



### Pengembangan Media *Busy House* Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini

Nirmala Putri Zahrah Salsabil<sup>1</sup>, Nurin Nur Aini<sup>2</sup>, Putri Zuniar Dias Ningrum<sup>3</sup>, Rosyida Kharisma Sari<sup>4</sup>

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, Indonesia<sup>1-4</sup>,

Email Korespondensi: [nirmalaputri1355@gmail.com](mailto:nirmalaputri1355@gmail.com), [nurin.nur.aini12@gmail.com](mailto:nurin.nur.aini12@gmail.com), [pzuniar@gmail.com](mailto:pzuniar@gmail.com), [rosyida444kha@gmail.com](mailto:rosyida444kha@gmail.com)

---

Article received: 17 Desember 2024, Review process: 10 Januari 2025,  
Article Accepted: 21 Februari 2025, Article published: 01 Maret 2025

---

#### ABSTRACT

Problems in early childhood are a major concern in the realm of education, as is the ability of concentration in children. Concentration ability is one of the keys to early childhood development that can affect the success of their learning process. In this case, proper stimulation is needed because not all children have good and optimal concentration skills. The purpose of this research is to create an educational game tool called *Busy House*, which is designed to improve children's concentration skills through interesting and interactive activities. The research method used in this research is the RnD (Research and Development) method by applying the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. The results of this study revealed that children who used this media were able to concentrate better and were more engaged in learning activities. The use of *Busy House* helps children in understanding basic concepts, such as time recognition, numbers, and fine motor skills, in a fun way. This activity not only makes them more focused but also improves their social and emotional skills when interacting with their peers. It is concluded that *Busy House* media has a good effect on improving early childhood concentration. So, it is hoped that *Busy House* media can be used as an effective and interesting alternative to improve early childhood concentration skills.

**Keywords:** Concentration Ability, *Busy House* Media, Early Childhood

#### ABSTRAK

Masalah pada anak usia dini menjadi perhatian utama dalam ranah pendidikan, seperti halnya kemampuan konsentrasi pada anak. Kemampuan konsentrasi merupakan salah satu kunci pengembangan anak usia dini yang dapat memengaruhi keberhasilan proses belajar mereka. Dalam hal ini, sangat diperlukan stimulasi yang tepat karena tidak semua anak memiliki kemampuan konsentrasi yang baik dan optimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah alat permainan edukatif yang diberi nama *Busy House*, yang dirancang untuk dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi anak melalui aktivitas yang menarik dan interaktif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode RnD (Research and Development) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa anak-anak yang menggunakan media ini mampu

---

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

1

---

*berkonsentrasi lebih baik dan lebih terlibat dalam aktivitas belajar. Penggunaan Busy House membantu anak-anak dalam memahami konsep-konsep dasar, seperti pengenalan waktu, angka, dan keterampilan motorik halus, dengan cara yang menyenangkan. Aktivitas ini tidak hanya membuat mereka lebih fokus, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan emosional mereka saat berinteraksi dengan teman-teman sebayanya. Kesimpulan bahwa media Busy House memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan konsentrasi anak usia dini. Sehingga, diharapkan media Busy House ini dapat dijadikan alternatif yang efektif dan menarik untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia dini.*

**Kata Kunci:** Kemampuan Konsentrasi, Media Busy House, Anak Usia Dini

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah pribadi yang unik, memiliki ciri-ciri yang berbeda-beda dan khas sesuai dengan usianya. Masa keemasan atau *golden age* pada kehidupan awal anak merupakan saat dimana seluruh aspek pertumbuhan anak terstimulasi, dan hal ini membantu tugas perkembangannya di masa depan. Masa usia dini merupakan masa paling krusial dalam kehidupan seseorang dan menandai dimulainya kehidupan seorang anak. Semua aspek perkembangan, termasuk pengalaman motorik, linguistik, kognitif, sosial, emosional, dan moral, saat ini berkembang dengan sangat cepat sehingga memerlukan arahan untuk memaksimalkan potensinya (Nur kholidah Nasution,2020).

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003, taman kanak-kanak merupakan upaya untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak agar mereka siap untuk melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi. Menurut Natasya, proses pembelajaran yang sukses adalah proses pembelajaran dimana siswa dapat memusatkan perhatiannya pada satu titik tumpu belajar sehingga mampu melakukan perubahan perilaku secara maksimal. Namun, meskipun beberapa anak dapat belajar secara efektif, anak lainnya biasanya tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik karena kurangnya dalam konsentrasi (Wan Chalidaziah,2018).

Dimana konsentrasi sendiri secara bahasa berasal dari bahasa Inggris yakni *concentrate* yang berarti memusatkan dan *concentration* yang berarti pemusatan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia konsentrasi diartikan sebagai pemusatan pikiran atau perhatian pada suatu hal (Mutia Rahma Setyani and Ismah,2018). Syaiful dalam Agus Wibowo mengungkapkan bahwa konsentrasi merupakan bagaimana individu dapat memfokuskan perhatian dengan menyesuaikan antara kekuatan hati dan pikiran pada suatu objek (Shelly Pratiwi and Yuli Nur Asi'ah,2022). Disamping itu Slameto berpendapat pula bahwa konsentrasi adalah memfokuskan pikiran terhadap suatu objek tertentu dengan menyingkirkan suatu hal yang tidak ada hubungannya dengan proses kegiatan yang dilakukan (Devi Sulaeman Lainy Rusyidiana, Ade Ismail Fahmi,2023). Maka berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa konsentrasi merupakan memusatkan perhatian dan pikiran hanya pada suatu kegiatan. Berdasarkan pengertian tersebut maka terdapat pula aspek-aspek konsentrasi belajar. Dalam hal ini,

---

Nugroho menyatakan bahwa terdapat 7 aspek dalam konsentrasi belajar diantaranya; (1) Pemusatan pemikiran, (2) Motivasi, (3) Rasa Khawatir, (4) Perasaan Tertekan, (5) Gangguan Pemikiran, (6) Gangguan Kepanikan, dan (7) Kesiapan Belajar (Anita Chandra Khoirul Anam & Purwadi,2017).

Dari aspek-aspek tersebut maka konsentrasi dikatakan berjalan dengan baik dapat dilihat melalui indikator konsentrasi. Terdapat sembilan indikator yang merupakan gabungan dari pendapat Engkoswara dan Slameto, yakni (1) adanya penerimaan atau perhatian pada materi pelajaran; (2) merespon materi yang diajarkan; (3) adanya gerakan anggota badan yang tepat sesuai dengan petunjuk guru; (4) mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh; (5) mampu menganalisis pengetahuan yang diperoleh; (6) mampu mengemukakan ide/pendapat; (7) kesiapan pengetahuan yang didapat segera muncul bila diperlukan; (8) berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari; (9) tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui (Encep Andriana, Siti Rokmanah, and Lusi Aprilia,2023). Menurut penelitian Limboto, anak yang kesulitan konsentrasi cenderung menunjukkan beberapa ciri, seperti energi berlebihan, sulit fokus, sulit duduk dalam waktu lama, dan gangguan penglihatan (Yunyun Yulianti,2022).

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, peneliti mengangkat masalah mengenai konsentrasi anak usia dini dengan pertimbangan bahwa terdapat beberapa indikator, aspek serta ciri-ciri yang menunjukkan kurangnya konsentrasi anak usia dini pada suatu fokus. Seorang anak akan mendapatkan pengalaman baru pada tahap konsentrasi dalam belajar, yang akan mengubah ketidaktahuan menjadi pengetahuan sebagai dampak positif dari pengalaman langsung (Yunyun Yulianti,2022). Sehingga sangat penting untuk melakukan pengembangan dalam konsentrasi. Di masa sekarang ini, perhatian terkait perkembangan anak usia dini semakin meningkat. Penelitian menunjukkan bahwa aspek konsentrasi dan fokus anak memainkan peran yang penting dalam proses belajar dan perkembangan kognitif (Sulati S. Eleti,2021). Namun, data lapangan menunjukkan bahwa seringkali muncul permasalahan terkait kurangnya konsentrasi anak usia dini saat berada di lingkungan pembelajaran. Kurangnya konsentrasi anak usia dini ini dapat disebabkan oleh faktor eksternal maupun internal. Banyak dari kalangan anak usia dini yang belajar di lingkungan yang kurang ideal, seperti ruang kelas yang bising atau gangguan visual yang berlebihan. Menurut penelitian, kondisi ini dapat mengganggu proses pembelajaran serta menghambat perkembangan kemampuan sosial emosional anak (Wahyu Hadi Supriatmanto dkk,2021).

Kurangnya konsentrasi anak usia dini ini dapat dilihat dari anak yang menjadi lebih mudah teralihkan oleh hal-hal yang ada disekitarnya dan cenderung mengganggu teman sebayanya yang sedang fokus melakukan kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadikan anak tidak mau menyelesaikan kegiatannya, tidak memperhatikan guru, serta tidak memiliki ketertarikan terhadap materi pembelajaran dan lebih memilih untuk melakukan aktivitas lain yang ada disekitar mereka atau bermain secara mandiri (Shelly Pratiwi dan Yuli Nur Asi'ah,2022). Para guru dan orang tua juga menerangkan bahwa anak-anak ini

---

sering kehilangan minat pada kegiatan yang menuntut konsentrasi berkelanjutan. Permasalahan konsentrasi ini dapat berdampak negatif pada pengembangan prestasi akademik dan sosial anak. Anak akan kesulitan dalam mempelajari informasi baru, sehingga pengembangan prestasi akademiknya akan terganggu. Selain itu mereka juga akan kesulitan dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya karena ketidakmampuan mereka untuk mematuhi norma dan terlibat dalam kegiatan kelompok.

Dari beberapa akibat dari permasalahan kurangnya konsentrasi anak usia dini, tentu saja diperlukan solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi anak. Sejauh ini, beberapa solusi telah diterapkan dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia dini. Salah satu solusi yang digunakan adalah dengan menerapkan permainan sensorimotor auditoris dengan menggunakan buku cerita *pop up* pada awal pembelajaran dan akhir pembelajaran. Hal ini dilakukan agar anak tertarik dengan kelanjutan ceritanya, sehingga memotivasi anak untuk aktif belajar dan menyelesaikan tugasnya. Selain itu, ketika anak telah menyelesaikan semua tugasnya, guru menggunakan aktivitas sensorimotor proprioseptif, seperti permainan *lego* dan *bombic* yang biasanya dimainkan di *safety corner* (sudut pengaman). Penerapan permainan sensorimotor ini cukup efektif untuk meningkatkan konsentrasi anak usia dini. Hal ini ditandai dengan anak yang memperhatikan guru saat pembelajaran dan mampu mengerjakan tugas/kegiatan dengan baik (Fadlilatur Rohmah dkk,2021).

Selain itu, metode yang diterapkan untuk menangani masalah kurangnya fokus anak usia dini adalah dengan menerapkan metode bercerita. Metode bercerita ini dilakukan dan diterapkan secara bertahap (Gyasya Pitaloka,2019). Sehingga seiring berjalannya waktu keefektifitasan metode ini meningkat. Dalam hal ini yang paling ditekankan adalah kreatifitas guru dalam membuat kegiatan baru dan bervariasi, karena dalam penelitian ini dijelaskan bahwa anak usia prasekolah memiliki daya konsentrasi dan fokus yang pendek. Oleh karena itu guru dituntut agar lebih kreatif dalam membuat sebuah kegiatan. Dalam penerapan metode bercerita ini dinyatakan bahwa menyimak penjelasan dan nasehat dari orang lain merupakan hal yang membosankan, sedangkan menyimak sebuah cerita ataupun dongeng merupakan hal yang menyenangkan.

Salah satu aspek penting dalam perkembangan masa ini adalah kemampuan untuk berkonsentrasi. Konsentrasi yang baik memungkinkan anak untuk fokus, menyerap informasi dengan optimal, serta berpartisipasi secara efektif dalam berbagai kegiatan pembelajaran (Raisa Khairini Elparesi And Zulminiati Zulminiati,2023). Namun, peningkatan konsentrasi anak usia dini sering kali menjadi tantangan bagi pendidik maupun orang tua karena pada tahap ini, anak cenderung mudah terganggu oleh berbagai rangsangan di sekeliling mereka. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan media yang tepat untuk membantu mengembangkan kemampuan konsentrasi mereka. Salah satu solusi yang telah banyak diterapkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *busy house* (Citra Purnamasari And Azizah Amal,2021).

---

*Busy house* adalah alat pembelajaran berbentuk rumah mini yang dilengkapi dengan berbagai elemen interaktif seperti kunci, pintu, tombol, saklar, dan objek sehari-hari yang dapat digunakan anak untuk berinteraksi (Annisa Padmadiani, Muhammad Nurrohman Jauhari, And Lutfi Isn Badiah,2021). Media ini dirancang untuk merangsang perkembangan sensorik, motorik halus, serta kemampuan kognitif anak dengan melibatkan mereka dalam aktivitas fisik dan mental. Melalui aktivitas ini, anak-anak belajar mengenai sebab-akibat, memecahkan masalah sederhana, dan meningkatkan kemampuan konsentrasi mereka. *Busy house* juga mendukung pembelajaran berbasis eksplorasi dan eksperimental, di mana anak terlibat langsung dalam kegiatan yang mendorong mereka untuk fokus dan berkonsentrasi lebih lama (Fina Aunul Kafi And Devi Miftahul Mahasin,2022).

Tujuan penggunaan *busy house* dalam konteks pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu anak belajar melalui permainan yang menyenangkan, sekaligus meningkatkan konsentrasi mereka melalui aktivitas yang merangsang rasa ingin tahu dan keterampilan motorik. Manfaat dari penggunaan *busy house* adalah bahwa media ini membantu anak untuk lebih berkonsentrasi dalam menghadapi tantangan yang diberikan, melatih kemampuan logika sederhana, serta membantu koordinasi mata dan tangan mereka. Selain itu, *busy house* menawarkan variasi aktivitas yang membuat anak tetap terlibat dalam permainan, sehingga meningkatkan daya tahan mereka dalam memusatkan perhatian. Namun, meskipun *busy house* telah terbukti efektif dalam meningkatkan konsentrasi anak, ada beberapa kekurangan dari media ini. Salah satunya adalah keterbatasan variasi aktivitas yang tersedia. Setelah anak terbiasa dengan elemen-elemen yang ada di dalam kesibukan rumah, mereka mungkin kehilangan minat (Siti Jenab, Dedih Surana, And Dinar Nur Inten,2021).

Hal ini dapat mengurangi efektivitasnya dalam mempertahankan konsentrasi anak dalam jangka panjang. Di sisi lain, rumah sibuk cenderung lebih fokus pada pengembangan keterampilan motorik dan interaksi fisik, tetapi kurang memberikan stimulasi kognitif yang lebih mendalam, seperti dalam pembelajaran bahasa, matematika, atau kemampuan tingkat berpikir tinggi. Selain itu, biaya pembuatan atau pembelian rumah cenderung mahal, sehingga tidak semua orang tua atau lembaga pendidikan mampu menyediakan media ini. Akibatnya, akses terhadap alat bantu pembelajaran yang berkualitas menjadi tidak merata di kalangan masyarakat. Meskipun demikian, meskipun *busy house* menawarkan banyak manfaat dalam meningkatkan konsentrasi anak usia dini, solusi ini memiliki kekurangan yang perlu diperhatikan. Untuk memaksimalkan hasil, penggunaan *busy house* dapat diimbangi dengan media pembelajaran lain yang lebih bervariasi dan terjangkau. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian serta pengembangan melalui alat permainan edukatif berupa *busy house* dalam meningkatkan konsentrasi anak usia dini.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian *RnD (Research and Development)*. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan modifikasi dan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Langkah-langkah dalam penelitian ini diantaranya; (1) Tahap Analisis (*Analysis*), Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru. Pengembangan media pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah saat pembelajaran diterapkan. Pada tahapan ini peneliti melakukan analisa terhadap kemampuan konsentrasi anak selama kegiatan pembelajaran dilakukan dengan wawancara dan observasi di salah satu TK di Kabupaten Ponorogo. (2) Tahap Perancangan (*Design*), Perancangan media pembelajaran pada tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat dan media pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan media pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. (3) Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Kegiatan pada tahap pengembangan adalah kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang telah siap diimplementasikan. Selain itu, pada tahap ini, peneliti juga melakukan validasi untuk menguji kelayakan media tersebut. (4) Tahap Implementasi (*Implementation*), Kegiatan pada tahap ini adalah mengimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan media pembelajaran baru yang dikembangkan. Setelah penerapan media, kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan media selanjutnya. (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*), Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau perbaikan apa yang harus dilakukan terhadap produk ataupun proses uji coba yang telah dilakukan. Media pembelajaran yang telah diproduksi, kemudian dievaluasi. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau perbaikan apa yang harus dilakukan terhadap produk ataupun proses uji coba yang telah dilakukan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berdasarkan metode ADDIE yang digunakan, dapat peneliti paparkan sebagai berikut:

### 1. Analisis

Identifikasi masalah yang muncul selama kegiatan pembelajaran di salah satu Taman Kanak-Kanak di Ponorogo menjadi awal langkah analisis dalam pembuatan media *Busy House* untuk meningkatkan konsentrasi anak usia dini.

---

Berdasarkan hasil wawancara guru dan pengamatan anak, kemampuan fokus anak usia dini seringkali kurang baik. Pembelajaran yang bersifat monoton dan membosankan tidak dapat menarik perhatian anak dalam waktu lama karena mereka mudah teralih oleh hal-hal yang ada di sekitarnya. Untuk membantu anak-anak agar konsentrasi mereka lebih baik selama kegiatan belajar, guru juga menyebutkan perlunya media yang bersifat menghibur, aman, dan interaktif. Dengan demikian, pembuatan media *Busy House* merupakan salah satu cara yang memungkinkan untuk membantu anak-anak agar lebih fokus dengan menawarkan latihan praktis yang menggabungkan komponen pendidikan, seperti mengidentifikasi warna, bentuk, dan angka sekaligus mengembangkan keterampilan motorik halus keterlibatan langsung dengan elemen media. Melalui desain yang menarik dan memiliki berbagai kegiatan, *Busy House* dapat menarik perhatian anak-anak dan membantu mereka menjadi lebih fokus saat bermain dan belajar.

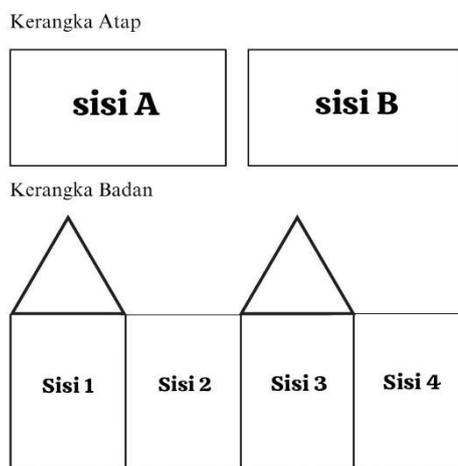
Selain itu, analisis juga mencakup identifikasi kebutuhan anak usia dini dan lingkungan pembelajaran yang mendukung (Ina Magdalena dkk.,2021). Anak-anak usia 3-6 tahun memiliki daya konsentrasi atau perhatian yang relatif pendek, sehingga media pembelajaran yang digunakan harus menarik dan bervariasi agar dapat menarik perhatian mereka (Shofia Maghfiroh dan Dadan Suryana,2021). Untuk memenuhi persyaratan ini, *Busy House* menggabungkan sejumlah aktivitas interaktif, seperti memutar spinner, membuka kunci, memasukkan kancing ke lubang yang tepat, dan komponen lain yang merangsang rasa ingin tahu anak. Media ini juga mempertimbangkan aspek keamanan, yaitu dengan menggunakan yang ramah anak dan ukuran elemen yang tidak berisiko tertelan. Selain memiliki manfaat untuk meningkatkan fokus anak, *Busy House* diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, koordinasi mata-tangan, dan kemampuan motorik halus. Analisis ini memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan *Busy House* sebagai media pendidikan yang inovatif dan sesuai dengan fitur anak usia dini.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa lingkungan belajar taman kanak-kanak seringkali tidak mendorong anak-anak untuk melakukan aktivitas eksplorasi spontan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media yang dapat digunakan bermain sambil belajar. Diharapkan bahwa *Busy House* akan menjadi solusi yang berguna dan adaptif, serta dapat diterapkan dalam berbagai situasi, termasuk ruang bermain, rumah, dan ruang kelas. Selain membantu anak-anak agar lebih fokus, media ini dapat memberikan kesempatan pada mereka untuk belajar sendiri dengan memanipulasi objek dan memecahkan masalah dasar. *Busy House* dapat menjadi media/alat yang berguna untuk menurunkan masalah perhatian dan meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam aktivitas pendidikan karena desainnya yang menarik dan aktivitas mutisensori. Oleh karena itu, *Busy House* merupakan media yang relevan dan memiliki banyak harapan untuk meningkatkan pendidikan anak usia dini.

Tahap analisis ini menunjukkan bahwa pengembangan *Busy House* harus mempertimbangkan faktor-faktor seperti kemampuan beradaptasi, keamanan, interaktivitas, dan relevansi dengan kebutuhan anak usia dini. Data ini akan menjadi landasan yang kuat untuk melanjutkan ke tahap desain, dimana komponen-komponen utama *Busy House* akan dibuat untuk mendukung pembelajaran anak usia dini yang aman, efisien, dan aman bagi anak usia dini.

## 2. Design

Tahap yang kedua yaitu tahap perencanaan (design). Setelah semua kebutuhan siswa sudah dapat diidentifikasi, selanjutnya peneliti melakukan tahap perencanaan. Tahap awal peneliti mulai membuat sketsa terkait bentuk atau kerangka produk yang akan dikembangkan. Berikut merupakan bentuk sketsa kerangka media yang akan dikembangkan :



**Gambar 1. Sketsa Awal Media Busy House**

Selanjutnya peneliti mulai merancang konten isi untuk mengisi sisi-sisi yang ada dalam *Busy House* dan juga merancang isi buku panduan dan petunjuk penggunaan

**Tabel 1.**  
**Kerangka Media *Busy House* dan Buku Petunjuk**

No.	Bagian	Kerangka	Keterangan
1	<i>Busy House</i>	Sisi A (atap)	Memfasilitasi kecerdasan musikal dan motorik halus dengan memuat alat musik <i>xylophone</i> .
2		Sisi B (atap)	Berisi tentang pengelompokan dan pemilahan sampah organik dan anorganik dengan media tempel dan gambar sampah.
3		Sisi 1 (badan)	Memuat pengenalan waktu dan angka. Jam analog dengan bentuk pohon dan <i>digital counter</i> .

4		Sisi 2 (badan)	Memfasilitasi kemampuan <i>basic life skill</i> dan motorik halus dengan tema menjemur pakaian.
5		Sisi 3 (badan)	Memfasilitasi kemampuan <i>basic life skill</i> dengan peralatan yang ditemui di rumah. Dalam hal ini peneliti mengambil item tiga jenis pengunci pintu, gembok, dan juga saklar.
6		Sisi 4 (badan)	Memfasilitasi kemampuan sensorimotor yakni tekstur kasar halus, mengikat tali sepatu, resleting, <i>strapstopper</i> , dan <i>spinner</i> .
7	Buku panduan dan petunjuk penggunaan	Cover	Dalam cover terdapat judul, nama media, dan gambar media
8		Prakata	Memuat kata pengantar dan alasan dikembangkannya media terkait.
9		Daftar isi	Memuat informasi dari keseluruhan isi buku panduan dan petunjuk penggunaan.
10		<i>Get to know</i>	Memuat informasi mengenai media yang dikembangkan
11		Halaman 1	Memuat penjelasan sisi badan pertama (gambar, uraian konten sisi, cara penggunaan, dan manfaat)
12		Halaman 2	Memuat penjelasan sisi badan kedua dan atap sisi A (gambar, uraian konten sisi, cara penggunaan, dan manfaat)
13		Halaman 3	Memuat penjelasan sisi badan ketiga (gambar, uraian konten sisi, cara penggunaan, dan manfaat)
14		Halaman 4	Memuat penjelasan sisi badan keempat dan atap sisi B (gambar, uraian konten sisi, cara penggunaan, dan manfaat)
15		Halaman Penutup	Berisi nama peneliti

### 3. *Development*

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi berdasarkan rancangan produk yang telah dibuat pada tahap design. Pada tahap ini produk telah direalisasikan dalam bentuk fisik dan kemudian divalidasi oleh ahli yang sesuai dengan bidangnya dengan menggunakan angket yang telah disusun sesuai dengan ketentuan penilaian produk. Diharapkan dari validasi tersebut didapatkan penilaian mengenai kelayakan produk yang tepat, relevan, dan layak untuk anak usia dini. Hasil penilaian dari ahli dalam validasi akan digunakan sebagai pedoman untuk revisi produk berdasarkan arahan yang telah diberikan ahli. Pada hal ini validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Ratna Puspitasari, M.Pd. selaku dosen jurusan pendidikan Islam Anak usia dini, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Validasi yang dinilai oleh ahli media dilihat berdasarkan aspek ukuran, desain, dan desain isi *busy house*. Berdasarkan hal tersebut, ahli media memberikan saran serta tanggapan sebagai revisi yang dapat membangun produk untuk mencapai kelayakan. Yakni dengan saran untuk memperbesar gambar yang ada pada bagian atas yaitu gambar sampah organik dan anorganik agar memudahkan anak dalam mengambil dan menempel perkat. Berdasarkan validasi ahli media maka didapatkan perhitungan skor sebagai berikut:

Skor Maksimal = nilai skala maksimal x jumlah butir

$$= 4 \times 13$$

$$= 52$$

Skor Kriteria (%) =  $\frac{\sum \text{nilai skala responden}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

$$= \frac{47}{52} \times 100$$

$$= 90,34\%$$

Berdasarkan hal tersebut, hasil akhir perhitungan didapatkan sebesar 90,34% dimana angka tersebut termasuk dalam kategori 'sangat layak', sehingga diberikan kesimpulan pada validasi ahli media bahwa produk *busy house* yang telah dibuat layak digunakan uji coba sesuai revisi. Hasil revisi produk sesuai dengan saran ahli media, maka menghasilkan produk *busy house* yang dikatakan layak untuk anak usia dini.



Gambar 2. Tampilan Busy House dari Samping



Gambar 3 Tampilan Busy House Per-sisi

#### 4. Implementasi

Tahap implementasi ini dapat dilakukan apabila hasil dari uji ahli sudah memenuhi kriteria yang baik. Pada tahap implementasi ini merupakan tahap uji coba terhadap *users* yaitu anak usia dini, yang berusia 4-5 tahun sebagai uji coba mampu berkonsentrasi selama 12-14 menit. dalam uji coba peneliti hanya mengambil kelompok kecil, yaitu sebanyak 6 anak.

Pada sesi pertama terdapat pohon waktu, dan digital counter . pada pohon waktu ini anak diharap bisa memutar jarum pendek dan jarum panjang sesuai keinginan anak, pada angka 3,9 dan 12 terdapat tutup botol yang bisa di buka tutup. Adapun digital counter, pada digital counter ini dimainkan dengan cara menekan tombol tengah agar muncul angka, semakin banyak tekanan maka semakin tinggi pula angka yang muncul. Hal tersebut dapat membantu anak untuk berkonsentrasi dalam beberapa menit dan fokus pada kegiatan yang dilakukannya.

Pada sesi kedua terdapat xylophone dan miniatur jemuran, pada xylophone ini dimaninkan dengan cara memukul batang-batang nada dengan alat pemukul yang telah disediakan, permainan ini memokuskan anak untuk berkonsentrasi untuk fokus memukul xylophone, adapun miniatur jemuran yang sudah dirancang semenarik mungkin, pada miniatur ini cara memainkannya dengan cara membuka tutup masing - masing pakaian yang terdapat perekat

---

veicro & kancing, dan terdapat pula penjepit pakaian yang disediakan untuk menjemurnya, pada permainan ini anak dapat berkonsentrasi dan fokus mejemur baju pada pakaian.

Pada sisi ketika terdapat 4 permainan, yakni kunci pintu, gembok kunci, saklar lampu, dan kunci pengait. pada sisi ketiga untuk mengukur keberhasilan melalui konsentrasi dan fokus anak dapat dilakukan dengan memanfaatkan komponen yang dirancang untuk melatih koordinasi dan motorik halus. Aktivitas ini bertujuan tidak hanya mengasah keterampilan fisik, tetapi juga melatih kemampuan anak untuk tetap fokus dalam menyelesaikan tugas-tugas kecil yang memerlukan perhatian detail.

Pada gembok kunci, anak diminta untuk membuka gembok dengan memutar kunci hingga gembok terbuka sepenuhnya, kemudian menutupnya kembali. Proses ini memerlukan konsentrasi, karena anak harus memutar kunci dengan arah yang benar dan dengan tekanan yang sesuai. Jika anak dapat melakukannya tanpa bimbingan atau kesalahan, ini menunjukkan tingkat fokus yang baik dalam mengamati dan memahami instruksi.

Kegiatan kunci pintu menantang anak untuk memasukkan kunci ke dalam lubang kunci dengan tepat, lalu memutar ke arah tertentu untuk membuka dan menutup pintu. Aktivitas ini membutuhkan perhatian terhadap detail, terutama saat memastikan kunci masuk dengan benar dan memutar ke arah yang sesuai. Anak yang mampu menyelesaikan tugas ini tanpa terganggu menunjukkan bahwa ia memiliki kemampuan untuk menjaga fokus selama aktivitas berlangsung.

Untuk saklar lampu, anak diarahkan menekan saklar ke kanan dan ke kiri secara bergantian. Meskipun terdengar sederhana, kegiatan ini melibatkan koordinasi antara mata dan tangan yang membutuhkan fokus. Anak perlu memahami gerakan yang harus dilakukan secara berulang dengan ritme tertentu, yang membantu melatih kemampuan konsentrasi melalui pola gerakan sederhana.

Pada kunci pengait, anak ditantang untuk membuka kunci dengan menggeser pengait ke atas dan menutupnya dengan menggeser ke bawah. Aktivitas ini melatih anak untuk tetap fokus pada tugas yang membutuhkan kekuatan kecil dan kontrol gerakan jari yang presisi. Anak harus memperhatikan arah gerakan pengait agar tugas dapat diselesaikan dengan baik.

Pada sisi ke lima terdapat 6 permainan, yakni pengelompokan sampah berdasarkan jenisnya, tujuan untuk melatih kemampuan kognitif anak. Dengan mengelompokkan sampah berdasarkan jenisnya misalnya sampah sisa-sisa makanan, daun - daunan dikelompokkan pada sampah organik, kemudian sampah seperti plastik, kaleng, dan sampah yang tidak dapat terurai dapat dikelompokkan pada sampah non organik. Anak dapat fokus dan berkonsentrasi mengelompokkan sampah dengan benar minimal 80% dari total sampah yang disediakan.

Sisi kelima pada sisi samping terdapat resleting tujuannya agar anak dapat membuka dan menutup resleting secara berulang. Selanjutnya strap stopper memberi arahan anak untuk menarik dan mendorong strap. Lalu miniatur sepatu minta anak mencoba membuka dan memasang sepatu miniatur. Selanjutnya spinner ajak anak memutar spinner ke kanan dan kiri untuk melatih gerakan memutar. Dan yang terakhir sisir, ajak anak menyentuh permukaan sisir untuk mengenali tekstur kasar/halus. Demikianlah permainan dibuat agar mencapai indikator keberhasilan agar anak dapat melakukan aktivitas motorik di setiap komponen dengan baik dan menikmati prosesnya dan fokus dan juga berkonsentrasi.

Demikian keberhasilan uji coba ini diukur dari kemampuan anak untuk tetap konsisten dalam menyelesaikan setiap komponen pada tiap - tiap mainan yang sudah dirancang tanpa terganggu oleh hal-hal di sekitarnya. Jika anak dapat fokus dan berkonsentrasi dengan baik, maka hasil ini menunjukkan efektivitas alat permainan dalam melatih kemampuan tersebut.

## 5. Evaluasi

Evaluasi alat permainan edukatif *busy house* untuk meningkatkan konsentrasi dan fokus pada anak usia dini telah dilakukan melalui beberapa tahapan penilaian yang komprehensif. Berdasarkan hasil dari ahli validasi, media *Busy House* menunjukkan kesesuaian yang sangat baik dengan perkembangan anak usia dini, mencapai persentase skor kriterium 90.34%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sesuai dengan kurikulum PAUD, khususnya dalam menstimulasi keterampilan motorik halus anak (Eva Oktaviani and Imawan Eko Setiyono,2022). Dari segi validasi ahli media, penilaian terhadap aspek cover, penyajian, estetika dan teknik pembuatan menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dengan rentang persentase sekitar (89-96,8%). Pemilihan bahan yang aman dari aspek ukuran 91,6% , aspek desain 87.5%-100% dan komponen yang sesuai untuk anak usia dini menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan media ini. Kombinasi warna dan desain yang menarik terbukti efektif dalam menarik minat anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam penerapannya terdapat beberapa kendala dalam implementasinya, seperti keterbatasan jumlah media yang mengharuskan penggunaan secara bergantian, perlunya konsistensi penggunaan baik di sekolah maupun di rumah, serta masih kurangnya pemahaman beberapa orang tua tentang cara penggunaan yang tepat (Adnan Faris Naufal et al.,2023). Berdasarkan evaluasi tersebut, beberapa rekomendasi pengembangan yang dapat dipertimbangkan antara lain yaitu penambahan jumlah media untuk memfasilitasi pembelajaran kelompok, penyusunan panduan penggunaan yang lebih detail untuk guru dan orang tua, pengembangan variasi aktivitas sesuai kebutuhan individual anak, serta peningkatan keterlibatan orang tua dalam penggunaan media ini.

Hasil uji coba terbatas pada sepuluh anak PAUD menggambarkan bahwa ketrampilan motorik halus anak berkembang sesuai harapan setelah diberikan stimulus dengan *Busy House*. Hal ini terlihat dari peningkatan skor akhir yang

signifikan pada semua responden setelah dilakukan intervensi selama lima hari. Mayoritas anak mencapai kategori "Berkembang Sesuai Harapan" dan beberapa bahkan mencapai kategori "Berkembang Sangat Baik", yang menunjukkan bahwa anak sudah mampu melakukan aktivitas secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru (Oktaviani and Setiyono,). Pemilihan media pembelajaran yang tepat seperti *Busy House* ini diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif kepada tumbuh kembang anak secara optimal.

#### A. Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini Melalui Media *Busy House*

Konsentrasi secara bahasa berasal dari bahasa Inggris yakni *concentrate* yang berarti memusatkan dan *concentration* yang berarti pemusatan. Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan konsentrasi sebagai pemusatan pikiran atau perhatian pada suatu hal. Slameto mengartikan konsentrasi sebagai kemampuan mengesampingkan pikiran-pikiran yang tidak berkaitan untuk berkonsentrasi pada sesuatu (Diana Diana and others,2019). Dimiyati dan Mudjiono mendefinisikan konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pembelajaran dan pada isi materi yang dipelajari serta cara memperolehnya (Afdhal Ilahi and others,2022). Dengan itu maka dapat dipahami bahwa konsentrasi merupakan kemampuan dalam memusatkan suatu hal yang dituju tanpa memperhatikan keadaan sekitar yang tidak diperlukan dan tingkat konsentrasi tergantung pada keadaan sekitar serta faktor eksternal dan internal.

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang, dimana terdapat tiga macam yang terdiri dari, faktor fisik (kesehatan dan kecacatan), faktor kelelahan rohani dan jasmani serta faktor psikologis (minat, kemampuan, tujuan, perhatian, dan kecerdasan). Sedangkan faktor eksternal berasal dari sumber di luar diri seseorang tersebut. Yaitu terdiri dari teman, keluarga inti, masyarakat, dan sekolah (Aminah Aminah, Iin Ervina, and Anggraeni Swastika Sari,2023). Sejalan dengan faktor-faktor tersebut, Nugroho menyatakan bahwa terdapat 7 aspek dalam konsentrasi belajar diantaranya; (1) Pemusatan pemikiran, (2) Motivasi, (3) Rasa Khawatir, (4) Perasaan Tertekan, (5) Gangguan Pemikiran, (6) Gangguan Kepanikan, dan (7) Kesiapan Belajar (Anita Chandra Khoirul Anam & Purwadi,2017).

Berdasarkan aspek-aspek tersebut, maka konsentrasi dikatakan berjalan dengan baik dapat dilihat melalui indikator konsentrasi. Terdapat sembilan indikator yang merupakan gabungan dari pendapat Engkoswara dan Slameto, yakni (1) adanya penerimaan atau perhatian pada materi pelajaran; (2) merespon materi yang diajarkan; (3) adanya gerakan anggota badan yang tepat sesuai dengan petunjuk guru; (4) mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh; (5) mampu menganalisis pengetahuan yang diperoleh; (6) mampu mengemukakan ide/pendapat; (7) kesiapan pengetahuan yang didapat segera muncul bila diperlukan; (8) berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari; (9) tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui (Encep Andriana, Siti Rokmanah, and Lusi Aprilia,2023). Menurut penelitian Limboto, anak yang

---

kesulitan konsentrasi cenderung menunjukkan beberapa ciri, seperti energi berlebihan, sulit fokus, sulit duduk dalam waktu lama, dan gangguan penglihatan (Yunyun Yulianti,2022).

*Busy house* merupakan alat permainan edukatif yang sangat berguna untuk meningkatkan fokus/konsentrasi anak. Alat permainan ini dirancang menjadi beberapa bagian atau sisi yang dapat menarik perhatian anak. Setiap sisi dari *busy house* memiliki elemen interaktif seperti kunci, gembok, spinner, resleting, xylophone, tombol, dan tali yang dapat disentuh dan dimainkan oleh anak. Saat anak memainkan berbagai elemen pada *busy house*, anak dituntut untuk memusatkan perhatian pada tugas tertentu, seperti membuka gembok, memencet tombol, atau mengikat tali sepatu. Aktivitas ini dapat merangsang kemampuan anak untuk memusatkan perhatian dan mengembangkan keterampilan konsentrasi.

Konsentrasi merupakan kemampuan untuk memusatkan suatu perhatian secara penuh pada persoalan yang dihadapi. Konsentrasi ini dapat menjadikan seseorang terhindar dari pikiran yang mengganggu ketika berusaha memecahkan suatu persoalan yang sedang dihadapi (Encep Andriana, Siti Rokmanah, dan Lusi Aprilia,2023). Pada usia dini, kemampuan ini masih berkembang dan memerlukan latihan yang konsisten. Ketika anak mencoba untuk memahami cara kerja setiap elemen, mereka secara alami sedang memusatkan perhatian pada persoalan tertentu. Proses ini dapat melatih konsentrasi mereka dengan cara yang menyenangkan dan tidak terasa tertekan. Penggunaan *busy house* ini melibatkan indra penglihatan, peraba, dan terkadang pendengaran. Misalnya, anak melihat bagaimana spinner berputar, merasakan tekstur dari benda-benda pada *busy house*, dan mendengar bunyi xylophone saat dipukul. Aktivitas ini dapat membantu kapasitas anak untuk berkonsentrasi pada serangkaian tugas tertentu dengan mendorong otak untuk mengintegrasikan informasi dari berbagai indera.

Selain itu, interaksi dengan *busy house* juga melatih anak untuk belajar melakukan sesuatu secara mandiri. Ketika anak sedang mengerjakan elemen yang sulit, seperti membuka tutup botol atau membuka gembok, mereka akan berlatih sikap kesabaran dan ketekunan. Kesabaran ini dapat memperkuat kemampuan konsentrasi anak, karena mereka harus tetap fokus sampai tugas yang dihadapi selesai. Saat tugas yang dihadapi sudah berhasil diselesaikan, mereka juga merasakan rasa pencapaian yang memotivasi mereka untuk terus mencoba. *Busy house* ini juga efektif digunakan untuk anak-anak yang memiliki masalah perhatian dan fokus. Desainnya yang menarik dan menantang dapat membuat anak-anak tertarik untuk terlibat dalam aktivitas, sehingga mereka dapat memusatkan perhatian dalam jangka waktu yang lama. Secara tidak langsung, alat ini dapat meningkatkan durasi konsentrasi anak secara bertahap dengan penggunaan yang konsisten.

Dapat disimpulkan, bahwa *busy house* tidak hanya menjadi alat yang menyenangkan atau bersifat menghibur, tetapi juga merupakan media pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif anak (Adnan Faris

Naufal dkk.,2023). Kemampuan anak-anak untuk fokus yang dikembangkan melalui *busy house* ini dapat menjadi dasar untuk menangani tugas-tugas lain dimasa mendatang, baik dalam lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam membandingkan penelitian ini dengan penelitian terdahulu, terdapat beberapa kesamaan dan perbedaan yang signifikan. Dalam hal ini penulis mengambil penelitian terdahulu dengan produk serupa yakni *busy book* dan *busy board*. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Sumardi, dkk dengan media pembelajaran *Busy Book* untuk anak hiperaktif di Kober Sabina, memiliki kesamaan dengan penelitian “Pengembangan Media *Busy House* Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini” yakni kesamaan beberapa objek kegiatan di dalam alat peraga yang digunakan seperti kegiatan meresleting, mengancingkan, menempel dan sebagainya (Sumardi, Sima Mulyadi, dan Nunung Nurdiana,2022). Perbedaan dalam penelitian ini adalah fokus hasil yang dicapai, penelitian Sumardi berfokus pada aspek motorik meskipun subjek penelitian yang digunakan adalah anak hiperaktif yang memiliki masalah utama berupa kesusahan berkonsentrasi, sedangkan penelitian “Pengembangan Media *Busy House* Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini” lebih berfokus pada peningkatan konsentrasi anak usia dini.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Dinda, dkk dengan media *Busy Board* di RA Al-Hidayah Pekanbaru memiliki kesamaan kegiatan seperti merasakan tekstur, menjepit, dan mengancingkan. Penelitian *busy board* tersebut sama dengan penelitian *busy book* yang dilakukan di Kober Sabina (Dinda Putri Anugrah, Daviq Chairilisyah, dan Enda Puspitasari,2021).

Dari segi desain, *Busy House*, *Busy Book*, dan *Busy Board* memiliki kesamaan dalam tujuan untuk membuat anak tetap aktif dan terlibat. Namun, *Busy House* lebih menekankan pada pengalaman bermain yang menyeluruh dengan berbagai elemen fisik yang dapat dijelajahi oleh anak-anak. Meskipun dengan konten isi yang hampir sama, namun *busy house* memiliki bentuk media tiga dimensi yang dapat diakses sekaligus dari segala arah terutama empat sisi. Hal ini menyebabkan *busy house* bisa digunakan oleh empat anak sekaligus di tiap sisinya. Berbeda dengan *busy board* maupun *busy book* yang hanya dapat diakses dari satu sisi saja. Sehingga dalam penggunaannya, meskipun digunakan secara bersama-sama, anak memiliki keleluasaan yang lebih sehingga dapat menggunakan semua elemen di tiap sisinya dengan optimal.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian yang berjudul meningkatkan konsentrasi anak usia dini dengan media *busy house* menunjukkan bahwa konsentrasi pada anak usia dini sangat penting untuk perkembangan mereka, terutama dalam konteks pembelajaran. Masa usia dini adalah periode krusial di mana berbagai aspek perkembangan, termasuk kognitif, motorik, sosial, dan emosional, sangat cepat berkembang. Oleh karena itu, perhatian yang lebih besar terhadap cara meningkatkan konsentrasi anak menjadi sangat relevan. Penelitian ini

mengidentifikasi bahwa banyak anak mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi selama proses belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi konsentrasi anak dapat berasal dari dalam diri mereka, seperti kesehatan dan minat, maupun faktor eksternal, seperti lingkungan belajar yang tidak kondusif. Lingkungan kelas yang bising atau penuh gangguan visual sering kali mengakibatkan anak sulit memusatkan perhatian pada materi yang diajarkan. Hal ini tidak hanya berdampak pada kemampuan mereka untuk menyerap informasi, tetapi juga dapat mempengaruhi prestasi akademik dan kemampuan sosial mereka. Salah satu solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif, khususnya *Busy House*. *Busy House* adalah alat pembelajaran berbentuk rumah mini yang dilengkapi dengan berbagai elemen interaktif yang merangsang keterlibatan anak. Melalui permainan sensorimotor yang menyenangkan, *Busy House* dirancang untuk meningkatkan konsentrasi anak dengan cara yang menarik. Anak-anak dapat belajar melalui aktivitas yang melibatkan berbagai indera, sehingga mereka tidak hanya terfokus pada satu jenis pembelajaran, tetapi juga bisa menjelajahi berbagai aspek pembelajaran secara holistik. Implementasi *Busy House* dalam proses pembelajaran menunjukkan hasil yang positif. Penelitian ini menemukan bahwa anak-anak yang menggunakan media ini mampu berkonsentrasi lebih baik dan lebih terlibat dalam aktivitas belajar. Penggunaan *Busy House* membantu anak-anak dalam memahami konsep-konsep dasar, seperti pengenalan waktu, angka, dan keterampilan motorik halus, dengan cara yang menyenangkan. Aktivitas ini tidak hanya membuat mereka lebih fokus, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan emosional mereka saat berinteraksi dengan teman-teman sebayanya.

Namun, penelitian ini juga mencatat beberapa kekurangan dari penggunaan *Busy House*. Salah satunya adalah keterbatasan variasi aktivitas yang ditawarkan, yang dapat menyebabkan anak kehilangan minat setelah beberapa waktu. Selain itu, biaya pembuatan atau pembelian media ini mungkin menjadi kendala bagi beberapa orang tua atau lembaga pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk mengimbangi penggunaan *Busy House* dengan media pembelajaran lain yang lebih bervariasi dan terjangkau. Secara keseluruhan, penelitian ini menekankan pentingnya pengembangan alat bantu pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk meningkatkan konsentrasi anak usia dini. Dengan mengidentifikasi masalah yang ada dan menawarkan solusi yang praktis, seperti *Busy House*, penelitian ini berkontribusi pada pemahaman lebih dalam tentang bagaimana cara-cara kreatif dapat digunakan untuk mendukung perkembangan anak. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, diharapkan anak-anak dapat belajar dengan lebih efektif, sehingga mereka dapat memaksimalkan potensi mereka di masa depan. Penelitian ini juga membuka ruang untuk eksplorasi lebih lanjut mengenai media pembelajaran lainnya yang dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar.

---

## DAFTAR RUJUKAN

- Aminah, Aminah, In Ervina, and Anggraeni Swastika Sari. 2023. "Pengaruh Keterlibatan Orang Tua Terhadap Kesiapan Belajar Pada Anak Di TK Al-Amien Jember." *Jurnal Parenting dan Anak* 1(1): 12. doi:10.47134/jpa.v1i1.42.
- Andriana, Encep, Siti Rokmanah, and Lusi Aprilia. 2023. "Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Di Sd Negeri Tembong 2." *Jurnal Holistika* 7(1): 1. doi:10.24853/holistika.7.1.1-5.
- Chalidaziah, Wan. 2018. "Kondisi Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak X." *Atfālunā: Journal of Islamic Early Childhood Education* 1: 38. doi:10.32505/atfaluna.v1i1.771.
- Diana, Diana, Muhammad Ali Adriansyah, Muhliansyah Muhliansyah, and Anindya Pinasthi Putri. 2019. "Pelatihan Manik Khas Dayak Dalam Meningkatkan Konsentrasi." *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)* 1(1): 17. doi:10.30872/plakat.v1i1.2691.
- Eleti, Sulati S. 2021. Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Gerak dan Lagu Kelompok A1 di Pusat Pendidikan Anak Usia Dini Islam Terpadu (PPAUD IT) Lukmanul Hakim Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo. *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Early Childhood Islamic Education Journal*, 2(1): 53.
- Elparesi, Raisa Khairini, and Zulminiati Zulminiati. 2023. "Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Pada Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(2): 5650-59.
- Ilahi, Afdhal, Tarmizi Maraguna, Nurbaiti Nurbaiti, and Monica Theresia. 2022. "Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Tematik Menggunakan Model Pembelajaran Example Non Example Kelas V Sd Negeri 200302 Padangsidempuan." *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)* 2(3): 7-16. doi:10.37081/jipdas.v2i3.308.
- Ina Magdalena, d. (2021, Desember). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Tematik di SDN Kalideres 06 Pagi. *YASIN*, 1(2), 154-68.
- Jenab, Siti, Dedih Surana, and Dinar Nur Inten. 2021. "Efektivitas Penggunaan Media Busy Book Dalam Meningkatkan Life Skill Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Playgroup X." *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud* 1(1): 38-44.
- Kafi, Fina Aunul, and Devi Miftahul Mahasin. 2022. "Bagaimana Memproyeksi Busy Book Sebagai Media Belajar Bahasa Arab Bagi Usia Dini?" *An-Nuqthah* 1(2): 30-38.
- Khoirul Anam, Purwadi, Anita Chandra. 2017. "Upaya Meningkatkan Kosentrasi Belajar Anak Melalui Bermain Papan Titian Di TK Indria Desa Kutosari Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang." 11(1): 92-105.
- Lainy Rusyidiana, Ade Ismail Fahmi, Devi Sulaeman. 2023. "Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Audio Visual." *Jurnal Tahsinia* 4(1): 82-92. doi:10.57171/jt.v4i1.348.
- Maghfioh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Nasution, Nur kholidah. 2020. "Perkembangan Anak Usia Dini (AUD) Di TK

- Aisyiyah: Problematika Dan Solusi." *Jurnal Penelitian Keislaman* 15(2): 130-43. doi:10.20414/jpk.v15i2.1425.
- Naufal, Adnan Faris, Nabilah Tri Sulistiowati, Uswatun Hasanah, Wildan Prima Jalu Prasajo, Atika Rianti Utami, Mahdi Ramadhani Idris Marasabessy, and Arif Pristiano. 2023. "Pengaplikasian Permainan Busy Board Untuk Melatih Fokus Anak ADHD Di PAUD Inklusi Harapan Bunda Wita." *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)* 3(6): 238-42. doi:10.55382/jurnalpustakamitra.v3i6.620.
- Oktaviani, Eva, and Imawan Eko Setiyono. 2022. "PESBOOK: Permainan Edukatif Smart Book Sebagai Media Stimulasi Motorik Halus Usia Dini." *Aulad: Journal on Early Childhood* 5(3): 335-42. doi:10.31004/aulad.v5i3.387.
- Padmadiani, Annisa, Muhammad Nurrohman Jauhari, and Lutfi Isni Badiah. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Untuk Pendidikan Seks Usia Dini Bagi Siswa Tunagrahita." *Special and Inclusive Education Journal (SPECIAL)* 2(2): 110-18.
- Pitaloka, Gyasya. 2019. Penerapan Metode Bercerita untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Kelompok B3 TK IT Salsabila Al-Muthi'in Banguntapan, Bantul. *GOLDEN AGE: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 4(4): 9-10.
- Pratiwi, Shelly, and Yuli Nur Asi'ah. 2022. "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menjahit." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)* 1(1): 114-22. doi:10.37968/anaking.v1i1.194.
- Purnamasari, Citra, and Azizah Amal. 2021. "Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal* 4(1).
- Rohmah, Fadlilatur, dkk. 2021. Melatih Konsentrasi Melalui Permainan Sensorimotor pada Anak Kelompok A dalam Pembelajaran Masa Kenormalan Baru di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Gresik. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 3(2): 101-102.
- Setyani, Mutia Rahma, and Ismah. 2018. "Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar." *Pendidikan matematika* 01: 3-6.
- Sofiyulloh. (2022). Kreativitas Guru dalam Mengelola Kelas untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri. *Tarbawi*, 10(2), 180.
- Supriatmanto, Wahyu Hadi. 2021. Hubungan Konsentrasi Belajar dan Lingkungan Belajar ketika Siswa Melaksanakan Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pemrograman Berorientasi Objek terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II RPL SMK Negeri 8 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(9): 3909.
- Winaryati, E. (2021). *Cercular Model of R& D*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Yulianti, Yunyun. 2022. "Upaya Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini Melalui Media Video Pembelajaran Di RA Nurul Ikhsan Kecamatan Ciracap."