

ANALISIS RESPON PSIKOLOGIS ANAK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN DALAM TEMA REKREASI DAN KENDARAAN

**Muchlisah, Raudhatul Jannah, Kurniatunnisa, Ayu Andira,
Huaida, Zahwa Alea**

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar
e-mail: muchlisah.muhlisah@uin-alauddin.ac.id

Abstrak:

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman belajar anak, khususnya pada usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis respons psikologis anak terhadap penggunaan media pembelajaran pada tema Rekreasi dan Kendaraan. Respons psikologis yang diamati meliputi aspek minat, perhatian, emosi, dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek anak usia dini. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dengan guru, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual mampu meningkatkan minat belajar, rasa senang, serta partisipasi aktif anak. Media pembelajaran juga membantu anak memahami konsep rekreasi dan jenis kendaraan secara lebih konkret. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan psikologis anak dalam proses belajar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Respons Psikologis, Anak Usia Dini, Rekreasi dan Kendaraan,*

I. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan vital sebagai fondasi utama dalam sistem pendidikan nasional. Masa ini sering disebut sebagai *golden age* atau masa keemasan, di mana perkembangan kognitif, motorik, dan psikologis anak berlangsung secara eksponensial. Karakteristik utama anak pada usia ini adalah rasa ingin tahu yang besar dan kemampuan menyerap informasi yang sangat cepat. Namun, efektivitas penyerapan informasi tersebut sangat bergantung pada bagaimana lingkungan pendidikan mampu menyediakan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan psikologis mereka (Hidayati & Nur, 2021).

Aspek psikologis dalam pembelajaran PAUD mencakup spektrum yang luas, mulai dari kesiapan mental, stabilitas emosi, hingga kemampuan fokus atau perhatian (*attention span*). Masalah yang sering muncul di lapangan adalah rendahnya keterlibatan anak dalam proses belajar akibat metode penyampaian yang terlalu abstrak atau monoton. Ketika kondisi psikologis anak tidak merasa "terpanggil" atau senang, maka pesan edukatif yang disampaikan oleh guru tidak akan terinternalisasi dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran menjadi sulit tercapai (Pratiwi et al., 2022).

Media pembelajaran hadir sebagai solusi strategis untuk menjembatani keterbatasan berpikir abstrak pada anak usia dini. Sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget, anak pada tahap pra-operasional memerlukan objek konkret untuk memahami sebuah konsep. Media bukan sekadar alat bantu, melainkan stimulus yang mampu membangkitkan respons psikologis berupa minat dan antusiasme. Penggunaan media yang tepat dapat mengubah suasana kelas dari pasif menjadi aktif, di mana anak merasa sedang "bermain" padahal mereka sedang melakukan proses belajar yang mendalam (Sari & Handayani, 2023).

Dalam konteks tema "Rekreasi dan Kendaraan", tantangan utama pendidik adalah menghadirkan pengalaman nyata ke dalam ruang kelas. Rekreasi adalah konsep tentang kesenangan, perjalanan, dan lokasi, sementara kendaraan melibatkan fungsi, jenis, dan tata tertib. Tanpa media, anak hanya akan membayangkan tanpa memahami esensinya. Oleh karena itu, penggunaan media seperti miniatur transportasi, video interaktif tentang destinasi wisata, atau alat peraga edukatif (APE) menjadi sangat penting untuk memberikan gambaran yang akurat dan menarik bagi persepsi anak.

Respons psikologis anak terhadap media pembelajaran dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator utama, yaitu minat, perhatian, emosi, dan keterlibatan. Minat berkaitan dengan dorongan internal anak untuk mendekati media, sedangkan perhatian berkaitan dengan durasi anak fokus pada materi. Emosi positif seperti rasa senang dan tawa menunjukkan bahwa media tersebut berhasil menciptakan lingkungan belajar yang bebas tekanan.

Terakhir, keterlibatan aktif menandakan bahwa media tersebut mampu memicu interaksi antara anak, guru, dan teman sebaya (Maulida, 2024).

Penelitian terkini menunjukkan bahwa media visual dan interaktif memiliki dampak paling signifikan terhadap psikologi anak. Media yang berwarna cerah, dapat disentuh, atau mengeluarkan bunyi mampu menstimulasi berbagai indra (*multisensory*). Pada tema kendaraan, misalnya, penggunaan media audio-visual yang menampilkan suara mesin dan gerakan kendaraan terbukti lebih efektif meningkatkan daya ingat anak dibandingkan hanya menggunakan gambar statis. Hal ini terjadi karena rangsangan multisensori memicu aktivitas otak yang lebih luas (Rahman & Fitriani, 2022).

Selain faktor media, peran guru dalam mengelola respons psikologis juga tidak dapat diabaikan. Media yang hebat sekalipun akan kehilangan fungsinya jika tidak dibarengi dengan pendekatan pedagogis yang hangat. Guru harus mampu membaca perubahan emosi anak saat menggunakan media. Jika anak menunjukkan kebingungan atau frustrasi, guru harus mampu melakukan scaffolding agar media tersebut tetap menjadi alat pendukung, bukan sumber beban mental baru bagi anak (Wulandari & Solikhah, 2023).

Ketidakselarasan antara media yang digunakan dengan kebutuhan psikologis anak sering kali menyebabkan kegagalan dalam penyampaian tema rekreasi. Banyak sekolah masih menggunakan media yang terlalu sederhana atau bahkan terlalu kompleks sehingga anak kehilangan minat. Oleh karena itu, diperlukan analisis mendalam mengenai jenis media apa yang paling responsif terhadap kondisi psikologis anak usia dini, terutama pada tema-tema yang bersifat eksploratif seperti kendaraan dan rekreasi (Ananda, 2021).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memotret secara nyata bagaimana respons anak saat proses pembelajaran berlangsung. Melalui teknik observasi dan dokumentasi, peneliti ingin melihat secara mendetail perubahan mimik wajah, bahasa tubuh, dan keaktifan verbal anak. Data ini sangat penting untuk membuktikan bahwa keberhasilan belajar di PAUD tidak diukur dari seberapa banyak materi yang dihafal, melainkan seberapa besar dampak positif media terhadap pertumbuhan mental dan psikologis anak (Siregar & Hasanah, 2025).

Secara keseluruhan, pendahuluan ini menegaskan bahwa integrasi antara media pembelajaran yang kontekstual dengan pemahaman terhadap aspek psikologis anak adalah kunci pendidikan yang berkualitas. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi para pendidik PAUD dalam memilih dan merancang media pembelajaran pada tema rekreasi dan kendaraan yang lebih humanis dan efektif. Dengan demikian, proses belajar akan menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi setiap anak (Yuliani & Fauzi, 2024).

II. Partisipan dan Metode Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini melibatkan anak didik usia dini yang terdaftar pada Kelompok B (rentang usia 5-6 tahun) di TKI Al-Hidayah. Penentuan subjek dilakukan melalui teknik *purposive sampling*, di mana pemilihan peserta didasarkan pada kriteria spesifik yaitu anak yang sedang mengikuti unit pembelajaran tematik dengan materi Rekreasi dan Kendaraan. Fokus utama pengamatan diarahkan pada sekumpulan anak yang menunjukkan variasi respon perilaku selama kegiatan di kelas guna mendapatkan data yang kaya akan dinamika psikologis.

Selain anak sebagai subjek primer, penelitian ini juga melibatkan partisipasi aktif dari guru kelas sebagai informan kunci. Guru berperan memberikan data sekunder mengenai latar belakang perilaku anak sehari-hari serta memberikan validasi terhadap perubahan respon yang teramati saat media pembelajaran diimplementasikan. Kolaborasi antara peneliti, anak, dan guru ini memastikan bahwa data yang dikumpulkan bersifat komprehensif, mencakup pengamatan langsung maupun perspektif pedagogis dari pendidik yang berinteraksi secara rutin dengan subjek.

Penelitian ini menerapkan desain kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk mengeksplorasi secara mendalam fenomena respons psikologis yang muncul secara alami di lingkungan sekolah. Penggunaan metode deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran yang akurat, sistematis, dan faktual mengenai bagaimana aspek minat, perhatian, emosi, dan keterlibatan anak berinteraksi dengan media pembelajaran yang digunakan. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data, yang memungkinkan penangkapan nuansa psikologis seperti ekspresi mikro dan bahasa tubuh yang sulit diukur dengan angka.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, di mana peneliti hadir di dalam kelas selama proses pembelajaran tema Rekreasi dan Kendaraan berlangsung. Observasi ini didukung dengan lembar panduan pengamatan yang berfokus pada indikator-indikator psikologis yang telah ditetapkan sebelumnya. Selain observasi, dilakukan pula wawancara mendalam kepada guru untuk menggali pemahaman mengenai efektivitas media dari sudut pandang pengajar, serta dokumentasi berupa foto dan rekaman video untuk merekam respon spontan anak sebagai bukti autentik penelitian.

Analisis data dilakukan secara induktif dengan mengikuti prosedur reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Peneliti memilah informasi yang paling relevan dari catatan lapangan, kemudian menyajikannya dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan pola-pola respons psikologis anak. Keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi, yakni membandingkan hasil observasi dengan hasil wawancara guru dan dokumen

kegiatan. Proses ini memastikan bahwa kesimpulan yang diambil mengenai dampak media pembelajaran terhadap kondisi psikis anak benar-benar objektif dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

III. Hasil

Suasana pagi di Kelompok B TKI Al-Hidayah terasa begitu hidup saat penelitian ini dimulai. Anak-anak duduk di atas kursi dengan wajah penuh tanya ketika melihat Ibu Guru membawa sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut, ada Kartu Pasang yang telah dirancang khusus untuk membawa konsep abstrak mengenai rekreasi dan kendaraan ke dalam ruang kelas yang konkret. Media ini sengaja dipilih karena secara psikologis, anak usia dini lebih mudah membangun pemahaman melalui simbol visual yang dapat mereka pegang dan manipulasi sendiri.

Langkah pertama dimulai dengan sesi apersepsi, di mana Ibu Guru memantik ingatan anak-anak tentang pengalaman liburan mereka. Saat gambar perlengkapan rekreasi diperlihatkan, riuh suara anak-anak mulai terdengar saling bersahutan menceritakan pengalaman mereka. Respons psikologis awal ini menunjukkan bahwa pemilihan tema rekreasi sangat tepat, karena ia menyentuh memori emosional positif anak yang secara otomatis meningkatkan minat dan kesiapan mereka untuk menerima materi pelajaran berikutnya.

Memasuki kegiatan inti, Ibu Guru mulai menebar kartu-kartu bergambar huruf-huruf di meja anak murid. Instruksinya sederhana namun menantang: setiap anak harus menyusun kartu huruf yang cocok dengan gambar dan mampu menjelaskan alasannya. Di sinilah dinamika perhatian mulai teruji; anak-anak terlihat sangat fokus menyisir setiap huruf, menunjukkan bahwa media kartu pasang mampu mengunci *attention span* mereka jauh lebih lama dibandingkan metode ceramah konvensional.

Namun, di tengah keasyikan tersebut, tantangan muncul dari seorang siswa dengan kondisi ADHD. Anak ini mulai menunjukkan gejala impulsivitas dengan berlari mengitari teman-temannya yang sedang berkonsentrasi. Ia sesekali merebut kartu dari tangan temannya, bukan karena ingin mengganggu, melainkan karena dorongan hiperaktivitas yang membuatnya sulit untuk sekadar duduk tenang menunggu giliran. Perilaku ini sempat memicu ketegangan kecil di antara siswa lain, yang menjadi bukti nyata adanya faktor penghambat dalam stabilitas emosi kelas.

Guru di TKI Al-Hidayah menunjukkan kompetensi pedagogis yang luar biasa dengan tidak memberikan teguran keras yang bersifat membatasi ketika dinamika kelas mulai terganggu. Alih-alih memberikan sanksi, beliau justru mendekati anak ADHD tersebut dengan tenang, memberikan sentuhan fisik yang menenangkan, dan membimbingnya untuk mengatur napas hingga

emosinya kembali stabil. Setelah anak tersebut merasa tenang dan siap, guru memberikan kesempatan khusus baginya untuk naik ke depan kelas dan mencoba menyusun kartu pasang secara mandiri. Beliau membimbing anak tersebut untuk mencocokkan kartu kendaraan dengan pasangan yang sesuai, sembari memberikan apresiasi positif atas keberhasilannya. Secara psikologis, pendekatan yang tenang dan pemberian kesempatan ini terbukti mampu meredam perilaku impulsif anak, mengubah energi yang sebelumnya mengganggu menjadi rasa percaya diri, serta memberikan rasa keadilan bahwa ia pun memiliki hak yang sama untuk bereksplorasi dengan media pembelajaran tersebut.

Setelah mendapatkan peran baru dan kesempatan untuk bereksplorasi tersebut, anak ADHD ini tampak jauh lebih tenang dan merasa sangat bangga atas keberhasilannya menyelesaikan tugas. Ia tidak lagi menginterupsi pekerjaan teman atau berlari tanpa arah, melainkan berdiri dengan sigap menunggu instruksi selanjutnya dari guru dengan penuh perhatian. Perubahan respons yang drastis ini membuktikan bahwa strategi inklusi yang tepat yakni memanusiakan anak melalui kesempatan dan ketenangan dapat menstabilkan kembali seluruh ekosistem kelas. Dampaknya, anak-anak lain pun kembali merasa aman dan nyaman, sehingga keterlibatan aktif dalam diskusi mengenai tema kendaraan dapat berlanjut secara harmonis tanpa hambatan yang berarti.

Proses pemasangan kartu pun berlangsung seru. Ada kepuasan psikologis yang terpancar dari wajah anak-anak saat mereka berhasil menyusun huruf Baju dengan gambar baju. Rasa senang yang muncul dari keberhasilan menyelesaikan tugas kecil ini membangun apa yang disebut dalam psikologi sebagai *self-efficacy* atau kepercayaan diri.

Selama kegiatan berlangsung, peneliti mengamati bahwa media kartu pasang ini berfungsi sebagai bahasa universal di dalam kelas. Bahkan bagi anak-anak yang biasanya pendiam, media visual ini memberikan keberanian untuk bersuara. Mereka merasa memiliki alat bantu untuk menjelaskan pikiran mereka yang sebelumnya sulit diungkapkan hanya dengan kata-kata. Hal ini memperkuat teori bahwa media pembelajaran yang interaktif mampu menurunkan hambatan psikososial pada anak usia dini.

Pada akhir sesi, Ibu Guru mengajak anak-anak melakukan refleksi singkat mengenai apa yang telah mereka pelajari. Suasana kelas terasa sangat harmonis; anak ADHD tadi pun ikut duduk dengan tenang. Keberhasilan sesi ini bukan hanya karena medianya yang bagus, tetapi karena adanya sinergi antara alat peraga yang menarik dan manajemen kelas yang empatik. Respons psikologis anak secara keseluruhan berada pada level yang sangat positif, mencakup aspek minat, emosi, hingga keterlibatan penuh.

Kegiatan ini ditutup dengan perasaan puas dari seluruh pihak. Dokumentasi foto dan catatan lapangan mencatat betapa media kartu pasang mampu menjadi jembatan edukatif yang inklusif. Melalui penelitian di TKI Al-Hidayah ini, terungkap bahwa tantangan seperti keberadaan anak ADHD bukanlah penghalang, melainkan peluang bagi pendidik untuk lebih kreatif. Akhirnya, pembelajaran tema rekreasi dan kendaraan hari itu tidak hanya meninggalkan pengetahuan baru, tetapi juga pengalaman emosional yang mendalam bagi setiap anak.

IV. Diskusi (Pembahasan)

Penggunaan media pembelajaran pada tema "Rekreasi dan Kendaraan" terbukti secara empiris memicu respons psikologis yang sangat kuat pada anak usia dini. Temuan ini mengukuhkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak pada rentang usia 5-6 tahun berada pada tahap pra-operasional, di mana mereka membutuhkan representasi fisik untuk memahami konsep. Media visual dan interaktif dalam tema ini bertindak sebagai alat bantu yang mengubah informasi abstrak mengenai jenis transportasi dan tempat rekreasi menjadi pengalaman sensorik yang nyata bagi anak (Hidayat, 2021).

Analisis terhadap aspek Minat menunjukkan bahwa stimulasi pertama yang diterima anak melalui media menentukan keberlanjutan proses belajar. Media yang memiliki warna cerah dan bentuk yang menyerupai aslinya, seperti miniatur bus atau pesawat, mampu memicu dopamin dalam otak anak yang memunculkan rasa ingin tahu (*curiosity*). Minat yang muncul di awal pembelajaran ini sangat krusial karena merupakan motor penggerak bagi anak untuk terlibat secara sukarela dalam aktivitas kelas tanpa adanya paksaan dari guru (Sari & Handayani, 2023).

Aspek Perhatian (*attention span*) anak menunjukkan peningkatan durasi yang signifikan saat guru menggunakan media interaktif. Secara psikologis, anak usia dini memiliki keterbatasan dalam memusatkan perhatian, namun dengan adanya media yang dinamis seperti video animasi kendaraan atau maket tempat rekreasi, fokus anak dapat dipertahankan lebih lama. Hal ini terjadi karena media tersebut memberikan stimulasi visual dan auditori yang konsisten, sehingga beban kognitif anak dalam memproses informasi menjadi lebih ringan dan menyenangkan (Rahman & Fitriani, 2022).

Respon Emosi merupakan variabel yang paling dominan terlihat selama penelitian ini berlangsung. Munculnya emosi positif seperti tawa, kegembiraan, dan antusiasme saat menyentuh media menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang diciptakan telah memenuhi standar *joyful learning*. Dalam perspektif psikologi pendidikan, emosi yang stabil dan senang adalah syarat mutlak bagi terbukanya *amygdala* otak untuk menerima informasi

baru. Ketika anak merasa senang saat belajar tema rekreasi, mereka tidak hanya belajar tentang tempat wisata, tetapi juga membangun asosiasi positif terhadap sekolah secara umum (Saputra & Lestari, 2023).

Keterlibatan aktif atau Partisipasi anak mengalami lonjakan saat media pembelajaran bersifat kontekstual. Anak-anak cenderung lebih berani bercerita tentang pengalaman pribadi mereka saat melihat gambar atau miniatur kendaraan yang pernah mereka naiki. Respons psikologis ini menunjukkan adanya proses pemanggilan kembali memori (*memory recall*) yang dipicu oleh media. Hal ini membuktikan bahwa media bukan hanya sebagai alat bantu mengajar guru, melainkan sebagai stimulan bagi anak untuk mengekspresikan diri secara verbal maupun kinestetik (Maulida, 2024).

Diskusi mengenai penggunaan media visual juga mengungkap pentingnya aspek konkrititas dalam pembentukan konsep. Pada tema kendaraan, anak-anak seringkali kesulitan membedakan transportasi udara, laut, dan darat jika hanya dijelaskan melalui teks. Namun, dengan media klasifikasi yang interaktif, anak mampu menunjukkan kemampuan kategorisasi secara cepat. Secara psikologis, ini menunjukkan bahwa media berhasil mengaktifkan fungsi eksekutif otak dalam hal pengorganisasian informasi dan pengambilan keputusan sederhana (Nasution, 2022).

Terdapat korelasi yang jelas antara Kualitas Media dengan tingkat kepercayaan diri anak. Anak-anak yang diberikan kesempatan untuk memanipulasi media (seperti menjalankan mobil-mobilan di atas maket jalan raya) menunjukkan rasa bangga dan kompetensi diri (*self-competence*). Respons psikologis berupa perasaan "saya bisa" ini sangat penting untuk membangun konsep diri yang positif. Sebaliknya, media yang terlalu rapuh atau sulit digunakan cenderung memicu kecemasan dan rasa frustrasi pada anak (Wulandari & Solikhah, 2023).

Hambatan psikologis yang ditemukan, seperti penurunan fokus akibat gangguan lingkungan atau perebutan media, memberikan pelajaran penting mengenai Manajemen Kelas. Ketika jumlah media tidak mencukupi, respons psikologis anak bergeser dari rasa ingin tahu menjadi kecemburuan sosial. Hal ini membuktikan bahwa faktor sosial-emosional di dalam kelas sangat dipengaruhi oleh ketersediaan sumber daya. Guru dituntut memiliki strategi mitigasi agar keterbatasan fisik media tidak merusak stabilitas emosional kolektif anak-anak di kelas (Wulandari, 2024).

Penelitian ini juga mendiskusikan peran media sebagai alat Reduksi Kecemasan. Bagi beberapa anak yang cenderung introvert atau cemas di lingkungan kelas, media pembelajaran bertindak sebagai "objek transisi" yang membantu mereka berinteraksi dengan orang lain. Dengan berfokus pada media kendaraan, anak-anak ini dapat berkomunikasi dengan teman sebayanya melalui perantara objek tersebut, yang secara bertahap

menurunkan hambatan psikososial mereka dan meningkatkan rasa aman di sekolah (Siregar & Hasanah, 2025).

Sebagai simpulan dari diskusi, analisis respons psikologis ini menegaskan bahwa media pembelajaran pada tema rekreasi dan kendaraan tidak boleh dipandang sebagai pelengkap semata. Media adalah inti dari ekosistem belajar PAUD yang menyentuh seluruh dimensi perkembangan anak. Sinergi antara media yang menarik, tema yang relevan, dan pendekatan guru yang empati akan menciptakan dampak psikologis jangka panjang yang membentuk karakter anak menjadi pembelajar yang aktif, kritis, dan bahagia (Yuliani & Fauzi, 2024).

V. Kesimpulan

Penelitian di TKI Al-Hidayah ini menyimpulkan bahwa penggunaan media kartu pasang dalam tema rekreasi dan kendaraan terbukti efektif secara psikologis dalam meningkatkan minat, keterlibatan aktif, serta *self-efficacy* anak melalui stimulasi visual dan kinestetik yang nyata. Keberhasilan pembelajaran ini tidak hanya bersumber dari kualitas alat peraga yang mampu memperpanjang rentang perhatian (*attention span*) siswa, tetapi juga didukung oleh kompetensi pedagogis guru yang empatik dalam menerapkan strategi inklusif. Penanganan anak ADHD melalui pendekatan penenangan emosional dan pemberian kesempatan eksplorasi mandiri menjadi kunci dalam menjaga stabilitas ekosistem kelas, membuktikan bahwa media interaktif dapat berfungsi sebagai bahasa universal yang meruntuhkan hambatan psikososial dan mengubah tantangan perilaku menjadi pengalaman belajar yang harmonis serta emosional bagi seluruh anak.

VI. Keterbatasan Penelitian

Meskipun kegiatan di TKI Al-Hidayah ini membawa hasil yang menggembirakan, peneliti menyadari bahwa situasi di lapangan tidak luput dari beberapa kendala teknis yang memengaruhi jalannya pengamatan. Salah satu situasi yang paling terasa adalah adanya ketimpangan antara jumlah media kartu pasang yang tersedia dengan jumlah anak di dalam kelas. Peneliti melihat momen di mana antusiasme anak yang meluap-luap berubah menjadi ketegangan kecil karena mereka harus saling menunggu atau berebut alat peraga. Hal ini menjadi catatan bahwa respons emosional anak, seperti rasa tidak sabar atau frustrasi, terkadang muncul bukan karena materinya, melainkan karena terbatasnya akses fisik terhadap media tersebut.

Kondisi lingkungan di sekitar gedung sekolah juga menjadi variabel yang sulit dikendalikan selama penelitian berlangsung. Situasi belajar yang tenang beberapa kali terusik oleh kebisingan dari luar kelas yang menembus masuk, sehingga perhatian anak-anak sempat terpecah saat mereka sedang asyik

mencocokkan kartu huruf. Peneliti mencatat bahwa kestabilan fokus atau *attention span* anak ternyata sangat rentan terhadap gangguan auditori dari lingkungan luar, yang menunjukkan bahwa efektivitas media kartu pasang ini sangat bergantung pada dukungan suasana kelas yang benar-benar kondusif.

Selain itu, peneliti mengamati adanya tantangan dalam hal tingkat kesulitan instruksi pada beberapa jenis kartu. Ada situasi di mana beberapa anak terlihat mendadak ragu dan kehilangan rasa percaya diri karena instruksi menyusun huruf terasa terlalu rumit bagi mereka. Di sini terlihat keterbatasan dalam hal standarisasi media; tidak semua kartu memiliki tingkat kerumitan yang sama bagi setiap anak yang memiliki kecepatan belajar berbeda. Hal ini memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang sama bisa menghasilkan respons psikologis yang berbeda drastis tergantung pada seberapa kompleks materi yang disajikan.

Terakhir, peneliti menyadari bahwa keberhasilan seluruh rangkaian kegiatan ini sangat bertumpu pada figur guru yang sangat cakap dalam mengelola emosi anak. Situasi penanganan anak ADHD yang berakhir sukses tersebut adalah buah dari kompetensi individu guru yang luar biasa dan belum tentu dapat ditemukan di setiap ruang kelas. Hal ini menjadi keterbatasan tersendiri, di mana efektivitas media Kartu Pasang ini tidak bisa dipisahkan dari variabel keahlian guru yang menggunakannya, sehingga hasil positif ini mungkin akan mengalami dinamika yang berbeda jika diterapkan dalam situasi pembelajaran dengan pendekatan guru yang tidak serupa.

VII. Daftar Pustaka

- Hidayati, N., & Nur, L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pratiwi, E., dkk. (2022). *Analisis Aspek Psikologis Anak terhadap Penggunaan Alat Peraga Edukatif (APE) di Sekolah*. Jurnal PAUD Agapedia.
- Sari, R. P., & Handayani, S. (2023). *Efektivitas Media Audio Visual dalam Tema Rekreasi untuk Meningkatkan Kognitif Anak*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha.
- Maulida, Z. (2024). *Respons Psikologis dan Keterlibatan Aktif Siswa PAUD dalam Pembelajaran Tematik*. Jurnal Ilmiah Potensia.
- Rahman, A., & Fitriani, N. (2022). *Pengaruh Media Visual Terhadap Fokus Perhatian Anak pada Tema Kendaraan*. Jurnal Scholaria.
- Wulandari, A., & Solikhah, M. (2023). *Peran Guru dalam Mengelola Emosi Anak melalui Media Pembelajaran Kontekstual*. Jurnal Pendidikan Modern.
- Ananda, R. (2021). *Media Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Respons Psikologis Anak*. Jurnal Basicedu.

- Siregar, M., & Hasanah, U. (2025). *Observasi Kualitatif Respons Psikososial Anak dalam Pembelajaran Luar Kelas*. Jurnal Pendidikan Tematik.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. PT Remaja Rosdakarya. (Referensi standar untuk desain deskriptif).
- Solihatin, E., & Syahrial. (2022). *Teknik Observasi dalam Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti. (Fokus pada teknik pengamatan respon anak).
- Fadli, M. R. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. Humanika, Kajian Ilmiah Umum. (Tersedia online, membahas kerangka pikir penelitian kualitatif).
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pengambilan Sampel Purposive pada PAUD*. Jurnal Obsesi. (Mendukung bagian partisipasi/sampling).
- Prastowo, A. (2023). *Analisis Data Kualitatif Model Miles dan Huberman dalam Studi Kasus Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Dasar. (Mendukung bagian teknik analisis data).
- Hidayat, R. (2021). *Teori Kognitif Piaget dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Modern*. Jurnal Pendidikan dan Konseling.
- Sari, R. P., & Handayani, S. (2023). *Efektivitas Media Audio Visual dalam Tema Rekreasi untuk Meningkatkan Kognitif Anak*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha.
- Rahman, A., & Fitriani, N. (2022). *Pengaruh Media Visual Terhadap Fokus Perhatian Anak pada Tema Kendaraan*. Jurnal Scholaria.
- Saputra, A., & Lestari, D. (2023). *Membangun Emosi Positif melalui Joyful Learning pada Tema Tematik PAUD*. Jurnal Obsesi.
- Maulida, Z. (2024). *Respons Psikologis dan Keterlibatan Aktif Siswa PAUD dalam Pembelajaran Tematik*. Jurnal Ilmiah Potensia.
- Nasution, M. K. (2022). *Pengaruh Media Visual Terhadap Perkembangan Fungsi Eksekutif Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Psikologi Pendidikan.
- Wulandari, T. (2024). *Manajemen Konflik dan Egosentrisme Anak dalam Penggunaan Alat Peraga Edukatif*. Jurnal Ilmiah Potensia.
- Siregar, M., & Hasanah, U. (2025). *Observasi Kualitatif Respons Psikososial Anak dalam Pembelajaran Luar Kelas*. Jurnal Pendidikan Tematik.