

Implementasi Game Edukasi Marbel dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia 4 – 5 di TK PGRI Cimerak

Ine Apriani

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama Al-farabi Pangandaran ;ineapriani@stitnulfarabi.ac.id

Abstract:

Excellent :

Journal Of Islamic Studies

Vol 2 No 2, November 2025

Hal : 452-461

Received: 18 Agustus 2025

Accepted: 20 Agustus 2025

Published: 30 November 2025

Publisher's Note: Publisher: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STITNU Al-Farabi Pangandaran, Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



Copyright: © 2024 by the authors.

Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

Concentration is an important foundation in the learning process because it is an aspect that will support in achieving learning goals. With the current technological developments in the field of education, of course, it also has an impact on the learning process, one of which can be done by using marble educational game media. This study aims to determine the implementation of educational games in increasing the learning concentration of children aged 4 to 5 years at Kindergarten PGRI Cimerak.

The research method used is qualitative, descriptive, data is collected through direct observation during learning activities, the implementation of marble games, interviews with school principals and group A teachers, and documentation of activities. The data that has been collected is analyzed with an interactive data analysis model consisting of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The subjects of this study are the principals of group A teachers and 24 students consisting of 9 boys and 15 girls.

The results of the study show that the implementation of marble educational games has a significant impact on increasing the learning concentration of children aged 4-5 years at Kindergarten PGRI Cimerak on the observed indicators including the focus of the view when listening to the teacher's explanation, verbal participation through questions and answers, and psychomotor responses in doing

tasks for most children are at the stage of development as expected.

Keywords: Learning Concentration, Marble Games, Early Childhood

Abstrak:

Konsentrasi merupakan fondasi penting dalam proses pembelajaran karena aspek tersebut yang akan mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi saat ini dalam bidang pendidikan pun tentunya membawa dampak terhadap proses pembelajaran salah satunya dapat dilakukan dengan cara penggunaan media game edukasi marbel. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi game edukasi dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 4 sampai 5 Tahun Di TK PGRI Cimerak.

Metode penelitian yang di gunakan adalah kualitatif deskriptif, data di kumpulkan melalui observasi langsung pada saat kegiatan pembelajaran implementasi game marbel wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelompok A serta dokumentasi kegiatan. Data yang sudah

terkumpul dianalisa dengan model analisis data interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. subjek penelitian ini adalah kepala sekolah guru kelompok A dan peserta didik yang berjumlah 24 anak yang terdiri dari 9 laki laki dan 15 perempuan.

Hasil penelitian menunjukan bahwa implementasi game edukasi marbel berdampak fositif dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 4-5 Tahun Di TK PGRI Cimerak pada indikator yang di amati meliputi fokus pandangan saat mendengarkan penjelasan guru, partisipasi lisan melalui pertanyaan dan jawaban, serta respons psikomotorik dalam mengerjakan tugas sebagian besar anak sudah berada pada tahap berkembang sesuai harapan.

Kata Kunci: Konsentrasi Belajar, Game Marbel, Anak Usia Dini

1. Pendahuluan

Konsentrasi sangat penting dalam kehidupan manusia begitu pun dalam belajar dibutuhkan konsentrasi yang penuh, baik itu dalam bentuk perhatian yang terpusat pada suatu pelajaran karena aspek tersebut yang akan mendukung dan menjadi syarat bagi siswa untuk belajar agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran (Ismah, 2018). Jika peserta didik tidak dapat berkonsentrasi pada pelajaran yang sedang berlangsung, maka dampaknya akan merugikan diri peserta didik itu sendiri karena tidak mendapatkan apa pun dari pelajaran tersebut, oleh karena itu konsentrasi merupakan fondasi penting dalam proses pembelajaran terutama pada anak usia dini.

Memang ada banyak sebab yang dapat memecah konsentrasi pikiran seseorang. Berbagai ingatan justru hadir saat tidak dikehendaki. Pikiran-pikiran kadang melintas begitu saja memotong garis konsentrasi. Imam Al-Ghazali dalam *Minhajul 'Abidin ila Jannati Rabbil 'Alamin* menyinggung sebuah doa di dalam Al-Quran yang Allah SWT perintahkan kepada Nabi Muhammad SAW agar pikiran-pikiran yang tidak dikehendaki tersingkir. Doanya sebagai berikut,

Artinya, “*Waqur rabbi a'ûdzubika min hamazâtîn syayâtîn wa a'ûdzubika rabbi ay yahdlurûn. Katakanlah (hai Muhammad), 'Aku berlindung kepada-Mu ya Allah dari gangguan setan. Aku juga berlindung kepada-Mu dari kepungan mereka,'*” (QS Al-Mukminun ayat 97-98). Hal ini dikarenakan dengan berdoa meminta kepada Allah SWT untuk diberikan kemudahan dan cahaya pemahaman merupakan bentuk meditasi yang menghubungkan hati dengan kebahagiaan dan ketenangan, sehingga diharapkan pikiran akan lebih berkonsentrasi.

Tetapi berdasarkan karakteristik anak salah satunya ialah anak sulit dalam berkonsentrasi dan senang bermain oleh karena itu anak harus di ajak untuk beraktivitas yang menyenangkan agar konsentrasinya meningkat (Nenny Mahyudin, 2023). Anak

berusia 4-5 tahun umumnya memiliki kapasitas fokus yang masih dalam tahap perkembangan, yang ditandai dengan rentang perhatian yang relatif singkat dan mudah teralihkan rentang perhatian rata-rata anak usia 4-5 tahun berkisar 12-14 menit (Anam, 2017).

Dengan perkembangan teknologi saat ini dalam dalam bidang pendidikan pun tentunya membawa dampak terhadap proses pembelajaran salah satunya dapat dilakukan dengan cara penggunaan media *game*. Seperti penggunaan *game* edukasi karena *game* edukasi merupakan suatu permainan yang digunakan sebagai sarana hiburan bagi anak dan di dalamnya berisi konten pendidikan agar memudahkan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran supaya anak menjadi lebih bertanggung jawab, cerdas dan terampil (Pradana, 2019).

Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi penggunanya (Nur, 2016). Namun *gamenya* juga harus di sesuaikan dengan rentang usia dan kebutuhan anak seperti yang di lakukan di TK PGRI Cimerak yaitu penggunaan aplikasi *game marbel* adalah salah satu *game* edukasi yang bisa di manfaatkan dalam pembelajaran, di dalamnya terdapat beberapa fitur menu grafis yang menarik dan suara yang ceria sehingga anak bisa berkonsentrasi saat belajar seperti penggunaan menu *fuzeel* atau *jig saw fuzeel*.

2. Bahan dan Metode

Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yaitu suatu penelitian yang diupayakan mengamati permasalahan secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan sifat objek tertentu ditunjukkan untuk memaparkan dan menggambarkan serta memetakan fakta-fakta berdasarkan cara pandang tertentu (Sugiyono, 2018). Tempat Penelitian Lokasi yang dipilih oleh penulis untuk meneliti TK PGRI Cimerak yang beralamat di Jl. Sindangsari No. 03 Dusun Cidadap RT.16 RW.05 Desa Cimerak Kecamatan Cimerak Kabupaten Pangandaran.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. data di kumpulkan melalui observasi langsung pada saat kegiatan pembelajaran implementasi *game* marbel wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelompok A serta dokumentasi kegiatan. Data yang sudah terkumpul dianalisa dengan model analisis

data interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, dan membuat menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2018).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Konsentrasi Belajar Yang Di Miliki Anak Usia 4-5 Tahun Di TK PGRI Cimerak

Untuk memperoleh data tentang konsentrasi belajar yang di miliki anak A usia 4-5 tahun di TK PGRI, dengan menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi serta melihat dari indikator konsentrasi belajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelompok A di temukan bahwa anak yang berusia 4 sampai 5 tahun merupakan peserta didik yang berada di kelompok A yang berjumlah 24 orang 9 laki laki dan 15 perempuan. Maka objek dari penelitian ini yaitu peserta didik kelompok A. Untuk mengetahui Konsentrasi belajar yang di miliki anak usia 4 - 5 tahun di TK PGRI menggunakan indikator konsentasi belajar terdapat 3 indikator. Indikator tersebut meliputi fokus pandangan saat mendengarkan penjelasan guru, partisipasi lisan melalui pertanyaan dan jawaban, serta respons psikomotorik dalam mengerjakan tugas.

Hasil yang di peroleh pada saat observasi awal ketika guru menyampaikan pembelajaran dengan metode ceramah dan pemberian tugas dengan buku majalah di temukan bahwa pada aspek fokus pandangan memperhatikan atau mendengarkan penjelasan guru: Terdapat 14 anak yang menunjukkan kategori mulai Berkembang dan 10 anak yang menunjukkan kategori Berkembang Sesuai Harapan.

Hal ini mengindikasikan bahwa sejumlah besar anak berada pada tahap awal pengembangan kemampuan mempertahankan perhatian, masih ada anak yang kurang memperhatikan dengan baik apa yang disampaikan oleh guru fokus pandangan mereka sesekali teralihkan dan malah asik bermain atau bercerita dengan temannya karena rentang perhatian mereka cenderung singkat masih mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi penuh kesulitan ini seringkali disebabkan oleh penggunaan media yang

kurang interaktif dalam pembelajaran serta kurangnya minat dan semangat anak dalam mengikuti pembelajaran yang dirasa membosankan atau terlalu abstrak.

Pada anak usia dini, pembelajaran memerlukan perantara atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran dimana dengan adanya media pembelajaran dapat mencegah anak yang cepat bosan atau tidak mampu berkonsentrasi dalam waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran (Dewi, 2017). Pada aspek sambutan lisan dengan mengajukan pertanyaan dan menjawab: Terdapat 15 anak yang menunjukkan kategori Mulai Berkembang dan 9 anak yang menunjukkan kategori Berkembang Sesuai Harapan Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas anak masih dalam tahap awal partisipasi verbal beberapa masih perlu didorong untuk lebih berani mengungkapkan ide atau menjawab pertanyaan setelah mendengarkan dan beberapa di antaranya sudah aktif berpartisipasi.

Pada aspek respons psikomotorik dengan mengerjakan tugas: Terdapat 14 anak yang menunjukkan kategori Mulai Berkembang dan 8 anak yang menunjukkan kategori Berkembang Sesuai Harapan serta 2 anak yang menunjukkan kategori Belum Berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada tahap awal penyelesaian tugas, sebagian sudah mampu menyelesaikan dengan baik, dan sebagian kecil masih mengalami kesulitan signifikan masih memerlukan bimbingan lebih dalam penyelesaian tugas di majalah.

Mereka memerlukan sedikit dorongan untuk berpartisipasi aktif dalam sesi tanya jawab lisan dan tidak mengerjakan tugas yang di berikan dengan baik karena anak dapat disebut konsentrasi dalam proses pembelajaran ialah ketika anak dapat menyimak, memberi respon, menjawab soal yang berkaitan dengan materi, serta dapat mengevaluasi Kembali (Sari, 2020). Hasil ini memberikan gambaran bagaimana metode pengajaran tersebut memengaruhi tingkat konsentrasi anak. Secara umum, hasil observasi awal menunjukkan bahwa konsentrasi belajar yang dimiliki anak usia 4-5 tahun di TK PGRI Cimerak sebagian besar masih berada pada tahap mulai berkembang (MB).



Gambar 1. Guru Menyelesaikan Pembelajaran Menggunakan Media Majalah

3.2. Implementasi Game Edukasi Marbel Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK PGRI Cimerak.

Implementasi *game* edukasi marbel pada anak usia 4-5 tahun Di TK PGRI Cimerak di temukan bahwa dalam proses pembelajaran di TK PGRI menggunakan jenis *game* edukasi marbel karena aman di gunakan untuk anak-anak dan terdapat berbagai fitur belajar dan bermain seperti yang dilakukan dalam pembelajaran di TK PGRI memakai fitur belajar fauna dan fitur bermain melatih *skill jigsaw fuzell*. Menurut Soebachman, Permainan *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi (Rani, 2013).

Pada saat observasi di temukan bahwa kegiatan yang pertama guru menyiapkan media *game* edukasi marbel yang sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran. Seperti, tema tentang binatang guru menggunakan *fitur* menu belajar fauna disana terdapat banyak binatang-binatang yang bisa di pelajari anak dalam kegiatan tersebut anak bisa mengenal berbagai jenis binatang seperti binatang yang hidup di darat di udara di laut di hutan.

Kegiatan yang ke dua guru mulai menjelaskan tentang materi tersebut dan anak-anak terlihat antusias mulai berkonsentrasi seperti melihat media yang digunakan mulai mengajukan pertanyaan serta merespon pertanyaan yang diberikan. Kegiatan yang ketiga setelah itu guru menyiapkan tugas sesuai tema yaitu binatang dengan menggunakan *fitur* bermain dan melatih *skill jigsaw fuzell*. Anak-anak di perintahkan untuk menyelesaikan 3 tantangan secara bergiliran yang pertama terdapat *fuzell* gambar

kucing, anjing dan kelinci dengan tujuan agar anak-anak lebih mengenal binatang tersebut dengan cara bermain.

Penggunaan *game* edukasi yang merupakan suatu permainan dimana di dalamnya terdapat materi dan latihan soal yang didesain menarik dan disesuaikan dengan perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi, saat ini banyak siswa yang lebih tertarik untuk menggunakan komputer atau media teknologi lainnya dalam aktivitas belajar dari pada menggunakan buku-buku paket (Mutia Dian Anggraeni, 2016). Pada saat pelaksanaan implementasi *game* edukasi marbel di TK PGRI Penelitian ini konsisten dengan teori pembelajaran konstruktivisme. Konstruktivisme adalah pembelajaran yang memberikan leluasan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri atas rancangan model pembelajaran yang buat oleh guru (Mustafa, 2021). Proses pelaksanaannya guru menyiapkan materi sesuai modul ajar yang telah dirancang kemudian menjelaskan kepada anak tentang apa yang harus dilakukan anak-anak di perintahkan untuk menyelesaikan 3 tantangan menyusun *fuzzel* gambar binatang dengan cara bergiliran.

Teori konstruktivisme adalah model pembelajaran yang mengembangkan dan meningkatkan kemampuan, keterampilan secara mandiri dan siswa aktif menemukan membangun sendiri pengetahuan secara berdiskusi, dengan cara berfikir masing-masing berbeda dari temannya (Purniadi Putra, 2017).



Gambar 2. Implementasi *Game Marbel*

Pada Anak Usia 4 -5 Tahun Di TK PGRI Cimerak.

3.3. Dampak Penggunaan Game Marbel dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-5 Tahun Di TK PGRI Cimerak.

Dampak dari penggunaan *game* edukasi marbel dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 4 sampai 5 tahun Di TK PGRI menunjukkan perkembangan kecenderungan yang positif, di mana banyak anak telah menunjukkan perkembangan konsentrasi belajar sesuai harapan terlihat Berdasarkan hasil observasi ketika pembelajaran menggunakan *game* edukasi marbel indikator konsentasi belajar yang diamati dalam proses pembelajaran di sana terdapat 3 indikator meliputi fokus pandangan saat mendengarkan penjelasan guru, partisipasi lisan melalui pertanyaan dan jawaban, serta respons psikomotorik dalam mengerjakan tugas. Hasil yang di peroleh sebagai berikut :

Pada aspek Fokus pandangan memperhatikan atau mendengarkan penjelasan guru terdapat 9 anak yang masih dalam tahap mulai berkembang (MB) dan 15 anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Pada aspek sambutan lisan dengan mengajukan pertanyaan dan Menjawab terdapat 11 anak yang masih dalam dalam tahap mulai berkembang (MB) dan 13 anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Pada aspek Respon psikomotorik dengan mengerjakan tugas terdapat anak yang masih dalam tahap mulai berkembang 10 (MB) dan 15 anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH).

Dari data hasil observasi dapat di simpulkan bahwa dampak dari penggunaan game edukasi marbel dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 4 sampai 5 tahun Di TK PGRI menunjukkan perkembangan kecenderungan yang positif, di mana banyak anak telah menunjukkan perkembangan konsentrasi belajar sesuai harapan pada saat pembelajaran menggunakan *game* edukasi marbel hal tersebut menunjukkan bahwa Adanya media dan kegiatan bermain yang sesuai dengan kebutuhan dapat mempermudah proses pembelajaran sehingga menjadi alat bantu keberhasilan guru dalam menyampaikan materi (Khotimah, 2020).

Saat pembelajaran yang menggunakan media *game* marbel yaitu Peserta didik terlihat lebih antusias dan mulai berkonsentrasi serta aktif saat pembelajaran berlangsung sebagian besar anak mampu menjaga perhatian selama guru menjelaskan materi pernyataan tersebut sesuai Menurut teori Slameto anak yang memiliki konsentrasi ketika belajar akan memiliki perhatian yang penuh terhadap apa yang disampaikan oleh guru (Nasrudin, 2021).

Pembelajaran yang dirancang dalam bentuk *game* edukasi marbel dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik, karena dikemas dalam bentuk yang unik Dengan

tampilannya yang menarik dapat membawa kesenangan dalam belajar hal ini mempengaruhi kemampuan anak untuk berkonsentrasi saat belajar sehingga guru menjadi lebih mudahkan saat penyampaian materi pembelajaran yang sesuai dengan tema dan tujuannya pernyataan tersebut sesuai dengan manfaat konsentrasi belajar menurut Okta Fitri Arianti dalam penelitiannya (Okta Fitri Arianti, 2019).

Seperti dengan penggunaan media game Hal tersebut sesuai dengan teori game edukasi bahwa keuntungan menggunakan game edukasi pada proses belajar adalah menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan serta menarik.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK PGRI Cimerak, dapat disimpulkan bahwa implementasi *game* edukasi Marbel terbukti efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 4–5 tahun. Hal ini terlihat dari perubahan signifikan pada indikator konsentrasi, yaitu fokus pandangan saat mendengarkan guru, partisipasi lisan melalui pertanyaan dan jawaban, serta respons psikomotorik dalam menyelesaikan tugas. Sebagian besar anak yang pada awalnya hanya menunjukkan kategori *mulai berkembang* mengalami peningkatan ke tahap *berkembang sesuai harapan*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan sesuai karakteristik anak usia dini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan bermakna.

5. Referensi

- Anam, Khoirul. (2017). “*Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Melalui Bermain Papan Titian Di TK Indria Desa Kutosari Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang*”, Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 6 No 2 (2017), 101.
- Dewi, Kurnia. (2017). “*Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*”. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 1. No. 1
- Ismah ,Setyani, M.R., (2018). *Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Matematika. Vol 01. Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Khotimah, Sita Husnul, Titin Sunaryati, and Sri Suhartini, (2020). ‘Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya Dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini’, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5.1 (2020), 676.

Mutia Dian Anggraeni, Sigit Santoso, Binti Muchsini, (2016). "PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN GAME EDUKASI AKUNTANSI," Jurnal Tata Arta, vol. 2, no. 2, pp. 189-200, 2016.

Mustafa, P.S. & Roesdiyanto, R. 2021. *Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme melalui Model PAKEM dalam Permainan Bolavoli pada Sekolah Menengah Pertama*. Jendela Olahraga, 6(1), 50–65.

Nasrudin, (2021). Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Sastra, Bojong, PT. NEM, 2021, hal 46.

Nenny Mahyudin, dkk, (2023). *Permainan Board Game Berbasis Neurosains dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, Sleman, CV. Budi Utama, 2023, hal 4-7.

Nur. Arif, M., (2016). Pengembangan Game Edukasi Interaktif pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas XI di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal IT-EDU*. 1(02): 28–36.

OKta Fitri Arianti, Nuzuar Ahmad, and Eka Yanuarti,(2019). 'Upaya Guru Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Di Jam Siang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)(Studi Kasus Di SMKN 1 Semende Darat Laut)' (IAIN CURUP, 2019).

Pradana, Afista Galih. (2019). "*Rancang Bangun Game Edukasi Amudra Alat Musik Daerah Berbasis Android*". Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi.

Purniadi Putra,(2017). 'Internalisasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran IPA Melalui Model Konstruktivisme di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sebebal', Mualimuna, 2.2 (2017), 75–88.

Rani, Yulianti, (2013). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, Jakarta, Laskar Aksara, 2013, h.42.

Sari, L. M., & Marlina, M. (2020). Efektivitas bermain Lotto untuk meningkatkan konsentrasi belajar bagi anak ADHD. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 310–316.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.665>

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2018),