Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
P-ISSN 2622-0849 E-ISSN 2654-6051
Website: https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/tunascendekia
DOI: https://doi.org/10.24256/cendekia.v9i2.12531
Vol. 9, No. 2, 2026, pp. 1933–1945

Strategi Guru dalam Memfasilitasi Konsentrasi dan Daya Ingat Anak melalui Permainan Sorting dan Matching

Aris Setianingsih[1], Solikin[2]
[1,2] Institut Agama Islam Khozinatul Ulum, Blora, Indonesia

Abstrak

Kemampuan konsentrasi dan daya ingat merupakan fondasi penting bagi kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan formal. Anak usia 5-6 tahun berada pada masa peka perkembangan kognitif, sehingga stimulasi yang tepat sangat diperlukan agar potensi optimal dapat tercapai. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam merancang aktivitas pembelajaran yang efektif untuk mengoptimalkan kedua kemampuan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi guru dalam memfasilitasi konsentrasi dan daya ingat anak usia 5-6 tahun melalui permainan *sorting* dan *matching*, serta mendeskripsikan implementasi dan dampaknya terhadap perkembangan kognitif anak. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Partisipan penelitian adalah guru kelas dan kepala sekolah TK Pertiwi Sambiroto, Blora, dengan jumlah siswa 14 anak. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Mile dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan strategi yang terintegrasi dalam permainan *sorting* dan *matching*, meliputi: (1) strategi persiapan dan pengkondisian pembelajaran melalui pemilihan media konkret yang menarik serta penataan lingkungan belajar yang kondusif; (2) strategi implementasi yang mencakup pemberian instruksi jelas dan bertahap, variasi permainan, *scaffolding* bagi anak yang mengalami kesulitan, serta penciptaan suasana menyenangkan; dan (3) strategi penguatan dan evaluasi melalui *review*, pujian, dan pencatatan perkembangan anak. Temuan utama mengindikasikan bahwa permainan *sorting* dan *matching* efektif dalam meningkatkan durasi fokus anak dari rata-rata 5 menit menjadi 12 menit, kemampuan mengelompokkan objek berdasarkan atribut, serta ketepatan anak dalam mengingat kembali informasi yang telah diberikan. Dari 14 anak, sebanyak 11 anak mampu mengingat prosedur permainan pada pertemuan berikutnya, yang menunjukkan peningkatan daya ingat. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis bermain di pendidikan anak usia dini serta memberikan implikasi praktis bagi guru dalam merancang aktivitas yang mengoptimalkan fungsi kognitif anak secara menyenangkan dan bermakna. Temuan ini juga relevan bagi pengambil kebijakan dalam mengembangkan kurikulum PAUD yang lebih berorientasi pada pengembangan fungsi kognitif dasar melalui pendekatan bermain yang terstruktur dan adaptif terhadap karakteristik individual anak.

Kata Kunci: strategi guru; konsentrasi; daya ingat; sorting; matching; anak usia dini

Abstract

Concentration and memory skills form a crucial foundation for children's readiness to enter formal education. Children aged 5–6 are in a sensitive period for cognitive development; therefore, appropriate stimulation is essential to achieve their full potential. However, the reality in the field reveals that many teachers struggle to design effective learning activities to optimize these two skills. This study aims to analyze teacher strategies for facilitating concentration and memory in 5-6-year-old children through sorting and matching games, as well as to describe the implementation and its impact on the children's cognitive development. A qualitative approach with a case study design was employed. The participants included the class teacher and the principal of TK Pertiwi Sambiroto, Blora, involving a group of 14 students. Data were collected through participant observation, in-depth interviews, and document analysis. Data analysis utilized the Miles and Huberman model, comprising data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was verified through source and method triangulation. The results indicate that teachers implemented strategies integrated into sorting and matching games, including: (1) preparation and conditioning strategies, such as selecting engaging concrete media and arranging a conducive learning environment; (2) implementation strategies, covering clear and step-by-step instructions, game variations, scaffolding for children facing difficulties, and the creation of a fun atmosphere; and (3) reinforcement and evaluation strategies involving reviews, praise, and the documentation of children's progress. Key findings indicate that sorting and matching games were effective in increasing children's focus duration from an average of 5 minutes to 12 minutes, as well as improving their ability to categorize objects based on attributes and their accuracy in recalling previously provided information. Out of the 14 children, 10 were able to recall game procedures during the subsequent session, demonstrating improved memory. This study contributes to the development of play-based learning theory in early childhood education and offers practical implications for teachers in designing activities that optimize children's cognitive functions in an enjoyable and meaningful way. These findings are also relevant for policymakers in developing early childhood education curricula that are more oriented toward the development of basic cognitive functions through a structured play-based approach that adapts to the individual characteristics of children.

Keywords: *teacher strategies; concentration; memory; sorting; matching; early childhood*

Corresponding Author
Aris Setianingsih, Institut Agama Islam Khozinatul Ulum, Blora, Indonesia
Email: arissetianingsih@iaiku.ac.id

Article Information
Received: 17 August 2026
Accepted: 19 September 2026
Published: 17 October 2026

© 2026 Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. This article is published under the Creative Commons. Attribution–ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi utama bagi perkembangan seluruh aspek kehidupan manusia. Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, yang sering disebut sebagai *golden age* atau masa keemasan. Periode emas ini hanya terjadi satu kali dalam rentang kehidupan manusia, sehingga pemanfaatannya secara optimal menjadi kunci keberhasilan pendidikan di jenjang selanjutnya (Husna, 2026). Anak usia dini, khususnya pada rentang 5-6 tahun, berada pada tahap transisi penting menuju pendidikan dasar, di mana kemampuan kognitif, sosial-emosional, dan motorik berkembang secara signifikan (Qomariah & Irfan Masrur, 2025).

Salah satu aspek kognitif yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia 5-6 tahun adalah konsentrasi dan daya ingat (Nadia Ariqah et al., 2025). Konsentrasi, atau kemampuan untuk memfokuskan perhatian pada suatu aktivitas dalam jangka waktu tertentu, menjadi prasyarat bagi anak untuk dapat mengikuti proses pembelajaran dengan efektif. Sementara itu, daya ingat berperan dalam menyimpan, memproses, dan memanggil kembali informasi yang telah diperoleh, yang menjadi dasar bagi pembangunan pengetahuan dan keterampilan baru (Habiburrahman et al., 2025). Kedua kemampuan ini saling terkait erat; anak yang memiliki konsentrasi baik cenderung lebih mudah menyerap dan mengingat informasi, sementara anak dengan daya ingat yang kuat akan lebih mudah mempertahankan fokus karena materi yang dipelajari terasa lebih bermakna(Lestari & Astriani, 2025).

Perkembangan terkini dalam penelitian pendidikan anak usia dini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang berbasis bermain (*play-based learning*) merupakan metode paling efektif untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak (Amanda & Wahyuningsih, 2025). Bermain bukan sekadar kegiatan rekreasi, melainkan wahana belajar yang alami dan menyenangkan bagi anak (Nunik Hidayati et al., 2024). Melalui bermain, anak dapat mengeksplorasi lingkungan, bereksperimen, memecahkan masalah, dan mengembangkan berbagai keterampilan secara holistik. Dalam konteks ini, permainan *sorting* (pengelompokan) dan *matching* (pemasangan) muncul sebagai aktivitas yang potensial untuk mengasah konsentrasi dan daya ingat anak (Riana, 2025).

Permainan *sorting* mengharuskan anak untuk mengamati, membandingkan, dan mengelompokkan objek berdasarkan atribut tertentu seperti warna, bentuk, ukuran, atau kategori (Talitha Widad Sabrina Darmaji, M.Hery Yuli Setiawan, 2026). Aktivitas ini menuntut anak untuk memfokuskan perhatian secara intensif pada karakteristik objek, sehingga melatih konsentrasi secara alami. Sementara itu, permainan *matching* melibatkan anak dalam mencari pasangan atau menghubungkan objek yang memiliki kesamaan atau hubungan tertentu (Mahyuddin et al., 2026). Proses mencocokkan ini merangsang daya ingat anak karena mereka harus mengingat posisi, karakteristik, atau hubungan antar objek.

Kajian literatur yang ada telah banyak membahas tentang pentingnya stimulasi kognitif pada anak usia dini. Penelitian oleh (Haryanti & Anggraini, 2026) menunjukkan bahwa permainan *Counting Ball Sorting* efektif meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun dengan efek yang sangat besar (*Cohen's d* = 3.79). Penelitian lain oleh (Sulistiani, W., & Rahmawati, 2025) mengungkapkan bahwa permainan *Maze Adventure* mampu merangsang daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan berpikir logis anak. (Aristawidya & Santoso Agus, 2025)juga menemukan bahwa permainan *matching* berbasis warna dan buah-buahan dapat meningkatkan kemampuan klasifikasi, diskriminasi visual, dan konsentrasi anak. Selain itu, penelitian tentang model *Make A Match* menunjukkan bahwa permainan mencari pasangan kartu dapat meningkatkan aktivitas dan perkembangan kognitif anak secara signifikan (Pertiwi et al., 2019).

Berbagai penelitian telah mengkaji efektivitas permainan dalam konteks pendidikan anak usia dini, masih terdapat kesenjangan yang perlu diisi. Pertama, sebagian besar penelitian lebih berfokus pada aspek kognitif tertentu seperti kemampuan berhitung atau pengenalan huruf, sementara kajian tentang bagaimana permainan *sorting* dan *matching* secara spesifik memfasilitasi konsentrasi dan daya

ingat sebagai dua keterampilan yang saling terkait masih terbatas. Kedua, penelitian yang ada umumnya dilakukan dalam setting eksperimental atau terstruktur, sehingga belum banyak yang mengeksplorasi secara mendalam strategi yang digunakan guru dalam mengimplementasikan permainan tersebut di kelas nyata dengan segala kompleksitasnya. Ketiga, aspek kontekstual seperti kondisi sekolah, jumlah siswa, dan karakteristik guru yang berbeda dapat mempengaruhi efektivitas implementasi, sehingga diperlukan penelitian yang menggali praktik nyata di lapangan (Friliansia, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi guru dalam memfasilitasi konsentrasi dan daya ingat anak usia 5-6 tahun melalui permainan *sorting* dan *matching* di TK Pertiwi Sambiroto Blora. Tujuan utama penelitian adalah: menganalisis strategi yang digunakan guru dalam mengimplementasikan permainan *sorting* dan *matching* untuk memfasilitasi konsentrasi dan daya ingat anak, mendeskripsikan proses implementasi strategi tersebut dalam kegiatan pembelajaran, dan mengidentifikasi dampak strategi terhadap perkembangan konsentrasi dan daya ingat anak.

Strategi guru dalam konteks alami kelas dengan jumlah siswa 14 anak di TK Pertiwi Sambiroto, Blora. Penelitian ini tidak hanya mengkaji efektivitas permainan, tetapi juga menggali proses berpikir guru, adaptasi strategi, dan dinamika interaksi di kelas yang mempengaruhi keberhasilan implementasi. Kontribusi yang diharapkan dari penelitian ini memperkaya khazanah teori tentang strategi pembelajaran berbasis bermain di PAUD, khususnya dalam konteks pengembangan konsentrasi dan daya ingat, memberikan panduan praktis bagi guru dalam merancang dan mengimplementasikan permainan *sorting* dan *matching* yang efektif, serta menjadi masukan bagi pembuat kebijakan dalam mengembangkan kurikulum PAUD yang lebih berorientasi pada pengembangan fungsi kognitif dasar melalui aktivitas bermain yang bermakna.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus (Poltak & Widjaja, 2024). Pendekatan kualitatif dipilih karena untuk memahami secara mendalam dan holistik tentang strategi guru dalam memfasilitasi konsentrasi dan daya ingat anak melalui permainan *sorting* dan *matching* (Agustina, 2024). Desain studi kasus dipilih karena penelitian ini berfokus pada eksplorasi fenomena dalam konteks alami yang spesifik, yaitu di TK Pertiwi Sambiroto, Blora, dengan melibatkan partisipan yang terbatas namun kaya informasi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menangkap kompleksitas interaksi antara guru, anak, dan lingkungan pembelajaran serta menggali makna yang terkandung dalam praktik pengajaran sehari-hari.

Penelitian dilaksanakan di TK Pertiwi Sambiroto, yang berlokasi di Desa Sambiroto, Kecamatan Kunduran, Kabupaten Blora, Jawa Tengah. Sekolah ini merupakan lembaga PAUD swasta yang telah berdiri sejak tanggal 15 April 1999 dan terakreditasi B. Setting penelitian dipilih karena sekolah ini memiliki karakteristik yang representatif untuk menggali strategi guru dalam konteks PAUD di pedesaan, dengan jumlah siswa yang ideal untuk observasi mendalam yaitu 14 anak. Selain itu, ketersediaan akses dan kesediaan pihak sekolah untuk berpartisipasi dalam penelitian menjadi pertimbangan penting.

Partisipan penelitian sendiri yakni guru kelas yang bertanggung jawab atas pembelajaran anak usia 5-6 tahun, yaitu Siti Umiati, serta kepala sekolah, Wahyu Purwani. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposif dengan kriteria guru yang memiliki pengalaman mengajar minimal 3 tahun di kelompok usia 5-6 tahun, guru yang secara rutin menggunakan permainan *sorting* dan *matching* dalam pembelajarannya, dan kepala sekolah yang memiliki pengetahuan tentang kebijakan dan praktik pembelajaran di sekolah. Jumlah siswa dalam kelas observasi adalah 14 anak, terdiri dari 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Prosedur pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling* karena jumlah populasi terbatas dan seluruh siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang diamati (Afnita et al., 2023).

Pertimbangan etis menjadi prioritas dalam penelitian ini. Peneliti memperoleh izin tertulis dari kepala sekolah dan orang tua/wali murid melalui prosedur *informed consent* yang menjelaskan tujuan penelitian, prosedur pengumpulan data, jaminan kerahasiaan, dan hak partisipan untuk mengundurkan diri sewaktu-waktu. Identitas partisipan dilindungi dengan menggunakan kode atau nama samaran dalam laporan penelitian (Anshori & Effendi, 2026). Data yang dikumpulkan disimpan dengan aman dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama (Senja, 2022). Pertama, observasi partisipatif yang dilakukan selama 4 minggu dengan frekuensi 2 kali per minggu. Observasi difokuskan pada implementasi permainan *sorting* dan *matching* dalam pembelajaran sehari-hari, meliputi: persiapan dan pengkondisian kelas, instruksi yang diberikan guru, respons anak terhadap permainan, interaksi guru-anak, dan strategi adaptasi yang dilakukan guru. Peneliti menggunakan lembar observasi terstruktur yang dikembangkan berdasarkan indikator konsentrasi (durasi fokus, ketahanan terhadap distraksi, dan keterlibatan aktif) dan indikator daya ingat (kemampuan mengingat instruksi, ketepatan mencocokkan objek, dan kemampuan mengulang aktivitas). Kedua, wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan guru kelas dan kepala sekolah. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan panduan yang mencakup: pemahaman guru tentang konsep konsentrasi dan daya ingat, alasan pemilihan permainan *sorting* dan *matching*, strategi yang diterapkan, tantangan yang dihadapi, dan persepsi tentang dampak permainan terhadap anak. Wawancara berlangsung selama 45-60 menit per sesi dan dilakukan sebanyak 3 kali untuk guru dan 1 kali untuk kepala sekolah. Ketiga, analisis dokumentasi yang mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), catatan perkembangan anak, dan portofolio hasil karya anak. Dokumentasi ini memberikan data tambahan tentang perencanaan dan penilaian pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data dikembangkan dengan mengacu pada teori-teori relevan tentang konsentrasi, daya ingat, dan permainan edukatif. Untuk menjamin keabsahan data (*trustworthiness*), penelitian ini menerapkan beberapa strategi. Kredibilitas data diperoleh melalui triangulasi sumber (membandingkan data dari guru, kepala sekolah, dan observasi) dan triangulasi metode (menggabungkan observasi, wawancara, dan dokumentasi) (Vera Nurfajriani et al., 2024). Selain itu, dilakukan *member checking* dengan mengkonfirmasikan temuan awal kepada partisipan untuk memastikan akurasi interpretasi. Transferabilitas diupayakan dengan memberikan deskripsi yang kaya dan mendetail tentang konteks penelitian agar pembaca dapat menilai sejauh mana temuan dapat diaplikasikan dalam setting yang serupa. Dependabilitas dan konfirmabilitas dipastikan melalui audit jejak yang dilakukan oleh supervisor atau peneliti lain untuk menelusuri proses pengambilan keputusan dan interpretasi data.

Teknik analisis data mengikuti model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga alur kegiatan reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan (Qomaruddin & Halimah Sa'diyah, 2024). Reduksi data dilakukan melalui proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi data mentah dari catatan lapangan, transkrip wawancara, dan dokumen. Data yang tidak relevan dengan fokus penelitian disisihkan, sementara data penting diorganisasikan ke dalam kategori-kategori tematik awal. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif, matriks, dan bagan yang memudahkan pemahaman tentang pola-pola strategi guru dan respons anak (Zamsiswaya, 2026). Peneliti menyusun kronologi implementasi permainan dan memetakan hubungan antara strategi guru dan dampaknya terhadap konsentrasi serta daya ingat anak. Penarikan kesimpulan dilakukan secara iteratif, dengan terus-menerus memverifikasi temuan melalui data baru hingga mencapai titik jenuh (*saturation*).

3. Hasil

Strategi guru dalam memfasilitasi konsentrasi dan daya ingat anak usia 5-6 tahun melalui permainan *sorting* dan *matching* di TK Pertiwi Sambiroto, Blora. Berdasarkan analisis data dari

observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan tiga tema utama yang saling terkait: (1) strategi persiapan dan pengkondisian pembelajaran; (2) strategi implementasi permainan *sorting* dan *matching*; dan (3) strategi penguatan dan evaluasi.

3.1 Strategi Persiapan dan Pengkondisian Pembelajaran

Guru di TK Pertiwi Sambiroto menunjukkan kesadaran tinggi bahwa keberhasilan permainan *sorting* dan *matching* sangat ditentukan oleh kesiapan lingkungan dan mental anak sebelum aktivitas dimulai. Oleh karena itu, strategi persiapan tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga psikopedagogis. Guru secara sengaja memilih media permainan yang bersifat konkret dan dekat dengan dunia anak, seperti kartu bergambar hewan, buah-buahan, warna-warna cerah, serta benda-benda sekitar seperti kancing, manik-manik, dan balok warna. Pemilihan ini didasarkan pada prinsip pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), di mana anak lebih mudah memproses informasi yang terkait dengan pengalaman keseharian anak (Lenita Rahmawati, Noor Lailin Nisfah, Hikmah Baroh Anisa, 2025). Selain itu, guru juga memastikan bahwa media yang digunakan aman, menarik secara visual, dan memiliki tingkat kesulitan yang bertahap, sehingga tidak menimbulkan frustrasi atau kebosanan pada anak.

Dalam aspek pengkondisian lingkungan, guru menata ruang kelas dengan formasi setengah lingkaran yang memudahkan setiap anak memiliki jarak pandang yang sama terhadap guru dan media permainan. Pengaturan ini bertujuan untuk mengurangi hambatan visual dan auditori, serta meningkatkan keterlibatan anak secara merata. Guru juga memastikan area permainan bebas dari gangguan seperti mainan lain yang tidak terpakai, suara bising dari luar, atau pencahayaan yang terlalu redup. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 14 anak, sebanyak 11 anak menunjukkan respons positif terhadap pengaturan lingkungan ini, yang terlihat dari sikap duduk tenang, kontak mata yang terjaga, dan kesiapan mendengarkan arahan guru. Hal ini mengindikasikan bahwa pengondisian awal yang matang berkontribusi signifikan terhadap terbangunnya konsentrasi anak sejak awal sesi pembelajaran (Larasati & Sumanto, 2026).

Lebih lanjut, guru juga melakukan pendekatan personal sebelum permainan dimulai, seperti menyapa setiap anak, menanyakan kabar, dan memastikan tidak ada anak yang dalam kondisi lelah atau tidak nyaman (Yulianti & Ramadani, 2025). Pendekatan ini penting karena kondisi emosional anak sangat memengaruhi kapasitas mereka untuk berkonsentrasi. Guru juga memberikan penjelasan singkat tentang tujuan permainan dengan bahasa yang sederhana dan penuh semangat, sehingga anak merasa diajak bukan sekadar diperintah. Dengan demikian, strategi persiapan dan pengkondisian tidak hanya berfungsi sebagai pembukaan aktivitas, tetapi juga sebagai fondasi psikologis yang membangun rasa aman, antusiasme, dan keterbukaan anak terhadap proses belajar yang akan berlangsung.

3.2 Strategi Implementasi Permainan Sorting dan Matching

Pada tahap implementasi, guru menerapkan pendekatan bertahap yang dimulai dari pemberian instruksi yang jelas, sederhana, dan disertai demonstrasi langsung. Guru tidak hanya berbicara, tetapi juga memperagakan cara mengelompokkan benda berdasarkan warna atau mencocokkan gambar dengan pasangannya. Demonstrasi ini sangat penting bagi anak usia dini yang masih berada dalam tahap operasional konkret, di mana anak belajar melalui pengalaman langsung dan pengamatan visual. Untuk memastikan pemahaman yang merata, guru mengulangi instruksi sebanyak dua hingga tiga kali dengan variasi intonasi dan ekspresi wajah yang menarik. Hasil observasi menunjukkan bahwa 11 dari 14 anak mampu memahami instruksi setelah pengulangan kedua, yang menandakan bahwa strategi repetisi yang disertai demonstrasi efektif dalam menjembatani pemahaman anak yang beragam.

Selain itu, guru juga mengkombinasikan variasi permainan secara dinamis, baik dari sisi jenis, tingkat kesulitan, maupun durasi (Sumiani HSB et al., 2024). Aktivitas *sorting* dilakukan selama 10–15 menit, sementara *matching* berlangsung 8–12 menit, dengan jeda kecil di antaranya untuk menghindari

kelelahan kognitif. Variasi ini tidak hanya menjaga ketertarikan anak, tetapi juga melatih fleksibilitas berpikir dan kemampuan berpindah fokus secara terkendali. Guru juga menyesuaikan jenis permainan dengan kebutuhan anak; misalnya, anak laki-laki lebih sering diberikan tantangan *sorting* yang melibatkan gerakan fisik seperti memindahkan benda, sedangkan anak perempuan lebih banyak diberikan tantangan *matching* yang menuntut ketelitian visual. Pendekatan diferensiasi ini menunjukkan bahwa guru tidak menerapkan strategi yang kaku, melainkan adaptif terhadap karakteristik dan minat anak.

Selanjutnya, guru secara aktif memberikan *scaffolding* atau bantuan terstruktur kepada anak-anak yang mengalami kesulitan (Rini Handayani, Dadan Nugraha, 2025). Bentuk bantuan yang diberikan berupa pertanyaan pemandu seperti "Apa warna benda ini?" atau "Coba lihat gambar ini, kira-kira pasangannya yang mana ya?", serta petunjuk visual berupa contoh tambahan atau pengurangan jumlah objek dalam satu sesi. Dari 14 anak, tercatat 3 anak memerlukan *scaffolding* yang lebih intensif, terutama pada sesi awal, namun setelah beberapa kali pertemuan, mereka mulai menunjukkan kemandirian. Guru juga menciptakan suasana menyenangkan dengan menggunakan nada suara yang ceria, memberikan pujian spesifik seperti "Wah, hebat sekali kamu bisa mengelompokkan semua benda merah!", serta menyisipkan kompetisi sehat seperti siapa paling cepat menyelesaikan tugas. Seluruh anak (14 dari 14) menunjukkan antusiasme dan ekspresi kegembiraan, yang mengindikasikan bahwa strategi implementasi yang variatif dan menyenangkan mampu membangun iklim belajar yang positif dan produktif.

3.3 Strategi Penguatan dan Evaluasi

Guru tidak serta-merta mengakhiri sesi, melainkan memasuki tahap penguatan yang bertujuan untuk memantapkan pemahaman dan memori anak terhadap aktivitas yang telah dilakukan (Meo et al., 2026). Guru memulai dengan melakukan *review* singkat, yaitu menanyakan kembali langkah-langkah yang telah dilalui, misalnya "Tadi kita mulai dari mana ya?", "Benda apa saja yang sudah kita kelompokkan?", atau "Siapa yang ingat pasangan gambar ini?". Strategi ini tidak hanya menguji ingatan jangka pendek anak, tetapi juga melatih kemampuan mereka untuk mengorganisasikan informasi secara runtut. Dari 14 anak, sebanyak 10 anak mampu mengingat kembali prosedur permainan dengan baik pada pertemuan berikutnya, yang menunjukkan bahwa penguatan melalui *review* terbukti efektif dalam memperkuat jejak memori (*memory trace*) pada anak usia dini.

Guru juga memberikan penguatan positif dalam bentuk pujian verbal dan simbolik, seperti stempel bintang pada lembar kerja anak (Ernawati et al., 2026). Pujian yang diberikan bersifat spesifik dan deskriptif, misalnya "Kamu sangat teliti hari ini, semua kartu berhasil kamu pasangkan" atau "Konsentrasimu bagus sekali, adik bisa duduk tenang sampai selesai". Pemberian penguatan semacam ini tidak hanya meningkatkan rasa percaya diri anak, tetapi juga memotivasi mereka untuk terus berusaha dan mempertahankan performa positif. Guru juga mencatat perkembangan setiap anak secara individual dalam portofolio, yang mencakup aspek durasi konsentrasi, tingkat kemandirian, serta ketepatan dalam menyelesaikan tugas. Pencatatan ini menjadi salah satu bentuk evaluasi formatif yang membantu guru dalam merencanakan intervensi selanjutnya.

Selain itu, evaluasi dilakukan secara menyeluruh melalui pengamatan langsung terhadap respons anak saat tanya jawab dan kemampuan anak dalam mengulang aktivitas secara mandiri (Gatot Herry Djatmika, 2025). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 12 dari 14 anak mengalami peningkatan durasi konsentrasi dari rata-rata 5 menit menjadi 12 menit selama periode penelitian. Peningkatan ini mencerminkan bahwa strategi penguatan dan evaluasi yang dilakukan secara konsisten mampu mendukung perkembangan kognitif anak secara bertahap. Guru juga mencatat bahwa anak-anak yang awalnya kesulitan menunjukkan kemajuan yang berarti seiring dengan pengulangan aktivitas dan pemberian penguatan yang terus-menerus. Dengan demikian, tahap penguatan dan evaluasi bukan

hanya menjadi penutup pembelajaran, tetapi juga menjadi cermin bagi guru untuk melihat efektivitas strategi yang telah diterapkan sekaligus menjadi bahan refleksi untuk perbaikan ke depan.

3.4 Perbedaan Respons Anak Berdasarkan Karakteristik

Penelitian ini juga mengungkap adanya variasi respons anak terhadap strategi guru yang sangat dipengaruhi oleh karakteristik individual, baik dari sisi gaya belajar, kecenderungan gender, maupun temperamen (Ain et al., 2024). Anak-anak yang aktif secara verbal (11 anak) cenderung merespons instruksi dengan cepat, mampu mengulang kembali aturan permainan, dan terlibat dalam dialog interaktif dengan guru. Anak juga lebih cepat menyelesaikan tugas dan menunjukkan kemampuan mengingat yang lebih baik terhadap urutan aktivitas. Sementara itu, anak-anak yang pendiam (3 anak) membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami instruksi, namun setelah anak memahami tugas, konsentrasi mereka cenderung lebih stabil dan tahan lama. Fenomena ini menunjukkan bahwa kecepatan respons awal tidak selalu berkorelasi langsung dengan kualitas konsentrasi, melainkan ada pola kompensasi di mana anak yang tenang justru lebih intensif dalam memproses informasi secara internal.

Perbedaan respons juga terlihat pada aspek gender. Anak laki-laki (7 anak) menunjukkan ketertarikan yang lebih besar pada permainan *sorting* yang melibatkan elemen gerakan fisik, seperti memindahkan benda dari satu wadah ke wadah lain, atau mengelompokkan balok dengan cara memegang dan menyusunnya. Anak cenderung lebih antusias saat tantangan diberikan dalam bentuk perlombaan kecepatan. Sebaliknya, anak perempuan (7 anak) lebih menikmati permainan *matching* yang menuntut ketelitian visual, seperti mencocokkan gambar dengan bayangannya atau memasangkan warna yang sama pada kartu detail. Anak menunjukkan kesabaran yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas yang memerlukan pengamatan halus dan perbandingan visual (Susanto et al., 2024). Anak usia dini memiliki preferensi belajar yang beragam, dan guru perlu mengakomodasi perbedaan tersebut agar setiap anak dapat berkembang secara optimal.

Seluruh anak, baik laki-laki maupun perempuan, baik yang aktif verbal maupun yang pendiam, menunjukkan peningkatan yang nyata dalam aspek konsentrasi dan daya ingat setelah mengikuti rangkaian permainan *sorting* dan *matching* secara teratur. Guru melaporkan bahwa anak yang semula mudah teralihkan perhatiannya kini mampu bertahan lebih lama dalam menyelesaikan satu tugas, dan anak yang sebelumnya cepat lupa terhadap instruksi mulai menunjukkan kemampuan mengingat yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa strategi guru yang adaptif dan responsif terhadap perbedaan karakteristik anak tidak hanya efektif secara umum, tetapi juga inklusif dan berkeadilan (Zainuddin, 2025). Dengan demikian, pengakuan terhadap keberagaman individu anak menjadi salah satu kunci keberhasilan strategi pembelajaran yang holistik dan humanis.

4. Pembahasan

Strategi guru dalam memfasilitasi konsentrasi dan daya ingat anak usia 5-6 tahun melalui permainan *sorting* dan *matching*. Pembahasan difokuskan pada bagaimana temuan ini mengonfirmasi, memperluas, atau menantang penelitian terdahulu, serta implikasi teoretis dan praktisnya. Strategi guru di TK Pertiwi Sambiroto dalam memfasilitasi konsentrasi dan daya ingat anak usia 5-6 tahun melalui permainan *sorting* dan *matching* terdiri dari tiga tahapan terintegrasi: persiapan dan pengkondisian, implementasi permainan, serta penguatan dan evaluasi. Temuan ini secara kuat mengonfirmasi teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya peran guru sebagai fasilitator dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kognitif anak melalui interaksi sosial dan bimbingan terstruktur (Noviani et al., 2025).

Strategi persiapan yang dilakukan guru, seperti pemilihan media konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak dan penataan lingkungan belajar yang kondusif, sejalan dengan pandangan

Piaget bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dengan objek nyata (Seran et al., 2025). Media permainan yang dipilih guru-kartu bergambar, benda-benda berwarna, dan alat pengelompokan-memberikan stimulus visual dan taktil yang merangsang keterlibatan aktif anak. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Lay et al., 2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan media bertahap dalam permainan puzzle efektif meningkatkan durasi konsentrasi anak karena tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan anak.

Pada tahap implementasi, guru menerapkan strategi *scaffolding* yang sangat krusial, sebagaimana diuraikan dalam teori Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development* (ZPD). Guru memberikan bantuan berupa pertanyaan pemandu, petunjuk visual, dan contoh tambahan kepada 3 anak yang mengalami kesulitan, kemudian secara bertahap mengurangi bantuan tersebut seiring dengan meningkatnya kemandirian anak (Farhan, 2026). Sejalan dengan penelitian tentang strategi guru dalam mengintegrasikan konsep bermain di PAUD, yang menyatakan bahwa peran guru sebagai fasilitator yang memberikan ruang eksplorasi dan interaksi sosial merupakan kunci keberhasilan pembelajaran berbasis bermain. Penelitian ini mengonfirmasi hasil penelitian sebelumnya tentang efektivitas permainan *sorting* dan *matching* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Penelitian (Haryanti & Anggraini, 2026) menunjukkan bahwa permainan *Counting Ball Sorting* efektif meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan efek yang sangat besar. Penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa permainan *sorting* dan *matching* juga efektif dalam meningkatkan durasi konsentrasi anak dari rata-rata 5 menit menjadi 12 menit, serta memperkuat daya ingat yang terlihat dari kemampuan 11 dari 14 anak mengingat prosedur permainan pada pertemuan berikutnya.

Permainan edukatif seperti *Maze Adventure* mampu merangsang daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan berpikir logis anak (Sulistina et al., 2025). Hal yang membedakan penelitian ini adalah eksplorasi mendalam tentang strategi guru dalam mengimplementasikan permainan *sorting* dan *matching* secara terintegrasi dengan pengondisian lingkungan, variasi permainan, dan penguatan berkelanjutan. Strategi pengulangan aktivitas secara terstruktur-yang diterapkan guru melalui *review* dan pengulangan instruksi-terbukti efektif dalam memperkuat memori jangka pendek anak. Sejalan dengan literatur tentang permainan memori yang menunjukkan bahwa pengulangan dan variasi permainan membantu anak mengembangkan strategi mengingat melalui visualisasi dan pembuatan hubungan imajinatif.

Selain itu, penelitian ini memberikan perspektif baru tentang bagaimana guru mengakomodasi perbedaan karakteristik anak dalam implementasi permainan. Anak yang aktif secara verbal (11 anak) merespons lebih cepat dan menunjukkan daya ingat yang lebih baik terhadap instruksi, sementara anak yang pendiam (3 anak) membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami instruksi tetapi menunjukkan konsentrasi yang lebih stabil setelah memahami tugas. Perbedaan respons berdasarkan gender juga teridentifikasi, anak laki-laki (7 anak) lebih menyukai permainan *sorting* yang melibatkan gerakan fisik, sementara anak perempuan (7 anak) lebih tertarik pada permainan *matching* yang menuntut ketelitian visual. Strategi diferensiasi dalam PAUD, di mana guru perlu menyesuaikan pendekatan dengan karakteristik individual anak.

Penelitian ini memiliki implikasi teoretis yang signifikan bagi pengembangan teori pembelajaran berbasis bermain di pendidikan anak usia dini. Pertama, penelitian ini memperkaya teori Vygotsky tentang ZPD dengan menunjukkan bahwa *scaffolding* yang diberikan guru tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga emosional dan lingkungan (Hanan Musthaffiroh, Nasikhin, 2025). Guru tidak hanya memberikan bantuan dalam menyelesaikan tugas, tetapi juga menciptakan iklim emosional yang aman dan mendukung melalui pujian, nada suara yang ceria, dan pengaturan lingkungan yang nyaman. Hal ini sejalan dengan penelitian tentang *scaffolding* yang menunjukkan bahwa dukungan orang dewasa dalam lingkungan yang terstruktur membantu anak mengembangkan regulasi perhatian dan ketekunan.

Kedua, penelitian ini mendukung teori Piaget tentang tahap operasional konkret dengan menunjukkan bahwa permainan *sorting* dan *matching* yang melibatkan objek konkret lebih efektif daripada instruksi verbal semata (Susanti, 2024). Guru dalam penelitian ini menggunakan demonstrasi langsung dan media visual yang memungkinkan anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Temuan ini memperkuat pandangan konstruktivisme Piaget bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Ketiga, penelitian ini mengembangkan konsep *play-based learning* dengan menunjukkan bahwa efektivitas permainan tidak hanya ditentukan oleh jenis permainan, tetapi juga oleh strategi guru dalam mengimplementasikannya (Putra et al., 2025). Guru yang mampu mengkondisikan lingkungan, memberikan instruksi yang jelas dan bertahap, serta melakukan penguatan secara konsisten akan menghasilkan dampak yang lebih optimal. Praktik pembelajaran berbasis bermain di PAUD yang menekankan pentingnya peran guru sebagai fasilitator responsif.

Guru dapat memilih media konkret yang menarik dan dekat dengan kehidupan anak untuk membangun pembelajaran bermakna, memberikan instruksi secara bertahap dengan demonstrasi langsung dan pengulangan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui pujian, variasi permainan, dan kompetisi sehat, memberikan *scaffolding* yang disesuaikan dengan kebutuhan individual anak; dan melakukan evaluasi dan penguatan secara konsisten melalui *review* dan pencatatan perkembangan. Pentingnya mendukung guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis bermain. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan media permainan yang memadai, pelatihan profesional tentang strategi fasilitasi, serta penciptaan lingkungan belajar yang kondusif (Armaijn et al., 2024). TK Pertiwi Sambiroto yang telah terakreditasi B dengan nomor SK 156/BAN PAUD DAN PNF/AKR/2019 menunjukkan komitmen terhadap kualitas pendidikan, dan penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi untuk peningkatan praktik pembelajaran.

Kurikulum PAUD sebaiknya lebih menekankan pada pembelajaran berbasis bermain dengan strategi fasilitasi yang jelas (Tukly et al., 2025). Kebijakan yang mendukung pelatihan guru tentang strategi implementasi permainan edukatif dan penyediaan sarana prasarana yang memadai akan sangat bermanfaat dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini (Nurcahyanti et al., 2024). Ada beberapa keterbatasan yang peneliti hadapi Pertama, penelitian dilakukan di satu sekolah dengan jumlah partisipan yang terbatas (14 anak dan 2 guru), sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan dengan hati-hati. Karakteristik kontekstual TK Pertiwi Sambiroto sebagai sekolah swasta di pedesaan dengan akreditasi B mungkin berbeda dengan sekolah lain di perkotaan atau dengan status akreditasi yang berbeda . Kedua, durasi penelitian yang relatif singkat (4 minggu) mungkin belum cukup untuk menangkap perubahan jangka panjang pada konsentrasi dan daya ingat anak, mengingat perkembangan kemampuan ini memerlukan waktu dan pengulangan yang konsisten. Ketiga, penelitian lebih fokus pada strategi guru tanpa mengukur secara kuantitatif tingkat konsentrasi dan daya ingat anak sebelum dan sesudah intervensi menggunakan instrumen standar, sehingga kesimpulan tentang efektivitas strategi masih bersifat deskriptif.

Keempat, penelitian ini belum mengeksplorasi secara mendalam faktor-faktor di luar strategi guru yang mungkin mempengaruhi konsentrasi dan daya ingat anak, seperti kondisi keluarga, status sosial ekonomi, dan pengalaman belajar di rumah. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak dari lingkungan dengan sumber daya terbatas berisiko lebih besar untuk tidak mengembangkan kemampuan regulasi diri secara optimal, dan *scaffolding* yang diberikan di sekolah dapat menjadi faktor kompensasi yang penting. Kelima, penelitian ini tidak melibatkan orang tua sebagai sumber data, keterlibatan orang tua dalam penguatan di rumah dapat menjadi faktor pendukung keberhasilan strategi guru (Hidayah et al., 2025).

Kedepannya peneliti melibatkan lebih banyak sekolah dan partisipan dengan karakteristik yang beragam untuk meningkatkan generalisasi temuan, memperpanjang durasi penelitian untuk mengamati dampak jangka panjang strategi guru terhadap konsentrasi dan daya ingat anak, menggunakan desain

penelitian campuran (*mixed methods*) yang menggabungkan observasi kualitatif dengan pengukuran kuantitatif menggunakan instrumen standar untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif tentang efektivitas permainan *sorting* dan *matching*, mengeksplorasi faktor-faktor kontekstual yang mempengaruhi efektivitas strategi, termasuk keterlibatan orang tua dan kondisi sosial ekonomi keluarga (Andreyanto, 2025), mengembangkan dan menguji model pelatihan guru dalam mengimplementasikan permainan *sorting* dan *matching* secara efektif; dan melakukan penelitian komparatif antara strategi permainan *sorting* dan *matching* dengan strategi pembelajaran lain dalam mengembangkan konsentrasi dan daya ingat anak usia dini.

5. Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa guru TK Pertiwi Sambiroto menerapkan tiga strategi utama dalam memfasilitasi konsentrasi dan daya ingat anak usia 5-6 tahun melalui permainan *sorting* dan *matching*: (1) strategi persiapan dan pengkondisian pembelajaran yang meliputi pemilihan media konkret dan penataan lingkungan belajar yang kondusif; (2) strategi implementasi yang mencakup pemberian instruksi bertahap, variasi permainan, dan *scaffolding*; serta (3) strategi penguatan dan evaluasi melalui *review*, pujian, dan pencatatan perkembangan anak. Temuan utama menunjukkan bahwa strategi tersebut berhasil meningkatkan durasi konsentrasi anak dari rata-rata 5 menit menjadi 12 menit dan memperkuat daya ingat anak, yang terlihat dari kemampuan 11 dari 14 anak dalam mengingat prosedur permainan pada pertemuan berikutnya. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan teori pembelajaran berbasis bermain di PAUD serta memberikan panduan praktis bagi guru dalam mengimplementasikan permainan *sorting* dan *matching* secara efektif. Kontribusi ini relevan bagi pendidik, peneliti, dan pembuat kebijakan dalam upaya mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui pendekatan yang menyenangkan dan bermakna. Keterbatasan penelitian ini terletak pada cakupan yang terbatas pada satu sekolah dan durasi penelitian yang relatif singkat. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak partisipan dan menggunakan desain penelitian campuran untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang efektivitas permainan *sorting* dan *matching* dalam memfasilitasi konsentrasi dan daya ingat anak.

6. Daftar Pustaka

Afnita, N., Sari, D. P., Arafat, A., Putra, F. W., & Wandi, J. I. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, *7*(2), 126–130. https://doi.org/10.26740/jp.v7n2.p126-130

Agustina, F. (2024). *Strategi Guru Dalam Menstimulus Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah Bustanul Afthal 1 Curup*. IAIN Curup.

Ain, D. N. A., Nabila, & Wibowo, S. (2024). Tinjauan Mendalam tentang Variasi Individual: Keterkaitan antara Inteligensi, Gaya Belajar, Gaya Berpikir, Kepribadian, dan Temperamen. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *06*(01), 85–90. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia

Amanda, D., & Wahyuningsih, T. (2025). Penerapan Pendekatan Play-based learning dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *8*(2), 791–799. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1113

Andreyanto, F. (2025). *Psikologi Pendidikan*. Aksara Sastra.

Anshori, M., & Effendi, S. M. (2026). Antara Privasi Dan Ilmu Pengetahuan: Kajian Atas Pengecualian Hak Subjek Data Pribadi Pada Penelitian Ilmiah. *Veritas et Justitia*, *12*(1), 1–23. https://doi.org/10.25123/vej.v12i1.9808

Aristawidya, A. E., & Santoso Agus, R. (2025). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Outdoor Learning*. *6*(6), 6. https://www.city.kawasaki.jp/500/page/0000174493.html

Armaijn, L., Darmayanti, D., Sonia, B., & Rochmat, H. (2024). *Ruang Bermain Merupakan Ruang Belajar: Manajemen Sarpras PAUD Berbasis Keamanan Dan Kreativitas (Konsep : Fokus Pada Bagaimana Mengelola Aset Sekolah Agar Sesuai Denganstandar Nasiolan Seperti Permendikbud)*. *2*, 306–312.

Ernawati, S., Risna, I., Kurniawati, D. A., Laili, M. M., & Tabrani, M. B. (2026). *Strategi Guru Dalam Menerapkan Teknik Penguatan Positif Untuk Mengembangkan Perilaku Komunikasi Positif Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. *6*(1), 198–217.

Farhan, A. (2026). Strategi Guru dalam Mengoptimalkan Media Visual untuk Pembelajaran Anak Tunarungu di Sekolah Dasar. *Journal of Research in Education & Technology*, *1*(2), 83–89. https://doi.org/10.56916/restech.v1i2.3724

Friliansia, D. (2019). *Pengembangan Permainan Tematik Integratif Maze Matching Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu Skripsi*.

Gatot Herry Djatmika. (2025). Evaluasi Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Dalam ProgramPerkembangan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Di Tk Alkahfi. *Tartib: Jurnal of Educational Management*, *4*(April), 1–26. https://jurnal.darussalamuniversity.ac.id/index.php/TARTIB

Habiburrahman, L., Yulia, N. M., Hapsari, A. R., Jaswandi, L., Rabia, S. F., Afiani, K. D. A., Wardana, M. D. K., Rusli, M., Nursalim, M., & Rahmasari, D. (2025). Neuropsikologi Pendidikan Dasar: Integrasi Memori, Bahasa, Perhatian dan Teknologi dalam Membangun Pengetahuan Akademik. In *Umsida Press*.

Hanan Musthaffiroh, Nasikhin, A. S. (2025). Zona Perkembangan Proksimal Lev Vygotsky: Bagaimana Teori Ini Berperan Dalam Pendidikan Islam Bagi Anak Usia Dini. *Al-Thifl Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 1–12.

Haryanti, Y., & Anggraini, D. D. (2026). *The Effectiveness Of "Counting Ball Sorting" Educational Game In Enhancing Children's Numeracy Skills*. *12*(1), 88–106.

Hidayah, M. W. N. H., Jasmine, N., Magfiradina, N. A., Nurkinasih, M. P., Kuncoro, O. S., & Syandana, N. A. (2025). Analisis Faktor-Faktor yang memengaruhi Kesulitan dalam Belajar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, *6*(1), 129–136. https://doi.org/10.54371/ainj.v6i1.793

Husna, S. (2026). *Pengaruh permainan e-matching card dalam meningkatkan konsentrasi anak di kecamatan ingin jaya*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Larasati, D., & Sumanto, R. P. A. (2026). Peningkatan Daya Konsentrasi Anak Prasekolah melalui Penerapan Model Learning Cycle 5E. *Paudia*, *15*(2), 259–270. https://doi.org/10.26877/paudia.v15i2.3438

Lay, M. B., Daud, Y. N. M., Frare, V. S., & Radja, P. L. (2026). Penerapan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, *7*(2), 603–611. https://doi.org/10.53299/diksi.v7i2.4908

Lenita Rahmawati, Noor Lailin Nisfah, Hikmah Baroh Anisa, A. S. (2025). Strategi Penerapan Prinsip Deep Leraning (Meaningful, Mindful, Joyful) untuk Mewujudkan Pembelajaran Bermakna dalam Konteks Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Sosial, Ekonomi Dan Pendidikan*, *1*(1), 42–54.

Lestari, D. P., & Astriani, L. (2025). *Persepsi Peserta didik Kelas III tentang Metode Bernyanyi dalam Pembelajaran yang Berkaitan dengan Daya Ingat di SDN Pamulang Indah*. 886–895.

Mahyuddin, N., Aulina, D., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2026). *Pengaruh Permainan Matching Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Annur*. 1–11.

Meo, L., Sadha, E., Mite, M. S. B., & Laksana, D. N. L. (2026). Strategi Pengembangan Keterampilan Memberikan Penguatan Pada Pembelajaran Anak Usia Dini Di Tkk Negeri Harapan Bangsa. *Jurnal Citra Multidisiplin*, *1*(2), 119–129. https://doi.org/10.38048/jcm.v1i2.6601

Nadia Ariqah, Nurussakinah Daulay, & Enny Nazrah Pulungan. (2025). Meningkatkan Konsentrasi pada Anak Usia 5 - 6 Tahun melalui Metode Bercerita di TK. Paud Istiqomah, Tanah Seribu, Binjai Selatan. *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, *2*(4), 14–29. https://doi.org/10.61132/inpaud.v2i4.634

Noviani, N., Cahyani, D., & Ali, M. (2025). Studi Literatur Tentang Peran Guru Dalam Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, *13*(02), 664–671. https://journal.unpak.ac.id/index.php/jmp

Nunik Hidayati, Zhunnun Qothrunnada, Farida Nabilah, Uswatun Chasanah, Siti Kholidatur Rodliyah, Mirza Elmy Safira, & Nailul Ulah Al Chumairoh Machfud. (2024). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Taman Ceria (Belajar Sambil Bermain di Luar Ruangan) di Desa Pasinan Kecamatan Lekok. *Karya Nyata : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(4), 81–98. https://doi.org/10.62951/karyanyata.v1i4.746

Nurcahyanti, A. D., Kusuma, D. F., Cahyaningtyas, A. I., Sari, D. L., & Sakulpimolrat, S. (2024). Analisis Strategi Pengembangan Mutu Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Islam Makarima Kartasura. *Jurnal Raudhah*, *12*(2), 124. https://doi.org/10.30829/raudhah.v12i2.3581

Pertiwi, I. N., Sumarsono, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Mimbar PGSD Undiksha*, *7*, 261–270.

Poltak, H., & Widjaja, R. R. (2024). Pendekatan Metode Studi Kasus dalam Riset Kualitatif. *Local Engineering*, *2*(1), 31–34. https://doi.org/10.59810/lejlace.v2i1.89

Putra, R. K., Koto, R. D., Purwanto, W., Padang, U. N., Artikel, I., Pembelajaran, M., Edukasi, G., Mengajar, P. B., & Education, J. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Game dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Education and Development*, *13*(2), 775–781.

Qomariah, N., & Irfan Masrur. (2025). Strategi Pembelajaran Transisi di RA untuk Mendukung Kesiapan Anak Memasuki Sekolah Dasar. *Journal of Early Childhood Education Studies*, *5*(1), 259–283. https://doi.org/10.54180/joeces.v5i1.574

Qomaruddin, & Halimah Sa'diyah. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif :Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration*, *1*(2), 77–84.

Riana, T. A. (2025). *Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif Mencocokkan (Matching Game)*. *4*(2), 325–331.

Rini Handayani, Dadan Nugraha, A. A. Y. (2025). *Scaffolding Berbasis Modeling dalam Pengembangan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini di TK Aisyiyah 2 Tasikmalaya*. *5*, 185–192.

Senja, S. R. S. (2022). Teknik Pengumpulan Data, observasi. *Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, *3*(1), 39–47.

Seran, T. N., Simbolon, G., Betty, C. G., & Bait, S. D. (2025). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Haumeni Journal of Education*, *5*(3), 100–108. https://doi.org/10.35508/haumeni.v5i3.25760

Sulistiani, W., & Rahmawati, F. (2025). Desain grafis lembar kerja anak usia dini: Prinsip dan aplikasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *10*(1), 22–38.

Sulistina, R., Rosyidah, A., Nurhalizah, A., Sausan, F. N., & Wijayana, N. P. (2025). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze Adventure Untuk Anak Usia Dini. *Kindergarten: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, *4*(01), 12–22.

https://doi.org/10.21154/kindergarten.v4i01.5153

Sumiani HSB, Jefryanti Syafitri, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Pengembangan Variasi Mengajar. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, *3*(2), 64–78. https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2464

Susanti, S. (2024). Pengaruh Permainan Matching Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal UPI*, *53*(November), 55–64.

Susanto, A. N., Samudra Aji, A., Amelia, A., Khotimah, H., Pradityatama, M., & Kurnia, F. (2024). Analisis Komparatif Persepsi Visual Anak pada Berbagai Tahap Pendidikan. *Journal of Industrial Engineering and Innovation*, *01*(02), 78–85.

Talitha Widad Sabrina Darmaji, M.Hery Yuli Setiawan, P. W. (2026). *Permainan Sortir Berbasis Loose Parts sebagai Strategi Pengembangan Kemampuan Klasifikasi Anak Usia Dini*. *6*(2), 2513–2524.

Tukly, W. V., Nilapancuran, M. M., Matital, K. A., Kothel, S., & Lesbassa, L. (2025). Membangun Fondasi Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Pembelajaran yang Menyenangkan. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, *2*(2), 754–764. https://doi.org/10.62710/vp1c3790

Vera Nurfajriani, W., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Sirodj, R. A., Afgani, W., Negeri, U. I., Fatah, R., & Abstract, P. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif, Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, September 2024,. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *10*(17), 826–833. https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272

Yulianti, A., & Ramadani, R. F. (2025). *Aktifitas Menyenangkan dan Edukatif*. IKAPI.

Zainuddin, A. H. (2025). Peran Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Inklusif: Sebuah Tinjauan Literatur. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, *5*(3), 186–196. https://doi.org/10.51577/ijipublication.v5i3.669

Zamsiswaya, R. (2026). *Pengumpulan Dan Penyajian Data (Teknik Pengumpulan, Penyajian Dan Analisis Data)*. *12*(2), 266–280.