

PENGUNAAN MEDIA MICRO CODING PLAY DALAM MENINGKATKAN DAYA INGAT ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI RA TARBIYATUL HUDA

Yeni Irawati¹, Mukhtar Zaini Dahlan², Basuki Hadi Prayogo³

^{1,2,3}PG PAUD FKIP, Universitas PGRI Argopuro Jember

¹iyeni1855@gmail.com, ²mukhtarzaini@gmail.com

ABSTRACT

Based on field research and analysis, the stimulation of children's memory skills has not been optimally facilitated through learning media that are relevant, enjoyable, and aligned with their developmental stages. There is a need for learning innovations based on structured play; one potential alternative that remains rarely studied in Early Childhood Education settings is simple and concrete unplugged coding media. This study aims to analyze the effectiveness of implementing Micro Coding Play media in improving memory skills among Group B early childhood students at RA Tarbiyatul Huda. This research adopts a qualitative approach using the Classroom Action Research (CAR) method based on the Kemmis and McTaggart model, carried out in three stages: pre-action, Cycle I, and Cycle II. The research subjects consisted of 15 children — 10 boys and 5 girls. Memory assessment focused on three key indicators: (1) remembering simple instructions, (2) sequencing activity steps, and (3) imitating simple patterns using Micro Coding Play media. Data were collected through observation, documentation, and field notes, then analyzed using descriptive qualitative methods and presented by cycle. Classical success criteria were defined as met when at least 80% of the research subjects achieved the "Developing as Expected" or "Developing Very Well" categories. The results showed a significant improvement from Cycle I to Cycle II. Achievement for the indicator of remembering simple instructions increased from 20% to 80%, the ability to sequence activity steps rose from 20% to 93%, and the skill to imitate simple patterns improved from 27% to 93%. Based on these findings, it can be concluded that Micro Coding Play media is proven effective as an unplugged coding-based cognitive stimulation tool that suits the characteristics and learning styles of young children.

Keywords: *Memory, Early Childhood, Micro Coding Play*

ABSTRAK

Berdasarkan penelitian dan analisis lapangan, stimulasi daya ingat anak belum terfasilitasi optimal lewat media pembelajaran yang relevan, menyenangkan, dan sesuai tahap perkembangan. Diperlukan inovasi belajar berbasis bermain terstruktur; salah satu alternatif potensial namun jarang dikaji di PAUD adalah media *coding unplugged* yang sederhana dan konkret. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan media *Micro Coding Play* dalam meningkatkan kemampuan memori pada anak usia dini kelompok B di RA Tarbiyatul Huda. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga tahapan: pra-tindakan, Siklus I, dan Siklus II. Subjek penelitian melibatkan 15 anak yang terdiri dari 10 laki-laki dan 5 perempuan. Asesmen daya ingat difokuskan pada tiga indikator utama, yakni: (1) mengingat instruksi sederhana, (2) mengurutkan

langkah-langkah kegiatan, dan (3) menirukan pola sederhana melalui media *Micro Coding Play*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan, yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan disajikan per siklus. Kriteria keberhasilan ditetapkan secara klasikal apabila minimal 80% subjek penelitian mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Pencapaian indikator mengingat instruksi sederhana meningkat dari 20% menjadi 80%, kemampuan mengurutkan langkah kegiatan meningkat dari 20% menjadi 93%, serta kemampuan menirukan pola sederhana meningkat dari 27% menjadi 93%. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Micro Coding Play* terbukti efektif sebagai stimulasi kognitif berbasis *coding unplugged* yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar anak usia dini.

Kata Kunci: Daya Ingat, Anak Usia Dini, Micro Coding Play

A. Pendahuluan

awal kehidupan anak merupakan fase yang sangat menentukan bagi perkembangan selanjutnya karena pada periode ini terjadi pertumbuhan dan pematangan fungsi-fungsi dasar secara cepat, termasuk aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan motorik. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, fase ini menuntut pemberian stimulasi yang tepat, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar potensi belajar dapat berkembang secara optimal. Pembelajaran pada usia dini karena itu tidak cukup hanya berorientasi pada penyampaian materi, melainkan perlu dirancang melalui pengalaman langsung, interaksi aktif, serta lingkungan

belajar yang kaya rangsangan. Sejumlah studi menunjukkan bahwa pengalaman bermain yang terstruktur maupun tidak terstruktur berkontribusi positif terhadap regulasi diri, kesiapan belajar, dan perkembangan kognitif anak usia dini (Amiliya et al., 2024)

Salah satu aspek perkembangan kognitif yang penting pada anak usia dini adalah daya ingat, khususnya memori kerja dan daya ingat jangka pendek. Kemampuan ini berperan dalam membantu anak menyimpan, mengolah, dan memanggil kembali informasi untuk mengikuti instruksi, mengenali pola, menyusun urutan, serta menyelesaikan tugas sederhana di kelas (Zeng et al., 2023). Dengan demikian, stimulasi daya ingat perlu

diberikan melalui strategi yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan cara belajar anak usia dini.

Sejalan dengan karakteristik tersebut, pembelajaran berbasis bermain menjadi pendekatan yang relevan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak. Dalam beberapa tahun terakhir, pendekatan coding unplugged semakin mendapat perhatian dalam pendidikan anak usia dini karena memungkinkan anak mengenal konsep berpikir komputasional tanpa bergantung pada perangkat digital. Melalui aktivitas konkret seperti mengenali pola, menyusun urutan, menggunakan simbol arah, dan memecahkan masalah sederhana, anak diperkenalkan pada konsep algoritma, *sequencing*, dan logika secara *developmentally appropriate* (Ida Rahmawati & Mubiar Agustin, 2024). Namun, implementasi coding unplugged di banyak satuan PAUD masih belum optimal, terutama karena keterbatasan pemahaman guru dan minimnya media yang sederhana, konkret, serta mudah diimplementasikan di kelas.

Dalam kaitannya dengan daya ingat, aktivitas coding unplugged memiliki potensi yang relevan karena menuntut anak memperhatikan instruksi, mengingat simbol, menelusuri rute, dan menyusun langkah secara berurutan. Aktivitas semacam ini secara teoritis dapat melatih penyimpanan dan pengolahan informasi secara simultan yang menjadi inti dari memori kerja. Oleh karena itu, pengembangan media bermain berbasis coding unplugged perlu dirancang agar selaras dengan kebutuhan anak usia 5–6 tahun, yaitu memiliki durasi kegiatan yang singkat, mudah dipahami, dan dapat dilakukan secara berulang. Pada titik ini, *media Micro Coding Play* dipandang potensial sebagai media bermain berbasis coding unplugged dalam bentuk aktivitas skala kecil, konkret, dan menyenangkan misalnya permainan arah, simbol, pola rute, dan urutan langkah yang dapat membantu anak kelompok B meningkatkan daya ingat jangka pendek melalui kegiatan belajar yang aktif dan bermakna.

Gagasan tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang relevan. (Kumala et al., 2023) membahas *computational thinking* pada anak usia dini yang mencakup pengenalan pola, algoritma sederhana, dan pemecahan masalah sebagai landasan konseptual bagi penggunaan media berbasis coding. (Ida Rahmawati & Mubiar Agustin, 2024) menelaah integrasi *unplugged coding* dalam kegiatan bermain PAUD melalui aktivitas seperti *sorting patterns*, *treasure hunt**, dan **sequencing stories**, meskipun belum secara spesifik menyoroti hubungan langsung media tersebut dengan kemampuan daya ingat anak. Selanjutnya, (Dayurni & Rahmadhani, 2025) mengembangkan Gameboard MIKO sebagai media coding unplugged untuk anak usia 5–6 tahun, tetapi fokusnya berada pada pengembangan dan kelayakan media, bukan peningkatan daya ingat sebagai variabel hasil belajar. Penelitian lain tentang stimulasi memori juga menunjukkan pentingnya media pembelajaran untuk memperkuat proses

penyimpanan informasi, namun menggunakan video animasi (Zahra & Maghfirah, 2026), sehingga belum menggambarkan pengaruh aktivitas berurutan, simbol, dan pola dalam permainan coding unplugged berbasis kegiatan langsung. Perbandingan hasil-hasil penelitian tersebut memperlihatkan adanya kebutuhan pengkajian yang lebih spesifik mengenai efektivitas media coding unplugged terhadap daya ingat anak usia dini melalui aktivitas bermain konkret.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memposisikan Micro Coding Play sebagai media pembelajaran yang dirancang berdasarkan unsur simbol, pola, arah, serta urutan langkah dalam permainan konkret. Melalui penerapan media tersebut dalam Penelitian Tindakan Kelas pada anak kelompok B di RA Tarbiyatul Huda, penelitian ini diharapkan dapat membuktikan efektivitas Micro Coding Play dalam meningkatkan daya ingat jangka pendek anak sekaligus memberikan alternatif solusi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik belajar

anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk menjawab kebutuhan peningkatan kemampuan anak dalam mengingat instruksi sederhana, menyusun urutan kegiatan, dan mempertahankan fokus selama pembelajaran berlangsung.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain siklus. Pendekatan tersebut dipilih karena bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas proses pembelajaran secara berkesinambungan melalui tahapan yang terstruktur, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan secara berulang hingga diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dan konsisten sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Subjek penelitian ini adalah anak usia dini pada kelompok B dengan rentang usia 5–6 tahun di RA Tarbiyatul Huda. Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa pada rentang usia tersebut, stimulasi

kognitif sangat penting untuk mengoptimalkan perkembangan daya ingat sebelum anak memasuki jenjang pendidikan formal berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi langsung selama proses pembelajaran, dokumentasi kegiatan, serta pencatatan lapangan secara rinci. Instrumen tersebut digunakan untuk memperoleh data terkait perkembangan kemampuan daya ingat anak, khususnya dalam mengenali simbol, mengingat urutan langkah, serta mengingat kembali informasi yang telah dipelajari setelah penggunaan media Micro Coding Play.

Data yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses dan dinamika pembelajaran, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur persentase peningkatan kemampuan daya ingat anak. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan untuk menilai tingkat efektivitas serta dampak penggunaan media pembelajaran tersebut terhadap stimulasi kognitif anak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran dengan menerapkan media *Micro Coding Play* untuk meningkatkan daya ingat anak usia dini kelompok B di RA Tarbiyatul Huda. Proses penelitian dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang berulang untuk melihat perkembangan kemampuan anak dalam mengenali simbol, mengingat urutan, serta memanggil kembali informasi yang telah dipelajari. Data kuantitatif yang diperoleh dari lembar observasi menunjukkan adanya tren peningkatan yang positif dan signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua.

Pada pelaksanaan Siklus 1, hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan daya ingat anak masih berada pada kategori berkembang sesuai harapan atau bahkan belum optimal pada beberapa indikator. Secara rinci, capaian anak pada indikator kemampuan mengenali simbol, mengingat urutan langkah, dan memanggil kembali informasi masih menunjukkan variasi yang cukup luas. Hal ini terlihat dari masih banyaknya anak yang membutuhkan

bimbingan intensif dari guru serta sering mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus saat mengikuti instruksi permainan. Data tersebut kemudian dirangkum dalam Tabel 1.1, Tabel 1.2, dan Tabel 1.3 yang menunjukkan persentase capaian per indikator pada Siklus 1.

Tabel 1. 1 Hasil Observasi Indikator 1 Siklus 1

INDIKATOR : Mengingat Intruksi Sederhana		
KATEGORI	JUMLAH ANAK	PROSENTASE
Belum Berkembang (BB)	4	27 %
Mulai Berkembang (MB)	8	53 %
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20 %
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0 %

Sumber : Data Peneliti, 2026

Berdasarkan hasil Pada Tabel 1.1 diatas menunjukkan bahwa penerapan media *Micro Coding Play* memberikan dampak positif terhadap kemampuan berfikir anak dalam dalam memproses instruksi sederhana. Hal ini terlihat dari capaian kategori mulai berkembang (NB) yang mencapai 53%, Namun persentase pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) Masih tergolong rendah. Oleh karena itu, strategi

pembelajaran perlu dilakukan optimalisais dan penguatan pada siklus selanjutnya guna mendorong peneingkatan capaian perkemabngan yang lebih maksimal.

**Tabel 1. 2 Hasil Observasi Indikator 2
Siklus 1**

INDIKATOR : Mengurutkan Langkah Kegiatan		
KATEGORI	JUMLAH ANAK	PERSENTASE
Belum Berkembang (BB)	2	14 %
Mulai Berkembang (MB)	10	66 %
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20 %
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0 %

Sumber : Data Peneliti,2026

Berdasarkan hasil Pada Tabel 1.2 menunjukkan bahwa penerapan media Micro Coding Play telah memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan anak dalam mengurutkan langkah kegiatan. Sebagian besar anak (67%) berada pada kategori Mulai Berkembang, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam mendorong perkembangan anak pada tahap awal. Namun, perlu adanya strategi dan penyesuaian lebih lanjut untuk mendorong anak-anak agar mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan

dan Berkembang Sangat Baik pada siklus berikutnya.

**Tabel 1. 3 Hasil Observasi Indikator 3
Siklus 1**

INDIKATOR : Menirukan Pola Sederhana Pada Media Micro Coding Play		
KATEGORI	JUMLAH ANAK	PERSENTASE
Belum Berkembang (BB)	3	20 %
Mulai Berkembang (MB)	8	53 %
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	27 %
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0 %

Sumber : Data Peneliti,2026

Berdasarkan hasil pada tabel 1.3 bahwa penerapan media Micro Coding Play menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengurutkan langkah kegiatan. Sebagian besar anak (53%) berada pada kategori Mulai Berkembang, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam mendorong perkembangan awal. Namun, untuk mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik, perlu dilakukan intervensi yang lebih terfokus dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing anak pada siklus berikutnya.

Berdasarkan refleksi Siklus 1, ketiga indikator belum memenuhi standar kelayakan, sehingga dilakukan perbaikan pada Siklus 2 melalui penyajian media yang menarik, penjelasan aturan yang jelas, serta variasi kegiatan yang menantang namun menyenangkan. Dan Hasil dari pelaksanaan siklus 2 yakni terjadi peningkatan signifikan pada daya ingat, antusiasme, kecepatan mengingat, dan kemandirian anak, sebagaimana terlihat pada ketiga tabel berikut :

Tabel 1.4 Hasil Observasi Indikator 1 Siklus 2

INDIKATOR : Mengingat Intruksi Sederhana		
Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Belum Berkembang (BB)	0	0 %
Mulai Berkembang (MB)	3	20 %
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	9	60 %
Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	20 %

Sumber : Data Peneliti, 2026

Dari Tabel 1.4 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada siklus 2 dibandingkan dengan Siklus 1. Tidak ada anak yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang, dan lebih banyak anak yang berhasil mencapai kategori

Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (60%) dan Berkembang Sangat Baik (20%) mencerminkan efektivitas media Micro Coding Play dalam mendukung pengembangan kemampuan mengingat instruksi sederhana pada anak.

Tabel 1.5 Hasil Observasi Indikator 2 Siklus 2

INDIKATOR : Mengurutkan Langkah Kegiatan		
Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Belum Berkembang (BB)	0	0 %
Mulai Berkembang (MB)	1	7 %
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	10	66 %
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	27 %

Sumber : Data Peneliti, 2026

Pada Tabel 1.5 didapatkan Hasil mengenai Siklus 2 yakni adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan anak untuk mengurutkan langkah kegiatan dibandingkan dengan Siklus 1. Tidak ada anak yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang, dan lebih banyak anak yang berhasil mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (66%) dan Berkembang Sangat Baik (27%).

Persentase tinggi pada kategori Berkembang Sesuai Harapan menunjukkan bahwa media Micro Coding Play efektif dalam membantu mayoritas anak mencapai perkembangan yang diinginkan.. Selanjutnya yang terakhir mari kita dilihat hasil dari indikator ke 3 siklus 2 berikut ini :

Tabel 1. 6 Hasil Observasi Indikator 3 Siklus 2

INDIKATOR : Menirukan pola sederhana pada media micro coding play		
KATEGORI	JUMLAH ANAK	PERSENTASE
Belum Berkembang (BB)	0	0 %
Mulai Berkembang (MB)	1	7 %
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	40%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	8	53 %

Sumber : Data Peneliti, 2026

Berdasarkan data pada tabel diatas menunjukkan bahwa media *Micro Coding Play* efektif dalam meningkatkan kemampuan anak menirukan pola sederhana, tanpa adanya kategori Belum Berkembang. Mayoritas anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (40%) dan Berkembang Sangat Baik (53%), yang mencerminkan tingkat penguasaan yang tinggi.

Secara komprehensif, perbandingan antara Siklus I dan Siklus II menunjukkan peningkatan persentase keberhasilan pada seluruh indikator. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media *Micro Coding Play* berdampak positif terhadap perkembangan kognitif anak, khususnya aspek daya ingat, sebagaimana dirangkum dalam Tabel

Tabel 1.4 Perbandingan Prosentase Siklus 1 & 2

Indikator	Jumlah Anak	Persentase (Bsh & Bsb)
SIKLUS 1		
Mengingat Intruksi Sederhana	3	20 %
Mengurutkan Langkah Sederhana	3	20 %
Menirukan Pola Sederhana Pada Media Micro Coding Play	4	27 %
SIKLUS 2		
Mengingat Intruksi Sederhana	12	80 %
Mengurutkan Langkah Sederhana	14	93 %
Menirukan Pola Sederhana Pada Media Micro Coding Play	14	93 %

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 1.7 terkait perbandingan persentase capaian

antara Siklus I dan Siklus II, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator yang diamati. Pada pelaksanaan Siklus I, tingkat capaian kemampuan anak masih tergolong rendah. Indikator mengingat instruksi sederhana dan mengurutkan langkah sederhana masing-masing hanya mencapai persentase sebesar 20%, dengan jumlah anak yang memenuhi kriteria sebanyak tiga orang. Sementara itu, indikator menirukan pola sederhana pada media *Micro Coding Play* menunjukkan capaian tertinggi, namun masih berada di bawah standar, yaitu sebesar 27% atau sebanyak empat anak.

Setelah dilakukan perbaikan pada pelaksanaan Siklus II, terlihat adanya peningkatan yang sangat signifikan. Indikator mengingat instruksi sederhana mengalami peningkatan menjadi 80% dengan jumlah anak yang mencapai kriteria sebanyak 12 orang. Peningkatan paling optimal terjadi pada indikator mengurutkan langkah sederhana serta menirukan pola sederhana pada media *Micro Coding Play*, yang masing-masing mencapai persentase

sebesar 93% dengan jumlah anak yang tuntas sebanyak 14 orang.

Jadi Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di RA Tarbiyatul Huda yang beralamat di Dusun Tegal Kalong, Desa Kemuningsari Kidul, Kecamatan Jenggawah, Kabupaten Jember, menunjukkan hasil bahwa penerapan media *Micro Coding Play* terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat anak usia dini. Peningkatan yang terjadi dari siklus ke siklus mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang berbasis bermain dan pengalaman konkret sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Melalui aktivitas yang menuntut anak untuk memperhatikan pola, mengenali simbol arah, dan menyusun urutan langkah, secara tidak langsung anak sedang melatih *working memory* atau memori kerjanya.

Sesuai dengan teori perkembangan kognitif, anak usia dini belajar paling optimal melalui benda-benda konkret dan aktivitas fisik. Media *Micro Coding Play* menyediakan lingkungan belajar yang kaya akan rangsangan visual dan motorik, sehingga informasi yang diterima otak anak lebih mudah

disimpan dan diingat kembali. Aktivitas ini menuntut anak untuk memproses informasi secara simultan; melihat simbol, mengartikan maknanya, dan mengingat urutannya, yang merupakan inti dari pelatihan daya ingat yang efektif.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa pendekatan *coding unplugged* memiliki kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan berpikir komputasional dan logika anak sejak dini tanpa harus menggunakan perangkat elektronik. Selain aspek kognitif, penggunaan media ini juga berdampak pada aspek afektif dan sosial, di mana anak menjadi lebih termotivasi, percaya diri, dan mampu berinteraksi dengan teman sebaya selama proses permainan berlangsung.

Kesuksesan pelaksanaan penelitian ini juga tidak lepas dari peran guru dalam memfasilitasi kegiatan. Variasi kegiatan dan pendekatan yang dilakukan pada Siklus 2 berhasil mengatasi kelemahan yang ada pada Siklus 1, menunjukkan pentingnya evaluasi dan perbaikan berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Micro Coding Play* bukan hanya

sekadar alat permainan, melainkan media edukatif yang potensial untuk mengoptimalkan fungsi otak kanan dan kiri anak, khususnya dalam hal penyimpanan dan pengambilan kembali informasi (*recall*)

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya mengenai penggunaan media *Micro Coding Play* dalam meningkatkan daya ingat anak usia dini kelompok B di RA Tarbiyatul Huda, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media *Micro Coding Play* dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia dini kelompok B di RA Tarbiyatul Huda. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata kemampuan anak dari kondisi awal yang mayoritas berada pada kategori "Mulai Berkembang" (MB), mengalami peningkatan pada Siklus I, dan mencapai kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH) serta "Berkembang Sangat Baik" (BSB) pada Siklus II.
2. Proses pembelajaran menggunakan media *Micro Coding Play* mampu membuat

aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada anak. Anak termotivasi untuk terlibat langsung dalam kegiatan *coding unplugged* seperti menyusun pola, mengenali simbol arah, dan mengikuti urutan langkah, yang secara langsung melatih memori kerja (*working memory*) mereka.

3. Terdapat perubahan perilaku yang positif pada anak selama proses penelitian. Anak menjadi lebih fokus, mampu mengingat instruksi guru dengan lebih baik, dan lebih responsif terhadap pertanyaan maupun tantangan yang diberikan selama kegiatan bermain berlangsung

DAFTAR PUSTAKA

- Amiliya, R., Susanti, U. V., & Basori. (2024). URGENSI MASA GOLDEN AGE BAGI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *Al-Abyadh*, 7(2), 72–78. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v7i2.1372>
- Dayurni, P., & Rahmadhani, K. (2025). Pengembangan Gameboard MIKO (Misi Koding) sebagai Media Pembelajaran Coding Unplugged untuk Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 2488–2496. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7509>
- Ida Rahmawati & Mubiar Agustin. (2024). Kegiatan Bermain Menggunakan Pendekatan Unplugged Coding dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Tinjauan Sistematis. *ABNA : Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(2). <https://doi.org/10.22515/abna.v5i2.10010>
- Kumala, R. A. D., Fathiyah, K. N., & Krisnani, R. V. R. (2023). Computational Thinking pada Anak Usia Dini: Tinjauan Sistematis. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3418–3436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4520>
- Zahra, D. F., & Maghfirah, F. (2026). Stimulasi Daya Ingat Anak Usia 6 Tahun melalui Pembelajaran Video Animasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 879–889. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i2.8116>
- Zeng, Y., Yang, W., & Bautista, A. (2023). Teaching programming and computational thinking in early childhood education: A case study of content knowledge and pedagogical knowledge. *Frontiers in Psychology*, 14, 1252718. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1252718>