

## **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Maze* Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia 5–6 Tahun**

Nur Azizah<sup>1</sup>, Gilar Gandana<sup>2</sup>, Edi Hendri Mulyana<sup>3</sup>

---

### **Info Artikel**

### **Abstract**

**Keywords:** Concentration; Cognitive; Maze Media; Early Childhood Education;

This study aims to determine the effect of using maze learning media in improving the learning concentration of children aged 5-6 years. The main focus of this study is to improve three aspects of concentration, namely focusing attention, perseverance, and memory. The method used is quantitative with a quasi-experimental design. The research subjects consisted of two groups, namely the experimental class (B1) and the control class (B2) each with 10 children from Dewi Sartika Kindergarten, Kawalu District, Tasikmalaya City. Data collection was carried out through observation and documentation. The results showed that there was a significant difference between the pretest results and the posttest results in the experimental class with an average increase in value of 8.7 points. While the control class only experienced an increase of 4 points. These data indicate that maze media provides a real contribution in improving children's learning concentration. The conclusion of this study is that maze media is a learning medium that can significantly improve children's focus and concentration in learning.

### **Abstrak**

**Kata kunci:**  
Konsentrasi; Kognitif;  
Media Maze;  
Pendidikan Anak Usia  
Dini;

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *maze* dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5–6 tahun. Fokus utama penelitian ini adalah meningkatkan tiga aspek konsentrasi yaitu memusatkan perhatian, ketekunan, dan daya ingat. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas eksperimen (B1) dan kelas kontrol (B2) masing - masing 10 anak, yang berasal dari TK Dewi Sartika Kecamatan Kawalu, Kota Tasikmalaya. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest* pada kelas eksperimen dengan rata – rata

---

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia  
Email: azizahnur20@upi.edu

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia  
Email: gilar@upi.edu

<sup>3</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia  
Email: edihm@upi.edu

peningkatan nilai sebesar 8,7 poin. Sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 4 poin. Data ini menunjukkan bahwa media maze memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media maze merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan fokus dan konsentrasi belajar anak secara signifikan.

---

**Artikel Histori:**

Disubmit:	Direvisi:	Diterima:	Dipublish:
08 Agustus 2025	11 November 2025	13 Desember 2025	13 Desember 2025

**Cara Mensitasi Artikel:** Azizah, N., Gandana, G., Mulyana, E. H. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Maze Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia 5 – 6 Tahun, *Jurnal Ar-Raihanah*, 5(2), 416-426, <https://doi.org/10.53398/arraihanah.v5i2.761>

---

**Korenpondensi Penulis:** Nur Azizah, azizahnur20@upi.edu

**DOI** : <https://doi.org/10.53398/arraihanah.v5i2.761>

---

## PENDAHULUAN

Di Indonesia pengertian anak usia dini ditunjukkan kepada anak yang berusia 0 – 6 tahun. Anak usia dini merupakan masa peka dalam berbagai aspek perkembangan yaitu masa awal perkembangan baik kemampuan fisik motorik, bahasa, sosial emosional, nilai moral agama serta kognitif. Periode dini merupakan periode emas dalam peningkatan suatu aspek perkembangan anak yang sangat pesat (Khasanah & Rocmah, n.d.). Kognitif merupakan perkembangan yang penting untuk diberikan stimulasi atau rangsangan karena kognitif merupakan kemampuan dasar dalam perkembangan intelegensi anak, maka stimulasi yang diberikan memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan berfikir anak dan kognitif yang meliputi konsentrasi belajar, memecahkan suatu masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik (Husin & Yawsinda, 2021). Pada awal rentang kehidupan manusia, masa kanak – kanak merupakan masa keemasan yang sering disebut sebagai masa "*golden age*" yang akan dialami oleh setiap orang (Maulani & Hadikusumo, 2023). Masa ini adalah masa yang sangat tepat untuk mempersiapkan segenap potensi baik fisik, kognitif, mental dan moral setiap anak dengan sebaik mungkin. Namun, perkembangan dan pertumbuhan setiap anak tidak semuanya berjalan sama karena setiap individu memiliki perkembangan dan pertumbuhan yang berbeda. Dengan demikian, peran orang tua dan guru sangat penting dalam memberikan stimulasi yang tepat supaya anak dapat mencapai perkembangan dengan optimal. Pada tahap usia ini, pentingnya menunjukkan aspek berpikir yang terlibat dalam konsentrasi mencakup beberapa aspek perkembangan dan pertumbuhan meliputi pengembangan kognitif, peningkatan keterampilan sosial dan emosional, perkembangan bahasa, kesiapan prasekolah dan pembentukan kebiasaan belajar. Kintarni mengemukakan bahwa kemampuan untuk memfokuskan perhatian secara signifikan mempunyai pengaruh positif dengan prestasi akademik anak.

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, pemerintah senantiasa berusaha meningkatkan kualitas pendidikan melalui pendidikan dari jenjang paling dasar yaitu pendidikan anak usia dini atau PAUD (Rozana, 2016). Pentingnya PAUD dalam kehidupan anak tidak hanya sekedar untuk mempersiapkan anak ke sekolah formal, tetapi juga berperan sebagai dasar atau pondasi yang kuat untuk proses pertumbuhan dan perkembangannya. Pendidikan secara umum merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana dengan tujuan untuk mewujudkan proses pembelajaran supaya setiap anak bisa dengan aktif dan terarah dalam mengembangkan potensi atau kemampuan yang dimilikinya seperti kemampuan pengendalian diri,

kecerdasan yang meliputi daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual serta memiliki akhlak yang baik (Ngura et al., 2020). Pendidikan anak harus diupayakan seoptimal mungkin dilakukan sejak dini di dalam keluarga, sekolah maupun masyarakat. Upaya pembinaan yang dituju sejak anak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian stimulus atau rangsangan agar dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan anak. Stimulasi yang diberikan harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak melalui bermain sambil belajar yang dilengkapi dengan media pembelajaran yang menyenangkan serta tetap memberikan manfaat (Sari, 2022). Namun pembelajaran anak usia dini harus menarik dengan mengedepankan konsep bermain sambil belajar dengan cara yang menyenangkan dan memberikan makna bagi anak.

Dalam kegiatan pembelajaran, alat permainan memiliki peranan yang cukup penting. Salah satunya dengan menggunakan alat permainan edukatif atau APE untuk membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik dan kreatif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Salah satu alat permainan edukatif yang menurut peneliti menarik bagi anak usia dini yaitu permainan *maze* atau permainan mencari jejak sesuai dengan tujuan (Khotimah et al., 2020). Namun melihat di lapangan masih banyak permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran pada jenjang PAUD, salah satunya seperti tingkat kefokusan atau konsentrasi belajar anak saat pembelajaran masih rendah serta masih kurang pemahaman anak dalam menjawab pertanyaan sederhana yang diberikan oleh guru seperti permasalahan yang terjadi di TK Dewi Sartika. Permasalahan tersebut menjadi cerminan bagi para pendidik untuk bisa lebih memperbaiki metode atau cara mengajar saat proses pembelajaran (Cecep et al., 2022). Cara lain yang bisa dilakukan yaitu pendidik berkewajiban menyediakan atau memfasilitasi baik media pembelajaran atau alat permainan edukatif sekreatif mungkin sehingga dapat menarik minat anak untuk mengikuti proses pembelajaran (Khotimah et al., 2020).

Permasalahan yang masih sering ditemukan di lapangan yaitu masih banyaknya anak yang mengalami penurunan tingkat konsentrasi belajar. Penurunan tingkat konsentrasi atau perhatian belajar anak usia dini dapat memberikan pengaruh yang tidak baik bagi perkembangannya seperti menyebabkan anak sulit berkonsentrasi untuk berinteraksi, tidak dapat merespon dengan baik ketika diberi perintah, serta anak menjadi kurang aktif dalam pembelajaran di dalam kelas sehingga bisa menyebabkan prestasi anak menurun. Hal ini bisa disebabkan karena pada saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya memberikan lembar kerja anak atau LKA, sering menggunakan metode pembelajaran ceramah dan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran serta kurangnya pemberian stimulus yang diberikan kepada anak. Menurut Asrorul selain menggunakan metode pembelajaran yang efektif yaitu melalui bermain, pembelajaran pada anak usia dini menstimulus kemampuan untuk berkonsentrasi membutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk anak. Untuk itu media pembelajaran yang digunakan harus aman bagi anak - anak dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menstimulus kemampuan konsentrasi belajar anak yaitu melalui pembelajaran menggunakan media permainan. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berperan sebagai penghubung antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, materi pembelajaran yang disampaikan akan lebih jelas dan menarik, lebih beragam dalam penyampaian materi, dapat menentukan waktu dan tenaga yang dibutuhkan serta dapat membantu meningkatkan kualitas hasil belajar anak - anak dan kemampuan konsentrasi belajar anak akan berkembang (Pratiwi & Nur Asi'ah, 2022). Cara belajar anak usia dini yang tepat adalah dengan cara bermain. Bermain pada anak mempunyai peran yang sangat penting. Dengan bermain anak - anak bisa menyalurkan keinginan, kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Selain itu juga, bermain memiliki banyak manfaat bagi anak-anak seperti dapat melatih fisik- motorik, mengembangkan kemampuan sosialnya dengan cara bergaul

dengan teman sebaya, memainkan peran sesuai dengan jenis kelaminnya, mengembangkan bakatnya, menumbuhkan sifat dan sikap yang positif, bisa mengekspresikan dan menyalurkan perasaannya baik perasaan senang maupun sedih. Melalui bermain anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal - hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru yang belum mereka ketahui sehingga mereka dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek perkembangan anak (Sari, 2022).

Dalam kegiatan bermain sambil belajar, penggunaan alat permainan edukatif atau media pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan supaya tetap memberikan kegiatan sambil belajar yang bermakna bagi anak (Rahmawati et al., 2024). Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar anak yaitu media pembelajaran *maze* atau permainan mencari jejak. Menurut Nurul Ikhsan *maze* adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku - liku atau jalan buntu atau tidak bisa dilewati. Pada dasarnya permainan *maze* merupakan permainan untuk menguasai keterampilan tertentu, karena pada permainan tersebut adanya latihan bagi anak untuk menguasai keterampilan yang baru melalui pengulangan - pengulangan yang dilakukan anak pada permainan. Hal tersebut selaras dengan tujuan permainan *maze* yakni untuk melatih dan meningkatkan kemampuan fisik dan mental anak, melatih kemampuan konsentrasi anak dalam menghadapi suatu masalah, melatih dan meningkatkan kreativitas anak dalam belajar dan membantu anak dalam memecahkan masalah. Pada anak usia dini permainan *maze* dapat mengembangkan berbagai aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak karena permainan *maze* dapat dimodifikasi sesuai dengan tahap perkembangan anak dan tujuan yang akan dicapai saat pembelajaran. Permainan *maze* yang digunakan pada anak usia dini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak memecahkan masalah, meningkatkan kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya serta meningkatkan kemampuan anak untuk menyalurkan ide.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat untuk mengukur hubungan sebab – akibat. Seperti yang dijelaskan dalam Sugiyono (2010, hlm.11) bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu. Penelitian ini juga disebut penelitian eksperimen lapangan. Pada penelitian ini, antara kelompok yang memperoleh stimulasi dengan kelompok pembanding tidak dipisahkan dengan lingkungan keseharian sehingga memberikan keuntungan tambahan yaitu dapat melihat variabel independen lain yang juga bisa berpengaruh terhadap perubahan sikap.

Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah jenis *Quasi Eksperimental Design* atau disebut juga eksperimen semu yang menguji variabel bebas dengan variabel terikat yang dilakukan terhadap sampel kelompok eksperimen atau kelompok kontrol. Kemudian, kedua kelompok diberi *posttest* (O). Tahapan yang dilakukan adalah membagi subjek ke dalam dua kelompok. Kemudian pada kelompok eksperimen diberi stimulasi, sedangkan pada kelompok pembanding tidak diberikan stimulasi. Adapun desain tersebut digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 1. Desain penelitian *Nonequivalent control group designs***

Kelompok	Pre – test	Perlakuan	Post – test
Kelas eksperimen	O1	X	O2
Kelas kontrol	O3		O4

Keterangan:

X : Perlakuan (*treatment*) terhadap kelas eksperimen melalui media pembelajaran *maze*

O1 : Nilai kemampuan awal konsentrasi belajar kelompok eksperimen

O2 : Nilai kemampuan akhir konsentrasi belajar kelompok eksperimen

O3 : Nilai kemampuan awal konsentrasi belajar kelompok kontrol

O4 : Nilai kemampuan akhir konsentrasi belajar kelompok kontrol

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dewi Sartika yang bertempat di Kecamatan Kawalu, Kotas Tasikmalaya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa – siswi kelompok B1 10 orang sebagai kelas eksperimen dan kelompok B2 10 orang sebagai kelas kontrol. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi serta lembar observasi sebagai instrumen penelitian.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas terkait temuan dalam penelitian melalui hasil dan pembahasan penelitian terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran *maze* dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5 – 6 tahun. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Lokasi sekolah yang dijadikan penelitian yaitu di TK Dewi Sartika yang beralamat di Jl. Perintis Kemerdekaan No. 180 Kelurahan Karsamenak, Kecamatan Kawalu, Kota Tasikmalaya. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu 20 orang terbagi menjadi dua kelas yaitu B1 10 orang sebagai kelas eksperimen dan B2 10 orang sebagai kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh yang diberikan saat penggunaan media pembelajaran *maze* dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5 – 6 tahun di TK Dewi Sartika Kota Tasikmalaya.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada kelompok B1 dan kelompok B2 di TK Dewi Sartika terkait kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5 – 6 tahun masih belum optimal. Dimana sebagian anak masih rentang berkonsentrasi entah itu saat guru menjelaskan aturan di kelas, kurangnya ketekunan sehingga anak belum mampu menyelesaikan tugas dengan selesai serta kurangnya *memory* atau ingatan anak saat ditanya oleh guru dikarenakan tidak fokus saat kegiatan pembelajaran. Pada tahap selanjutnya setiap kelas diberikan tes kemampuan awal atau *pretest*, lalu diberikan perlakuan atau *treatment* pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *maze* sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran *maze*. Setelah itu, setiap kelas diberikan tes kemampuan akhir atau *posttest* untuk mengetahui apakah ada perbedaan atau tidak pada kedua kelas tersebut yaitu antara kelas eksperimen (B1) dan kelas kontrol (B2).

Kondisi ini diperkuat oleh observasi lapangan yang menunjukkan bahwa banyak anak yang belum mampu mempertahankan perhatian dalam jangka waktu yang lama, sering teralihkan oleh hal-hal lain di sekitarnya, serta mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas belajar hingga tuntas. Hal ini menunjukkan pentingnya adanya upaya peningkatan konsentrasi belajar dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Menurut teori Piaget, anak usia 5 – 6 tahun berada pada tahap pra - operasional, di mana proses berpikir anak masih sangat konkret dan membutuhkan media pembelajaran yang nyata dan menyenangkan untuk menstimulasi perkembangan kognitif mereka. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu menarik perhatian dan melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *maze* dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5 – 6 tahun di TK Dewi Sartika. Pembahasan pada bagian ini didasarkan pada hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol, serta dianalisis berdasarkan aspek indikator konsentrasi belajar yang mencakup aspek memusatkan perhatian, ketekunan, dan daya ingat.

### ***Kemampuan Awal Konsentrasi Belajar Kelas Eksperimen***

Kegiatan pertama yang dilakukan pada kelas eksperimen yaitu melakukan tes kemampuan awal yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal konsentrasi belajar anak usia 5 – 6 tahun pada sampel 10 orang. Sebelum diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan media *maze*, anak – anak pada kelas eksperimen telah diberikan *pretest* untuk mengukur tingkat konsentrasi belajar awal.

Sebagaimana berikut tabel hasil yang diperoleh saat melakukan tes kemampuan awal pada kelas eksperimen.

**Tabel 1. Hasil Tes Kemampuan Awal Kelas Eksperimen**

Subjek	Pretest Kelas Eksperimen	Kategori
AR	22	Sedang
HA	29	Tinggi
MI	24	Sedang
QU	16	Sangat Rendah
CL	16	Sangat Rendah
NE	26	Tinggi
MA	25	Sedang
RA	20	Rendah
EL	25	Sedang
SA	25	Sedang
<b>Rata - rata</b>	<b>22,8</b>	<b>Sedang</b>

Berdasarkan tabel diatas maka dapat ditunjukkan bahwa nilai rata – rata *pretest* pada kelas eksperimen adalah sebesar 22,8 dengan kategori sedang. Berdasarkan tabel diatas, berikut rekapitulasi yang diperoleh pada tes kemampuan awal kelas eksperimen:

**Tabel 2. Rekapitulasi Tes Kemampuan Awal Kelas Eksperimen**

Kategori	Jumlah
Sangat Rendah	2
Rendah	1
Sedang	5
Tinggi	2
Sangat Tinggi	0
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>

Berdasarkan tabel di atas maka dapat ditunjukkan bahwa pada tes kemampuan awal atau *pretest* terdapat 2 anak dengan kategori sangat rendah, 1 anak dengan kategori rendah, 5 anak dengan kategori sedang dan 2 anak dengan kategori tinggi. Data ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*, sebagian besar anak usia 5 – 6 tahun belum mampu memusatkan perhatian secara optimal selama kegiatan belajar. Anak - anak tampak mudah terdistraksi perhatiannya, kurang tekun dalam menyelesaikan tugas, dan kurang mampu mengingat informasi atau instruksi yang diberikan saat proses pembelajaran.

#### **Kemampuan Awal Konsentrasi Belajar Kelas Kontrol**

Kegiatan pertama yang dilakukan pada kelas kontrol sama dengan kegiatan di kelas eksperimen yaitu melakukan tes kemampuan awal yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal konsentrasi belajar anak usia 5 – 6 tahun pada sampel 10 orang sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*. Sebagaimana berikut tabel hasil yang diperoleh saat melakukan tes kemampuan awal pada kelas kontrol.

**Tabel 3. Hasil Tes Kemampuan Awal Kelas Kontrol**

Subjek	Pretest Kelas Kontrol	Kategori
AK	25	Tinggi
RA	26	Tinggi
KA	13	Rendah

RO	25	Tinggi
WI	21	Sedang
ME	12	Rendah
AB	24	Tinggi
AZ	18	Sedang
MA	14	Sedang
SH	25	Tinggi
<b>Rata –rata</b>	<b>20,3</b>	<b>Sedang</b>

Berdasarkan tabel diatas maka dapat ditunjukkan bahwa nilai rata – rata *pretest* pada kelas kontrol adalah sebesar 20,3 dengan kategori sedang. Berdasarkan tabel diatas, berikut rekapitulasi yang diperoleh pada tes kemampuan awal kelas kontrol:

**Tabel 4. Rekapitulasi Tes Kemampuan Awal Kelas Kontrol**

Kategori	Jumlah
Sangat Rendah	0
Rendah	2
Sedang	3
Tinggi	5
Sangat Tinggi	0
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>

Berdasarkan tabel di atas maka dapat ditunjukkan bahwa pada tes kemampuan awal atau *pretest* terdapat 2 anak dengan kategori rendah, 3 anak dengan kategori sedang, dan 5 anak dengan kategori tinggi. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas anak di kelas kontrol memiliki tingkat konsentrasi belajar yang cukup baik sebelum perlakuan. Namun demikian, masih terdapat anak - anak dengan kategori rendah yang membutuhkan stimulasi atau rangsangan yang lebih optimal untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi belajarnya.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara konvensional tanpa media permainan edukatif seperti *maze* cenderung kurang menstimulasi anak untuk meningkatkan konsentrasi secara optimal. Ini sesuai dengan pendapat Pratiwi & Nur Asi'ah (2022) yang menekankan pentingnya peran media pembelajaran sebagai penghubung antara guru dan peserta didik agar proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

#### **Kemampuan Akhir Konsentrasi Belajar Kelas Eksperimen**

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *maze*, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan signifikan, sebagaimana berikut tabel hasil yang diperoleh saat melakukan tes kemampuan akhir pada kelas eksperimen.

**Tabel 5. Hasil Kemampuan Akhir Kelas Eksperimen**

Subjek	Posttest Kelas Eksperimen	Kategori
AR	30	Sedang
HA	36	Sangat Tinggi
MI	32	Sedang
QU	26	Sangat Rendah
CL	28	Rendah
NE	33	Tinggi
MA	34	Tinggi
RA	29	Rendah

EL	35	Tinggi
SA	32	Sedang
<b>Rata – rata</b>	<b>31,5</b>	<b>Sedang</b>

Berdasarkan tabel diatas maka dapat ditunjukkan bahwa nilai rata – rata *posttest* pada kelas eksperimen adalah sebesar 31,5 dengan kategori sedang. Berdasarkan tabel diatas, berikut rekapitulasi yang diperoleh pada tes kemampuan akhir kelas eksperimen:

**Tabel 6. Rekapitulasi Tes Kemampuan Akhir Kelas Eksperimen**

Kategori	Jumlah
Sangat Rendah	1
Rendah	2
Sedang	3
Tinggi	3
Sangat Tinggi	1
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>

Berdasarkan tabel di atas maka dapat ditunjukkan bahwa pada tes kemampuan akhir atau *posttest* masih terdapat 1 anak dengan kategori sangat rendah, 2 anak dengan kategori rendah, 3 anak dengan kategori sedang, 3 anak dengan kategori tinggi dan 1 anak dengan kategori sangat tinggi.

Maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata - rata *posttest* adalah 31,5, yang masih termasuk dalam kategori sedang, namun mengalami peningkatan sebesar 8,7 poin dari nilai rata – rata *pretest* sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *maze* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini. Peningkatan ini sejalan dengan teori Vygotsky (Yuliantini & Melaty, 2023) yang menyatakan bahwa media permainan edukatif seperti *maze* dapat menstimulasi perkembangan logika, spasial, dan daya ingat anak. *Maze* memberikan tantangan visual dan kognitif yang menuntut anak untuk berkonsentrasi, mengingat, dan menyusun strategi, sehingga dapat melatih ketekunan serta kemampuan berpikir anak secara menyenangkan. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa media *maze* sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang nyata terhadap peningkatan konsentrasi belajar anak. Hal ini sesuai juga dengan hasil penelitian Khasanah & Rocmah (2024) yang menyebutkan bahwa penggunaan media *maze* terbukti mampu meningkatkan fokus dan perhatian anak usia dini secara signifikan. Media *maze* dapat membantu anak untuk belajar secara aktif, mandiri, dan menyenangkan, sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif menurut teori Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak belajar secara optimal melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan.

#### **Kemampuan Akhir Konsentrasi Belajar Kelas Kontrol**

Setelah diberikan pembelajaran konvensional tanpa media *maze*, dilakukan pengukuran ulang melalui *posttest*. Sebagaimana berikut tabel hasil yang diperoleh saat melakukan tes kemampuan akhir pada kelas kontrol.

**Tabel 7. Hasil Kemampuan Akhir Kelas Kontrol**

Subjek	Posttest Kelas Kontrol	Kategori
AK	29	Tinggi
RA	31	Tinggi
KA	20	Rendah
RO	28	Tinggi
WI	26	Sedang
ME	15	Sangat rendah

AB	26	Sedang
AZ	21	Rendah
MA	18	Rendah
SH	29	Tinggi
<b>Rata – rata</b>	<b>24,3</b>	<b>Sedang</b>

Berdasarkan tabel di atas maka dapat ditunjukkan bahwa nilai rata – rata *posttest* pada kelas kontrol adalah sebesar 24,3 dengan kategori sedang. Berdasarkan tabel diatas, berikut rekapitulasi yang diperoleh pada tes kemampuan akhir kelas kontrol:

**Tabel 8. Rekapitulasi Tes Kemampuan Akhir Kelas Kontrol**

Kategori	Jumlah
Sangat Rendah	1
Rendah	3
Sedang	2
Tinggi	4
Sangat Tinggi	0
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>

Berdasarkan tabel di atas maka dapat ditunjukkan bahwa pada tes kemampuan akhir atau *posttest* kelas kontrol terdapat 1 anak dengan kategori sangat rendah, 3 anak dengan kategori rendah, 2 anak dengan kategori sedang dan 4 anak dengan kategori tinggi. Peningkatan nilai rata - rata dari 20,3 ke 24,3 menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap dapat memberikan dampak positif terhadap konsentrasi belajar anak, meskipun peningkatannya relatif kecil hanya 4 poin dibandingkan dengan kelas eksperimen yang mengalami peningkatan lebih signifikan.

Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun kegiatan pembelajaran di kelas kontrol dilakukan tanpa media edukatif, sebagian anak tetap mengalami peningkatan konsentrasi belajar, terutama anak yang sudah memiliki tingkat konsentrasi awal yang cukup tinggi. Namun demikian, peningkatan ini tidak signifikan untuk anak - anak yang berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Menurut Munawaroh & Wijayanti (2019), pembelajaran yang hanya mengandalkan metode konvensional cenderung kurang mampu mempertahankan perhatian anak usia dini dalam jangka waktu lama. Anak - anak lebih cepat merasa bosan dan mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada anak usia dini.

Menurut Husin & Yaswinda (2021), konsentrasi belajar merupakan kemampuan untuk mempertahankan perhatian pada objek belajar dalam jangka waktu tertentu. Kemampuan ini sangat dipengaruhi oleh usia, lingkungan, dan media pembelajaran yang digunakan. Pada anak usia 5 – 6 tahun, konsentrasi belajar masih berada pada tahap berkembang sehingga diperlukan media yang tepat untuk menstimulasi perhatian anak. Dalam hal ini, teori Piaget menyebutkan bahwa anak usia 5 – 6 tahun berada pada tahap pra-operasional, di mana anak belajar secara konkret melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, pembelajaran perlu melibatkan aktivitas motorik, visual, dan eksploratif agar anak dapat terlibat secara aktif dan fokus pada proses belajar.

Permainan *maze*, seperti yang dikemukakan oleh Vigotsky, dapat menstimulasi berbagai aspek kognitif, seperti kemampuan spasial, memori, dan *problem solving*, serta memfasilitasi perkembangan daya konsentrasi melalui pengulangan, tantangan visual, dan fokus dalam menyelesaikan jalur yang tersedia. Penggunaan *maze* sebagai alat bantu belajar mendukung prinsip belajar aktif dalam teori Piaget, yaitu anak akan lebih memahami dan menginternalisasi konsep belajar ketika ia terlibat secara

langsung dalam kegiatan tersebut. Maze memberikan tantangan yang mendorong anak untuk berkonsentrasi, mencoba berulang kali, mengingat pola atau jalur, dan menyelesaikan tantangan secara mandiri maupun kolaboratif.

## KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *maze* secara signifikan meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5–6 tahun pada aspek memusatkan perhatian, ketekunan, dan daya ingat. Kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata 8,7 poin, lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang hanya naik 4 poin. *Maze* efektif menstimulasi kemampuan kognitif, visual, dan motorik anak, sejalan dengan teori Piaget dan Vygotsky yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dan aktivitas interaktif. Dengan demikian, media *maze* layak digunakan sebagai strategi pembelajaran aktif untuk mengoptimalkan perkembangan konsentrasi belajar anak usia dini.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Cecep, C., Thosin Waskita, D., & Sabilah, N. (2022). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 63–70. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i1.313>
- Eleti, S., Utina, S. S., & Sitti Rahmawati Talango. (2021). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Gerak dan Lagu Kelompok A1 di Pusat Pendidikan Anak Usia Dini Islam Terpadu (PPAUD IT) Lukmanul Hakim Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 2(1), 52–62. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v2i1.224>
- Fauzi, A. N. (2023). *Konsentrasi Belajar dan Faktor-Faktornya Dalam Proses Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V Mis Mathlaul Anwar*. 1–274. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/73348>
- Handayani. (2020). Bab III Metode Penelitian. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253.
- Handika, Teti Zubaidah, R. W. (2020). ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN IMPLIKASINYA. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 124.
- Hidayati, V. L., Sutama, I. W., & Anisa, N. (2024). Pengembangan Maze Game "Ayo Temukan Jalannya". 5(2), 1086–1099. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.713>
- Husin, S. H., & Yawinda, Y. (2021). Analisis Pembelajaran Sains Anak Usia Dini di Masa PANDEMI Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 581–595. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.780>
- Khasanah, N., & Rocmah, L. I. (n.d.). *Efektivitas Media Maze Magnet dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak Usia 4-5 Tahun*. 0738(4), 4728–4737.
- Khasanah, N., & Rocmah, L. I. (2024). *Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Media Maze Magnet Pada Anak Usia 4 -5 Tahun*.
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Maulana, A., Yunitasari, N., Hikmah, R. N., Rusmana, R., & Khomaeny, E. F. F. (2018). Bermain Ludo Untuk Meningkatkan Sosial Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2a), 36–45. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2a.285>
- Maulani, G., & Hadikusumo, R. A. (2023). *Pendidikan Anak Usia Dini* (Issue November).
- Morissan. (2017). *Manajemen Public Relations: Strategi Menjadi Humas Profesional*. Prenada Media Group.
- Munawaroh, A. U., & Wijayanti, A. (2019). Pengembangan Media Maze Alur Tulis pada Perkembangan Motorik Halus. *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(1), 12–21. <https://doi.org/10.37471/jpm.v5i1.63>
- Nasution, L. M. (2017). STATISTIK DESKRIPTIF. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 49–55.

- Ngura, E. T., Go, B., & Rewo, J. M. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(2), 118–124. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i2.94>
- Nurasyiah, R., & Atikah, C. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 75. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>
- Nuritta, T. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Kinabalu*, 11(2), 50–57.
- Pratiwi, S., & Nur Asi'ah, Y. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menjahit. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)*, 1(1), 114–122. <https://doi.org/10.37968/anaking.v1i1.194>
- Rahmawati, D. D., Saputri, A. D., Mazura, M., Septiana, R., Utami, W. S., & Amanda, R. S. (2024). Pengimplementasian Media Circle Maze untuk Menstimulasi Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 5(2), 2230–2236. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1148>
- Rozana, S. (2016). *Manfaat Origami Untuk Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. 1–23.
- Ruslan, R. (2016). *Manajemen Public Relations & Media Komunikasi*. Pt Rajagrafindo Persada.
- Sari, R. N. (2022). Pemanfaatan Media Maze Dalam Proses Pembelajaran di PAUD AR-Raudhah Kace Timur. *Bernas Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 38.
- Sudarta. (2022). *Tinjauan Pustaka*. 16(1), 1–23.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cv Alfabeta.
- Suryani, I., Bakiyah, H., Isnaeni, M., & Sitasi, C. (2018). Strategi Public Relations Pt Honda Megatama Kapuk Dalam Customer Relations. *EJournal*, 9(9), 1–9.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berpikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Watini, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 110. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190>
- Widodo. (2018). Statistik deskriptif. *E-Jurnal Manajemen Universitas Islam Negeri Semarang*, 16–39.
- Yuliantini, S., & Melaty, P. (2023). Penerapan Permainan Maze dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik Kasar. *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora*, 9(2), 275–287. <https://doi.org/10.37567/alwatzikhoebillah.v9i2.1676>