

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *THE JUNGLE ADVENTURE*
UNTUK STIMULASI KONSENTRASI ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Prodi PG PAUD



OLEH :
DIANA WULANDARI
NPM.2214070005

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

DIANA WULANDARI

NPM: 2214070005

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *THE JUNGLE ADVENTURE*
UNTUK STIMULASI KONSENTRASI ANAK USIA DINI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi
PGPAUD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 03 Juli 2026

Pembimbing I

Pembimbing II



Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi
NIDN. 0729078402



Linda Dwivanti, M.Pd.
NIDN. 0707079101

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

DIANA WULANDARI

NPM: 22.14.07.0005

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *THE JUNGLE ADVENTURE*
UNTUK STIMULASI KONSENTRASI ANAK USIA DINI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGPAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 06 Juli 2026

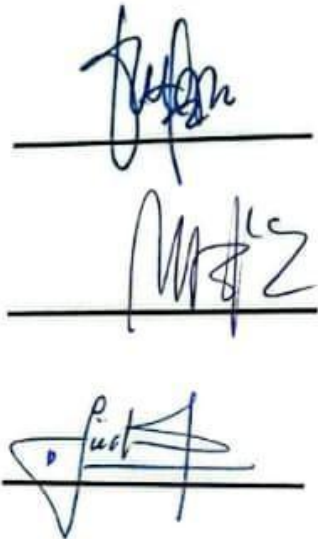
Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

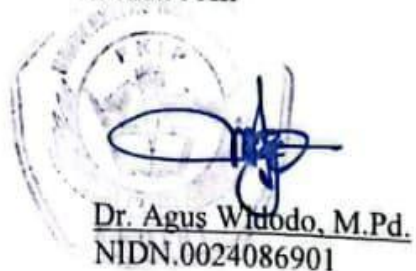
1. Ketua : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.

2. Penguji I : Rosa Imani Khan, M.Psi.

3. Penguji II : Linda Dwiyantri, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN.0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Diana Wulandari

Jenia Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl.lahir : Kediri/ 12 Juni 2003

NPM : 2214070005

Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 PGPAUD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 30 Juni 2026

Yang Menyatakan



DIANA WULANDARI
NPM. 2214070005

Motto:

“Barangsiapa menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.”

(HR. Muslim)

Kupersembahkan karya ini buat:

Alhamdulillah rabbil'alamin, beribu-ribu syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT. Berkat segala rahmat, hidayat, dan kuasa-Nya, peneliti senantiasa diberikan kemudahan serta kelancaran dalam menyusun skripsi ini. Shalawat serta salam tak lupa peneliti haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat islam menuju zaman addinul islam wal iman. Dengan segenap kasih sayang dan cinta yang paling dalam, skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang terkasih. Kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan yang tiada henti demi keberhasilan saya. Kakak tercinta yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan dukungan, selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta ilmu yang bermanfaat dalam penyelesaian skripsi ini. Sahabat dan teman teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan, bantuan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi. Almamater tercinta yang telah menjadi tempat menimba ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan. Seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

ABSTRAK

Diana Wulandari Pengembangan Media Permainan *The Jungle Adventure* Untuk Stimulasi Konsentrasi Anak Usia Dini, Skripsi, PGPAUD, FKIP UN PGRI Kediri 2026

Kata kunci: media permainan, *The Jungle Adventure*, Stimulasi Konsentrasi, Anak Usia Dini, *Research and Development*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan *The Jungle Adventure* sebagai media permainan untuk sarana pembelajaran yang bermanfaat untuk stimulasi konsentrasi anak usia dini. Dasar dari penelitian ini yakni permasalahan konsentrasi anak usia dini yang dimana setelah hasil pengamatan secara langsung dan melalui observasi dengan lembar observasi ditemukan permasalahan kurangnya konsentrasi pada anak usia 4-5 tahun yang dipengaruhi oleh kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan tahapan anak usia 4-5 tahun. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall yang dimodifikasi melalui tahapan penelitian, pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi ahli, revisi produk, uji coba terbatas. Subjek penelitian terdiri atas 11 anak kelompok TK A2 Laboratorium School UN PGRI Kediri serta melibatkan ahli materi, ahli media, dan dua orang pendidik sebagai validator yang memberikan penilaian kepraktisan media. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan media dan hasil observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan *The Jungle Adventure* memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli. Hasil uji coba terbatas juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan konsentrasi anak setelah penerapan media, yang ditandai dengan bertambahnya jumlah anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Selain itu, kepraktisan media oleh pendidik memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media permainan *The Jungle Adventure* layak dan praktis digunakan sebagai media permainan yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang dapat memberikan stimulasi pada anak usia dini.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan *The Jungle Adventure* Untuk Stimulasi Anak Usia Dini” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGPAUD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Anik Lestaringrum, M.Pd., M.Psi. Selaku Ketua Program Studi PG PAUD yang telah memberi dukungan dan fasilitas dalam kelancara proses akademik.
4. Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi. Selaku Wakil Dekan Universitas Nusantara PGRI Kediri, sekaligus selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama proses penyusunan Skripsi.
5. Linda Dwiyaniti, M.Pd. Selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama proses penyusunan Skripsi
6. Ayah, Ibu, Saya tercintaTerimakasih atas semua cinta, dukungan, dan bimbingan yang telah diberikan.

Disadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Harapannya, Skripsi ini bukan sekedar memnuhi tugas akademik, melainkan turut memberi dampak positif dan berguna bagi pelaksanaan layanan pendidikan anak usia dini.

Kediri, 30 Juni 2026

DIANA WULANDARI
NPM. 2214070005

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori	9
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	22
C. Kerangka Berpikir	25
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	27
A. Model/Pendekatan Pengembangan.....	28
B. Prosedur Pengembangan.....	30
C. Desain Pengembangan.....	32
D. Tempat dan Waktu Perencanaan	34
E. Instrumen Penelitian.....	37
F. Teknik Pengumpulan Data	45
G. Teknik Analysis Data.....	48
H. Metode, uji coba, dan validasi produk	67

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	70
A. Studi Pendahuluan	69
B. Perencanaan	76
C. Pengembangan Produk Awal.....	77
D. Uji coba (Uji Coba Terbatas).....	83
E. Kajian Produk Akhir.....	94
F. Kelebihan dan Kekurangan Produk	94
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	95
A. Simpulan.....	95
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN - LAMPIRAN	105

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Perencanaan.....	36
Tabel 3.2 Kisi Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Media dan Konsentrasi Anak Usia Dini	39
Tabel 3. 3 Kisi kisi Observasi Konsentrasi Anak Usia Dini.....	38
Tabel 3. 4 Kisi kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	42
Tabel 3. 5 Kisi Kisi Angket Validasi Ahli Media	44
Tabel 3. 6 Kisi Kisi Lembar Observasi Respon Anak Terhadap <i>Media The Jungle Adventure</i>	43
Tabel 3. 7 Kisi Kisi Lembar Observasi Konsentrasi.....	46
Tabel 3. 8 Kisi kisi Angket Kepraktisan Media Untuk Pendidik	45
Tabel 3. 9 Kriteria Kategori Konsentrasi Presentase.....	48
Tabel 3. 10 Presentase dan Kategori Validasi Ahli	66
Tabel 3. 11 Skor Presentase dan Kategori Respon Anak serta stimulasi konsentrasi.....	67
Tabel 3. 12 Kategori Kepraktisan Pendidik.....	67
Tabel 4. 1 Hasil Observasi Awal Konsentrasi TK A1.....	70
Tabel 4. 2 Kategori Kriteria Konsentrasi Anak	71
Tabel 4. 3 No. Kode Anak Jumlah Skor Hasil Presentase.....	72
Tabel 4. 4 Hasil Observasi Awal Konsentrasi TK A2.....	73
Tabel 4. 5 Hasil Presentase Konsentrasi Setiap Indikator TK A2	73
Tabel 4. 6 Hasil Wawancara	75
Tabel 4. 7 Spesifikasi Media The Jungle Adventure	78
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Materi	79
Tabel 4. 9 Presentase dan Kategori Validasi Ahli	80
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Media.....	80
Tabel 4. 11 Presentase dan Kategori Validasi Ahli	82
Tabel 4. 12 Hasil Perbaikan Media Berdasarkan Validasi Ahli	82
Tabel 4. 13 Hasil Observasi Respon Anak Terhadap Media Permainan The Jungle Adventure.....	85
Tabel 4. 14 Kategori Kriteria Konsentrasi Anak	86

Tabel 4. 15 Hasil Presentase setiap indikator	86
Tabel 4. 16 Hasil rekapitulasi observasi respon anak terhadap media permainan The Jungle Adventure	87
Tabel 4. 17 Hasil Observasi Konsentrasi setelah penerapan media	88
Tabel 4. 18 Hasil Presentase Setiap Indikator	89
Tabel 4. 19 Hasil Rekapitulasi Observasi Konsentrasi.....	89
Tabel 4. 20 Angket Kepraktisan Media Pendidik 1	90
Tabel 4. 21 Angket Kepraktisan Media Pendidik 2.....	91
Tabel 4. 22 Kategori Kriteria Kepraktisan Pendidik	92
Tabel 4. 23 Rekapitulasi Hasil Angket Kepraktisan	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Kerangka Berpikir	27
Gambar 3.1 Bagan 4 Tahapan Model Borg and Gall.....	28
Gambar 3.2 Slide 1 permianan The Jungle Adventure	49
Gambar 3.3 Slide 2 Peramaian The Jungle Adventure	49
Gambar 3.4 Slide 3 Permainan The Jungle Adventure.....	50
Gambar 3.5 Slide 4 Permainan The Jungle Adventure.....	50
Gambar 3.6 Slide 5 Permainan The Jungle Adventure.....	50
Gambar 3.7 Slide 6 Permainan The Jungle Adventure.....	51
Gambar 3.8 Slide 7 Permainan The Jungle Adventure.....	51
Gambar 3.9 Slide 8 Permainan The Jungle Adventure.....	52
Gambar 3.10 Slide 9 Permainan The Jungle Adventure.....	52
Gambar 3.11 Slide 10 Permainan The Jungle Adventure.....	52
Gambar 3.12 Slide 11 Permainan The Jungle Adventure.....	53
Gambar 3.13 Slide 12 Permainan The Jungle Adventure.....	53
Gambar 3.14 Slide 13 Permainan The Jungle Adventure.....	54
Gambar 3.15 Slide 14 Permainan The Jungle Adventure.....	54
Gambar 3.16 Slide 15 Permainan The Jungle Adventure.....	54
Gambar 3.17 Slide 16 Permainan The Jungle Adventure.....	55
Gambar 3.18 Slide 17 Permainan The Jungle Adventure.....	55
Gambar 3.19 Slide 18 Permainan The Jungle Adventure.....	55
Gambar 3.20 Slide 19 Permainan The Jungle Adventure.....	56
Gambar 3.21 Slide 20 Permainan The Jungle Adventure.....	56
Gambar 3.22 Slide 21 Permainan The Jungle Adventure.....	57
Gambar 3.23 Slide 22 Permainan The Jungle Adventure.....	57
Gambar 3.24 Silde 23 Permainan The Jungle Adventure.....	57
Gambar 3.25 Slide 24 Permainan The Jungle Adventure.....	58
Gambar 3.26 Slide 25 Permainan The Jungle Adventure.....	58
Gambar 3.27 Slide 26 Permainan The Jungle Adventure.....	58
Gambar 3.28 Slide 27 Permainan The Jungle Adventure.....	59

Gambar 3.39 Slide 28 Permainan The Jungle Adventure.....	59
Gambar 3.30 Slide 29 Permainan The Jungle Adventure.....	60
Gambar 3.31 Slide 30 Permainan The Jungle Adventure.....	60
Gambar 3.32 Slide 31 Permainan The Jungle Adventure.....	60
Gambar 3.33 Slide 32 Permainan The Jungle Adventure.....	61
Gambar 3.34 Slide 33 Permainan The Jungle Adventure.....	61
Gambar 3.35 Slide 34 Permainan The Jungle Adventure.....	62
Gambar 3.36 Slide 35 Permainan The Jungle Adventure.....	62
Gambar 3.37 Slide 36 Permainan The Jungle Adventure.....	62
Gambar 3.38 Slide 37 Permainan The Jungle Adventure.....	63
Gambar 3.39 Slide 38 Permainan The Jungle Adventure.....	63
Gambar 3.40 Slide 39 Permainan The Jungle adventure.....	64
Gambar 3.41 Slide 40 Permaianan The Jungle Adventure	64
Gambar 3.42 Slide 41 Permaianan The Jungle Adventure	64
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media Permainan The Jungle Adventure.....	76
Gambar 4.2 Observasi Respon Anak Terhadap media	84
Gambar 4.3 Observasi Konsentrasi Anak Setelah penerapan Media	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Hasil Observasi Awal TK A1	105
Lampiran 2: Hasil Observasi Awal TK A2	118
Lampiran 3: Hasil Wawancara Dengan Pendidik	130
Lampiran 4: Foto Hasil Akhir Media	131
Lampiran 5: Buku Panduan Permainan	133
Lampiran 6: Validasi Ahli Materi	136
Lampiran 7: Validasi Ahli Media	138
Lampiran 8: Modul Ajar	139
Lampiran 9: Alur Kegiatan	140
Lampiran 10: Hasil Observasi Respon Anak	141
Lampiran 11: Hasil Observasi Konsentrasi Setelah Penerapan Media	152
Lampiran 12: Angket Kepraktisan Media Oleh Pendidik	163
Lampiran 13: Dokumentasi Uji Coba Terbatas	165
Lampiran 14: Surat Permohonan Izin Penelitian	168
Lampiran 15: Surat Keterangan Penelitian	169
Lampiran 16: Kartu Bimbingan Sempro	170
Lampiran 17: Kartu Bimbingan Skripsi	167
Lampiran 18: Bukti Hasil Similarity Skripsi	169
Lampiran 19: LoA Jurnal Publikasi	171
Lampiran 20: Bukti Hasil Similarity Artikel Ilmiah	172
Lampiran 21: Artikel Ilmiah	173

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini pada tahap awal 0-6 tahun sering disebut sebagai *Golden Age* yang berarti masa keemasan. Pada periode usia 0-6 tahun adalah saat yang tepat untuk memberikan pendidikan dasar sebagai modal atau langkah awal menuju pendidikan yang lebih tinggi (Yiniasih, 2023). Pada periode yang istimewa ini, kemampuan berpikir anak mempunyai nilai tinggi apabila dibandingkan dengan periode yang akan datang. Untuk mendukung berbagai aspek pertumbuhan anak, seperti kemampuan berpikir, keterampilan motorik, perkembangan sosial dan emosional, bahasa, dan seni, diperlukan pendidikan yang diberikan kepada anak, baik yang bersifat formal maupun nonformal. Pentingnya periode usia awal sangat *krusial* sehingga perlu mendapatkan perhatian dari semua orang tua serta penyelenggara pendidikan, terutama pada tahap Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), agar semua aspek pertumbuhan yang dimiliki anak dapat dimaksimalkan (Sofwina & Dwiyantri, 2023).

Perkembangan anak usia dini meliputi berbagai aspek yang dapat diperbaiki melalui lembaga pendidikan yang dikenal sebagai PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). PAUD merupakan suatu usaha untuk membina anak-anak dari lahir hingga usia enam tahun, yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan serta perkembangan fisik, sehingga anak-anak siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya (Nurachadijat & Selvia, 2023). Melalui pendidikan anak usia dini, diharapkan mampu mengembangkan seluruh potensi anak usia dini, diharapkan anak mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya, yang mencakup perkembangan moral dan nilai-nilai sprilitual, fisik (jasmani), sosial, emosional, kognitif, bahasa, serta kemampuan dalam seni dan kerajinan.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif yang dinyatakan oleh Jean Piaget, anak-anak yang berusia antara 4 hingga 5 tahun berada dalam fase praoperasional. Pada tahap ini kemampuan berpikir simbolik anak mulai berkembang dengan memanfaatkan kata-kata dan gambar untuk mempresentasikan dunia sekitarnya.

Cara berpikir anak pada fase ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis (Nasution & Sit, 2024). Pada tahap ini anak cenderung mudah teralih oleh stimulus di sekitarnya sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik, konkret, dan interaktif untuk membantu mempertahankan perhatian selama kegiatan belajar berlangsung.

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan konsentrasi anak usia dini masih menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung yang dilaksanakan oleh peneliti di beberapa lembaga dengan subjek penelitian anak usia 4-5 tahun seperti di TK Putera Bhakti tepatnya kelompok A peneliti menemukan gejala gejala kurangnya konsentrasi yang di ketahui berdasarkan indikator indikator konsentrasi oleh Engkoswara dan Slameto 2018. Selain itu pengamatan juga dilaksanakan di RA KM XII Mashlahiyah dengan subjek anak usia dini usia 4-5 tepatnya di kelompok A, dari hasil pengamatan secara langsung yang dilaksanakan oleh peneliti permasalahan kurangnya konsentrasi anak masih sangat sering ditemukan dengan gejala gejala seperti mengalihkan perhatian kepada kegiatan lain diluar kegiatan pembelajaran serta tidak memperhatikan kegiatan pembelajaran yang sedang di terapkan oleh pendidik. Kegiatan pengamatan, observasi dan wawancara juga dilaksanakan oleh peneliti di TK Laboratorium Schoool UN PGRI Kediri pada kelompok TK A1 dan TK A2, ditemukan bahwa sebagian anak mengalami kesulitan mempertahankan fokus saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada kelompok TK A1 terdapat 8 dari 13 anak yang menunjukkan gejala kurang konsentrasi, sedangkan pada kelompok TK A2 terdapat 8 dari 11 anak yang mengalami kesulitan mempertahankan fokus. Permasalahan tersebut terlihat dari perilaku anak yang mudah terdistraksi, kurang fokus terhadap intruksi, berbicara sendiri saat

pembelajaran, serta lambat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil temuan pada permasalahan konsentrasi yang terjadi, peneliti menyimpulkan bahwa permasalahan konsentrasi anak didik pada kelompok TK A1 dan A2 merupakan permasalahan yang cukup signifikan dan menjadi urgensi tersendiri. Apabila permasalahan konsentrasi tidak segera ditangani, dikhawatirkan akan berdampak pada efektivitas pembelajaran dan perkembangan kognitif anak secara jangka panjang. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam menerima informasi, mengikuti intruksi, dan menyelesaikan tugas, serta memecahkan masalah. Anak usia 4-5 tahun masih memiliki rentang perhatian yang relatif pendek sehingga mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitarnya. Apabila kemampuan konsentrasi tidak distimulasi sejak dini, proses belajar anak dapat menjadi kurang optimal dan berdampak pada perkembangan aspek kognitif maupun kesiapan belajar pada jenjang berikutnya. Oleh karena itu, permasalahan ini perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut, baik melalui pengembangan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan variatif, penggunaan media edukatif interaktif yang mendukung konsentrasi yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional dan penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Penggunaan media audiovisual dan permainan interaktif masih terbatas, sehingga anak mudah merasa bosan selama kegiatan belajar berlangsung. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Perkembangan teknologi digital saat ini membuka peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini. Anak-anak pada era digital semakin akrab dengan perangkat teknologi seperti *gadget*, animasi, audio visual, dan permainan interaktif. Tren penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini saat ini terus meningkat, karena dinilai mampu meningkatkan minat belajar, perhatian, dan keterlibatan anak

dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, pendidik perlu memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai sarana pembelajaran edukatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Salah satu inovasi yang dapat dirancang adalah alat permainan edukatif yang berbasis digital, seperti media permainan berbasis *Microsoft PowerPoint* yang mampu menyajikan pembelajaran yang menarik melalui kombinasi gambar, animasi, suara, dan interaksi sederhana sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun. Media *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan perhatian anak selama kegiatan berlangsung sehingga membantu proses stimulasi konsentrasi. Selain itu *Microsoft PowerPoint* mudah digunakan oleh pendidik karena menggunakan perangkat seperti laptop dengan proyektor atau smartboard yang tentunya sudah sangat dikuasai oleh setiap pendidik.

Berdasarkan permasalahan konsentrasi yang terjadi, peneliti menciptakan alat permainan digital *The Jungle Adventure* dengan memanfaatkan *Microsoft PowerPoint* interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan konsentrasi anak usia 4-5 tahun. Alat ini mengangkat tema petualangan di dalam hutan dengan tambahan animasi, suara, narasi, dan tantangan yang disesuaikan dengan tahapan anak pada usia dini.

Media permainan *The Jungle Adventure* terdiri atas berbagai aktivitas yang dirancang untuk melatih konsentrasi anak, seperti menebak suara hewan, menemukan perbedaan gambar, mencari benda tersembunyi, menyusun urutan gambar, dan mengingat objek tertentu. Setiap permainan pada zona memiliki tingkat kesulitan yang berbeda sehingga anak terdorong untuk mempertahankan fokus dan perhatian selama permainan berlangsung. Penggunaan unsur unsur audiovisual dalam alur cerita petualangan diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Penelitian penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang berbasis digital dan permainan interaktif mampu meningkatkan aspek aspek perkembangan anak usia dini. Penelitian oleh Saudale menunjukkan bahwa media game edukasi berbasis *PowerPoint*

interaktif mampu meningkatkan perhatian anak dalam pembelajaran bahasa (Saudale et al., 2022).

Media *PowerPoint* interaktif efektif meningkatkan keterlibatan belajar anak usia dini menurut penelitian Ratna Sari (Ratna Sari, 2020). Selain itu, penelitian lain membuktikan bahwa permainan digital dengan konsep petualangan dapat meningkatkan keterlibatan anak selama pembelajaran menurut amalia (Amalia et al., 2021). Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media permainan digital bertema petualangan hutan untuk stimulasi konsentrasi anak usia dini masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengembangan bahasa, minat belajar, atau perilaku sosial anak. Selain itu, belum banyak media pembelajaran digital sederhana berbasis *Microsoft PowerPoint* yang dirancang khusus untuk stimulasi konsentrasi anak usia 4-5 tahun melalui permainan interaktif yang sesuai dengan karakteristik tahap praoperasional.

Kesenjangan penelitian yang menunjukkan masih belum adanya media permainan sebagai sarana pembelajaran yang berfokus pada stimulasi konsentrasi anak dan sesuai dengan karakteristik anak usia praoperasional dengan menggunakan media digital yang interaktif, menunjukkan bahwa masih diperlukan pengembangan media pembelajaran digital yang secara khusus dirancang untuk stimulasi konsentrasi anak usia dini melalui aktivitas bermain yang interaktif, sederhana, dan mudah digunakan di lingkungan sekolah.

Berdasarkan permasalahan dan hasil kajian penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki unsur kebaruan (*novelty*), yaitu pengembangan media permainan digital *The Jungle Adventure* berbasis *Microsoft PowerPoint* yang memadukan unsur petualangan, audiovisual, tantangan permainan, dan aktivitas stimulasi konsentrasi untuk anak usia 4-5 tahun. Media ini dirancang sederhana, praktis, dan dapat digunakan melalui proyektor maupun perangkat digital sehingga mudah diterapkan dalam pembelajaran PAUD.

Melalui penelitian *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan Borg and Gall, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan *The Jungle Adventure* yang layak dan praktis digunakan

untuk stimulasi konsentrasi anak usia dini pada kelompok TK A Laboratorium School UN PGRI Kediri. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis berupa pengembangan kajian media pembelajaran digital untuk stimulasi konsentrasi anak usia dini, serta kontribusi praktis berupa tersedianya media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran di PAUD.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang berfokus pada pengembangan media permainan digital *The Jungle Adventure* untuk stimulasi konsentrasi anak usia dini. Agar penelitian lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka peneliti memberikan beberapa batasan pengembangan sebagai berikut.

Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media permainan edukatif berbasis *Microsoft PowerPoint* interaktif yang digunakan untuk stimulasi kemampuan konsentrasi yang sesuai dengan tahapan anak usia 4–5 tahun yang masuk pada tahap praoperasional. Aspek perkembangan anak yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah kemampuan konsentrasi, seperti kemampuan memusatkan perhatian, mengikuti instruksi, menyelesaikan tugas, dan mempertahankan fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian ini tidak membahas seluruh aspek perkembangan anak usia dini seperti kemampuan motorik, bahasa, sosial emosional, maupun perkembangan moral agama secara mendalam.

Media yang dikembangkan berupa permainan digital bertema petualangan hutan (*The Jungle Adventure*) yang memuat aktivitas sederhana seperti mencari gambar, menghitung, mencocokkan objek, mengingat gambar, dan menemukan perbedaan. Fitur media dibatasi pada penggunaan gambar animasi, audio, tombol interaktif, dan permainan sederhana yang dapat dijalankan menggunakan laptop, proyektor dan *gadget* yang dapat didukung dengan aplikasi WPS Office.

Subjek uji coba dalam penelitian ini dibatasi pada anak kelompok TK A2 di Laboratorium School UN PGRI Kediri dengan rentang usia 4–5 tahun.

Jumlah pengguna uji coba terbatas yaitu 11 anak didik di dalam satu kelompok kelas dan tidak melibatkan beberapa sekolah atau wilayah yang lebih luas. Pemilihan subjek tersebut dilakukan karena penelitian ini berfokus pada tahap pengembangan awal produk sehingga pengujian dilakukan dalam skala terbatas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan kurangnya kemampuan konsentrasi anak usia dini, keterbatasan media pembelajaran interaktif berbasis audiovisual di kelas, serta belum banyaknya pengembangan media permainan digital berbasis *Microsoft PowerPoint* yang dirancang khusus untuk menstimulasi konsentrasi anak usia 4–5 tahun pada tahap praoperasional, maka rumusan masalah dalam penelitian *Research and Development* (R&D) ini adalah Bagaimana pengembangan media permainan digital *The Jungle Adventure* berbasis *Microsoft PowerPoint* yang layak dan praktis untuk stimulasi konsentrasi anak usia 4–5 tahun di TK Laboratorium School UN PGRI Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media permainan digital *The Jungle Adventure* berbasis *Microsoft PowerPoint* yang layak, praktis, dan efektivitas sebagai media stimulasi konsentrasi anak usia 4–5 tahun di TK Laboratorium School UN PGRI Kediri.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memperkaya ilmu pengetahuan dalam sektor pendidikan anak usia dini, terlebih dalam menciptakan sarana pembelajaran yang mampu menstimulasi konsentrasi anak usia dini. Di samping itu, penelitian ini juga berpotensi menjadi rujukan bagi kajian serupa di waktu yang akan datang yang meneliti tentang pengembangan media permainan interaktif untuk anak usia dini.

2. Manfaat Pratis

a. Bagi Pendidik

Media permainan *The Jungle Adventure* yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu menstimulasi konsentrasi anak.

b. Bagi Anak Didik

Media ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan membantu menstimulasi kemampuan konsentrasi anak usia dini melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan interaktif.

c. Bagi Lembaga

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam penyediaan media permainan edukatif interaktif yang dapat diterapkan di kelas, serta menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan kurikulum berbasis media bermain edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., Akbar, Z., & Nurani, Y. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Adventure Cooking untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1501–1513. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1697>
- Ambaria, A., Nurmilawati, M., & Zunaidah, F. N. (2023). Analisis Validasi dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pecahan pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Kecamatan Semen. *Efektor*, 10(2), 274–284. <https://doi.org/10.29407/e.v10i2.20920>
- Safitri, M., Wijaya, I. P., & Yulianto, D. (2020). *MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN 1 – 10 MELALUI MEDIA TELUR ANGKA PADA ANAK USIA 3 – 4 TAHUN*. 02, 26–32.
- Anggraini, K., & Sriemulyaningsih, M. J. K. (2024). Pengaruh Permainan Edukatif Brainy Games terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 5(3), 2929–2935. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1293>
- Arosyidah, Y. H., Akbar, S., & Handayanto, S. K. (2021). Analisis Kebutuhan terhadap Media Pembelajaran dan Pemberian Scaffolding dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(11), 1813. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i11.15151>
- Asip, M. (2023). Pentingnya Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak. In *Konsep dan Aplikasi Tumbuh Kembang Anak* (Issue August). <https://doi.org/10.31219/osf.io/pbndj>
- Astuti, E. S. (Erlina), Wahyuningsri, W. (Wahyuningsri), & Warastuti, W. (Widya). (2014). Pengaruh Stimulasi Motorik Halus Terhadap Daya Konsentrasi Belajar Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 20(2), 105349. <https://www.neliti.com/id/publications/105349/>
- Azaria, D. P. (2014). (2014). 濟無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Bergambar, C., Konsentrasi, T., & Anak, B. (2023). *Abstrak Pendahuluan*

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pembinaan yang ditunjukkan.
04(1), 1–14.

- Cecep, C., Thosin Waskita, D., & Sabilah, N. (2022). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 63–70. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i1.313>
- Firmansyah, A. W., Sumartini, & Kurniawati, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(1), 11–17.
- Fitria, A. W., Tamara, A., Basrah, E. N., Istiqamah, I., & Herman, H. (2023). Pengaruh Kegiatan Menyendok pada Practical-Life Montessori terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Usia 4-5 Tahun. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1242–1249. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4457>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Herawati, F., Puspitasari, E., & Zulkifli. (2021). Pengembangan media abelsa untuk kemampuan mengenal konsep seriasi anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2928–2935.
- Kankaras, D. M. (2023). *Jean Piaget's Theory of Cognitive Development: A Simple Guide*. May, 72.
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Muazzomi, N. (2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(1), 133–142. <http://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/view/110>
- Musyafa'ah, H., & Salim, A. (2024). Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Metode Bermain Sensorimotor di TK Darussalam Sugihwaras. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 15. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i3.406>

- Nasution, F., Aulia, R., Edith, I. R., & Rangkuti, N. (2024). *Perkembangan Kognitif Masa Anak-Anak Awal*. 2(1).
- Numan, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Statistika Penelitian Pendidikan Matematika-Development of Mathematics Education Research Statistics Teaching Materials. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 114.
- Nurachadijat, K., & Selvia, M. (2023). Peran Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dalam Implementasi Kurikulum dan Metode Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 57–66. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i2.284>
- Nurani, M., Salsabila, M., Natalie, H., Wijaya, R., & Yulianto, J. (2024). Jungle Treasure Hunt Board Game: Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Durasi Atensi Anak Usia PAUD. *Bakti Budaya*, 7(2), 112–124. <https://doi.org/10.22146/bakti.9486>
- Rahmawati, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran In *AL-Ahya* (Vol. 01, Issue 01).
- Ratna Sari. (2020). Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (Ftik) Institut Agama Islam Negeri (Iain) Palu. *Repository.Uinsaizu.Ac.Id*,22125007.https://repository.uinsaizu.ac.id/15534/1/SKRIPSI_YUNI_ASTITI_PDF.pdf
- Riinawati, R. (2021). Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2305–2312. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.886>
- Sambella, M., Aan Hendrawan, & Rudi Hariyadi. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Anak Usia Dini. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 406–413. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1931>
- Saudale, M., Astawan, G., & Paramita, V. A. (2022). Metode Game Edukasi Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 7(3), 0–00. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bk

Setyani, M. R., & Ismah. (2018). Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar. *Pendidikan Matematika*, 01, 3–6.

Sofwina, Y. T., & Dwiyaniti, L. (2023). Strategi Guru Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Video Animasi. ... *Pendidikan Dan Pembelajaran*), 722–734.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/view/3698%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/download/3698/2461>

Yiniasih, D. (2023). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini melalui Metode Atik dan Permainan Isi Botol di RA Al Fikri Klari. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3007–3011.

<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1982>

Yuliani H, K., & Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(1), 259. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i1.14606>

Yuliati, Y., Munajat, A., & Info, A. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini Melalui Media Video Pembelajaran. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 3(2), 26–35.
<http://journal.kurasinstitute.com/index.php/ijit>

Anak, P., & Dini, U. (2023). *PRESCHOOL* : 4, 53–64.

Association, N., & Children, Y. (2020). *Developmentally Appropriate Practice National Association for the Education of Young Children*. April.

Author, C., & Waluyo, U. N. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI MICROSOFT POWERPOINT BAGI GURU SD IGNATIUS SLAMET RIYADI SEMARANG*. II(1), 18–22.

Dan, S., Anak, K., & Dini, U. (2024). *Cendikia Cendikia*. 1206, 468–478.

Desmariansi, E., Nofriyanti, Y., Roza, D., & Wulandari, M. (2025). *Stimulasi*

- Perkembangan Sosial Emosional , Bahasa , Kognitif dan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Adzkia. 9, 3418–3427.*
- Fadlilah, L., & Karomah, W. (2022). *Permainan Edukasi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Bahasa Anak usia dini Abstrak. 1(2), 1–6.*
- Fatimah, F. N., Ulya, H., Afifah, N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). *Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. 7.*
- Fikayani, N. (2025). *4. Nana Fikayani.doc.*
- Fitria, A. W., Tamara, A., Basrah, E. N., Istiqamah, I., & Herman, H. (2023). Pengaruh Kegiatan Menyendok pada Practical-Life Montessori terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Usia 4-5 Tahun. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(2), 1242–1249.* <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4457>
- Herawati, F., Puspitasari, E., & Zulkifli. (2021). Pengembangan media abelsa untuk kemampuan mengenal konsep seriasi anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(2), 2928–2935.*
- Musyafa'ah, H., & Salim, A. (2024). Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Metode Bermain Sensorimotor di TK Darussalam Sugihwaras. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(3), 15.* <https://doi.org/10.47134/paud.v1i3.406>
- Nasution, A. P., & Sit, M. (2024). *Analisis Teori Jean Piaget dalam Perkembangan Kognitif untuk Anak Usia Dini. 8, 26826–26834.*
- Numan, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Statistika Penelitian Pendidikan Matematika-Development of Mathematics Education Research Statistics Teaching Materials. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika, 3(2), 114.*