \times 100\% = 83\%$$

Kategori : BT = Belum tercapai (< 75%) ; T = Tercapai ($\geq$ 75%)

b. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan Memory game berbasis Interactive Flat Panel (IFP) menunjukkan hasil yang sangat baik. Anak terlihat lebih antusias, aktif dan fokus selama kegiatan berlangsung. Penggunaan media digital yang interaktif mampu menarik perhatian anak sehingga mereka lebih mudah berkonsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

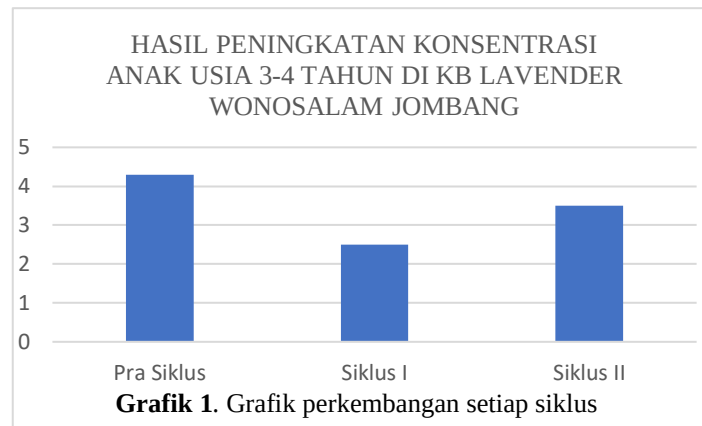
Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan konsentrasi anak mencapai 83%, meningkat dibandingkan siklus I yang memperoleh 67%. Sebanyak 10 anak telah mencapai kategori Tuntas (T) dan 2 anak mencapai kategori Belum Tuntas (BT).

Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan anak dalam memperhatikan penjelasan guru, fokus saat bermain, mengingat letak kartu gambar serta menyelesaikan permainan hingga selesai. Selain itu, anak juga lebih berani berpartisipasi dan menunjukkan antusiasme selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, yaitu persentase konsentrasi anak mencapai $\geq 75\%$. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

4. Analisis Perkembangan Antar Siklus

Berdasarkan hasil pengamatan dan data yang diperoleh mulai dari kondisi awal (Pra Siklus), pelaksanaan tindakan siklus I hingga pelaksanaan tindakan pada siklus II, terlihat adanya peningkatan perkembangan konsentrasi anak usia 3-4 tahun di KB Lavender Wonosalam Jombang secara bertahap dan signifikan. Perkembangan persentase ketercapaian kemampuan anak dari awal hingga akhir penelitian dapat dilihat pada grafik berikut:



Pada tahap pra siklus, tingkat ketercapaian konsentrasi hanya mencapai 33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan konsentrasi anak masih tergolong rendah karena Sebagian besar anak belum mampu memperhatikan penjelasan guru secara konsisten, mudah kelilangan fokus saat mengikuti kegiatan, serta belum dapat menyelesaikan aktivitas pembelajaran secara mandiri hingga selesai. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, penggunaan media yang kurang menarik, serta kegiatan belajar yang belum memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi secara aktif sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang lebih menyukai kegiatan bermain.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan menerapkan permainan memory game menggunakan kartu bergambar, kemampuan konsentrasi anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Persentase ketercapaian meningkat menjadi 67%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 34% dibandingkan dengan kondisi prasiklus. Perubahan ini menunjukkan bahwa permainan memory game mulai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik perhatian anak. Melalui kegiatan mencari pasangan gambar, anak dilatih untuk memperhatikan instruksi guru, mengingat letak kartu, mempertahankan fokus selama permainan serta menyelesaikan kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada pelaksanaan siklus II, yaitu dengan menggunakan media Interactive Flat Panel (IFP), memberikan instruksi yang lebih sederhana dan jelas, meningkatkan motivasi kepada anak, serta mengoptimalkan pengelolaan kelas. Perbaikan tersebut memberikan hasil yang lebih optimal. Ketercapaian kemampuan konsentrasi anak meningkat menjadi 83%, atau mengalami peningkatan sebesar 16% dibandingkan siklus I dan 50% dibandingkan dengan kondisi prasiklus. Jika prasiklus Sebagian besar anak berada pada kategori Belum Tercapai (BT), kemudian pada siklus I mayoritas meningkat menjadi Tercapai (T) meskipun belum memenuhi indikator ketercapaian, maka pada siklus II sebanyak 10 anak telah mencapai kategori Tercapai (T) dan 2 anak berada pada kategori Belum Tercapai (BT).

Peningkatan yang terjadi pada setiap siklus menunjukkan bahwa penerapan permainan memory game dapat membantu anak mengembangkan kemampuan memusatkan perhatian, mempertahankan fokus, serta menyelesaikan kegiatan pembelajaran dengan lebih baik. Seperti yang disebutkan dalam penelitian Reyhan yang menyatakan bahwa memory games dapat membantu untuk melatih penguatan daya ingat anak usia dini serta dapat melatih konsentrasi dan efisiensi anak dalam menyelesaikan masalah [16]. Penggunaan media IFP pada siklus II juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga anak tampak lebih antusias, aktif dan termotivasi untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Selain itu sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dalam pembelajaran PAUD memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan berbagai keterampilan anak [21]. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan memory game mampu meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia 3-4 tahun secara bertahap hingga mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu persentase rata-rata kelas minimal 75%. Oleh karena itu, tindakan yang diberikan dinyatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi dan fokus anak.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan memory game sebagai upaya meningkatkan konsentrasi anak usia 3-4 tahun di KB Lavender Wonosalam Jombang telah terlaksana dengan baik melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan kegiatan menggunakan media kartu bergambar pada siklus I dan media Interaktif Flat Panel (IFP) pada siklus II mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan interaktif sehingga anak lebih aktif serta antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan memory game efektif dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia 3-4 tahun di KB Lavender Wonosalam Jombang. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata kemampuan konsentrasi anak dari 33% pada tahap pra siklus, kemudian meningkat menjadi 67% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 83% pada siklus II. Dengan tercapainya indikator keberhasilan penelitian yaitu 75%, dapat disimpulkan bahwa permainan memory game merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan konsentrasi anak usia dini.

Untuk menunjang keberhasilan konsentrasi anak saat pembelajaran dibutuhkan media pendukung agar menarik minat anak. Penggunaan media yang inovatif dan metode pembelajaran yang menarik dapat mempengaruhi keberhasilan konsentrasi anak. Misalnya dengan menggunakan permainan memory game yang dapat dikembangkan dengan berbagai tema dan gambar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan penelitian mengenai penggunaan permainan memory game pada aspek perkembangan lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih dan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada pengelola dan para guru KB Lavender Wonosalam Jombang, atas penyediaan tempat, fasilitas, serta kerja sama yang diberikan selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo atas dukungan fasilitas akademik yang diberikan, serta kepada orang tua/wali siswa Kelompok Bermain Lavender Wonosalam yang telah memberikan dukungan penuh selama proses penelitian.

REFERENSI

- [1] A. S. Dinda Dinianti Nurshanty1, "Meningkatkan Konsentrasi Melalui Metode Bercerita dengan Menggunakan Media Boneka Tangan pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Roudlotul Hidayah Pakis," *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, vol. 7, pp. 9318-9324, 2024.
- [2] E. Suciati, "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Penurunan Konsentrasi Anak Usia Dini," *Pavaja : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 6, pp. 20-23, 2024.
- [3] E. D. Nina Octavia Firda Ayu1, "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-5 Tahun melalui Metode ATIK Permainan Mengisi Botol," *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, vol. VIII, 2025.
- [4] R. N. Annisa Nurfitriani Zarty, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Dini melalui Permainan Pancing Ikan," *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, vol. 7, pp. 433-443, 2024.
- [5] F. A. F. A. S. I. Mas 'Udah1, "Strategi Guru dalam Melatih Konsentrasi Belajar Anak Usia 3-4 tahun," *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 8, pp. 1501-1509, 2025.
- [6] A. I. F. S. Lainy Rusyidiana1, "Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Medi Audio Visual," *JurnalTahsinia*, vol. 4, pp. 82-92, 2023.
- [7] P. A. T. Desy Arisandy, "Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Usia 3 Tahun Di Denali Development Centre Palembang," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, vol. 3, pp. 2856-2862, 2023.
- [8] Y. N. A. Shelly Pratiwi1, "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menjahit," *Jurnal Anaking*, vol. 1, pp. 1-9, 2022.
- [9] Riinawati, "Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, pp. 2305 - 2312, 2021.
- [10] N. H. A. Kartiwa, "Game Hebat Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Anak Usia Dini Pada Siswa Kelompok A di RA Miftahul Hikmah," *Khazanah Pendidikan*, vol. X, pp. 463-467, 2023.
- [11] S. Supriyadi1, "Rancang Bangun Alfabet Memory Game Menggunakan Linear Congruent Method (LCM)," *Jejaring*, vol. 3, pp. 1-8, 2020.
- [12] A. A. H. Nurfadillah Putri Tri Batarisaf1*, "Pengaruh Memory Game Menggunakan Geometrik Shapes terhadap Kemampuan Berpikir Logis pada Anak Usia 4-5 Tahun," *Journal of Education Research*, vol. 5, pp. 2810-2818, 2024.
- [13] Nurkhalisa, "The Development of Memory Game Media for Improving Letter and Number Recognition Skills in Early Childhood," *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research*, vol. 4, pp. 40-58, 2025.
- [14] S. M. N. D. M. Nurfajriatul Aini*, "Penerapan Media Memory Game untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV," *JagoMIPA*, vol. 5, pp. 610-622, 2025.
- [15] A. F. Mustaqimah Assa'diyah*, "Meningkatkan Kemampuan Daya Ingat Melalui Permainan Memory Game Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Early Childhood Education and Development Journal*, vol. 7, pp. 265-275, 2025.
- [16] R. Wiyanda1, "Rancang Bangun Aplikasi Memory Games Untuk Melatih Kemampuan Daya Ingat dan Konsentrasi Anak Usia Dini berbasis website," *PAG*, pp. 1-10, 2023.

- [17] H. Syahrizal, "Teknik Merumuskan Judul Penelitian Ilmiah Pada Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Ruang Lingkup Pendidikan Anak Usia Dini," *Dzurriyat*, vol. 2, p. 76, 2024.
- [18] D. Yiniasih, "Upaya Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini melalui Metode Atik dan Permainan Isi Botol di RA Al Fikri Klari," *JIIP*, vol. 6, pp. 3007-3011, 2023.
- [19] D. S. Purnama, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Bandung: PR Remaja Rosdakarya, 2020.
- [20] S. W. N. E. N. J. Y. K. W. W. P. A. Upik Elok Endang Rasmani^{1*}, "Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 10-16, 2023.
- [21] I. A. Husain¹, "Dampak Game Edukatif pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran*, vol. 1, no. 3089-9702, pp. 46-56, 2025.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.