

PENELITIAN ASLI

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

Dwi Citra Lestari¹, Een Yayah Haenilah¹, Chasya Aghniarrahmah¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 35141, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Tanggal Dikirim: 18 Mei 2026

Tanggal Diterima: 19 Mei 2026

Tanggal Dipublish: 20 Mei 2026

Kata kunci: anak usia dini; konsentrasi anak; *matching card*

Penulis Korespondensi:

Chasya Aghniarrahmah

Email: admin@gmail.com

Abstrak

Latar belakang: Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan konsentrasi anak usia 5-6 tahun yang belum berkembang secara maksimal sesuai dengan tahapan perkembangannya. Kondisi tersebut terlihat dari anak yang masih mudah teralihkan perhatiannya, belum mampu mempertahankan fokus selama 3-5 menit, serta belum menunjukkan konsentrasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *matching card* terhadap konsentrasi anak usia 5-6 tahun

Metode: Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen melalui *pretest-posttest control group design*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kemudia data dianalisis menggunakan uji *independent sampel t-test*.

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan rata-rata nilai *posttest* anantara kelas elspерimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Nilai rata-rata *posttest* pada nilai eksperimen mencapai 48,60, sedangkan kelas kontrol mencapai 42,00. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,00,0,05, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kesimpulan: Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan *matching card* memberikan pengaruh terhadap konsentrasi anak usia 5-6 tahun.

Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia

Dini e-ISSN: 2963-850X

Vol. 5 No. 1 Januari 2026 (Hal 22-31)

Homepage: <https://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/sentra>

DOI: <https://doi.org/10.51544/sentra.v5i1.6129>

How To Cite: Lestari, Dwi Citra, Een Yayah Haenilah, and Chasya Aghniarrahmah. 2026. "Pengaruh Permainan Matching Card Terhadap Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia 5* (1): 22–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.51544/sentra.v5i1.6129>.



Copyright © 2026 by the Authors, Published by Program Studi: Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Sari Mutiara Indonesia. This is an open access article under the CC BY-SA Licence ([Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)).

1. Pendahuluan

Masa *golden age* merupakan tahap penting dalam kehidupan anak yang terjadi pada usia 5–6 tahun, ketika seluruh aspek perkembangan berlangsung dengan sangat cepat dan memerlukan stimulasi yang tepat. Setiap anak memiliki tahapan perkembangan yang hampir sama, namun tingkat pencapaiannya dapat berbeda karena dipengaruhi oleh faktor internal maupun lingkungan sekitar (Lestaringrum, 2017). Oleh sebab itu, stimulasi yang diberikan perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak agar potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal. Pendidikan anak usia dini mempunyai peranan penting dalam memberikan dasar bagi perkembangan anak secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani serta mempersiapkan anak memasuki pendidikan formal. Pendidikan yang diberikan secara tepat sejak usia dini akan berdampak positif terhadap perkembangan kecerdasan dan kehidupan anak di masa mendatang (Isjoni, 2017).

Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila disesuaikan dengan perkembangan anak. Karena itu, kegiatan belajar perlu dirancang secara menarik dan menyenangkan agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan ialah bermain, sebab kegiatan bermain mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran (Munisah, 2020). Selain memberikan kesenangan, bermain juga membantu perkembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak sehingga menjadi sarana belajar yang bermakna (Hikmah, 2019).

Hasil observasi awal di TK Al Ulya pada tanggal 4-15 Agustus 2025 menunjukkan bahwa dari 29 anak usia 5–6 tahun, sekitar 20 anak masih mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi selama pembelajaran berlangsung. Anak hanya mampu fokus selama 3–5 menit dan mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar. Beberapa perilaku yang terlihat yaitu berbicara dengan teman, bermain sendiri, dan berjalan-jalan di dalam kelas. Selain itu, hanya sekitar 9 anak yang mampu menyelesaikan tugas secara mandiri dan tepat waktu, sedangkan anak lainnya masih kesulitan mempertahankan fokus walaupun telah diberikan arahan oleh guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan konsentrasi anak masih perlu ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kemampuan konsentrasi memiliki kaitan erat dengan perkembangan kognitif anak pada tahap praoperasional usia 2–7 tahun (Sidik, 2020). Pada tahap ini, anak mulai memahami simbol, gambar, dan kata-kata, namun cara berpikirnya masih intuitif dan egosentris (Ichsan, 2018). Oleh karena itu, diperlukan kegiatan bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, salah satunya melalui permainan *matching card*. Permainan ini menggunakan gambar sebagai simbol visual yang dapat membantu melatih daya ingat, fokus perhatian, serta konsentrasi anak selama pembelajaran berlangsung.

Permainan *matching card* juga sejalan dengan teori konstruktivisme Jerome Bruner yang menekankan pembelajaran visual pada tahap ikonik. Anak lebih mudah memahami konsep melalui gambar dan aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif (Sundari & Fauziati, 2021). Dengan demikian, permainan *matching card* dapat membantu anak belajar secara menyenangkan sekaligus meningkatkan konsentrasi dan kemampuan berpikir aktif.

Meskipun permainan telah banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran, sebagian besar

penelitian masih berfokus pada pengembangan kemampuan berhitung dan mengenal huruf. Padahal, konsentrasi juga merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan dalam proses belajar (Supriatmanto et al., 2021). Konsentrasi belajar merupakan kemampuan anak dalam memusatkan perhatian pada kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak agar konsentrasi mereka dapat meningkat kelas (Ramadhani, 2019). Salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan untuk melatih konsentrasi anak adalah permainan *matching card*. Permainan ini mengajak anak untuk mengingat dan mencocokkan gambar sehingga dapat melatih fokus, daya ingat, dan ketelitian anak. Dengan pendekatan yang menyenangkan, permainan *matching card* menjadi media pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini (Zein, 2019).

Hingga saat ini, penelitian mengenai pengaruh permainan *matching card* terhadap konsentrasi anak usia 5–6 tahun masih terbatas. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal lambang dan konsep bilangan, namun penelitian tersebut hanya berfokus pada aspek kognitif saja (Amelia, 2017). Sementara itu, penelitian lain menunjukkan bahwa *Make A Match* juga dapat meningkatkan perilaku sosial anak usia 5–6 tahun (Hasibuan, 2020).

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan *matching card* terhadap konsentrasi anak usia 5–6 tahun di TK Al Ulya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

2. Metode

Metode harus disusun sebagai berikut:

2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen menggunakan *pretest-posttest control group design*. Desain tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan *matching card* terhadap kemampuan konsentrasi anak usia 5–6 tahun melalui perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum perlakuan dilaksanakan, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal konsentrasi anak. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa permainan *matching card*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran seperti biasa tanpa perlakuan khusus. Setelah perlakuan selesai diberikan, kedua kelompok kemudian mengikuti posttest untuk mengetahui perubahan kemampuan konsentrasi anak.

2.2 Pengaturan dan Sampel

Penelitian ini dilaksanakan pada awal semester genap tahun ajaran 2025/2026 di salah satu TK di wilayah Bandar Lampung. Populasi penelitian mencakup seluruh anak kelompok B usia 5–6 tahun yang berjumlah 29 anak. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Sampel penelitian dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang berasal dari kelas B1 dan B2. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah anak usia 5–6 tahun yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, sedangkan kriteria eksklusi meliputi anak yang tidak mengikuti seluruh rangkaian penelitian hingga selesai.

2.3 Intervensi (berlaku untuk studi eksperimental)

Intervensi dalam penelitian ini berupa penerapan permainan *matching card* pada kelompok eksperimen. Kegiatan dilakukan dengan mencocokkan pasangan kartu bergambar yang sama untuk membantu meningkatkan fokus, perhatian, dan daya ingat anak. Pelaksanaan permainan dilakukan selama kegiatan pembelajaran dengan bimbingan guru dan peneliti. Adapun kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan khusus dan tetap mengikuti proses pembelajaran seperti biasanya.

2.4 Pengukuran dan pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif dengan cara mengamati secara langsung kemampuan konsentrasi anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi berbentuk checklist yang disusun berdasarkan indikator konsentrasi anak. Penilaian perkembangan anak dibedakan ke dalam empat kategori, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Aspek yang diamati meliputi kemampuan anak dalam memperhatikan instruksi, mempertahankan perhatian, menyelesaikan tugas, keterlibatan dalam kegiatan, serta minat anak selama pembelajaran. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa sebagian besar item dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar daripada r tabel. Selain itu, hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha memperoleh nilai 0,882 sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

2.5 Analisis data

Data penelitian dianalisis menggunakan bantuan program statistik. Tahap analisis dimulai dengan uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan data memenuhi syarat pengujian hipotesis. Setelah data dinyatakan normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test*. Uji tersebut digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan konsentrasi anak antara kelompok eksperimen yang diberikan permainan *matching card* dan kelompok kontrol yang tidak memperoleh perlakuan.

2.6 Dapat dipercaya/ketelitian (berlaku untuk penelitian kualitatif)

Bagian ini tidak digunakan karena penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif, sehingga tidak memerlukan uji keabsahan data kualitatif seperti kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas

2.7 Pertimbangan etika

Penelitian ini dilaksanakan dengan memperhatikan aspek etika penelitian. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada pihak sekolah serta memperoleh persetujuan dari guru dan orang tua anak. Seluruh data yang diperoleh dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Penelitian juga dilakukan tanpa memberikan perlakuan yang dapat merugikan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada awal semester genap tahun ajaran 2025/2026 di salah satu taman kanak-kanak di wilayah Bandar Lampung. Populasi penelitian meliputi seluruh anak usia 5–6 tahun pada kelas B1 dan B2 dengan jumlah keseluruhan 29 anak. Teknik penentuan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel penelitian terdiri atas 15 anak pada kelompok eksperimen dan 14 anak pada kelompok kontrol.

Uji *Independent Samples t-test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang tidak berpasangan, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dalam penelitian ini, uji t digunakan untuk membandingkan hasil posttest pada kedua kelompok tersebut.

Tabel 1. Rata- Rata

<i>Group Statistics</i>				
	N	Mean	Std.Deviation	Std.Error Mean
<i>Posttest kontrol</i>	14	42,00	1,754	469
Postests eksperimen	15	48,60	4,22	1,090

Sumber: Data Penelitian Tahun 2026

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples t-test*, diperoleh nilai rata-rata (mean) posttest kelas kontrol sebesar 42,00 dengan jumlah 14 siswa, sedangkan kelas eksperimen sebesar 48,60 dengan jumlah 15 siswa. Secara deskriptif, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

<i>Independent Samples Test</i>									
	F	Sig	t	df	sig.(2tailed)	Mean Difference	std Error Difference	Confidence Lower	Upper
<i>Equal Variances</i>	3,538	,071	-5,423	27	,000	-6,600	1,217	-9,097	-4,103
<i>Equal Variances Not assumes</i>		-5,561	18,958	,000		-6,600	1,187	-9,084	-4,116

Sumber: Data Penelitian Tahun 2026

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples Test*, diperoleh nilai signifikansi *Levene's Test* sebesar $0,071 > 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen. Hasil uji t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh permainan *matching card* terhadap konsentrasi anak usia 5–6 tahun.

4. Pembahasan

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa permainan *matching card* memberikan pengaruh terhadap konsentrasi belajar anak usia 5–6 tahun. Pengaruh tersebut terlihat dari perubahan perilaku anak selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dianalisis berdasarkan beberapa dimensi konsentrasi, yaitu aspek kognitif, afektif, psikomotorik, perasaan senang, keterlibatan, perhatian, dan ketertarikan anak. Permainan *matching card* merupakan kegiatan mencocokkan kartu yang dilakukan anak untuk menemukan pasangan gambar sesuai konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, permainan *matching card* dapat dijadikan sebagai salah satu permainan edukatif yang efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini (Suprpta, 2020).

Pada dimensi kognitif, terlihat adanya peningkatan kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan dan memahami aturan permainan. Anak juga mampu mencocokkan serta mengelompokkan gambar sesuai arahan guru selama kegiatan berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak tidak hanya mampu memusatkan perhatian, tetapi juga dapat mengolah informasi yang diterima selama pembelajaran. Kemampuan tersebut menjadi tanda bahwa proses berpikir anak berkembang melalui aktivitas bermain yang dilakukan secara langsung. Dengan demikian, permainan *matching card* dapat membantu perkembangan kemampuan berpikir dan daya ingat anak.

Kondisi tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mulai mampu memahami sesuatu melalui bahasa, simbol, dan lambang yang ada di lingkungan sekitarnya. Anak juga memahami lingkungan melalui fungsi simbolik dengan pola pikir yang masih bersifat intuitif. Oleh sebab itu, permainan *matching card* sesuai dengan karakteristik perkembangan anak karena kegiatan mencocokkan kartu membantu anak mengenali gambar dan memahami hubungan antarobjek secara langsung (Saputra et al., 2023). Melalui aktivitas tersebut, anak dapat belajar secara konkret sesuai tahap perkembangannya.

Selain itu, teori belajar Jerome Bruner menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila anak memahami konsep dan struktur materi secara aktif. Materi yang tersusun secara sistematis lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak selama pembelajaran berlangsung. Keterlibatan aktif anak dalam permainan membantu mereka menemukan pola dan membangun pengetahuan secara mandiri (Iswara et al., n.d.). Bruner juga menjelaskan bahwa proses belajar berlangsung melalui tahap enaktif dan ikonik yang berkaitan dengan tindakan dan simbol visual. Pada tahap ikonik, anak memahami sesuatu melalui gambar atau simbol visual seperti yang terdapat pada permainan *matching card* (Tohari & Rahman, 2024).

Pada tahap praoperasional yang terjadi pada usia 2–7 tahun, perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan terutama dalam kemampuan berpikir simbolik dan representatif. Meskipun anak mulai mampu membentuk konsep dan menunjukkan kemampuan bernalar sederhana, proses berpikir pada tahap ini masih terbatas. Kemampuan konsentrasi anak juga belum berkembang secara stabil karena perhatian anak mudah teralihkan oleh lingkungan sekitar. Sifat egosentris dan keterbatasan dalam penalaran logis menyebabkan anak lebih mudah terdistraksi oleh berbagai rangsangan yang ada (Istiqomah, 2021). Pemikiran anak usia 4–7 tahun berkembang secara bertahap menuju kemampuan konseptual yang lebih matang walaupun kemampuan penalaran logisnya belum berkembang secara konsisten (Fatmawati, n.d.) Pada dimensi psikomotorik, anak mampu menggerakkan anggota tubuh sesuai instruksi guru selama kegiatan berlangsung. Anak juga dapat menunjukkan ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang sesuai dengan arahan yang diberikan. Selain itu, anak

mampu menyelesaikan tugas pembelajaran seperti menulis, menyalin, dan mengerjakan aktivitas dengan baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa konsentrasi anak juga tercermin melalui keterlibatan fisik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, aktivitas bermain membantu anak lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada dimensi perasaan senang, anak terlihat antusias dan menikmati kegiatan pembelajaran melalui permainan *matching card*. Anak mengikuti kegiatan tanpa merasa terpaksa sehingga suasana belajar menjadi lebih nyaman dan menyenangkan. Kondisi tersebut membuat anak lebih mudah memusatkan perhatian selama kegiatan berlangsung. Anak juga terlihat lebih bersemangat dan tidak cepat merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, suasana belajar yang menyenangkan dapat membantu meningkatkan konsentrasi anak.

Pada dimensi keterlibatan, anak mampu berpartisipasi aktif baik dalam kegiatan individu maupun kelompok. Anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga ikut terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran. Keaktifan tersebut membantu terbentuknya konsentrasi selama proses belajar berlangsung. Anak terlihat lebih aktif dalam mengikuti permainan serta berinteraksi dengan teman dan guru selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, keterlibatan anak dalam pembelajaran membantu meningkatkan fokus dan perhatian anak.

Pada dimensi perhatian dan konsentrasi, anak mampu memusatkan perhatian pada kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Anak juga tetap fokus meskipun terdapat gangguan di lingkungan sekitarnya selama kegiatan berlangsung. Selain itu, anak mampu mengikuti kegiatan hingga selesai tanpa kehilangan perhatian. Dimensi ini menjadi aspek yang paling dominan dalam penelitian karena permainan *matching card* menuntut anak untuk terus fokus dalam mengingat posisi kartu dan menemukan pasangan yang sesuai. Oleh sebab itu, dimensi perhatian memberikan kontribusi paling besar dibandingkan dimensi lainnya.

Pada dimensi ketertarikan, anak menunjukkan minat yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran yang diberikan guru. Ketertarikan tersebut membuat anak lebih fokus dan aktif selama mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Anak juga menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap permainan yang dilakukan bersama teman-temannya. Minat belajar yang muncul pada diri anak membantu mereka lebih mudah berkonsentrasi selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, ketertarikan anak menjadi salah satu faktor penting yang mendukung konsentrasi belajar.

Jika dibandingkan antar dimensi, perhatian dan konsentrasi menjadi aspek yang paling dominan dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak. Dimensi kognitif berada pada posisi berikutnya karena berkaitan dengan proses berpikir seperti mengingat dan mencocokkan gambar. Sementara itu, dimensi afektif seperti perasaan senang dan ketertarikan berperan sebagai faktor pendukung agar anak tetap fokus selama pembelajaran. Adapun dimensi psikomotorik memberikan kontribusi yang lebih kecil karena lebih berkaitan dengan aktivitas fisik anak selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, seluruh dimensi saling berkaitan, namun perhatian menjadi pusat utama yang memengaruhi dimensi lainnya.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan anak. Penelitian yang dilakukan oleh (Fatimah, 2021).menunjukkan bahwa permainan *matching card* efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial emosional anak. Penelitian lain oleh (Tsana et al., 2022) juga menunjukkan bahwa permainan *matching card* mampu meningkatkan konsentrasi belajar anak. Dalam proses pembelajaran tersebut, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu anak membangun interaksi sosial selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, permainan *matching card* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui aktivitas bermain memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak. Penggunaan permainan *matching card* yang menarik dapat meningkatkan minat belajar anak dan membuat anak lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Permainan ini juga mendorong keterlibatan langsung anak dalam setiap kegiatan yang dilakukan di kelas. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak dapat belajar tanpa merasa tertekan dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret serta bermakna. Dengan demikian, permainan *matching card* dapat membantu meningkatkan konsentrasi sekaligus mendukung perkembangan anak secara optimal. Hasil analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa dimensi perhatian merupakan aspek yang paling dominan dalam meningkatkan konsentrasi anak. Hal ini diperkuat oleh hasil perbandingan nilai pretest dan posttest yang menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator konsentrasi. Peningkatan tersebut terutama terlihat pada kemampuan memusatkan perhatian dan tidak mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar. Anak mampu tetap fokus selama kegiatan berlangsung serta dapat menyelesaikan tugas hingga selesai dengan baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permainan *matching card* memberikan pengaruh terbesar terhadap dimensi perhatian sebagai inti dari konsentrasi belajar.

Cara belajar anak melalui permainan *matching card* termasuk pembelajaran aktif berbasis pengalaman atau *learning by doing*. Melalui permainan kreatif, anak dapat mengembangkan sekaligus mengintegrasikan berbagai kemampuan yang dimiliki. Anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui eksplorasi terhadap objek dan pengalaman di sekitarnya sehingga mampu membangun pengetahuan secara mandiri. Kegiatan ini membuat anak tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif membentuk pemahamannya sendiri selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena anak terlibat langsung dalam setiap kegiatan (Holis, 2016).

Kelebihan penelitian ini terlihat dari meningkatnya konsentrasi belajar anak setelah penggunaan permainan *matching card* pada kelas eksperimen. Anak menjadi lebih fokus, aktif, dan tertarik selama pembelajaran berlangsung dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Hasil penelitian juga diperkuat melalui perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan perbedaan hasil belajar anak. Selain itu, permainan ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang masih berada pada tahap bermain sehingga mudah diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan dan interaktif sehingga anak tidak mudah merasa bosan selama kegiatan berlangsung.

Namun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penggunaan lembar observasi masih berpotensi menimbulkan subjektivitas dalam penilaian yang dilakukan peneliti. Waktu penelitian yang relatif singkat menyebabkan hasil penelitian hanya menggambarkan kondisi dalam jangka

pendek. Selain itu, faktor eksternal seperti kondisi kelas dan emosi anak belum sepenuhnya dapat dikendalikan selama penelitian berlangsung. Penelitian ini juga hanya dilakukan pada satu lembaga sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Meskipun demikian, hasil penelitian tetap menunjukkan bahwa permainan *matching card* lebih efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak dibandingkan pembelajaran biasa.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa permainan *matching card* memberikan pengaruh terhadap konsentrasi anak usia 5–6 tahun. Hal tersebut terlihat dari adanya perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan pembelajaran. 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 adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok penelitian tersebut. Dengan demikian, permainan *matching card* dinyatakan berpengaruh dalam meningkatkan konsentrasi anak usia 5–6 tahun karena mampu membantu anak memusatkan perhatian dan membuat anak lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

6. Ucapan Terimakasih

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Swt. atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Peneliti juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan selama proses penyusunan penelitian ini. Selain itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan anak-anak di TK yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan kesempatan kepada peneliti dalam melaksanakan kegiatan penelitian.

7. Referensi

- 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.
- Fatimah, E. R. (2021). *ANAK USIA DINI (Studi Komparatif Jean Piaget dan Al-Ghozali)*.
- Fatmawati. (n.d.). *Efektivitas Model Permainan Kartu Indeks (Index Card Match) Terhadap Hasil Pembelajaran Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional*. 27–39. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3616>
- 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), 1–9.
- Hikmah. (2019). Pembelajaran 2. Perkembangan dan Belajar Anak Usia Dini. *Modul 2 PPG Bagi Guru PAUD Tahun 201 9*, 41–70. https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/TKPAUD/Pembelajaran_2/Modul_Bahan_Belajar_P3K-TK_2021 - Pembelajaran 2.pdf
- Holis, A. (2016). *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*. 23–37.

- Ichsan, I. (2018). Mempertimbangkan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran PAI. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(1). <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v1i1.8965>
- Isjoni. (2017). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Alfabeta.
- Istiqomah, N. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- 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.
- Lestarinigrum, A. (2017). Buku Perencanaan Pembelajaran Aud. In *Adjie Media Nusantara*.
- Munisah, E. (2020). *Proses Pembelajaran Anak Usia Dini*. 3(1), 1–15. <http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056><https://academic.oup.com/bioinformatics/article-abstract/34/13/2201/4852827><https://semisupervised-3254828305/semisupervised.ppt><http://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005><http://dx.doi.org/10.10>
- Ramadhani, P. S. (2019). Pentingnya Sarapan Pagi Dalam Menunjang Konsentrasi Belajar Siswa Di Sekolah. *Jurnal Tata Kelola Pendidikan*, 2(2), 139–142. <https://doi.org/10.17509/jtkp.v2i2.37507>
- 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.
- Sidik, F. (2020). Actualization of the Jean Piaget Cognitive Development Theory in Learning. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(6), 1106–1111. <https://doi.org/10.33578/pjr.v4i6.8055>
- 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.
- 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. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/9782/4381/>
- 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.
- Zein, N. (2019). Perancangan Game Matching Card Untuk Meningkatkan Memori Otak Pada Anak. *Melek IT*, 5(2), 35–39.