

Efektivitas Media Interaktif Mengenal Diri Sendiri (MDS) Terhadap Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun

Shofi Anjiyati, Dina Amalia

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara
221340000232@unisnu.ac.id

Article History

accepted 1/5/2026

approved 1/6/2026

published 19/6/2026

Abstract

Sustaining focused attention throughout learning activities represents a distinct challenge for young learners, particularly children between five and six years of age. This study examines the effectiveness of the interactive media “Mengenal Diri Sendiri” (MDS) in strengthening learning concentration among kindergarten children at Roudlotul Ulum Menganti Kedung Jepara. A quantitative pre-experimental one-group pretest-posttest design was employed, involving 12 children selected through purposive sampling. Data were collected using structured assessment instruments administered prior to and following the intervention. Results indicated a substantial increase in mean scores, rising from 10.5 at the pretest stage to 20.5 at posttest. A Paired Sample T-Test produced a significance value (2-tailed) of 0.000, which is well below the 0.05 threshold, confirming acceptance of H_a and rejection of H_0 . These findings establish that the MDS interactive media yields a statistically significant improvement in learning concentration among children aged 5–6 years, positioning it as a viable innovative instructional tool for advancing early childhood education quality.

Keywords: *Interactive Media, Learning Concentration, Early Childhood*

Abstrak

Kemampuan mempertahankan perhatian selama proses belajar merupakan tantangan tersendiri bagi anak-anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media interaktif Mengenal Diri Sendiri (MDS) dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini di TK Roudlotul Ulum Menganti Kedung Jepara. Pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental one group pretest-posttest diterapkan dengan melibatkan 12 anak sebagai sampel melalui teknik purposive sampling. Pengumpulan data menggunakan instrumen tes yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi. Hasil menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 10,5 pada pretest menjadi 20,5 pada posttest. Uji statistik menggunakan Paired Sample T-Test menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Temuan ini menegaskan bahwa media interaktif MDS secara signifikan mampu meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5–6 tahun dan berpotensi sebagai inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan mutu pendidikan anak usia dini.

Kata kunci: Media Interaktif, Konsentrasi Belajar, Anak Usia Dini



PENDAHULUAN

Proses perkembangan manusia sejak masa bayi hingga usia dewasa mencakup serangkaian fase yang sangat kritis. Di antara fase-fase tersebut, periode usia 0–6 tahun dianggap sebagai tahapan paling fundamental dalam pembentukan kecerdasan anak, sehingga dikenal dengan istilah *golden age*. Fase ini merupakan kesempatan terbaik yang tidak dapat terulang, karena otak anak sedang berada dalam kondisi berkembang paling pesat dan sangat responsif terhadap stimulasi dari lingkungannya (Dina, 2022). Dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD), pendekatan belajar melalui bermain telah terbukti memberikan hasil yang optimal. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan anak yang menyatakan bahwa anak-anak pada usia dini membangun pemahaman mereka melalui interaksi langsung dengan lingkungan serta pengalaman konkret (Limbong et al., 2024). Pemberian beban kognitif yang berlebihan pada anak justru dapat mengganggu keseimbangan fungsi otak dan memicu kelelahan, yang pada akhirnya berpengaruh negatif terhadap kemampuan konsentrasi mereka dalam belajar.

Konsentrasi merujuk pada kapasitas individu untuk mengarahkan seluruh perhatiannya secara penuh terhadap suatu aktivitas tertentu sambil mengabaikan hal-hal yang tidak relevan. (Winata, 2021) menegaskan bahwa konsentrasi adalah upaya aktif seseorang dalam memfokuskan pikirannya guna memahami sesuatu tanpa terganggu oleh stimulasi lain. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, konsentrasi dapat dipahami sebagai kemampuan anak menyerap dan mencerna materi yang sedang diajarkan secara optimal (Musyafa & Salim, 2024). Hambatan dalam berkonsentrasi pada anak umumnya dipicu oleh kondisi lingkungan yang kurang kondusif, seperti tata ruang yang tidak mendukung, banyaknya objek menarik di sekitar, atau mudahnya anak terdistraksi oleh hal-hal di meja, dan sebagainya. Salah satu pendekatan yang dapat mendorong peningkatan konsentrasi pada anak usia dini adalah melalui aktivitas bermain yang bersifat edukatif, konstruktif, dan menyenangkan, termasuk di antaranya permainan berbasis media interaktif.

Bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung tumbuh kembang anak usia dini secara holistik. Melalui kegiatan bermain, anak-anak dapat mengeksplorasi lingkungannya, mengungkapkan pikiran, dan menyalurkan perasaan secara bebas dan spontan. Secara tidak langsung, proses bermain juga melatih kemampuan pemecahan masalah, penalaran logis, keterampilan berkomunikasi, dan interaksi sosial dengan sesama (Lily et al., 2023). Bermain bukan semata hiburan; di dalamnya anak juga mengasah motorik, logika, daya fokus, serta ketekunan. Oleh sebab itu, para pendidik perlu menyusun strategi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur kesenangan dalam setiap aktivitas belajar (Zulfahmi et al., 2025). Kehadiran media interaktif menjadi salah satu solusi inovatif yang dapat menjembatani kebutuhan bermain dan belajar anak secara bersamaan di lingkungan PAUD.

Pemanfaatan multimedia interaktif di lingkungan PAUD terbukti mendukung berbagai aspek perkembangan anak, termasuk pengembangan bahasa, sehingga topik ini masih sangat relevan dikaji lebih dalam (Wulandari et al., 2025). Multimedia pembelajaran interaktif pada dasarnya merupakan program berbasis komputer yang memadukan berbagai elemen seperti gambar, suara, dan animasi dalam satu sajian terpadu. Kelebihan utamanya terletak pada sifatnya yang menarik perhatian, mudah dipahami, dan tidak monoton, karena proses belajar dikemas dalam format permainan yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini (Belakang, 2024). Penerapan media interaktif dalam pembelajaran di PAUD menjadikan pengalaman belajar lebih nyata, menyenangkan, dan mampu menumbuhkan antusiasme anak dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

Media Interaktif merupakan kategori media pembelajaran berbasis komputer yang dirancang untuk merespons setiap tindakan pengguna dan memberikan umpan balik secara langsung (Rahmawati et al., 2024). Permainan ini menganut pada sebuah

teori konsep dasar anak usia dini yaitu teori Audio Visual Memory (AVM) yang dipaparkan oleh seorang pendidikan Switzerland (Johann Heinrich Pestalozzi). Inti dari teori tersebut adalah bahwa pengembangan potensi anak dapat dilakukan secara optimal melalui stimulasi tiga jalur sekaligus: kemampuan mendengar (Auditory), kemampuan melihat (Visual), dan kemampuan mengingat (Memory). Penyampaian materi melalui teknologi audio-visual dinilai efektif dalam memperkuat daya ingat dan pemahaman peserta didik (Sakti & Khafisin, 2024). Pendekatan ini juga selaras dengan amanat Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum PAUD 2013 (Kemendiknas, 2014), yang menegaskan bahwa porsi terbesar waktu anak di PAUD hendaknya diisi dengan aktivitas bermain yang mengandung nilai-nilai pembelajaran.

Di era digital saat ini, guru PAUD dituntut tidak sekadar menguasai materi ajar, melainkan juga cakap dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual dengan perkembangan zaman (Pendapatan & Daerah, 2025). Penggunaan permainan interaktif membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih terstruktur, menarik, dan mudah dipahami oleh anak. Dengan hadirnya media interaktif, motivasi belajar siswa diharapkan meningkat, seiring dengan terdorongnya kemampuan literasi digital di kalangan pendidik (Oktaviani & Dimiyati, 2021). Selain itu, media interaktif terbukti efektif membantu pengelolaan konsentrasi anak usia dini, mengingat anak pada umumnya tertarik pada hal-hal baru yang menarik secara visual, sehingga keterlibatan dan fokus mereka dalam pembelajaran pun meningkat secara alami.

Media interaktif yang diterapkan dalam penelitian ini memanfaatkan aplikasi *PowerPoint* dengan tema diri sendiri, agar lebih mudahnya kami memberi nama MDS (Mengenal Diri Sendiri). Landasan penggunaan media interaktif MDS berbasis *PowerPoint* bersumber dari teori sensory learning Pestalozzi yang mengutamakan stimulasi auditori, visual, dan memori secara bersamaan melalui pengalaman belajar multisensori (Barnard, 2006). Teori ini diperkuat oleh perspektif konstruktivisme Vygotsky yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun membangun pengetahuannya secara aktif melalui proses interaksi dan bermain (Vygotsky, L. S., 2016). Integrasi elemen game edukasi dalam media pembelajaran terbukti mampu membentuk Zone of Proximal Development dan meminimalkan beban kognitif sesuai prinsip multimedia learning (Mayer), yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan konsentrasi belajar anak secara bermakna (Nurlina, 2024).

Studi terdahulu yang dilaksanakan oleh (Suci et al., 2023) yang mana hasil penelitian menunjukkan media interaktif *PowerPoint* terbukti mampu menyederhanakan proses pembelajaran sekaligus memudahkan evaluasi di jenjang PAUD. Perbedaan mendasar penelitian ini dibandingkan kajian sebelumnya adalah penambahan komponen game edukasi yang secara aktif merangsang minat dan konsentrasi belajar anak, bukan sekadar menyajikan materi dan video pembelajaran semata.

Pengamatan awal di TK Roudlotul Ulum Menganti mengungkap kondisi pembelajaran yang masih bergantung pada pendekatan konvensional. Peneliti menemukan bahwa model pembelajaran masih monoton dan konvensional, seiring masa transisi dari kurikulum K-13 ke Kurikulum Merdeka. Kondisi ini berdampak pada rendahnya tingkat keterlibatan anak, di mana sebagian peserta didik cenderung asyik dengan kegiatannya sendiri saat pembelajaran berlangsung. Penelitian tujuan ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan menarik, mengingat TK tersebut masih sangat bergantung pada lembar kerja sebagai media utama. Upaya ini diharapkan menjadi inovasi nyata yang dapat menunjang peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini. Terdapat penelitian terdahulu (Firdausih et al., 2025) mendukung pentingnya penelitian ini, menunjukkan bahwa media berbasis audio-visual yang interaktif dapat meningkatkan minat dan konsentrasi belajar anak-anak berusia lima hingga enam tahun. Penggunaan komponen audio-visual tidak hanya membuat

pelajaran lebih menarik, tetapi juga mendorong anak-anak untuk berinteraksi dengan materi ajar secara aktif.

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan gambaran yang menyeluruh tentang bagaimana media interaktif MDS dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak-anak berusia 5-6 tahun di TK Roudlotul Ulum Menganti. Ini terutama akan dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang saat ini digunakan. Penelitian ini juga ingin mengetahui seberapa efektif media MDS sebagai alat pembelajaran. Secara lebih luas, penelitian ini diharapkan dapat membantu perkembangan metode pembelajaran di TK Roudlotul Ulum Menganti. Selain itu, hasil penelitian ini akan menjadi contoh bagi institusi PAUD lainnya tentang cara menggunakan teknologi digital untuk membantu anak-anak belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-experimental design menggunakan desain one group *pretest-posttest*. Desain eksperimen dipilih karena merupakan metode yang paling tepat dalam mengidentifikasi hubungan sebab-akibat dan termasuk pendekatan yang umum digunakan dalam pengembangan ilmu pengetahuan (Janitra, 2024). Lokasi penelitian bertempat di TK Roudlotul Ulum Menganti Kedung Jepara. Populasi yang menjadi sasaran penelitian adalah seluruh anak berusia 5-6 tahun di TK Roudlotul Ulum. Penentuan sampel dilakukan melalui teknik *purposive sampling*. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, sehingga terpilih 12 anak usia 5–6 tahun sebagai sampel penelitian.

Pelaksanaan penelitian terdiri atas dua tahap utama, yaitu *pretest* sebelum pemberian perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan diberikan. Data dari kedua tahap tersebut dianalisis secara statistik untuk mengevaluasi efektivitas media interaktif MDS terhadap konsentrasi belajar anak usia 5–6 tahun. Tujuan utama tahapannya adalah mengumpulkan data terukur mengenai perubahan kemampuan konsentrasi anak sebelum dan sesudah intervensi, serta memberikan gambaran yang jelas tentang peran teknologi interaktif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna (Cakrawala et al., 2025).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes *pretest* dan *posttest* yang disusun secara terstruktur untuk mengukur tingkat konsentrasi belajar anak usia 5–6 tahun. Penyusunan instrumen mengacu pada indikator konsentrasi belajar anak usia dini yang meliputi kemampuan memusatkan perhatian, mengikuti instruksi guru, ketekunan menyelesaikan tugas, dan kemampuan mengabaikan gangguan. Berikut tabel instrumen terdiri dari 10 item observasi dengan skala penilaian 1–4, yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Indikator Instrumen

No	Indikator Instrumen	Skala Penilaian
1	Kemampuan memusatkan perhatian	1–4
2	Kemampuan mengikuti instruksi guru	1–4
3	Ketekunan dalam menyelesaikan tugas	1–4
4	Kemampuan mengabaikan gangguan	1–4

(Sumber : (Zarty & Nurunnisa, 2024))

Keterangan Skala Penilaian :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Validitas isi instrumen diuji melalui expert judgment oleh dosen ahli PAUD dan praktisi pendidikan anak usia dini, dan seluruh item dinyatakan valid. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan Cronbach's Alpha dengan hasil nilai Alpha > 0,70 sehingga dinyatakan reliabel (Maransha Andrian & Ernati, 2023).

Penelitian ini mengumpulkan data melalui metode tes, yang menggunakan instrumen pretest dan posttest. Selanjutnya, analisis statistik dilakukan untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah penerapan media interaktif (MDS). Analisis lanjutan dilakukan dengan menggunakan Paired Sample T-Test setelah seluruh persyaratan dipenuhi (Rahayu et al., 2021). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan bukti langsung tentang seberapa efektif penerapan media interaktif (MDS) dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak-anak di TK Roudlotul Ulum Menganti yang berusia antara 5 dan 6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum penerapan media interaktif MDS, siswa terlebih dahulu diberikan tes awal (pretest). Setelah proses pembelajaran menggunakan media interaktif MDS berlangsung, siswa kembali mengikuti tes akhir (posttest). Perbandingan rata-rata hasil pretest dan posttest disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Skor Rata-rata Pretest dan Posttest

Kategori	Pretest	Posttest
Rata-rata Skor	10,5	20,5
Jumlah Siswa	12	12

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata pada tahap pretest tercatat sebesar 10,5, sedangkan nilai rata-rata pada posttest meningkat menjadi 20,5. Perbedaan ini mencerminkan adanya peningkatan yang cukup signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		12
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.10519013
Most Extreme Differences	Absolute	.278
	Positive	.278
	Negative	-.145
Test Statistic		.278
Asymp. Sig. (2-tailed)		.311 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa diperoleh nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,311, yang melampaui batas $\alpha = 0,05$ ($0,311 > 0,05$). Maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
PretestPosttest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.045	1	22	.835

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,835, yang jauh melampaui $\alpha = 0,05$. Oleh karena $0,835 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians antara kedua kelompok data bersifat homogen.

Tabel 4. Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-10.000	1.348	.389	-10.857	-9.143	-25.690	11	.000

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000 dengan $\alpha = 0,05$. Karena $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa media interaktif MDS berpengaruh signifikan dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5–6 tahun di TK Roudlotul Ulum Menganti.

Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil analisis data membuktikan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5–6 tahun di TK Roudlotul Ulum Menganti setelah diterapkannya media interaktif MDS dalam kegiatan pembelajaran. Bukti nyata dari peningkatan tersebut tercermin dari capaian rata-rata skor *pretest* yang semula hanya berada di angka 10,5 kemudian melonjak menjadi 20,5 pada *posttest*. Kenaikan sebesar 10 poin ini merupakan cerminan nyata dari kontribusi positif penggunaan media interaktif MDS terhadap kualitas pembelajaran.

Uji normalitas satu sampel Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai signifikansi 0,311 yang melebihi $\alpha = 0,05$, yang menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal. Uji homogenitas Levene menghasilkan nilai signifikansi 0,835 yang melebihi $\alpha = 0,05$, yang menunjukkan bahwa varians data homogen. Setelah kedua syarat uji prasyarat terpenuhi, dilakukan uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test. Hasil uji tersebut menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 dengan nilai t-hitung = -25,690 dan $df = 11$. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan konsentrasi anak sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif MDS.

Media interaktif MDS yang dikembangkan berbasis PowerPoint dengan tema pengenalan diri berhasil menghadirkan nuansa belajar yang lebih nyata, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif anak dalam setiap sesi pembelajaran (Yuliati, 2022). Paduan antara elemen visual, audio, dan game edukasi yang terintegrasi dalam media MDS menciptakan daya tarik yang kuat bagi anak usia dini, sehingga perhatian serta konsentrasi mereka secara natural terjaga sepanjang proses belajar. Fenomena ini selaras dengan teori Audio Visual Memory (AVM) yang berpendapat bahwa kemampuan auditori, visual, dan memori anak dapat dikembangkan secara

sinergis melalui stimulus yang merangsang ketiga indra tersebut dalam satu kesatuan (Firdausih, 2025).

Selain teori AVM, perspektif konstruktivisme juga memperkuat efektivitas media interaktif MDS, dengan mengemukakan bahwa pemahaman dan konsentrasi anak berkembang lebih optimal saat mereka terlibat aktif dalam pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan (Limbong, 2024). Media MDS memberikan ruang bagi anak untuk belajar melalui berbagai modalitas, yakni mengamati, mendengarkan, bermain, dan berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Kondisi tersebut membuat anak lebih fokus, antusias serta mampu mempertahankan konsentrasi selama untuk anak usia dini kegiatan belajar berlangsung sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. (Azizah et al., 2025).

Kajian yang dilakukan oleh (Munandar, 2025) memperlihatkan kenaikan konsentrasi belajar yang signifikan, di mana efektivitas meningkat dari 33% pada pratindakan menjadi 52,12% pada Siklus I dan 80,62% pada Siklus II. Peserta didik yang mendapatkan intervensi media audiovisual tampak lebih aktif, penuh semangat, dan mampu menuntaskan tugas dengan lebih baik. Studi yang dilakukan oleh (Putri et al., 2025) membuktikan bahwa media Busy House berhasil meningkatkan konsentrasi anak secara efektif, sekaligus mendukung perkembangan motorik halus, pemahaman konsep dasar, dan kemampuan sosial-emosional anak. Sementara itu, penelitian oleh (Wulandari et al., 2025) melaporkan bahwa media AR/VR mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini secara signifikan, dengan rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen mencapai 67,1 dibandingkan kelompok kontrol yang hanya 62,4. Anak-anak kelompok eksperimen juga menunjukkan keterlibatan, fokus, dan motivasi yang lebih tinggi.

Titik persamaan antara penelitian-penelitian terdahulu tersebut dengan kajian ini terletak pada penggunaan media inovatif dan interaktif untuk memperkuat kemampuan anak usia dini, terutama dalam dimensi konsentrasi, keterfokusan, dan partisipasi aktif. Seluruh studi tersebut secara konsisten mengonfirmasi efektivitas media berbasis audiovisual dan interaktif dalam membangun iklim belajar yang lebih kondusif. Adapun perbedaannya terletak pada jenis media, desain metodologi, dan aspek perkembangan yang dijadikan fokus. Studi (Munandar, 2025) menggunakan media audiovisual tematik dengan metode PTK, penelitian (Putri et al., 2025) menggunakan media Busy House dengan metode R&D sedangkan penelitian (Wulandari et al., 2025) menggunakan multimedia berbasis AR dan VR dengan metode kuasi eksperimen untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Sementara itu, penelitian ini menggunakan media interaktif MDS berbasis PowerPoint dengan metode pre-experimental untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan perbandingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam berbagai bentuk terbukti efektif mendukung perkembangan kemampuan anak usia dini, terutama dalam meningkatkan perhatian, fokus dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan seluruh uraian di atas, media interaktif MDS telah membuktikan dirinya sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dan berdampak di TK Roudlotul Ulum Menganti, khususnya di tengah proses peralihan dari kurikulum K-13 menuju Kurikulum Merdeka. Kelebihan utama media MDS terletak pada kemampuannya mengkonsolidasikan materi, video edukasi, dan game edukasi dalam satu platform terpadu yang menarik, sehingga anak tidak lagi sekadar menjadi penerima informasi yang pasif, melainkan turut berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Oleh karena itu, pembelajaran di lingkungan PAUD menjadi jauh lebih bermakna, kreatif, dan berhasil menopang pertumbuhan kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun secara optimal.

SIMPULAN

Penerapan media interaktif MDS yang dikembangkan berbasis PowerPoint dengan memadukan elemen audio, visual, dan game edukasi terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan secara tegas bahwa media interaktif Mengenal Diri Sendiri (MDS) efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5–6 tahun di TK Roudlotul Ulum Menganti, dengan peningkatan rata-rata skor dari 10,5 pada tahap awal menjadi 20,5 pada posttest. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang mengonfirmasi adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media interaktif MDS terhadap peningkatan konsentrasi belajar anak.

Perpaduan unsur audio, visual, dan game edukasi dalam media interaktif MDS terbukti mampu membangun suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan kondusif untuk mendorong keterlibatan serta fokus anak secara berkelanjutan. Berdasarkan temuan tersebut, media interaktif MDS layak direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat diadopsi oleh berbagai lembaga PAUD dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran dan kemampuan konsentrasi anak didik. Untuk penelitian berikutnya, disarankan agar pengembangan media interaktif dilakukan dengan menghadirkan fitur yang lebih beragam dan inovatif, serta diujikan pada populasi yang lebih besar agar menghasilkan temuan yang lebih kuat dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, A. N., Loita, A., & Rizqi, A. M. (2025). Efektivitas Media Video dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini: Studi Literatur. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 322–330.
- Barnard, H. (2006). Pestalozzi and Pestalozzianism: Life, educational principles, and methods of John Henry Pestalozzi; with biographical sketches of several of his assistants and disciples. F. B. Perkins. <https://archive.org/details/pestalozzipestal00barnrich>
- Belakang, A. L. (2024). MEMBANGUN MEDIA INTERAKTIF BELAJAR ANAK USIA. 5(5), 782–792.
- Cakrawala, J., Tahun, N., Maulidia, E., Prayogo, M. S., Ilfa, T. N., & Saputri, A. (2025). *Media Interaktif sebagai Inovasi Pembelajaran IPA bagi Peserta Didik Kelas IV SD pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya*.
- Dina, F. (2022). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak, *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 50–58.
- Firdausih, I. (2025). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA NURUL ISLAM. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 6(1), 13–21.
- Firdausih, I., Travelancya DP, T., & Ali, M. (2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Nurul Islam. *IJIGAE: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 6(1), 13–21. <https://doi.org/10.32332/g27efq57>
- Handayani, E. S., & Wulansari, W. (2021). Game Edukasi “Secret Zoo” Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3, 76–81.
- Janitra, F. E. at al. (2024). *METODE PENELITIAN EKPERIMENTAL*. 11.
- Kemendiknas. (2014). Permendikbud No 146 Tahun 2014. *Permendikbud Repblik Indonesia*, 8(33), 37.
- Lily, N. M., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional

- Congklak Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 296–308. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.214>
- Limbong, C. Y. (2024). Bermain Sambil Belajar: Strategi Pembelajaran Kreatif di Pendidikan Anak Usia Dini ramah anak. *KIDDO : JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI* <Http://Kiddo@iainmadura.Ac.Id>, 521–530. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12740>
- Limbong, C. Y., Sindi Rotua Pardede, Dahlia Padang, & Etri Rehenda. (2024). Bermain sambil belajar: Strategi Pembelajaran Kreatif di Pendidikan Anak Usia Dini ramah anak. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 521–530. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12740>
- Maransha Andrian, F., & Ernati. (2023). Indonesian Junior High School Students' Problem in Learning EFL. *Journal Of Social Science Research*, 3, 8810–8823.
- Munandar, A. (2025). Efektivitas Integrasi Media Audiovisual Tematik “Keluargaku” dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 205–215. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1526>
- Musyafa, H., & Salim, A. (2024). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Metode Bermain Sensorimotor di TK Darussalam Sugihwaras*. 3, 1–15.
- Nurlina, N., Idhayani, N., Risnajayanti, R., Salma, S., Susilowati, E., & Halima, H. (2024). Media pembelajaran interaktif di PAUD: Teori dan praktik (N. Mayasari & P. A. Maqfirah, Eds.). Eureka Media Aksara.
- Oktaviani, D. A., & Dimyati, D. (2021). Penerapan PAUD Holistik Integratif pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1870–1882. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.995>
- Pendapatan, M., & Daerah, A. (2025). *Proceeding National Conference of Research and Community Service Sisi Indonesia*.
- Putri, N., Salsabil, Z., Aini, N. N., Zuniar, P., & Ningrum, D. (2025). Pengembangan Media Busy House Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3, 1–19.
- Rahayu, N. L. N., Wati, N. M. N., Dewi, N. L. P. T., & Subhaktiyasa, P. G. (2021). Pengaruh Gayatri Mantra & Emotional Freedom Technique (Geft) Terhadap Academic Burnout Syndrome Pada Mahasiswa Keperawatan Tingkat Akhir. *Jurnal Persatuan Perawat Nasional Indonesia (JPPNI)*, 6(2), 100. <https://doi.org/10.32419/jppni.v6i2.215>
- Rahmawati, A., Setoresmi, A. S., Malau, B., Ayu, D., Ratna, F., & Munawaroh, S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Games Interaktif dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak*. 11, 49–61.
- Sakti, H. G., & Khafisin, I. (2024). *Pengaruh Kartu Huruf Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Daya Ingat Siswa Pada Mata Pelajaran Membaca*. 12(April), 254–260.
- Suci, A. D., Salsabila, D., Helmalia, R., Faujiah, S., Suzanti, L., Indonesia, U. P., Indonesia, U. P., Indonesia, U. P., Indonesia, U. P., Indonesia, U. P., Indonesia, U. P., Interaktif, P., & Dini, A. U. (2023). *STIMULASI ASPEK KOGNITIF ANAK USIA DINI DALAM BERPIKIR LOGIS MELALUI POWERPOINT INTERAKTIF DI*. 9(2), 92–101.
- Vygotsky, L. S. (2016). Play and its role in the mental development of the child (N. Veresov & M. Barrs, Trans.). *International Research in Early Childhood Education*, 7(2), 3–25.
- Winata, I. K. (2021). *Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19 Student Learning Concentration and Motivation on Online Learning During the Covid-19 Pandemic*. 5(1), 13–24.
- Wulandari, F., Widyaningrum, N., Sa, N., & Masturoh, U. (2025). Meningkatkan

- Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis AR dan VR. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.59373/academicus.v4i1.86>
- Yuliati, Y. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini Melalui Media Video Pembelajaran. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 3, 26–35.
- Zarty, A. N., & Nurunnisa, R. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Dini melalui Permainan Pancing Ikan. 7(4), 433–443.
- Zulfahmi, M. N., Wiranti, D. A., Sutriyani, W., Maziyah, H. N., & Aprilia, D. A. S. (2025). PKM Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Wordwall sebagai Game Based Learning Pada Guru SDN 2 Semat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(4), 994–1000. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i4.300>