

**PENGARUH PERMAINAN *E-MATCHING CARD* DALAM
MENINGKATKAN KONSENTRASI ANAK
DI KECAMATAN INGIN JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

Shafriatul Husna

NIM: 210210034

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026 M/1448 H**

**PENGARUH PERMAINAN *E-MATCHING CARD* DALAM
MENINGKATKAN KONSENTRASI ANAK
DI KECAMATAN INGIN JAYA**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh :

Shafriatul Husna

NIM: 210210034

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui oleh :

Pembimbing

Ketua Program Studi PIAUD


Dewi Fitriani, M.Ed.
NIP. 197810062023212010


Dr. Heliati Fajriah, S.Ag, M.A
NIP. 197351520050120066

**PENGARUH PERMAINAN *E-MATCHING CARD* DALAM
MENINGKATKAN KONSENTRASI ANAK
DI KECAMATAN INGIN JAYA**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqayah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal

Senin, 05 Januari 2026
23 Rajab 1447 Hijriah

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua



Dewi Fitriani, M.Ed.
NIP. 197810062023212010

Penguji I



Dr. Heliati Fajriah, S.Ag, M.A.
NIP.197305152005012006

Penguji II



Dr. Nuraida, M.Si.
NIP. 197011102014112004

Penguji III



Muthmainnah, S.Pd.I.,M.A
NIP.198204202014112001

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



Prof. Safrul Mulya, S. Ag., MA., M. Ed., Ph. D
NIP. 107301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang Bertanda Tangan Di Bawah ini :

Nama : Shafriatul Husna
NIM : 210210034
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan *E-Matching Card* Dalam Meningkatkan Konsentrasi Anak di Kecamatan Ingin Jaya

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa dapat mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber aslinya atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Melakukan pekerjaan ini sendiri dan mampu bertanggung jawab atas pekerjaan ini.

Apabila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas pekerjaan sayang, dan telah melalui bukti-bukti yang dapat mempertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan tersebut, maka saya siap untuk dikenakan sanksi berdasarkan peraturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 09 Desember 2025

Yang Menyatakan



Shafriatul Husna



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI
Nomor : B- 020 /Un.08/Kp.PIAUD/ 01 /2026

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i :

Nama : Shafriatul Husna
Nim : 210210034
Pembimbing : Dewi Fitriani, M.Ed
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan E-Matching Card Dalam Meningkatkan Konsentrasi Anak
Di Kecamatan Ingin Jaya

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 25%
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD

Helia Fajriah

Banda Aceh, 26 Januari 2026
Pctugas Layanan Cek Plagiasi


Lina Amelia

ABSTRAK

Nama : Shafriatul Husna
Nim : 210210034
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengaruh Permainan *E-Matching Card* Dalam Meningkatkan Konsentrasi Anak di Kecamatan Ingin Jaya
Tanggal Sidang : 5 Januari 2026
Tebal Skripsi : 75
Pembimbing : Dewi Fitriani, M. Ed.
Kata Kunci : Permainan, *E-Matching Card*, Konsentrasi, Anak

Konsentrasi adalah kemampuan seseorang untuk fokus perhatian, pikiran, dan kesadaran pada satu hal atau kegiatan dalam waktu tertentu, sambil menghindari gangguan dari luar. Di sekolah, terlihat bahwa kemampuan konsentrasi anak masih kurang berkembang. Hal ini terjadi karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan belum memanfaatkan teknologi digital. Penelitian ini menggunakan permainan *E-Matching Card* sebagai media pembelajaran digital yang interaktif untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi anak, yang berbeda dari permainan konvensional yang biasa digunakan sebelumnya. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan permainan digital, yaitu *E-Matching Card*, terhadap peningkatan kemampuan konsentrasi anak di wilayah tersebut. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu, yaitu model Nonequivalent Control Group Design. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yang berarti semua anggota populasi menjadi sampel. Dalam penelitian ini, populasi dan sampel terdiri dari 16 anak yang dibagi menjadi dua kelompok: 8 anak di kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa permainan *E-Matching Card*, dan 8 anak di kelas kontrol yang tetap belajar dengan metode biasa. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan dengan 5 indikator kemampuan konsentrasi, yaitu kemampuan memperhatikan instruksi, menyelesaikan tugas, mempertahankan perhatian, ketahanan terhadap gangguan, dan konsistensi perilaku. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah diberikan permainan. Dari hasil analisis diperoleh nilai t-hitung sebesar 2,263 yang lebih besar dari t-tabel yaitu 2,145, dengan tingkat signifikansi sebesar 0,040 yang lebih kecil dari 0,05. Temuan ini membuktikan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan *E-Matching Card* dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia dini karena media digital ini mampu menampilkan materi secara menarik melalui gambar, suara, dan warna yang dapat memancing minat dan fokus anak.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji beserta syukur kehadiran Allah SWT yang telah selalu melimpahkan rahmat, kasih sayang dan pertolongan-Nya kepada kita semua sehingga Penulis dapat menyelesaikan perkuliahan ini dengan baik. Shalawat dan Salam tidak lupa Penulis junjungkan kepada sosok inspirasi dan suri tauladan yaitu Rasulullah SAW yang telah membawa kita dari masa jahiliyah kepada masa dimana ummatnya berilmu pengetahuan seperti pada saat sekarang ini.

Alhamdulillah, atas kasih sayang dan pertolongan-Nya Penulis dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul "**Pengaruh Permainan *E-Matching Card* Dalam Meningkatkan Konsentrasi Anak Di Kecamatan Ingin Jaya**". Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh beserta jajarannya yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S. Ag, M.A, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Ibu Dewi Fitriani, M. Ed, selaku Dosen Pembimbing Karya Ilmiah yang telah meluangkan waktu, memberikan motivasi, bimbingan, nasehat, do'a dan arahan sehingga Karya Ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik.

4. Ibu Zikra Hayati, M.Pd., selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah meluangkan waktu, memberikan motivasi, nasehat dan arahan kepada Penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Nelli Surianti S. Pd. selaku kepala sekolah RA Fajar Ummi yang telah membantu dan memberi izin kepada Peneliti untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi ini.

Akhirnya pada Allah jugalah penulis berserah diri karena tidak akan terjadi sesuatu apapun tanpa kehendaknya.

Banda Aceh, 9 Desember 2025
Penulis

Shafriatul Husna
NIM: 210210034



PERSEMBAHAN

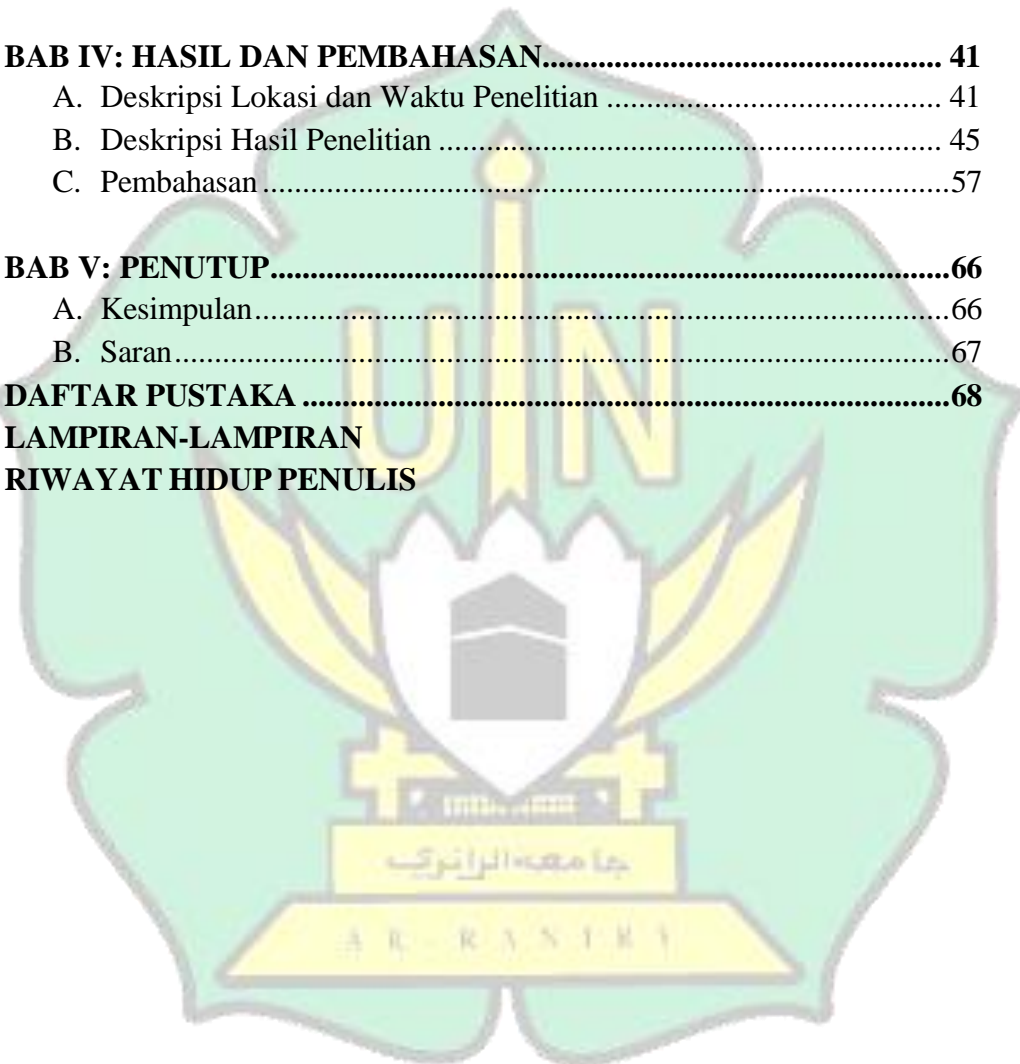
Terima kasih yang tak terhingga kepada Ayah dan Ibu yang selalu menjadi sumber kekuatan, doa dan kasih sayang dalam setiap langkah perjalanan menyelesaikan skripsi ini.

1. Ayah, terima kasih atas dukungan moral, semangat yang selalu menginspirasi saya untuk berjuang lebih keras.
2. Ibu, terima kasih atas kesabaran, perhatian, serta doa-doa tulus yang selalu mengiringi setiap detik penulisan. Tanpa pengorbanan, motivasi, dan kepercayaan yang Ayah dan Ibu berikan, karya ini tidak akan terwujud. Semoga keberhasilan ini dapat menjadi balasan kecil atas segala kasih dan dukungan yang telah diberikan.
3. Terima kasih untukmu Mardhatillah yang selalu ada selama proses pembuatan skripsi ini, terima kasih karena tidak pernah lelah mendengarkan keluh kesah ku, memberi semangat ketika semangat itu hampir habis. Setiap revisi yang kamu bantu perbaiki, serta hari dan malam panjang yang kita lewati telah membuat beban ini terasa lebih ringan.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Hipotesis	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Definisi Operasional	7
G. Kajian Penelitian Terdahulu	8
BAB II: LANDASAN TEORI.....	13
A. Permainan	13
1. Pengertian Permainan	13
2. Manfaat Permainan Untuk Meningkatkan Kognitif (fokus) dan Kecerdasan.....	13
3. Jenis-Jenis Permainan Serta Fungsinya	13
B. <i>E-Matching Card</i>	14
1. Pengertian <i>E-Matching Card</i>	14
2. Manfaat Permainan <i>E-Matching Card</i>	18
3. Model <i>E-Matching Card</i>	19
4. Tingkat Kesulitan, Jumlah Kartu, dan Durasi	21
C. Konsentrasi	23
1. Pengertian Konsentrasi	23
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Konsentrasi	25
3. Ciri-ciri Anak Yang Mampu Konsentrasi.....	37
4. Manfaat Konsentrasi	30
D. Anak (5-6 Tahun)	32
1. Pengertian Anak	32
2. Pengertian Anak Usia 5-6 Tahun	33
3. Rentang Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun	34

BAB III: METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Populasi dan Sampel	36
C. Tempat dan Waktu Penelitian	36
D. Instrumen Penelitian.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data	48
F. Teknik Analisis Data	40
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian	41
B. Deskripsi Hasil Penelitian	45
C. Pembahasan	57
BAB V: PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Permainan <i>E-Matching Card</i>	16
Gambar 4.1 : Peta RA Fajar Ummi	41



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Desain Penelitian.....	37
Tabel 3.2	: Jumlah Keseluruhan Anak	38
Tabel 3.3	: Instrumen Penelitian.....	39
Tabel 4.1	: Jenis Ruang dan Jumlah Ruangan.....	44
Tabel 4.2	: Ruang Kelas	44
Tabel 4.3	: Ruang Kepala Sekolah	45
Tabel 4.4	: Ruang Kamar Mandi/WC.....	45
Tabel 4.5	: Alat Peraga Di Ruang Kelas	46
Tabel 4.6	: Alat Bermain Di Luar Kelas	46
Tabel 4.7	: Peralatan dapur.....	46
Tabel 4.8	: Daftar Tenaga Pendidik dan Kependidikan.....	47
Tabel 4.9	: Tabel Pretest.....	49
Tabel 4.10	: Rangkuan Nilai Pretest Seluruh Kelas	50
Tabel 4.11	: Postets	50
Tabel 4.12	: Rangkuman Nilai Postets Seluruh Kelas.....	51
Tabel 4.13	: Hasil Test Of Normality (Pretest)	52
Tabel 4.14	: Hasil Test Of Homogeneity Of Variance	53
Tabel 4.15	: Hasil Test Of Normality (Posttest).....	54
Tabel 4.16	: Hasil Test Of Homogeneity Of Variance	58
Tabel 4.17	: Independent Samples Tests	59
Tabel 4.18	: Rangkuman Nilai Rerata.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Pengangkatan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Lembar Permohonan Validasi Instrumen Observasi Anak
- Lampiran 5 : Surat Validasi Instrumen
- Lampiran 6 : Lembar Validasi Instrumen
- Lampiran 7 : Lembar Observasi Pretest dan Postest
- Lampiran 8 : RPPH
- Lampiran 9 : Pretest
- Lampiran 10 : Postets
- Lampiran 11 : Uji t
- Lampiran 12 : Dokumentasi



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini atau PAUD adalah jenis pendidikan yang diberikan kepada anak-anak sebelum mereka masuk ke sekolah dasar, terutama Taman Kanak-Kanak. Anak-anak yang berusia antara 5 hingga 6 tahun wajib mengikuti pendidikan ini. Dalam pendidikan ini, setiap anak berhak mendapatkan pembelajaran yang sama, tanpa adanya perbedaan yang tidak adil. Saat ini, pendidikan anak usia dini diatur berdasarkan aturan terbaru, yaitu Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025. Aturan ini menyatakan bahwa PAUD, termasuk Taman Kanak-Kanak, adalah tahap pendidikan yang diberikan sebelum pendidikan dasar, dengan tujuan untuk mengembangkan secara menyeluruh aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, fisik-motorik, serta nilai-nilai agama dan budaya.¹

Anak adalah hadiah dari Tuhan yang harus dibesarkan dengan kasih sayang, agar suatu saat nanti bisa menjadi harapan dan dukungan bagi orang tuanya. Orang tua merupakan sekolah pertama bagi anak-anak usia dini yang membutuhkan perhatian lebih ketika proses belajarnya sedang berlangsung. Cara belajar bagi anak usia dini harus dipikirkan dengan baik, terutama karena anak-anak pada usia ini belajar lebih efektif dengan cara bermain sambil belajar, agar tidak cepat bosan. Kemampuan berfokus dalam belajar sangat penting. Meski usia anak masih kecil, kemampuan ini harus dilatih sejak dini karena pada masa ini anak perlu mengembangkan kemampuannya sebagai bekal ketika ia masuk ke usia sekolah. Jika kemampuan berfokus anak kurang, maka proses belajarnya akan terganggu. Jika hal ini terjadi, anak tidak akan bisa belajar secara optimal, mudah teralih oleh lingkungan sekitar, dan tidak mampu fokus pada kegiatan yang sedang dilakukannya.²

¹ Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025).

² Thosin Waskita dkk, Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi, *Jurnal Tahsinia*, Vol.3, No. 1, (2022).

Anak usia dini adalah tahap yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu. Pada masa ini anak-anak mengalami pertumbuhan fisik, dan perkembangan kognitif, moral agama, sosial emosional, bahasa, dan seni kreatifitas yang signifikan.³

Anak usia 5 sampai 6 tahun adalah individu yang sedang dalam proses berkembangnya kemampuan berpikir dan berinteraksi sosial, sehingga siap untuk memasuki tahap pendidikan formal. Pada usia ini, anak mulai bisa mengikuti aturan yang sudah ditentukan, mampu fokus lebih lama, dan mulai memahami simbol seperti huruf dan angka dengan cara yang lebih rumit.⁴

Konsentrasi anak usia 5-6 tahun adalah kemampuan anak untuk fokus pada sesuatu yang diberikan oleh guru di kelas. Karena anak usia prasekolah biasanya aktif dan suka bermain, maka tidak jarang mereka sulit duduk diam dalam waktu yang lama. Meski begitu, anak-anak usia 5-6 tahun bisa diajarkan untuk duduk diam selama pembelajaran, asalkan prosesnya dilakukan secara perlahan dan bertahap agar mereka bisa terbiasa.⁵

Karena konsentrasi mempengaruhi kehidupan sehari-hari anak, maka meningkatkan konsentrasi menjadi salah satu masalah yang perlu diperhatikan. Islam juga menyebutkan bahwa konsentrasi dianggap penting, bahkan sangat diperhatikan, bahkan dikatakan bahwa jika konsentrasi seseorang terganggu, itu bisa disebabkan oleh gangguan setan. Konsentrasi adalah kemampuan memusatkan pikiran pada satu hal tertentu dengan cara mengabaikan hal-hal lain yang tidak terkait. Siswa yang mampu berkonsentrasi saat belajar dapat dikenali dari beberapa perilaku mereka selama proses belajar mengajar.⁶ Konsentrasi adalah kemampuan yang sangat penting dan perlu dikembangkan sejak usia dini karena memengaruhi seberapa baik anak mampu sukses dalam berbagai kegiatan

³ Hastuti, I.B., Asmawulan, T. and Fitriyah, Q.F, Asesmen PAUD Berdasar Konsep Merdeka Belajar Merdeka Bermain di PAUD Inklusi Saymara, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.6, No.6, (2022). h. 6651/6660.

⁴ E. Mulyasa, *Manajemen PAUD Kontemporer: Menyiapkan Kesiapan Sekolah Anak Usia 5-6 Tahun* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2023), h. 88.

⁵ Yuyun Yulianti dkk, —Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini Melalui Media Video Pembelajaran, *Indonesian Journal Of Instructional Technology*, Vol. 3, No. 2, (2022), h. 28.

⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* 14, (Jakarta: Rineka Cipta), h. 86.

sehari-hari, terutama dalam belajar. Konsentrasi bisa diartikan sebagai kemampuan untuk fokus perhatian dan pikiran ke satu objek atau aktivitas tertentu, sambil mengabaikan hal-hal yang tidak relevan atau mengganggu. Dari sudut pandang Islam, kemampuan untuk fokus dalam beribadah dan menuntut ilmu sangat ditekankan, bahkan gangguan terhadap konsentrasi dianggap sebagai godaan yang perlu dihindari agar seseorang bisa menjalankan aktivitas secara optimal. Kemampuan berkonsentrasi bukan hanya penting dalam belajar, tetapi juga membantu dalam pengembangan keterampilan sosial, emosional, serta spiritual anak.

Dalam perkembangan teknologi saat ini, cara belajar juga semakin beragam, salah satunya adalah dengan bermain game di *smartphone*. Bermain game bisa membantu melatih otak secara menyenangkan, sekaligus menjaga kemampuan mengingat tetap terjaga. Bermain game merupakan salah satu metode untuk merangsang pikiran. *Game* edukasi adalah alat pembelajaran yang bermanfaat, karena bisa mendorong siswa berpikir kreatif dan berkolaborasi dengan teman saat bermain dalam proses belajar.⁷

Konsentrasi sangat penting dalam kehidupan manusia, karena hal ini berkaitan dengan usaha manusia, termasuk anak-anak usia dini yang memfokuskan perhatiannya pada suatu objek tertentu, sehingga dapat memahami dan mengenali objek tersebut. Jika manusia tidak mampu berkonsentrasi, perhatiannya mudah berpindah dari satu objek ke objek lain, sehingga kurang mampu memahami suatu objek secara utuh. Jika konsentrasi anak selama belajar tidak terganggu, maka proses belajar akan berjalan lancar dan pesan yang diberikan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik.⁸

Dari sudut pandang psikologis, konsentrasi pada anak usia dini adalah kemampuan untuk fokus ke satu objek atau tugas sementara mengabaikan hal-hal yang mengganggu di sekitarnya. Literasi terbaru menekankan bahwa konsentrasi

⁷ Nezahaidar Zein A, —Perancangan Game Mathcing Card Untuk Meningkatkan Memori Otak Pada Anakl, *Information Technology Journal*, Vol. 5, No. 2, (2019), h. 1.

⁸ Dwi Afriliyana Syari Hasibuan dan Sri Wartini, —Implementasi Bernyanyi ASYIK dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak di Ra Cahaya Dita, Bintanl, *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 5 No. 9, (2022), h. 3328-3330

bukan hanya berarti "diam", tetapi melibatkan partisipasi aktif anak dalam memahami materi yang sedang dipelajari.⁹

Konsentrasi pada masa ini berfluktuasi dan sangat bergantung pada perkembangan sistem saraf pusat. Menurut penelitian terbaru, rata-rata durasi konsentrasi anak usia dini adalah 2 hingga 5 menit per tahun usia mereka. Jadi, anak usia 5 tahun secara ideal memiliki jangka fokus sekitar 10 hingga 25 menit untuk tugas yang menarik minat mereka.¹⁰

Secara teknis, konsentrasi pada anak usia dini adalah kemampuan anak untuk fokuskan seluruh perhatian, pikiran, dan energi psikis pada satu objek atau kegiatan tertentu dalam waktu tertentu, meskipun ada gangguan di sekitarnya.¹¹

Dalam pembelajaran, konsentrasi bukan hanya tentang duduk diam, tetapi juga tentang keterlibatan aktif berpikir anak dalam memahami informasi. Menurut penelitian terbaru, kemampuan fokus anak usia dini biasanya terbatas dan meningkat seiring bertambahnya usia; anak berusia 4-5 tahun biasanya bisa fokus sekitar 12-15 menit, sedangkan anak usia 5-6 tahun bisa mencapai 15-20 menit.¹²

Game (permainan) edukatif berperan dalam membantu perkembangan kognitif melalui tantangan yang disajikan dalam permainan, seperti pemecahan masalah, pengenalan pola, serta koordinasi antara visual dan motorik. Selain itu, game edukatif berbasis teknologi memberikan peluang bagi anak untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka. Motivasi belajar yang tinggi pada anak usia dini sangat penting dalam membentuk kebiasaan belajar yang positif di kemudian hari.¹³

⁹ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta: Kencana, 2022), h. 112.

¹⁰ N. Hidayah & A. Rosyidah, "Analisis Durasi Konsentrasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bermain Playdough", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 2 (2024), h. 215.

¹¹ Wiwin Narti, "Peran Konsentrasi sebagai Fondasi Utama dalam Proses Pembelajaran yang Efektif", *Al-Ayya: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1 (2025), h. 50.

¹² E. Mulyasa, *Manajemen PAUD Kontemporer: Menyiapkan Kesiapan Sekolah Anak Usia Dini* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2023), h. 92.

¹³ Prasetyo, D., & Wibowo, T. — Analisis peran game edukatif dalam pengembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Digital*, 8(1), (2023), h. 33-49.

Permainan adalah cara bermain yang memiliki aturan dan syarat yang semua orang sepakati bersama. Berbeda dengan "bermain" yang biasanya bebas dan tanpa aturan, "permainan" memiliki aturan tertentu yang mengendalikan cara bermainnya. Aturan ini memberi pengalaman belajar kepada siapa saja yang bermain.¹⁴

Permainan berbasis digital dianggap sebagai alat bantu pembelajaran yang menggabungkan materi pelajaran ke dalam cara bermain. Tujuannya bukan hanya untuk menyenangkan, tetapi juga untuk menciptakan suasana belajar yang terasa nyata. Dalam permainan ini, anak bisa menjelajahi materi secara visual dan pendengaran melalui berbagai fitur seperti gambar bergerak, suara, dan respons cepat.¹⁵

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di RA Fajar Ummi Kec Ingin Jaya, Aceh Besar pada tanggal 26 September 2025, menemukan konsentrasi atau fokus anak disekolah tersebut belum berkembang dengan baik. Salah satu penyebab anak tidak konsentrasi saat belajar dilihat dari pengamatan awal, banyak anak yang sering melamun, mengganggu teman, dan tidak memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru saat belajar. Hal ini terjadi karena media yang digunakan tidak bervariasi, sekolah belum memanfaatkan media pembelajaran yang beragam, hanya menggunakan alat seperti balok, puzzle lego, bola, bowling, donat susun dan mainan masak-masakan. Hasil wawancara peneliti dengan guru disekolah tersebut bahwasanya disekolah itu hanya menggunakan beberapa APE diantaranya balok, puzzle, bola, mainan memasak dan lego, bowling, donat susun.¹⁶

Untuk mengatasi permasalahan dalam mengembangkan kemampuan konsentrasi pada anak di RA Fajar Ummi adalah salah satunya dengan menggunakan permainan berbasis digital. Karena permainan berbasis digital ini belum pernah di gunakan. Maka peneliti tertarik menggunakan permainan

¹⁴ Nur Hayati, dkk., "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini," *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2022), h. 8.

¹⁵ M. A. Saputra, "Integrasi Teknologi dalam Stimulasi Kognitif Anak Kelompok B di Era Digital", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 2 (2025), h. 570.

¹⁶ Hasil wawancara dengan guru Ibu Syarifah Arina, S.Pd.I, & Ibu Nelli Surianti, S.Pd pada tanggal 26 September 2024 di RA Fajar Ummi Kec Ingin Jaya Aceh Besar.

—*E-Matching Card* untuk melatih dan mengembangkan konsentrasi pada anak.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan *E-Matching Card* terhadap perkembangan konsentrasi anak, maka peneliti mengangkat judul **“Pengaruh Permainan *E-Matching Card* Dalam Meningkatkan Konsentrasi Anak Di Kecamatan Ingin Jaya”**.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu Apakah permainan *e-matching card* berpengaruh dalam meningkatkan konsentrasi anak di Kecamatan Ingin Jaya?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui permainan *e-matching card* berpengaruh dalam meningkatkan konsentrasi anak di Kecamatan Ingin Jaya.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang ditulis dalam bentuk kalimat pertanyaan. Disebutkan sementara karena jawaban yang diberikan belum di dasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data, tetapi hanya pada teori yang relevan.¹⁷ Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh, pengaruh permainan *e-matching card* dalam meningkatkan konsentrasi anak di Kecamatan Ingin Jaya.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran digital interaktif untuk menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak.
- b. Hasil penelitian ini bisa menjadi acuan atau dasar bagi peneliti lain yang ingin melanjutkan studi mengenai sejauh mana permainan berbasis teknologi mampu meningkatkan perhatian dan fokus anak-anak usia dini.

¹⁷ Suriyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 96.

2. Manfaat Praktis

- a. Anak : Melalui aktivitas mencocokkan gambar yang menantang, anak dilatih untuk fokus, mengingat posisi kartu, dan menahan impuls distraksi, sehingga kemampuan konsentrasi mereka meningkat secara signifikan.
- b. Guru : Menggunakan media digital membuat guru lebih mudah dalam mengirim materi pelajaran dengan cepat tanpa harus mencetak fisik, serta memudahkan guru dalam mengawasi kemajuan fokus anak secara lebih praktis dengan sistem penilaian otomatis di dalam aplikasi.

F. Definisi Operasional

1. Permainan

Permainan adalah kegiatan yang dilakukan anak-anak untuk belajar dengan menyelidiki tubuh mereka, benda-benda, simbol-simbol, dan lingkungan sekitar. Kegiatan ini tidak terlalu serius, bisa berubah-ubah, dan memberikan rasa senang yang berasal dari dalam diri anak.¹⁸

2. E-Matching Card

Permainan E-Matching Card untuk anak usia dini adalah cara belajar yang interaktif dan menggunakan teknologi. Dalam permainan ini, anak diminta mencari pasangan kartu yang memiliki gambar atau konsep yang sama, seperti gambar dengan angka atau gambar dengan kata, yang tampil di layar perangkat digital.¹⁹

3. Konsentrasi

Konsentrasi secara umum adalah kemampuan anak untuk mengendalikan keinginan atau dorongan untuk berpindah dari satu aktivitas ke aktivitas lain. Meningkatkan fokus berarti membiasakan anak untuk tetap tenang dan fokus pada satu tugas, meskipun ada hal-hal lain yang menarik perhatiannya. Ini merupakan

¹⁸ Marwani dan Heru Kurniawan, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), h. 12.

¹⁹ R. A. Pratama & D. K. Sari, "Efektivitas Media E-Matching Card Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 13, no. 1 (2024), h. 105.

langkah awal dalam membangun disiplin diri. Konsentrasi adalah cara fokus pada situasi belajar.²⁰

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah kelompok yang menjadi sasaran pendidikan, yaitu anak-anak yang berusia antara 0 hingga 6 tahun. Pengertian ini menunjukkan bahwa anak-anak pada masa ini sedang mengalami perubahan perilaku yang sangat mendasar, dan mereka membutuhkan layanan pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai fondasi sebelum memasuki pendidikan dasar.²¹

G. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan dan berkaitan dengan peningkatan konsentrasi anak. Untuk menghindari pengulangan dalam penelitian, penulis melakukan kajian pustaka terlebih dahulu dan menemukan judul skripsi yang relevan yaitu.:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Elsy Maria Rosa dkk, dalam jurnal yang berjudul —*E-Matching Card*” To Improve Cooperation and Cognitive Abilities Among Nursing Students. Sumber data penelitian ini adalah mahasiswa semester IV yang berjumlah 60 orang dalam waktu 2 bulan. Penelitian ini menggunakan pretest-posttest control group design. Hasil penelitian Pengetahuan kelas eksperimental yang menerima intervensi *E-Matching Card* menunjukkan efek yang lebih signifikan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata ujian akhir yang lebih tinggi saat menggunakan *E-Matching Card* untuk pengetahuan, dibandingkan dengan ujian awal. Hal ini menunjukkan peningkatan yang substansial dalam output pengetahuan. Pengetahuan kelas kontrol yang tidak diberikan Kartu *E-Matching* menunjukkan dampak yang berkurang. Hal ini dibuktikan dengan fakta

²⁰ Sari dan Amelia, —Penerapan Metode Mindful Play untuk Meningkatkan Regulasi Diri dan Fokus Anakl, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.4, No.2, (2023), h.115.

²¹ Saputro & Azizah, —Sinkronisasi Regulasi PAUD dalam Sistem Pendidikan Nasionall *Jurnal Kebijakan Pendidikan*, Vol.15, No.2, (2023), h. 215.

bahwa nilai rata-rata ujian akhir pengetahuan lebih rendah daripada ujian awal.²²

Adapun persamaan dengan peneliti sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang *E-Matching Card*. Sedangkan perbedaannya, peneliti terdahulu untuk meningkatkan kerjasama dan kemampuan kognitif, sedangkan peneliti untuk meningkatkan konsentrasi anak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Elsy Maria Rosa dkk, dalam jurnal yang berjudul *Gamifying Interprofesional Education: Devvelopment of the „My Medicine E-Matching Card“ Innovation*. Sumber data penelitian ini adalah 20 dosen IPE. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yaitu pada awal penelitian mengingat target penelitian pembuatan *Games Matching Card*, sehingga pada awal pengumpulan data dan analisis data dilakukan secara kualitatif dengan desain studi kasus. Hasil penelitian Analisis ini mengidentifikasitiga tema inti: perlunya pembagian peran yang jelas, simulasi kasus klinis interaktif, dan mekanisme kolaborasi interdisipliner secara real-time. Tema-tema ini diintegrasikan ke dalam desain aplikasi. Para dosen mencatat peningkatan keterlibatan mahasiswa, peningkatan pengambilan keputusan kolaboratif, dan berkurangnya hambatan hierarkis. Fitur-fitur utama aplikasi ini meliputi skenario klinis yang dapat disesuaikan, akses pembelajaran asinkron, dan alat umpan balik terstruktur.²³

Adapun persamaan dengan peneliti sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang *E-Matching Card*. Sedangkan perbedaannya, peneliti terdahulu untuk mengembangkan kerjasama tim komunikasi dan penalaran klinis, sedangkan peneliti untuk meningkatkan konsentrasi anak.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Gede Bagus Wisnu Bayu Temaja, dalam jurnal yang berjudul *The Implementation of E-Matching Game for English Teaching to Enrich Elementary Shool Student Vocabulary*. Sumber data

²² Elsy Maria Rosa dkk, —E-Matching Card| To Improve Cooperation and Cognitive Abilities Among Nursing Students| .*Jurnal Keperawatan Indonesia*, Vol. 26, No. 2, (2023).

²³ Elsy Maria Rosa dkk,| Gamifying Interprofesional Education: Devvelopment of the _My Medicine E-Mathing Card‘ Innovation|, *Jurnal MPPKI*, Vol.8, No. 7, (2025).

penelitian ini adalah siswa kelas lima SD Lab Undiksha Singaraja. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif untuk mengolah data penelitian. Hasil penelitian menunjukkan skor siswa yang diperoleh dari pre-test dengan mean 5,30 mengalami peningkatan setelah penerapan *E-Matching Game*, terbukti dari skor mean siswa saat post-test yaitu 7,00. Yang dapat disimpulkan pula adalah semakin kecil simpangan baku antara post-test dan pre-test, maka semakin baik pula hasil yang diperoleh siswa.²⁴

Adapun persamaan dengan peneliti sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang *E-Matching Card*. Sedangkan perbedaannya, peneliti terdahulu untuk memperkaya kosakata siswa, sedangkan peneliti untuk meningkatkan konsentrasi anak.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Selvia Waladiya dkk, dalam jurnal yang berjudul *Pengaruh Permainan Tebak Warna Terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak Usia Dini di TK Mekar Sari Kecamatan Sukarami Palembang*. Sumber data penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Mekar Sari Sukarami. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasy Experimental Design*. Sampel penelitian berjumlah 18 anak yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tes tidak terstruktur. Berdasarkan analisis uji hipotesis (t-test), ditemukan bahwa nilai t-hitung > t-tabel ($0,212 > 0,271$ dalam konteks penolakan H_0 sesuai standar penelitian tersebut), sehingga Haditerima. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tebak warna memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan konsentrasi anak.²⁵

Adapun persamaan dengan peneliti sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang meningkatkan konsentrasi pada anak. sedangkan perbedaan

²⁴ I Gede Bagus Wisnu Bayu Temaja, —The Implementation of E-Matching Game for English Teaching to Enrich Elementary School Student Vocabulary, *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, Vol. 3, No. 6, (2023).

²⁵ Selvi Waladiya dkk, —Pengaruh Permainan Tebak Warna Terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak Usia Dini di TK Mekar Sari Kecamatan Sukarami Palembang, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol.5, No. 1. (2023).

yang penulis ambil adalah terletak pada media yang digunakan oleh peneliti, peneliti terdahulu menggunakan permainan tebak warnamedia gambar sedangkan penulis menggunakan permainan *E-Mathcing Card*.

Penelitian yang dilakukan oleh Sita Husnul Khotimah dkk (2021) menitikberatkan pada penggunaan media gambar konvensional untuk memicu perhatian anak. Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media yang digunakan, yaitu permainan E-Matching Card (kartu pencocokan elektronik).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmah Novianti dkk, dalam jurnal yang berjudul *TEBONA: Permainan Untuk Melatih Konsentrasi Anak*. Sumber data penyelian ini adalah kelas B yang berjumlah 15 anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian R&D. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tebona dapat digunakan untuk melatih konsentrasi anak.²⁶

Adapun persamaan dengan Peneliti sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang meningkatkan konsentrasi anak. Sedangkan perbedaan yang penulis ambil adalah terletak pada media yang digunakan oleh Peneliti, Peneliti terdahulu menggunakan permainan tebona sedangkan penulis menggunakan permainan *E-Mathcing Card*.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Tien Asmara Palintan, dalam jurnal yang berjudul *Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Melalui Media Puzzle pada Anak Kelompok B di RA Umdi Al-Ihsan Kota Parepare*. Jenis penelitian ini adalah penelitian Kualitatif dengan pendekatan study kasus. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle melalui metode bermain sambil belajar ialah dapat meningkatkan konsentrasi anak.²⁷

²⁶ Rahmah Novianti dkk, —TEBONA: Permainan Untuk Melatih Konsentrasi Anakl *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 6. No. 1. (2022).

²⁷Tien Asmara Palintan dkk, —Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Melalui Media Puzzle pada Anak Kelompok B di RA Umdi Al-Ihsan Kota Pareparel , *Jurnal ANAKTA*, Vol. 1. No. 2. (2022).

Adapun persamaan dengan peneliti sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang meningkatkan konsentrasi anak. Sedangkan perbedaan yang penulis ambil adalah terletak pada media yang digunakan oleh peneliti, Peneliti terdahulu menggunakan media puzzle sedangkan penulis menggunakan permainan *E-Matching Card*

