



PENERAPAN PERMAINAN POMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KONSENTRASI ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA AL- MUSTAQIM BRINGIN BENDO SIDOARJO

Ainun Mufidah, Ahmad Fachrurrazi

Pendidikan Guru- Pendidikan Anak Usia Dini,

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Jl. Dukuh Menanggal XII, Dukuh Menanggal, Kec. Gayungan, Surabaya,
Jawa Timur 60234

Ainunmufidah82@gmail.com, ahmadfachrurrazi@gmail.com

Abstract: *Concentration skills are crucial for children's cognitive development, but young children generally have short attention spans. Therefore, educators need to design effective learning strategies, such as play-based learning methods. This study addresses the low concentration levels of young children using Pombar (pom-pom pictures), a colorful game featuring animal images to attract attention and train concentration through color-matching activities. Using a quantitative descriptive approach with a pre-test and post-test design, this study was conducted on 15 children aged 4-5 years at RA Al-Mustaqim Bringin Bendo Sidoarjo. The research instruments included observation and documentation. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the Pombar game in improving the concentration skills of children aged 4-5 years. The results showed improvements in children's concentration after using Pombar, with a percentage increase of 61.33% in indicators and 61.34% in minutes. This proves Pombar is effective in improving children's concentration.*

Keywords: *Pombar Games, Concentration Skills, Early Childhood.*

Pendahuluan

Anak usia dini memiliki kemampuan menyerap informasi yang sangat baik ketika diberikan pembelajaran. Mereka juga cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan gemar mengamati segala sesuatu di lingkungan sekitarnya.¹ Kemampuan konsentrasi merupakan salah satu aspek kognitif fundamental dalam perkembangan anak usia dini karena berperan penting dalam proses penerimaan,

¹ Mursal Aziz et al., "Early Childhood Education in the Perspective of the Koran," *International Journal of Early Childhood Special Education (INT-JECSE)* 1131 14, no. 03 (2022): 1131–38, <https://doi.org/10.9756/INT>.

pengolahan, dan pemahaman informasi selama kegiatan belajar.² Pada anak usia 4–5 tahun, kemampuan konsentrasi masih berada pada tahap perkembangan awal sehingga rentang perhatian cenderung singkat dan mudah teralihkan, terutama ketika kegiatan pembelajaran kurang menarik atau bersifat monoton.³ Banyak cara pembelajaran digunakan untuk merangsang kemampuan kognitif anak, salah satunya dengan alat permainan edukatif.⁴ Rendahnya kemampuan konsentrasi pada usia prasekolah dapat berdampak pada ketercapaian perkembangan kognitif serta kesiapan belajar anak pada jenjang pendidikan berikutnya.⁵

Kurikulum pendidikan Islam berhasil mengintegrasikan nilai-nilai Islam dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini.⁶ Penerapan Kurikulum Merdeka pada pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki potensi yang signifikan untuk membentuk nilai-nilai karakter sosial pada anak usia dini.⁷ Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah bimbingan untuk anak dari lahir hingga usia 6 tahun. Dilakukan dengan rangsangan pendidikan agar anak tumbuh sehat jasmani-rohani dan siap masuk pendidikan selanjutnya.⁸ Pada anak usia dini, pembelajaran sebaiknya dilakukan menggunakan metode-metode yang ringan dan tidak membebani mereka sama sekali. Metode tersebut harus bisa menarik minat serta perhatian anak dengan cara yang alami, sekaligus menciptakan suasana

² Hanim Musyafa'ah and Agus Salim, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Metode Bermain Sensorimotor Di TK Darussalam Sugihwaras," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 3 (2024): 15, <https://doi.org/10.47134/paud.v1i3.406>.

³ Cynthia F. DiCarlo and Carrie Ota, "Sustained Attention in Three-Year-Old Children: The Impact of Teaching Conditions and Choice," *Early Childhood Education Journal*, 2025, <https://doi.org/10.1007/s10643-025-01985-w>.

⁴ Maghfirah Dewi, Sukma, Melati. Naili Inayatul, "Penerapan Alat Permainan Edukatif Bowling Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di RA Al-Barokah Bangsalsari Jember," *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* 8, no. 1 (2025): 356–71.

⁵ Atefeh Karimi et al., "Fine Motor Skills, Executive Function, and School Readiness in Preschoolers with Externalizing Behavior Problems," *Behavioral Sciences* 15, no. 5 (2025): 1–17, <https://doi.org/10.3390/bs15050708>.

⁶ M. Aziz, M.H. Ashshiddiqi, and D. Ariyanto, "Implementation of the Islamic Education Curriculum and Learning Materials for Early Childhood in the North Labuhanbatu An-Nur Playgroup," *Eduprof: Islamic Education Journal* 7, no. 1 (2025), <https://doi.org/https://doi.org/10.47453/eduprof.v7i1.287>.

⁷ Mursal Aziz, Dedi Sahputra Napitupulu, and Siska Windari, "Implementation of the Independent Curriculum in Forming Social Character Values in Early Childhood from a Quranic Perspective," *ISRG Journal of Education, Humanities and Literature (ISRGJEHL)* 2, no. 4 (2025): 108–13, <https://doi.org/10.5281/zenodo.16750109>.

⁸ Ravida Ramadani, "Meningkatkan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Al-Amin," *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* VII, no. 2 (2024): 472–86.

belajar yang penuh keceriaan, kegembiraan, dan kenyamanan sehingga anak merasa senang belajar setiap harinya.⁹

Metode cerita bergambar merupakan strategi yang praktis dan efektif untuk meningkatkan ekspresi bahasa spiritual anak usia dini dalam pendidikan anak usia dini.¹⁰ Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menekankan prinsip belajar sambil bermain, di mana aktivitas bermain menjadi sarana utama untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, termasuk konsentrasi. Sejumlah penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan fokus, keterlibatan, dan motivasi belajar anak usia dini.¹¹ Selain itu, aktivitas bermain yang melibatkan manipulasi benda secara langsung mampu meningkatkan perhatian berkelanjutan (*sustained attention*) karena anak terlibat aktif melalui pengalaman sensorik dan motorik.¹²

Peneliti meneliti 15 anak untuk diteliti di RA Al- Mustaqim Bringin Bendo Sidoarjo, agar pembelajaran itu menarik dan dapat memengaruhi konsentrasi anak peneliti menggunakan permainan pombar (pom-pom bergambar) yang memiliki berbagai macam warna yang berbeda.

Instrumen yang akan digunakan adalah Observasi, Dokumentasi. Observasi merupakan mengamati perilaku individu dalam melakukan kegiatan yang telah disediakan. Dokumentasi untuk memvalidasi data yang sudah didapat dari observasi dan dokumentasi. Berikut adalah langkah-langkah analisis dan observasi menggunakan model pre- test dan post-test. Penelitian ini dilakukan dalam 7 kali pertemuan. Pada hari pertama, akan dilaksanakan Pre-test, diikuti

⁹ Nurasyah, "Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Gambar Berwarna," *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* VII, no. 2 (2024): 343–56.

¹⁰ Mursal Aziz, Dedi Sahputra Napitupulu, and Rosvita Br Baho, "Enhancing Children's Spiritual Language Expression Through the Picture Story Method in Islamic Early Childhood Education," *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 6, no. 1 (2025): 39–52, <https://doi.org/https://doi.org/10.35719/gns.v6i1.200>.

¹¹ Jenny L. Gibson, Emma Pritchard, and Carmen de Lemos, "Play-Based Interventions to Support Social and Communication Development in Autistic Children Aged 2–8 Years: A Scoping Review," *Autism and Developmental Language Impairments* 6 (2021), <https://doi.org/10.1177/23969415211015840>.

¹² Maureen E. McQuillan et al., "Sustained Attention across Toddlerhood: The Roles of Language and Sleep," *Developmental Psychology* 57, no. 7 (2021): 1042–57, <https://doi.org/10.1037/dev0001197>.

oleh pemberian perlakuan selama 5 sesi, dan pada hari terakhir akan dilakukan Post-test.

Adapun rumus yang digunakan menurut hasannah.¹³ Persentase dapat dicari dengan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = angka persentase

F = skor mentah yang diperoleh siswa

N = skor maksimum

Berbagai penelitian terdahulu telah mengeksplorasi peningkatan konsentrasi anak usia dini melalui beragam pendekatan, seperti metode bermain sensorimotor, penggunaan media loose parts, pembelajaran berbasis proyek, metode Montessori, mindfulness, serta media audio-visual.¹⁴ Meskipun hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi, sebagian besar studi masih berfokus pada satu jenis stimulasi saja, misalnya visual atau motorik, dan umumnya mengukur konsentrasi secara kualitatif melalui indikator perkembangan tanpa mempertimbangkan durasi waktu konsentrasi secara kuantitatif.¹⁵ Selain itu, penelitian yang mengintegrasikan stimulus visual, taktil, dan aktivitas motorik halus secara simultan dalam satu media permainan sederhana masih terbatas, khususnya pada anak usia 4–5 tahun.¹⁶ Oleh karena itu, terdapat kesenjangan penelitian yang menuntut pengembangan media pembelajaran manipulatif yang holistik serta pengukuran konsentrasi yang lebih komprehensif.

¹³ Hasannah Nur, “Konsentrasi Belajar Pada Kegiatan Origami Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Anak Kelompok B di TK ABA Gedongkiwo Kecamatan Mantrijeron Yogyakarta,” *SSRN Electronic Journal* 2014, no. 3 (2014): 1–9.

¹⁴ Nur Khasanah and Luluk Iffatur Rocmah, “Efektivitas Media Maze Magnet Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia 4-5 Tahun,” *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024): 4728–37, <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1699>.

¹⁵ Fildza Maulidya, Yon AE, and Lia Kurniawaty, “Upaya Meningkatkan Konsentrasi Anak Pada Usia 4-5 Tahun Melalui Media Loose Parts Di PAUDQ Al-Fitrah Pondok Melati Kota Bekasi,” *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 3, no. 4 (2024): 834–40, <https://doi.org/10.47233/jpst.v3i4.2181>.

¹⁶ Valentina Biino, Caterina Pesce, and Clarice Martins, “Motor Skill Development at Preschool Age in Girls and Boys: The Role of Outdoor Free Play,” *Children* 12, no. 5 (2025), <https://doi.org/10.3390/children12050594>.

Permainan Pombar (pom-pom bergambar) merupakan media manipulatif sederhana yang dirancang untuk melatih konsentrasi anak melalui aktivitas mengenal warna, membedakan warna, dan menyesuaikan warna pom-pom dengan gambar menggunakan capit. Aktivitas ini menuntut fokus visual, rangsangan taktil, serta koordinasi motorik halus secara bersamaan, sehingga berpotensi meningkatkan kualitas dan durasi konsentrasi anak selama kegiatan bermain.¹⁷ Media manipulatif sederhana seperti ini dinilai sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini dan mudah diterapkan dalam konteks pembelajaran PAUD.¹⁸

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan Pombar dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia 4–5 tahun, yang diukur melalui kemampuan mengenal warna, membedakan warna, menyesuaikan warna dengan gambar, serta durasi waktu konsentrasi anak selama kegiatan bermain.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis, praktis, dan metodologis dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian mengenai pengembangan kemampuan konsentrasi anak dengan menunjukkan bahwa integrasi stimulasi visual, taktil, dan motorik halus dalam satu media permainan mampu meningkatkan konsentrasi secara lebih efektif.¹⁹ Secara praktis, penelitian ini menawarkan media permainan Pombar yang sederhana, murah, dan mudah direplikasi oleh guru PAUD sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan fokus dan keterlibatan anak.²⁰ Strategi pembelajaran memiliki peran penting dalam menanamkan pendidikan karakter pada anak usia dini.²¹ Secara metodologis, penelitian ini mengombinasikan pengukuran konsentrasi berdasarkan indikator perkembangan

¹⁷ Georgina Durrant, "Sensory Play," *100 Ways Your Child Can Learn Through Play*, 2025, 105–22, <https://doi.org/10.5040/9781805016090.ch-006>.

¹⁸ Biino, Pesce, and Martins, "Motor Skill Development at Preschool Age in Girls and Boys: The Role of Outdoor Free Play."

¹⁹ Biino, Pesce, and Martins.

²⁰ Juli Setyowati and Sri Watini, "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Melalui Model Bermain 'Asyik' (Reward&Yel-Yel 'Asyik') Di Tk Mutiara Cemerlang," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6 (2022): 2065–72.

²¹ Mursal Aziz, Muhammad Hasbie Ashshiddiqi, and Winda Sari, "Six Character Education Strategies for Early Childhood the Quranic Perspective," *International Journal OfMultidisciplinary Research of Higher Education(IJMURHICA)* 8, no. 4 (2025): 1011–20, <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/ijmurhica.v8i4.464>.

dan durasi waktu konsentrasi, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis permainan.

Kerangka Teori

Media Permainan Pombar

Permainan dalam pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an selaras dengan fitrah manusia sebagai makhluk yang diciptakan dengan potensi belajar melalui kesenangan dan pengalaman, sebagaimana prinsip kemudahan dan tidak memberatkan dalam proses pendidikan. Al-Qur'an sebagai kitab suci menjadi sumber inspirasi dan pedoman hidup bagi umat Islam.²² Al-Qur'an berfungsi sebagai petunjuk utama kehidupan manusia.²³ Al-Qur'an mendorong penyampaian pelajaran dengan cara yang hikmah dan menyentuh jiwa, sehingga permainan dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai dan pengetahuan secara bertahap serta bermakna. Melalui permainan yang bernilai edukatif, anak dapat belajar sambil bergembira, sehingga proses internalisasi ajaran Al-Qur'an berlangsung secara alami tanpa paksaan.

Media pembelajaran yang dirancang berperan strategis dalam menanamkan karakter religius pada anak usia dini.²⁴ Media pombar (pom-pom bergambar) merupakan alat bantu yang digunakan untuk memfasilitasi anak selama proses penelitian berlangsung. Media ini dibuat menyerupai buku berbahan kain flanel yang dihiasi dengan warna-warna terang serta gambar-gambar hewan, dilengkapi dengan pom-pom yang digunakan dalam permainan. Cara memainkannya adalah anak diminta untuk mencocokkan warna pom-pom dengan gambar yang sesuai menggunakan capit. Permainan ini bertujuan untuk mengukur tingkat konsentrasi anak dan melatih kesabaran mereka dalam memindahkan pom-pom menggunakan capit. Sebelum memulai permainan, anak terlebih dahulu diajak untuk mengenali dan membedakan warna-warna pom-pom yang akan digunakan.

²² Mursal Aziz, *Materi Pembelajaran Aksara Arab Melayu & Tahfizhul Qur'an Juz 30* (Malang: Ahlimedia Press, 2022).

²³ Mursal Aziz and Zulkipli Nasution, *Al-Qur'an & Hadis: Landasan Kurikulum Studi Islam* (Kuningan: Goresan Pena, 2025).

²⁴ Mursal Aziz, Dedi Sahputra Napitupulu, and Siti Khodizah Siregar, "Learning Media in Early Childhood Education Curriculum in Instilling Religious Character From The Perspective of The Qur'an," *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 18, no. 1 (2025): 99–113, <https://doi.org/https://doi.org/10.37812/fikroh.v18i1.1772>.

Anak-anak dapat mengikuti permainan pombar (pom-pom bergambar) yang meliputi pemilihan, penglompokan, dan pencocokan warna dengan penuh kesenangan. Media permainan pombar memberikan pengalaman yang menyenangkan kepada anak-anak dan memberikan informasi tentang berbagai warna suatu pom-pom. Selain itu dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik halus dengan bermain pombar.²⁵ Berdasarkan hal tersebut dapat dipahami bahwa permainan pombar adalah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Kemampuan Konsentrasi Anak Usia Dini

Guru memainkan peran penting dalam mengimplementasikan kurikulum.²⁶ Kemampuan berkonsentrasi pada dasarnya ada pada setiap orang dan merupakan kebiasaan yang dapat dilatih jadi bukan bakat/bawaan, mengingat pentingnya mempunyai keterampilan dalam mengajar untuk itulah guru perlu mempunyai metode yang digunakan dalam belajar untuk meningkatkan konsentrasi dan daya ingat anak dalam belajar.²⁷ Pembelajaran konsentrasi anak usia dini adalah bagaimana seorang anak usia dini melakukan sesuatu atau berkonsentrasi melakukan sesuatu sampai tugas selesai dalam waktu tertentu.²⁸

Kemampuan konsentrasi anak usia dini merupakan kemampuan anak untuk memusatkan perhatian pada suatu kegiatan atau stimulus dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan tahap perkembangannya. Pada usia ini, konsentrasi masih bersifat terbatas dan mudah teralihkan, sehingga anak cenderung fokus dalam waktu singkat, terutama pada aktivitas yang menarik, menyenangkan, dan melibatkan pengalaman langsung. Konsentrasi anak berkembang seiring dengan

²⁵ Affrida. Ahmad Fachrurrazi. Ainun, Mufidah. Ervin, Nurul, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dasar Pada Anak Usia Dini Dengan Gangguan Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Pombar" 06 (2024): 60–64.

²⁶ Mursal Aziz, Muhammad Hasbie Ashshiddiqi, and Maria Ulfa, "Learning Strategies in the Implementation of the Islamic Education Curriculum at Nurul Ikhwan Kindergarten in Teluk Pulau Dalam, North Labuhanbatu," *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2025): 346–60, <https://doi.org/https://doi.org/10.32665/alulya.v10i2.5330>.

²⁷ Annisa Dio Ismi, Dwi Prasetyawati Diyah Hariyanti, and Ismatul Khasanah, "Pengaruh Penggunaan " Ice Breaking " Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini," *Wawasan Pendidikan* 1, no. 2 (2021): 197–203, <https://doi.org/10.26877/wp.v1i2.8640>.

²⁸ Putri Azzahara Tania Desy Arisandy*, "Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Usia 3 Tahun Di Denali Development Centre Palembang," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* 4. No. 3, no. Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Usia 3 Tahun Di Denali Development Centre Palembang (2023): 2856–62.

kematangan fungsi kognitif dan emosi, serta sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar, metode pembelajaran, dan peran pendidik dalam menciptakan suasana yang kondusif, aman, dan sesuai dengan kebutuhan serta minat anak.

Media Permainan dalam Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Usia Dini

Media permainan dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia dini merupakan sarana pembelajaran dengan meningkatkan konsentrasi belajar melalui permainan pada Anak Usia 4-5 Tahun. Oleh karena itu, untuk tenaga pengajar menggunakan media permainan supaya anak tertarik dalam mengikuti kegiatan beragam selama proses belajar mengajar berjalan hingga anak dapat berkonsentrasi penuh.²⁹

Media permainan dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia dini berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang dirancang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak sehingga mampu memusatkan perhatian anak dalam waktu tertentu. Melalui permainan edukatif seperti puzzle, balok susun, permainan mencocokkan gambar, atau permainan peran sederhana, anak dilatih untuk fokus, mengikuti aturan, menyelesaikan tugas, serta mengendalikan impulsnya. Penggunaan media permainan yang bervariasi dan kontekstual juga membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan, dan secara bertahap meningkatkan daya konsentrasi anak melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

Metodologi Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Disebut sebagai penelitian kuantitatif karena menggunakan ukuran, jumlah, atau frekuensi dalam penggambarannya. Pendekatan kuantitatif ini menggunakan desain Pre-Test dan Post-Test pada suatu kelompok Subjek dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 4-5 tahun di RA Al-Mustaqim dan membutuhkan sampel dari 15 anak yang akan diteliti. Instrumen yang akan digunakan adalah observasi, dan dokumentasi. Setelah data diperoleh, data

²⁹ Musyafa'ah and Salim, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Metode Bermain Sensorimotor Di TK Darussalam Sugihwaras."

tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan presentase untuk menarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukan.

Hasil dan Pembahasan Penelitian

Media Permainan Pombar

Media permainan pombar yang diperoleh menggunakan Pre-Test dan Post-test yang dipaparkan dalam bentuk tabel dan grafik yang selanjutnya dilakukan dengan hitung presentase. Pre-Test dan Post-Test diberikan kepada 15 anak Kelompok A RA AL - Mustaqim Sidoarjo.

Tabel 1. Hasil rekapitulasi *pre-test* dan *post-test* indikator permainan pombar

No.	Nama	Pre-test	Post-test
1.	Rafif	7	11
2.	Fisqy	7	10
3.	Zaky	9	12
4.	Abil	7	10
5.	Abid	3	7
6.	Nazril	6	11
7.	Azka	4	10
8.	Enoora	9	11
9.	Naura	9	12
10.	Vivi	9	12
11.	Izza	4	9
12.	Riza	3	7
13.	Salwa	6	11
14.	Hanum	5	9
15.	Zoya	4	8

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebelum penerapan permainan Pombar, peserta didik cenderung memiliki konsentrasi belajar yang rendah dalam mengenal, membedakan, dan menyesuaikan warna pom-pom. Pada hasil *pre-test*, terdapat 6

anak yang masuk dalam kategori "belum berkembang" dan "mulai berkembang" pada indikator tersebut. Namun, setelah dilakukan perlakuan sebanyak lima kali sebelum *post-test*, kemampuan anak meningkat dengan hasil sebagian besar masuk ke kategori "berkembang sangat baik" dan "berkembang sesuai harapan." Setelah membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*, perhitungan dapat dibuktikan menggunakan rumus menghitung presentase berikut: $P = F/N \times 100$, Keterangan : P = angka presentase, F = skor mentah yang diperoleh siswa, N = skor maksimum, $P = 92/150 \times 100\% = 61,33 \%$.

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus persentase, hasil menunjukkan adanya perkembangan dengan tingkat keberhasilan sebesar 61,33%. Penerapan permainan pombar terbukti mampu meningkatkan konsentrasi anak dalam mengenali warna pom-pom, membedakan warna pom-pom, dan menyesuaikan warna pom-pom dengan gambar. Hal ini terlihat dari hasil pada tiga kategori indikator yang menunjukkan perkembangan, di mana sebelumnya anak cenderung memiliki konsentrasi rendah akibat kurangnya variasi pembelajaran, seperti penggunaan media atau permainan yang menarik.

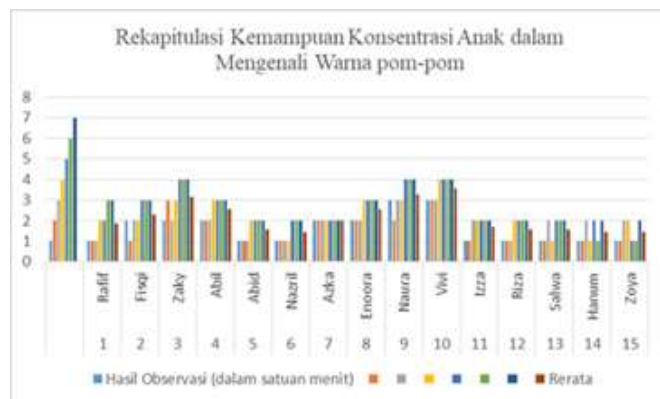
Oleh karena itu, peneliti menggunakan media pombar, yang dilengkapi dengan pom-pom berwarna-warni dan gambar hewan seperti kelinci, kucing, dan kura-kura untuk menarik perhatian peserta didik. Pendekatan ini dirancang agar proses belajar menjadi lebih nyaman dan menyenangkan.

Permainan pombar ini secara signifikan memengaruhi konsentrasi anak. Jika sebelumnya anak cenderung kurang fokus selama pembelajaran, saat menggunakan permainan pombar, mereka terlihat sangat antusias. Anak-anak juga lebih mampu berkonsentrasi untuk menyelesaikan aktivitas seperti mengenali warna pom-pom, membedakan warna, serta menyesuaikan pom-pom ke dalam gambar.

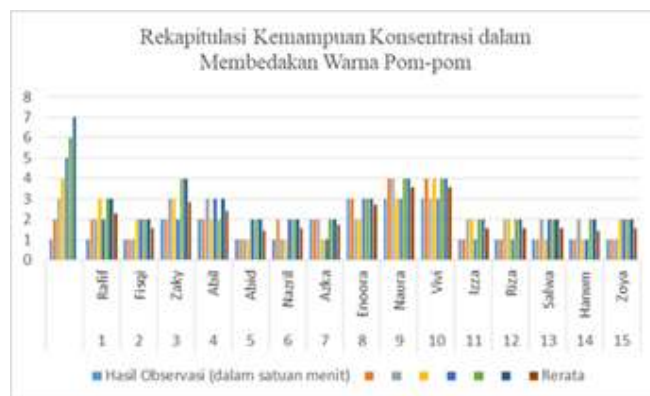
Kemampuan Konsentrasi Anak Usia Dini

Pembahasan kemampuan konsentrasi anak usia dini mencakup hitungan waktu konsentrasi peserta didik pada *pre-test* (sebelum perlakuan), selama perlakuan, dan *post-test* (sesudah perlakuan). Tujuannya adalah untuk mengetahui persentase peningkatan waktu konsentrasi anak dalam memainkan permainan

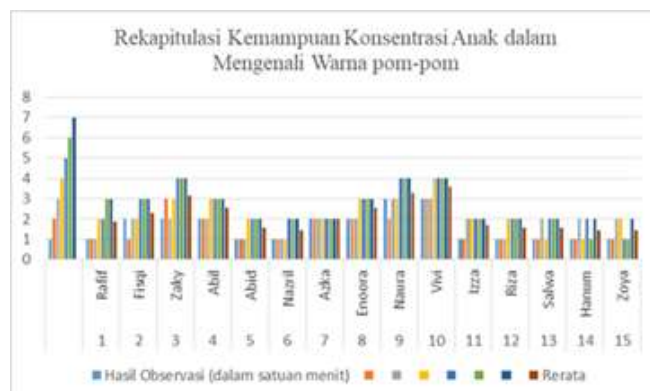
pombar untuk mengenali warna pom- pom, konsentrasi membedakan warna pom-pom dan konsentrasi menyesuaikan warna pom-pom pada gambar.



Gambar 1. Rekapitulasi kemampuan konsentrasi anak dalam mengenali warna pom-pom



Gambar 2. Rekapitulasi kemampuan konsentrasi anak dalam membedakan warna pom-pom



Gambar 3. Rekapitulasi kemampuan konsentrasi anak dalam menyesuaikan warna pom-pom.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi pre-test dan post-test hitungan menit permainan pombar

No.	Nama	Pre-test	Post-test
1.	Rafif	3	9
2.	Fisqy	4	8
3.	Zaky	6	12
4.	Abil	6	9
5.	Abid	3	6
6.	Nazril	3	9
7.	Azka	6	6
8.	Enoora	9	9
9.	Naura	9	12
10.	Vivi	9	12
11.	Izza	3	6
12.	Riza	3	6
13.	Salwa	3	6
14.	Hanum	3	6
15.	Zoya	3	6

Setelah membandingkan hasil pre-test dan post-test, perhitungan dapat dibuktikan menggunakan rumus perhitungan presentase berikut: $P = F/N \times 100$, Keterangan: P = angka presentase, F = skor mentah yang diperoleh siswa, N = skor maksimum, $P = 73/119 \times 100\% = 61,34\%$.

Dari perhitungan presentase berikut mendapatkan hasil 61,34% yang berarti tergolong baik dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak melalui kegiatan bermain pombar. Terhadap hasil. Hasil dapat disajikan dengan tabel atau grafik untuk memperjelas hasil secara verbal, karena adakalanya tampilan sebuah ilustrasi lebih lengkap dan informative dibandingkan dengan tampilan dalam bentuk narasi.

Bagian ini akan membahas hal-hal yang berkaitan dengan hasil penelitian dan analisis perhitungan persentase. Berdasarkan perhitungan di atas, terdapat dua hasil utama: pertama, perhitungan berdasarkan indikator; dan kedua, perhitungan

dalam satuan waktu (menit). Perhitungan berdasarkan indikator bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan, apakah mencapai target yang diinginkan atau tidak menunjukkan perubahan. Dalam indikator tersebut, terdapat 4 kriteria penilaian, yaitu: penilaian 4 (berkembang sangat baik), penilaian 3 (berkembang sesuai harapan), penilaian 2 (mulai berkembang), dan penilaian 1 (belum berkembang).

Perhitungan dalam satuan waktu (menit) bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan anak dalam berkonsentrasi. Dengan menggunakan hitungan dalam satuan menit, dapat diketahui selisih waktu konsentrasi anak antara sebelum perlakuan (pre-test) dan setelah perlakuan (post-test).

Media permainan dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi Anak Usia Dini

Media permainan terbukti meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia dini berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, melalui pembelajaran aktif dan inovatif yang mendukung perkembangan kognitif. Hal ini berkaitan dengan perkembangan otak yang melibatkan kemampuan berpikir, daya ingat, dan pemecahan masalah. Pembelajaran aktif mendorong anak untuk menjadi pembelajar yang aktif melalui berbagai aktivitas, seperti mengamati, mencari, menemukan, mendiskusikan, menyimpulkan, dan mengemukakan hasil pemikirannya.

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan tiga kategori indikator, dapat disimpulkan bahwa pada pre-test terdapat 8 anak yang belum berkembang, yaitu Abid, Azka, Izza, Riza, Zoya, Rafif, Salwa, dan Hanum. Namun, setelah dilakukan perlakuan dan post-test, terjadi peningkatan yang signifikan. Anak-anak yang sebelumnya belum berkembang menunjukkan kemajuan, mulai dari kategori mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, hingga berkembang sangat baik. Hasil ini, ketika dihitung menggunakan rumus persentase, menunjukkan capaian sebesar 61,33%, yang dapat dikategorikan sebagai baik.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian yang menggunakan alat ukur indikator ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan pombar efektif dalam meningkatkan konsentrasi anak dalam mengenal warna pom-pom, membedakan warna pom-pom, dan menyesuaikan warna pom-pom pada gambar. Hasilnya

menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi, terutama pada anak-anak yang sebelumnya memiliki tingkat konsentrasi rendah, berkat penggunaan media pombar. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan dalam pembelajaran anak usia dini untuk membantu menarik perhatian mereka dan meningkatkan konsentrasi selama proses belajar.

Selain menggunakan indikator untuk mengukur konsentrasi, penelitian ini juga menggunakan hitungan waktu (menit) untuk mengetahui perbandingan selisih waktu antara pre-test dan post-test. Pada saat pre-test, ditemukan 8 anak yang hanya mampu menyelesaikan permainan pombar dalam waktu ± 3 menit, yang mencakup tiga tahapan permainan. Setelah dilakukan post-test, dengan 5 kali pemberian perlakuan, terjadi perubahan yang signifikan. Dari 8 anak tersebut, konsentrasi mereka mengalami peningkatan, terutama Rafif yang menunjukkan hasil paling signifikan. Pada pre-test, Rafif hanya mampu bermain selama ± 3 menit, tetapi setelah post-test, waktunya meningkat menjadi ± 9 menit. Ini berarti terdapat peningkatan konsentrasi selama 6 menit setelah melalui 1 kali pre-test, 5 kali perlakuan, dan 1 kali post-test. Sementara itu, 7 anak lainnya menunjukkan hasil yang meningkat hingga dua kali lipat dari waktu pre-test ke post-test.

Pada pre-test, Fisqi mencatatkan waktu 4 menit dalam permainan pombar dengan tiga tahapan. Setelah diberikan perlakuan, Fisqi mengalami peningkatan dua kali lipat pada post-test yaitu 8 menit. Sementara itu, Zaki juga menunjukkan peningkatan dua kali lipat, tetapi perbedaannya terletak pada waktu pre-test Zaki, yang mencapai 6 menit, dan post-test nya meningkat menjadi 12 menit. Naura dan Vivi mengalami peningkatan yang serupa dengan Zaki dan Fisqi, meskipun angka waktunya sedikit berbeda. Naura dan Vivi memiliki waktu pre-test yang sama yaitu 9 menit, dan setelah perlakuan, mereka meningkat menjadi 12 menit pada post-test, menunjukkan peningkatan konsentrasi dalam permainan pombar.

Sedangkan Abil juga menunjukkan peningkatan yang sama dengan Naura dan Vivi, dengan waktu pre-test 6 menit dan waktu post-test meningkat menjadi 9 menit. Di sisi lain, Azka dan Enoora tidak mengalami peningkatan signifikan antara pre-test dan post-test. Azka mencatatkan waktu 6 menit pada pre-test dan tetap sama pada post-test, sementara Enoora memiliki waktu pre-test 9 menit dan

tidak ada perubahan pada post- test, tetap pada waktu 9 menit dalam berkonsentrasi bermain pombar dengan tiga tahapan tersebut.

Dalam perhitungan satuan menit, rumus yang digunakan adalah hitungan presentase jumlah data mentah dibagi jumlah data maksimum, kemudian dikalikan dengan 100%. Sebagai contoh, $p = 73/119 \times 100\% = 61,34\%$. Hasil perhitungan satuan menit ini menunjukkan kategori baik. Sementara itu, baik perhitungan indikator maupun perhitungan satuan menit keduanya memperoleh kategori baik dengan presentase 61,33% dan 61,34%, yang hanya memiliki selisih sebesar 0,01%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil perhitungan tersebut hampir sama.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan permainan Pombar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia 4-5 tahun di RA Al-Mustaqim Bringin Bendo Sidoarjo. Permainan ini berhasil meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna, membedakan warna, dan menyesuaikan warna pom-pom dengan gambar. Hal ini dibuktikan melalui hasil post-test yang menunjukkan peningkatan signifikan pada setiap indikator dibandingkan dengan pre-test.

Daftar Pustaka

- Ainun, Mufidah. Ervin, Nurul, Affrida. Ahmad Fachrurrazi. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dasar Pada Anak Usia Dini Dengan Gangguan Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Pombar" 06 (2024): 60–64.
- Aziz, M., M.H. Ashshiddiqi, and D. Ariyanto. "Implementation of the Islamic Education Curriculum and Learning Materials for Early Childhood in the North Labuhanbatu An-Nur Playgroup." *Eduprof: Islamic Education Journal* 7, no. 1 (2025). <https://doi.org/https://doi.org/10.47453/eduprof.v7i1.287>.
- Aziz, Mursal. *Materi Pembelajaran Aksara Arab Melayu & Tahfizhul Qur'an Juz 30*. Malang: Ahlimedia Press, 2022.
- Aziz, Mursal, Muhammad Hasbie Ashshiddiqi, and Winda Sari. "Six Character Education Strategies for Early Childhood the Quranic Perspective." *International Journal OfMultidisciplinary Research of Higher Education(IJMURHICA)* 8, no. 4 (2025): 1011–20.

<https://doi.org/https://doi.org/10.24036/ijmurhica.v8i4.464>.

Aziz, Mursal, Muhammad Hasbie Ashshiddiqi, and Maria Ulfa. "Learning Strategies in the Implementation of the Islamic Education Curriculum at Nurul Ikhwan Kindergarten in Teluk Pulau Dalam, North Labuhanbatu." *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2025): 346–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.32665/alulya.v10i2.5330>.

Aziz, Mursal, Dedi Sahputra Napitupulu, and Rosvita Br Baho. "Enhancing Children's Spiritual Language Expression Through the Picture Story Method in Islamic Early Childhood Education." *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 6, no. 1 (2025): 39–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.35719/gns.v6i1.200>.

Aziz, Mursal, Dedi Sahputra Napitupulu, and Siti Khodizah Siregar. "Learning Media in Early Childhood Education Curriculum in Instilling Religious Character From The Perspective of The Qur'an." *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 18, no. 1 (2025): 99–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.37812/fikroh.v18i1.1772>.

Aziz, Mursal, Dedi Sahputra Napitupulu, and Siska Windari. "Implementation of the Independent Curriculum in Forming Social Character Values in Early Childhood from a Quranic Perspective." *ISRG Journal of Education, Humanities and Literature (ISRGJEHL)* 2, no. 4 (2025): 108–13. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16750109>.

Aziz, Mursal, and Zulkipli Nasution. *Al-Qur'an & Hadis: Landasan Kurikulum Studi Islam*. Kuningan: Goresan Pena, 2025.

Aziz, Mursal, Darliana Sormin, Muhammad Rifai Harahap, Adek Kholijah Siregar, Zulkipli Nasution, Dedi Sahputra, and Napitupulu 6(. "Early Childhood Education in the Perspective of the Koran." *International Journal of Early Childhood Special Education (INT-JECSE)* 1131 14, no. 03 (2022): 1131–38. <https://doi.org/10.9756/INT>.

Biino, Valentina, Caterina Pesce, and Clarice Martins. "Motor Skill Development at Preschool Age in Girls and Boys: The Role of Outdoor Free Play." *Children* 12, no. 5 (2025). <https://doi.org/10.3390/children12050594>.

Desy Arisandy*, Putri Azzahara Tania. "Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Usia 3 Tahun Di Denali Development Centre Palembang." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* 4. No. 3, no. Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Usia 3 Tahun Di Denali Development Centre Palembang (2023): 2856–62.

Dewi, Sukma, Melati. Nailly Inayatul, Maghfirah. "Penerapan Alat Permainan Edukatif Bowling Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di RA Al-Barokah Bangsalsari Jember." *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* 8, no. 1 (2025): 356–71.

- DiCarlo, Cynthia F., and Carrie Ota. "Sustained Attention in Three-Year-Old Children: The Impact of Teaching Conditions and Choice." *Early Childhood Education Journal*, 2025. <https://doi.org/10.1007/s10643-025-01985-w>.
- Durrant, Georgina. "Sensory Play." *100 Ways Your Child Can Learn Through Play*, 2025, 105–22. <https://doi.org/10.5040/9781805016090.ch-006>.
- Gibson, Jenny L., Emma Pritchard, and Carmen de Lemos. "Play-Based Interventions to Support Social and Communication Development in Autistic Children Aged 2–8 Years: A Scoping Review." *Autism and Developmental Language Impairments* 6 (2021). <https://doi.org/10.1177/23969415211015840>.
- Ismi, Annisa Dio, Dwi Prasetyawati Diah Hariyanti, and Ismatul Khasanah. "Pengaruh Penggunaan " Ice Breaking " Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini." *Wawasan Pendidikan* 1, no. 2 (2021): 197–203. <https://doi.org/10.26877/wp.v1i2.8640>.
- Karimi, Atefeh, Bridget Poznanski, Katie C. Hart, and Eliza L. Nelson. "Fine Motor Skills, Executive Function, and School Readiness in Preschoolers with Externalizing Behavior Problems." *Behavioral Sciences* 15, no. 5 (2025): 1–17. <https://doi.org/10.3390/bs15050708>.
- Khasanah, Nur, and Luluk Iffatur Rocmah. "Efektivitas Media Maze Magnet Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia 4-5 Tahun." *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024): 4728–37. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1699>.
- Maulidya, Fildza, Yon AE, and Lia Kurniawaty. "Upaya Meningkatkan Konsentrasi Anak Pada Usia 4-5 Tahun Melalui Media Loose Parts Di PAUDQ Al-Fitrah Pondok Melati Kota Bekasi." *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 3, no. 4 (2024): 834–40. <https://doi.org/10.47233/jpst.v3i4.2181>.
- McQuillan, Maureen E., John E. Bates, Angela D. Staples, Caroline P. Hoyniak, Kathleen M. Rudasill, and Victoria J. Molfese. "Sustained Attention across Toddlerhood: The Roles of Language and Sleep." *Developmental Psychology* 57, no. 7 (2021): 1042–57. <https://doi.org/10.1037/dev0001197>.
- Musyafa'ah, Hanim, and Agus Salim. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Metode Bermain Sensorimotor Di TK Darussalam Sugihwaras." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 3 (2024): 15. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i3.406>.
- Nur, Hasannah. "Konsentrasi Belajar Pada Kegiatan Origami Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Anak Kelompok B di TK ABA Gedongkiwo Kecamatan Mantriweron Yogyakarta." *SSRN Electronic Journal* 2014, no. 3 (2014): 1–9.
- Nurasyah. "Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Hijaiyah

Melalui Media Gambar Berwarna.” *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* VII, no. 2 (2024): 343–56.

Ravida Ramadani. “Meningkatkan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Al-Amin.” *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* VII, no. 2 (2024): 472–86.

Setyowati, Juli, and Sri Watini. “Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Melalui Model Bermain ‘Asyik’ (Reward&Yel-Yel ‘Asyik’) Di Tk Mutiara Cemerlang.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6 (2022): 2065–72.