

LEMBAR PANDUAN WAWANCARA

Judul Penelitian : Peningkatan Konsentrasi Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Memory Game di KB

Lavender Wonosalam Jombang

Narawacara : Peneliti

Informan : Guru Kelas KB Lavender Wonosalam

Tanggal / Waktu: 20 Mei 2026

Lokasi : KB Lavender Wonosalam Jombang

I. DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

A. Identitas Informan

1. Nama Lengkap : SUSWANTI
2. Jabatan / Posisi : GURU
3. Lama Mengajar : 10
4. Pendidikan Terakhir : SMA

B. Pertanyaan Mengenai Kondisi Awal Konsentrasi Anak

1. Bagaimana Bapak/Ibu menggambarkan tingkat konsentrasi anak usia 3–4 tahun saat mengikuti kegiatan pembelajaran sehari-hari?
2. Perilaku apa saja yang biasanya terlihat atau muncul pada anak-anak yang memiliki tingkat konsentrasi rendah saat kegiatan berlangsung?
3. Menurut pengamatan Bapak/Ibu, seberapa lama rata-rata anak mampu mempertahankan fokus atau perhatiannya pada satu kegiatan pembelajaran?
4. Faktor apa saja yang menurut Bapak/Ibu menjadi penyebab utama anak-anak sering sulit untuk berkonsentrasi atau mudah teralihkan perhatiannya? (Misalnya: faktor lingkungan, minat anak, kondisi fisik, atau cara penyampaian materi)
5. Apakah kesulitan berkonsentrasi ini memberikan dampak tertentu terhadap keberhasilan atau hasil belajar anak? Jika ya, dampak apa saja yang terlihat?

Jawaban Wawancara Guru

1. Konsentrasi anak masih belum stabil. Ada anak yang bisa fokus, tetapi ada juga yang mudah terdistraksi saat belajar.
2. Anak biasanya suka berbicara sendiri, bermain, melihat teman, berpindah tempat, dan tidak memperhatikan guru.
3. Rata-rata anak bisa fokus sekitar **5–10 menit**, tergantung kegiatan yang diberikan.
4. Penyebabnya antara lain kegiatan yang kurang menarik, suasana kelas, teman di sekitar, rasa lelah, dan minat anak.
5. Ya, anak yang kurang fokus biasanya lebih sulit memahami kegiatan, sering tidak menyelesaikan tugas, dan membutuhkan bantuan dari guru.

C. Pertanyaan Mengenai Upaya Penanganan Sebelumnya

1. Metode, strategi, atau media pembelajaran apa saja yang sudah Bapak/Ibu gunakan sebelumnya untuk membantu meningkatkan atau menjaga konsentrasi anak?
2. Bagaimana tingkat keberhasilan dari metode atau media yang sudah diterapkan tersebut dalam mempertahankan fokus anak?
3. Kendala apa saja yang Bapak/Ibu rasakan saat berusaha meningkatkan konsentrasi anak melalui metode-metode sebelumnya?

Jawaban Wawancara Guru

1. Sebelumnya saya menggunakan kegiatan bermain, bernyanyi, bercerita, gambar, dan permainan sederhana untuk membantu anak berkonsentrasi.
2. Cukup berhasil, terutama saat kegiatan menarik bagi anak. Namun, beberapa anak masih mudah kehilangan fokus.
3. Kendalanya adalah anak mudah terdistraksi oleh teman atau lingkungan sekitar. Selain itu, anak cepat bosan jika kegiatan terlalu lama dan setiap anak memiliki tingkat konsentrasi yang berbeda.

D. Pertanyaan Mengenai Penerapan Permainan *Memory Game*

1. Sebelum penelitian ini, apakah Bapak/Ibu sudah pernah mengenalkan atau menggunakan permainan *Memory Game* dalam kegiatan pembelajaran?
2. Bagaimana tanggapan dan antusiasme anak-anak saat dikenalkan dan diminta bermain *Memory Game* selama penelitian berlangsung?
3. Menurut Bapak/Ibu, apakah permainan *Memory Game* ini mudah dipahami dan diikuti oleh anak usia 3–4 tahun? Mengapa demikian?
4. Bagaimana Bapak/Ibu melihat perubahan perilaku atau fokus anak saat bermain *Memory Game* dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran biasa? Apakah ada peningkatan dalam hal kefokusannya?
5. Apakah menurut Bapak/Ibu permainan *Memory Game* ini mampu melatih anak untuk lebih teliti, mengingat informasi, dan tidak mudah terganggu rangsangan dari luar saat beraktivitas? Jelaskan alasannya.
6. Bagaimana peran Bapak/Ibu sebagai guru saat mendampingi anak bermain *Memory Game*? Apakah memerlukan bimbingan yang intensif atau anak sudah bisa berjalan sendiri?

Jawaban Wawancara Guru

1. Sebelum penelitian, saya belum pernah menggunakan *Memory Game* dalam pembelajaran. Saya biasanya menggunakan permainan sederhana, bernyanyi, bercerita, dan kegiatan lainnya.
2. Anak-anak terlihat senang dan antusias. Mereka tertarik untuk melihat gambar dan mencoba mencari pasangan yang sama.
3. Menurut saya, *Memory Game* cukup mudah dipahami anak usia 3–4 tahun karena cara bermainnya sederhana dan menggunakan gambar yang menarik. Namun, pada awalnya anak tetap membutuhkan contoh dari guru.
4. Ada perubahan yang terlihat. Saat bermain *Memory Game*, anak lebih fokus memperhatikan gambar dan berusaha mengingat letaknya. Anak juga terlihat lebih tertarik dibandingkan saat kegiatan pembelajaran biasa.

5. Ya, Memory Game dapat membantu melatih ketelitian dan daya ingat anak. Anak harus memperhatikan gambar dengan baik agar dapat menemukan pasangan yang sesuai, sehingga mereka belajar untuk tetap fokus dan tidak mudah terganggu.
6. Guru tetap memberikan bimbingan, terutama pada awal permainan. Setelah memahami aturan, beberapa anak sudah bisa bermain sendiri, tetapi guru tetap mengawasi dan membantu jika ada anak yang mengalami kesulitan.

E. Pertanyaan Mengenai Efektivitas, Kelebihan dan Kendala

1. Menurut pandangan Bapak/Ibu, seberapa efektif penggunaan permainan *Memory Game* dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia 3–4 tahun?
2. Apa saja kelebihan atau sisi positif yang Bapak/Ibu temukan dari permainan *Memory Game* jika digunakan untuk melatih konsentrasi anak usia dini?
3. Kendala atau kesulitan apa saja yang muncul selama proses penerapan permainan *Memory Game* ini, baik dari sisi anak, media, maupun pelaksanaannya?
4. Apakah permainan ini juga berdampak pada aspek perkembangan lain selain konsentrasi, misalnya daya ingat, kemampuan kognitif, atau kemampuan sosial anak?
5. Apakah Bapak/Ibu berpendapat bahwa permainan *Memory Game* ini layak untuk dijadikan salah satu metode rutin dalam pembelajaran guna meningkatkan konsentrasi anak? Berikan alasan Bapak/Ibu.
6. Apa saran atau masukan Bapak/Ibu agar penerapan permainan *Memory Game* ke depannya bisa berjalan lebih baik dan hasilnya lebih maksimal dalam meningkatkan konsentrasi anak?

Jawaban Wawancara Guru

1. Menurut saya, Memory Game cukup efektif untuk meningkatkan konsentrasi anak. Anak menjadi lebih fokus dan tertarik mengikuti kegiatan.
2. Kelebihannya adalah permainan menarik, menyenangkan, dan dapat membuat anak lebih fokus. Selain itu, anak juga belajar mengingat dan memperhatikan gambar.
3. Kendalanya adalah beberapa anak masih membutuhkan bantuan guru dan mudah terdistraksi oleh teman. Selain itu, media permainan harus dibuat menarik agar anak tidak cepat bosan.
4. Ya, permainan ini juga membantu perkembangan daya ingat dan kemampuan kognitif anak. Anak belajar mengingat gambar, mencocokkan pasangan, dan mengikuti aturan permainan. Anak juga belajar bermain bersama teman.
5. Ya, menurut saya Memory Game layak digunakan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran. Permainannya sederhana, menyenangkan, dan dapat membantu anak meningkatkan konsentrasi sambil bermain.
6. Sebaiknya permainan dibuat bervariasi dengan gambar yang menarik dan disesuaikan dengan usia anak. Guru juga perlu memberikan contoh dan aturan yang sederhana agar anak mudah memahami permainan.

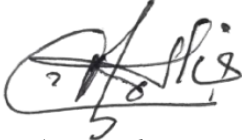
II. CATATAN TAMBAHAN HASIL WAWANCARA

(Bagian ini diisi saat atau sesudah wawancara berlangsung untuk mencatat hal-hal penting, respon emosional, atau penjelasan tambahan yang tidak tercantum di poin di atas)

Selama wawancara, guru menyampaikan bahwa anak usia 3–4 tahun masih mudah teralihkan perhatiannya saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru terlihat antusias dalam menjelaskan perubahan yang terjadi setelah anak menggunakan Memory Game. Anak terlihat lebih tertarik, aktif, dan mampu mempertahankan perhatian lebih lama saat bermain. Guru juga menyampaikan bahwa permainan Memory Game dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan untuk membantu meningkatkan konsentrasi anak.

Jombang, 20 Mei 2026

Peneliti



(Dewi Rohmawati Ayu L.)

Informan



(Suswanti)