

Mission Book Berbasis Google Site: Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini

Hera Khaerani Ramadhan¹, Asep Samsudin², Ghina Wulansuci³

¹ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ ranirama021202@gmail.com, ² asepsam234@ikipsiliwangi.ac.id,

³ ghinawulansuci@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 08/06/2026; Direvisi: 13/06/2026; Disetujui: 21/07/2026

ABSTRAK

KATA KUNCI

Anak Usia Dini;
Google Site;
Konsentrasi;
Media
Pembelajaran;
Mission Book

Konsentrasi merupakan kemampuan penting yang mendukung proses belajar anak usia dini, namun masih banyak anak yang mengalami kesulitan memusatkan perhatian, mengikuti instruksi, dan menyelesaikan tugas selama pembelajaran. Kondisi tersebut mendorong pengembangan media *Mission Book* berbasis *Google Site* sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Mission Book* berbasis *Google Site*, mendeskripsikan peningkatan konsentrasi anak usia dini, serta mengidentifikasi kendala selama implementasi media. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri atas 5 anak pada uji coba terbatas, 15 anak pada uji coba luas, dan 2 guru kelompok A. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif melalui persentase dan *Normalized Gain* (N-Gain) serta analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan media memperoleh persentase kelayakan sebesar 93,75% dari ahli materi, 94,44% dari ahli media, dan 87,50% dari praktisi dengan kategori sangat layak. Media juga efektif meningkatkan konsentrasi anak dari 54,4% menjadi 87,2% dengan nilai N-Gain 0,72 (kategori tinggi). Kendala implementasi hanya terjadi pada tahap adaptasi awal dan berkurang selama pembelajaran. Dengan demikian, media *Mission Book* berbasis *Google Site* layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan konsentrasi anak usia dini.

ABSTRACT

KEYWORDS

Concentration;
Early Childhood;
Google Site;
Learning Media;
Mission Book

Concentration is a crucial skill supporting the learning process in early childhood; however, many children still struggle to focus their attention, follow instructions, and complete tasks during lessons. This situation prompted the development of the "Mission Book"—an interactive learning tool based on Google Sites. This study aimed to develop the Google Sites-based Mission Book, describe improvements in early childhood concentration, and identify challenges encountered during its implementation. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. Participants included 5 children in the limited trial, 15 children in the field trial, and 2 "Group A" teachers. Data were collected through observation and interviews, then analyzed using quantitative descriptive analysis (percentages and normalized gain/N-gain) and qualitative descriptive analysis. The results indicated that the media achieved feasibility ratings of 93.75% from content experts, 94.44% from media experts, and 87.50% from practitioners, placing it in the "highly feasible" category. The media was also effective in increasing children's concentration from 54.4% to 87.2%, with an N-Gain score of 0.72 (high category). Implementation challenges were limited to the initial adaptation phase and diminished as learning progressed. Thus, the Google Sites-based Mission Book is a feasible and effective tool for enhancing concentration in early childhood education.

PENDAHULUAN

Penelitian ini didasarkan pada hasil pengamatan peneliti di lapangan yang menunjukkan bahwa kemampuan konsentrasi anak usia dini masih belum berkembang secara optimal selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Anak sering kali menunjukkan perhatian

yang mudah teralihkan, kurang mampu mengikuti instruksi secara berurutan, serta belum dapat menyelesaikan tugas hingga tuntas. Kondisi ini menjadi perhatian karena konsentrasi merupakan kemampuan dasar yang sangat penting dalam mendukung proses belajar, pengolahan informasi, dan penyelesaian aktivitas secara bertahap. Pada usia 4–5 tahun, kemampuan konsentrasi anak memang sedang berkembang pesat, namun tetap memerlukan stimulasi yang tepat melalui kegiatan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Zhou & Wang, 2020).

Permasalahan tersebut juga banyak ditemukan di berbagai lembaga PAUD, dimana kemampuan konsentrasi anak masih menjadi tantangan dalam proses pembelajaran. Anak cenderung mudah terdistraksi, berpindah dari satu aktivitas ke aktivitas lain, serta mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian selama kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan konsentrasi anak belum berkembang secara optimal dan memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik mereka. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa rendahnya konsentrasi anak seringkali baru terlihat secara nyata ketika anak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga observasi menjadi aspek penting dalam memahami perkembangan anak secara menyeluruh (Khaerani et al., 2024).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa stimulasi perkembangan anak usia dini, khususnya dalam aspek perhatian dan kesiapan belajar, masih perlu ditingkatkan melalui strategi dan media pembelajaran yang tepat. Hal ini sejalan dengan data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak sebagai dasar kesiapan belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak serta mendorong keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan terstruktur, sehingga diharapkan mampu membantu meningkatkan konsentrasi anak usia dini dalam proses pembelajaran (Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi, 2025).

Rendahnya konsentrasi anak dapat disebabkan oleh berbagai faktor, mulai dari lingkungan belajar yang kurang menarik, metode pembelajaran yang monoton, hingga media pembelajaran yang kurang interaktif. Media pembelajaran konvensional seperti lembar kerja atau gambar statis sering membuat anak cepat bosan dan tidak memberikan tantangan yang mempertahankan fokus mereka. Selain itu, anak generasi sekarang lebih terbiasa dengan rangsangan visual dinamis sehingga diperlukan media yang lebih atraktif agar anak tetap terlibat dalam proses pembelajaran (Putri & Eliza, 2020).

Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah menghadirkan media pembelajaran digital berbasis permainan edukatif yang menuntut anak menyelesaikan tugas secara bertahap. Pembelajaran berbasis bermain sambil belajar terbukti mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi anak karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Selain itu media yang interaktif, berwarna, dan dapat dioperasikan secara mandiri mampu membantu anak memusatkan perhatian lebih lama dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses belajar (Limbong et al., 2024). Tidak hanya itu, pembelajaran yang dirancang dalam bentuk aktivitas bertahap juga membantu anak memusatkan perhatian pada satu tugas sebelum beralih ke tugas berikutnya, sehingga fokus belajar anak dapat terjaga dengan lebih baik (Wulansuci, 2021).

Selama ini guru di PAUD umumnya telah menggunakan berbagai media pembelajaran baik cetak maupun digital sederhana seperti video, lembar kerja tematik, kartu gambar, atau power point animasi. Media-media tersebut memang mendukung pembelajaran, tetapi belum sepenuhnya mengarahkan anak menyelesaikan tugas bertahap yang

mebutuhkan fokus berkelanjutan. Media tersebut juga masih bersifat satu arah dan kurang memberikan pengalaman interaktif yang menantang anak untuk menyelesaikan misi atau aktivitas secara berurutan. (Fitria & Juwita, 2020)

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan konsentrasi anak. Penelitian oleh (Widayanti, 2019) menunjukkan bahwa permainan edukatif digital mampu meningkatkan fokus dan durasi perhatian anak usia dini. Penelitian lain oleh (Leonia et al., 2022) menemukan bahwa penggunaan media berbasis misi dapat meningkatkan kemampuan anak mengikuti instruksi dan menyelesaikan tugas secara bertahap. Sementara itu, penelitian oleh (Asmara et al., 2023) membuktikan bahwa media interaktif visual mampu membuat anak lebih terarah dan tidak mudah terdistraksi selama pembelajaran.

Meskipun penelitian mengenai konsentrasi anak sudah banyak dilakukan namun penelitian ini berfokus pada pemanfaatan *Mission Book* Digital berbasis *Google Site*, yang belum banyak digunakan dalam pengembangan media untuk meningkatkan konsentrasi anak usia dini. *Mission Book* digital berbasis *Google Site* memungkinkan pengembangan media digital interaktif yang sederhana, mudah digunakan, dan terintegrasi tanpa aplikasi tambahan. Kebaruan lainnya adalah penyajian misi bertahap yang secara spesifik dirancang untuk melatih fokus, perhatian berkelanjutan, dan penyelesaian tugas, sehingga memberikan kontribusi baru dalam inovasi media pembelajaran di PAUD (Sari & Setiawan, 2021).

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE). Subjek penelitian terdiri atas 5 anak pada tahap uji coba terbatas, 15 anak pada tahap uji coba luas di kelompok A usia 4–5 tahun pada salah satu Raudhatul Athfal di Kecamatan Cimahi Selatan, serta 2 guru yang dipilih secara *purposive* berdasarkan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Prosedur penelitian meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang diawali dengan studi pendahuluan, pengembangan produk, validasi ahli, uji coba terbatas, revisi produk, hingga uji coba luas. Data dikumpulkan melalui observasi, dan wawancara. Data kuantitatif dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta uji *Normalized Gain* (N-Gain) untuk mengetahui peningkatan media dengan membandingkan hasil observasi pada pertemuan pertama sebagai nilai *pretest* dan pertemuan keenam sebagai nilai *posttest*. Sementara itu, data kualitatif dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, dan wawancara. Kehadiran peneliti sebagai instrumen utama membantu memastikan bahwa data dikumpulkan secara natural sesuai dengan konteks pembelajaran yang sebenarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kelayakan media *Mission Book* berbasis *Google Site* yang dikembangkan dalam penelitian ini ditinjau melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi. Validasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian media dari aspek isi, tampilan, serta keamanfaatannya dalam mendukung pembelajaran anak usia dini. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan media sebelum diterapkan pada tahap uji coba. Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi media dengan karakteristik anak usia dini, tujuan pembelajaran, serta kemampuan media dalam mendukung

peningkatan konsentrasi anak. Penilaian mencakup aspek tema dan edukatif, isi atau konten media, serta tampilan penyajian produk.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi Media *Mission Book* Berbasis *Google Site*

Aspek	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
Ahli Materi	45	48	93,75%

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, media *Mission Book* berbasis *Google Site* memperoleh skor sebesar 45 dari skor maksimal 48 dengan persentase kelayakan sebesar 93,75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak. Validator menyatakan bahwa secara keseluruhan materi yang disajikan telah sesuai dengan kebutuhan stimulasi anak usia dini serta mendukung kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan konsentrasi anak.

Selanjutnya, produk dinilai oleh ahli media. Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kualitas tampilan media, aspek estetika, serta teknik pengembangan media. Penilaian meliputi tampilan media, segi etika atau keindahan, dan teknik pembuatan media.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media Media *Mission Book* Berbasis *Google Site*

Aspek	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
Ahli Media	34	36	94,44%

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media *Mission Book* berbasis *Google Site* memperoleh skor sebesar 34 dari skor maksimal 36 dengan persentase sebesar 94,44%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak. Validator menilai bahwa tampilan media menarik, ilustrasi yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta tata letak media tersusun dengan baik. Selain itu, ahli media menyatakan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran taman kanak-kanak tanpa revisi.

Untuk memastikan produk dapat digunakan dalam proses pembelajaran, maka penilaian dilakukan oleh praktisi melalui lembar validasi. Validasi praktisi dilakukan oleh guru untuk mengetahui kelayakan media dari sisi penggunaan dalam pembelajaran. Penilaian meliputi daya tarik media, kejelasan instruksi, kesesuaian materi, partisipasi anak, kemudahan penggunaan dalam mendukung peningkatan konsentrasi anak

Tabel 3 Hasil Validasi Praktisi Media *Mission Book* Berbasis *Google Site*

Aspek	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
-------	----------------	---------------	------------

Praktisi	35	40	87,50%
----------	----	----	--------

Berdasarkan hasil validasi praktisi, media *Mission Book* berbasis *Google Site* memperoleh skor sebesar 35 dari skor maksimal 40 dengan persentase sebesar 87,50%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak. Guru menilai bahwa media mudah digunakan, mampu mendukung keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran, serta membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kondusif. Praktisi juga menyatakan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi.

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi

Validator	Persentase
Ahli Materi	97,75%
Ahli Media	94,44%
Praktisi	87,50%

Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa persentase tertinggi diperoleh dari ahli media sebesar 94,44%, diikuti oleh ahli materi sebesar 93,75%, dan praktisi sebesar 87,50%. Meskipun terdapat perbedaan nilai pada masing-masing validator, seluruh hasil validasi menunjukkan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media *Mission Book* berbasis *Google Site* telah memenuhi aspek kelayakan dari segi materi, tampilan, maupun penggunaan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan pada tahap uji coba guna mengetahui peningkatan konsentrasi anak usia dini.

Setelah dilakukan kelayakan maka penelitian ini dilanjut pada tahap implementasi untuk mengetahui peningkatan dengan melaksanakan uji coba terbatas dan uji coba luas. Pengukuran dilakukan menggunakan lima indikator konsentrasi, yaitu kemampuan memusatkan perhatian pada kegiatan yang sedang dilakukan, kemampuan menyelesaikan tugas atau misi hingga selesai tanpa mudah teralihkan, kemampuan mengikuti instruksi atau arahan dengan benar, kemampuan mengingat dan mengulang kembali urutan kegiatan dengan tepat, serta kemampuan menunjukkan ketekunan dan fokus selama bermain menggunakan media pembelajaran digital.

1. Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilaksanakan terhadap 5 anak kelompok A. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui respons awal anak terhadap media *Mission Book* berbasis *Google Site* serta melihat potensi media dalam mendukung peningkatan konsentrasi anak sebelum diterapkan pada kelompok yang lebih besar.

Tabel 5 Hasil Uji Coba Terbatas Berdasarkan Indikator Konsentrasi Anak Usia Dini

Indikator Konsentrasi	Persentase
-----------------------	------------

Anak mampu memusatkan perhatian pada kegiatan yang sedang dilakukan.	56%
Anak mampu menyelesaikan tugas atau misi hingga selesai tanpa mudah teralihkan.	44%
Anak mampu mengikuti instruksi atau arahan dengan benar.	44%
Anak mampu mengingat dan mengulang kembali urutan kegiatan dengan tepat.	40%
Anak mampu menunjukkan ketekunan dan fokus selama bermain menggunakan media pembelajaran digital.	52%
Rata rata	47,2%

Berdasarkan hasil uji coba terbatas, diperoleh rata-rata persentase konsentrasi anak sebesar 47,2%. Persentase tertinggi terdapat pada indikator kemampuan memusatkan perhatian pada kegiatan yang sedang dilakukan sebesar 56%, sedangkan persentase terendah terdapat pada indikator kemampuan mengingat dan mengulang kembali urutan kegiatan dengan tepat sebesar 40%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada tahap awal penggunaan media, anak masih berada pada tahap adaptasi terhadap alur kegiatan berbasis misi yang terdapat dalam *Mission Book*.

1. Hasil Uji Coba Luas

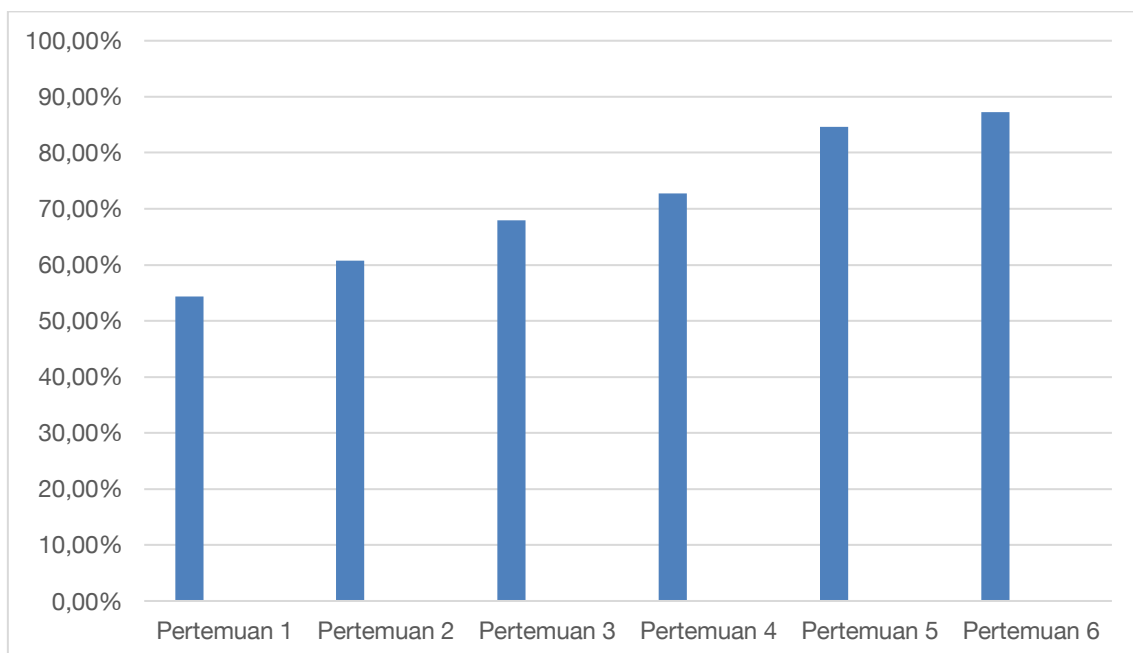
Setelah melalui tahap uji coba terbatas dan revisi produk, media *Mission Book* berbasis *Google Site* selanjutnya diterapkan pada tahap uji coba luas yang melibatkan 15 anak kelompok A. Uji coba luas dilaksanakan selama enam kali pertemuan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan konsentrasi anak usia dini terhadap produk yang dikembangkan. Pengukuran dilakukan menggunakan lima indikator konsentrasi, yaitu kemampuan memusatkan perhatian pada kegiatan yang sedang dilakukan, kemampuan menyelesaikan tugas hingga selesai, kemampuan mengikuti instruksi dengan benar, kemampuan mengingat urutan kegiatan, serta kemampuan menunjukkan ketekunan dan fokus selama bermain menggunakan media pembelajaran digital.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Luas Berdasarkan Indikator Konsentrasi Anak Usia Dini pada Setiap Pertemuan

Indikator Konsentrasi	Per- temuan 1	Per- temuan 2	Per- temuan 3	Per- temuan 4	Per- temuan 5	Per- temuan 6
Anak mampu memusatkan perhatian pada kegiatan yang sedang dilakukan.	56%	60%	72%	76%	80%	88%
Anak mampu menyelesaikan tugas atau misi hingga selesai tanpa mudah teralihkan.	48%	56%	60%	60%	72%	76%

Anak mampu mengikuti instruksi atau arahan dengan benar.	59%	64%	76%	84%	96%	96%
Anak mampu mengingat dan mengulang kembali urutan kegiatan dengan tepat.	48%	52%	56%	60%	79%	80%
Anak mampu menunjukkan ketekunan dan fokus selama bermain menggunakan media pembelajaran digital.	61%	72%	76%	84%	96%	96%

Untuk melihat perkembangan secara keseluruhan, rata-rata persentase konsentrasi anak pada setiap pertemuan dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 1. Rata-rata Persentase Konsentrasi Anak pada Uji Coba Luas

Berdasarkan grafik di atas, terlihat bahwa persentase konsentrasi anak mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap pertemuan setelah menggunakan media *Mission Book* berbasis *Google Site*. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan konsentrasi anak selama proses pembelajaran. Untuk mengetahui peningkatan tersebut secara kuantitatif, dilakukan analisis menggunakan uji *Normalized Gain* (N-Gain) dengan membandingkan hasil observasi pada pertemuan pertama sebagai nilai *pretest* dan pertemuan keenam sebagai nilai *posttest*. Perhitungan N-Gain dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$g = \frac{Posttest - Pretest}{100 - Pretest}$$

$$g = \frac{87,2 - 54,4}{100 - 54,4}$$

$$g = \frac{32,8}{45,6}$$

$$g = 0,72$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,72 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Mission Book* berbasis *Google Site* efektif dalam meningkatkan konsentrasi anak usia dini. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya kemampuan anak dalam memusatkan perhatian, mengikuti instruksi, menyelesaikan tugas, mengingat urutan kegiatan, serta menunjukkan ketekunan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil analisis tersebut sejalan dengan temuan observasi yang menunjukkan adanya perkembangan kemampuan konsentrasi anak secara bertahap pada setiap pertemuan selama pelaksanaan uji coba luas.

Pada pertemuan pertama, sebagian anak masih berada pada tahap penyesuaian terhadap penggunaan media *Mission Book* berbasis *Google Site*. Beberapa anak terlihat belum mampu mempertahankan perhatian dalam waktu yang lama, masih memerlukan arahan guru untuk memahami alur kegiatan, serta sesekali terdistraksi oleh lingkungan sekitar. Meskipun demikian, anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap tampilan visual, animasi, dan aktivitas berbasis misi yang terdapat dalam media..

“Wih bu ini apaan? Gambarnya lucu.” (Observasi anak, Januari 2026)

Seiring dengan berjalannya kegiatan pembelajaran, anak mulai menunjukkan perkembangan yang lebih baik pada setiap indikator konsentrasi. Anak terlihat lebih memahami alur permainan, mampu mengikuti instruksi yang diberikan, serta lebih fokus dalam menyelesaikan setiap misi yang terdapat pada media. Selain itu, beberapa anak mulai menunjukkan antusiasme untuk menyelesaikan kegiatan hingga tuntas dan menanyakan misi berikutnya sebelum kegiatan berakhir. Hal tersebut menunjukkan bahwa media mampu menarik perhatian anak dan mempertahankan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

“Bu aku berarti ayam suka makan jagung juga ya, aku kira dia cuma makan nasi aja, soalnya aku suka liat mamah aku kasih nasi ke ayam yang ada di rumah aku” (Observasi Anak, Februari 2026)

Peningkatan yang cukup menonjol terlihat pada indikator kemampuan mengikuti instruksi dan kemampuan menunjukkan ketekunan selama bermain menggunakan media pembelajaran digital. Pada indikator mengikuti instruksi, persentase meningkat dari 59% pada pertemuan pertama menjadi 96% pada pertemuan keenam. Sementara itu, indikator ketekunan dan fokus juga meningkat dari 61% menjadi 96%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa anak semakin mampu memahami arahan yang diberikan serta mempertahankan fokus selama kegiatan berlangsung.

Selain itu, indikator kemampuan memusatkan perhatian pada kegiatan yang sedang dilakukan juga mengalami peningkatan dari 56% menjadi 88%. Peningkatan serupa terlihat pada kemampuan menyelesaikan tugas atau misi hingga selesai yang meningkat dari 48% menjadi 76%, serta kemampuan mengingat dan mengulang kembali urutan kegiatan yang meningkat dari 48% menjadi 80%. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Mission Book* berbasis *Google Site* tidak hanya mampu menarik perhatian anak

pada awal kegiatan, tetapi juga membantu anak mempertahankan konsentrasinya hingga kegiatan selesai.

"Aku bisa bu, ini mah gampang sekarang, aku udah bisa sampai akhir, kasih aku yang lain deh aku mau main ini aja " (Observasi anak, Februari 2026)

Secara keseluruhan, hasil uji coba luas menunjukkan adanya perkembangan kemampuan konsentrasi anak pada seluruh indikator yang diamati. Anak menjadi lebih fokus, lebih aktif mengikuti kegiatan, serta lebih mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dibandingkan pada awal pelaksanaan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Mission Book* berbasis *Google Site* memberikan pengalaman belajar yang menarik dan terstruktur sehingga mampu mendukung perkembangan konsentrasi anak usia dini selama proses pembelajaran berlangsung.

Selama proses implementasi media *Mission Book* berbasis *Google Site*, ditemukan beberapa kendala yang muncul pada tahap awal penggunaan media. Kendala tersebut terutama berkaitan dengan proses adaptasi anak terhadap media pembelajaran yang baru. Sebagian anak masih terlihat bingung saat pertama kali menggunakan media karena belum memahami alur kegiatan berbasis misi yang harus diselesaikan secara bertahap. Anak cenderung lebih tertarik mengeksplorasi gambar dan tombol yang tersedia dibandingkan memperhatikan instruksi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi, beberapa anak terlihat masih sering bertanya mengenai langkah yang harus dilakukan selanjutnya. Anak juga beberapa kali berpindah perhatian ke teman di sekitarnya ketika kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian anak belum mampu menyelesaikan misi secara mandiri pada pertemuan awal.

"Bu, ini pencet yang mana? Aku bingung, habis ini ke mana lagi?" (Hasil observasi terhadap respon anak pada penggunaan awal media)

Selain itu, terdapat beberapa anak yang terlalu fokus pada tampilan visual sehingga kurang memperhatikan instruksi yang diberikan. Anak terlihat berulang kali membuka gambar atau animasi yang menurut mereka menarik, sehingga penyelesaian tugas menjadi lebih lambat dibandingkan anak lainnya.

"Bu, gambarnya lucu. Aku mau lihat yang ini lagi." (Hasil observasi selama kegiatan berlangsung)

Berdasarkan hasil wawancara, guru juga menyampaikan bahwa pada awal implementasi diperlukan pendampingan yang cukup intensif agar anak memahami mekanisme penggunaan media. Guru harus menjelaskan instruksi secara berulang kepada beberapa anak yang masih kesulitan memahami urutan kegiatan yang terdapat dalam *Mission Book*.

"Pada pertemuan pertama dan kedua, saya masih cukup sering membantu anak untuk memahami langkah-langkah kegiatan. Anak sebenarnya tertarik dengan mediana, tetapi masih perlu diarahkan agar fokus pada misi yang sedang dikerjakan." (Hasil wawancara guru)

Kendala lain yang ditemukan adalah perbedaan kemampuan konsentrasi antar anak. Beberapa anak dapat langsung mengikuti kegiatan dengan baik, sedangkan sebagian lainnya masih mudah terdistraksi oleh suara, teman, maupun aktivitas lain yang ada di dalam kelas. Akibatnya, guru perlu memberikan perhatian lebih kepada anak-anak tertentu agar tetap terlibat dalam kegiatan hingga selesai.

"Bu, aku mau lihat punya teman dulu. Aku lupa tadi sampai mana. Bu, boleh main yang lain dulu?" (Hasil observasi terhadap anak yang mengalami distraksi selama pembelajaran)

Meskipun demikian, kendala tersebut tidak berlangsung secara terus-menerus. Seiring dengan berjalannya kegiatan pembelajaran, anak mulai memahami pola permainan yang terdapat dalam media *Mission Book*. Anak terlihat lebih terbiasa mengikuti in-

struksi, lebih fokus dalam menyelesaikan tugas, serta semakin mandiri ketika menjalankan setiap misi yang diberikan. Guru juga mulai lebih mudah mengelola pembelajaran karena anak telah memahami cara menggunakan media.

Hal tersebut terlihat dari perubahan respon anak pada pertemuan-pertemuan berikutnya. Anak tidak lagi banyak bertanya mengenai cara penggunaan media, melainkan lebih fokus pada penyelesaian misi yang diberikan.

"Bu, aku sudah selesai. Aku mau lanjut misi berikutnya. Aku bisa sendiri, Bu."

(Hasil observasi pada pertemuan lanjutan)

Guru juga menyampaikan bahwa setelah beberapa kali penggunaan, anak terlihat lebih antusias dan mampu mengikuti kegiatan dengan lebih baik dibandingkan pada awal pelaksanaan.

"Setelah anak mulai terbiasa menggunakan media, mereka menjadi lebih fokus dan lebih cepat memahami instruksi. Anak juga terlihat lebih semangat untuk menyelesaikan setiap misi yang diberikan sampai selesai." (Hasil wawancara guru)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa kendala utama dalam implementasi media *Mission Book* berbasis *Google Site* lebih banyak disebabkan oleh proses adaptasi awal terhadap penggunaan media pembelajaran yang baru. Namun, melalui penggunaan yang berkelanjutan dan pendampingan yang sesuai, kendala tersebut dapat diatasi sehingga anak mampu mengikuti kegiatan dengan lebih fokus, mandiri, dan terarah

Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, media *Mission Book* berbasis *Google Site* memperoleh persentase kelayakan sebesar 93,75% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media telah sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, tujuan pembelajaran, serta indikator konsentrasi yang ingin dikembangkan. Kesesuaian materi dengan kebutuhan belajar anak menjadi faktor penting karena anak usia dini lebih mudah memahami pembelajaran yang disajikan secara konkret, sederhana, dan dekat dengan pengalaman mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Juannita & Mahyuddin (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dirancang sesuai karakteristik anak mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar dan membantu anak memahami materi secara lebih optimal.

Selain aspek materi, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 94,44% dengan kategori sangat layak. Tingginya penilaian tersebut menunjukkan bahwa tampilan visual, ilustrasi, warna, navigasi, dan fitur interaktif yang terdapat dalam *Mission Book* telah memenuhi kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Anak usia dini cenderung tertarik pada media yang memiliki unsur visual menarik dan interaktif karena dapat membantu mempertahankan perhatian mereka selama kegiatan berlangsung. Hasil ini didukung oleh penelitian (Cahayanti & Ambara, 2021) yang menjelaskan bahwa multimedia interaktif yang memadukan gambar, warna, dan aktivitas interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi praktisi memperoleh persentase sebesar 87,50% dan berada pada kategori sangat layak. Guru menilai bahwa media mudah digunakan, mendukung aktivitas belajar anak, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan kondusif. Penilaian praktisi menjadi penting karena guru merupakan pengguna langsung media dalam proses pembelajaran. Media yang mudah dioperasikan dan sesuai dengan kebutuhan kelas akan lebih berpotensi digunakan secara berkelanjutan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Faradisha & Ambara, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dinilai layak ketika tidak hanya memenuhi

aspek desain dan materi, tetapi juga mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi menunjukkan bahwa media *Mission Book* berbasis *Google Site* telah memenuhi aspek kelayakan baik dari segi isi, tampilan, maupun penggunaan. Tingginya persentase yang diperoleh dari ketiga validator menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan konsentrasi anak usia dini. Hasil tersebut memperkuat bahwa pengembangan media berbasis teknologi yang dirancang sesuai karakteristik anak dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang efektif di lingkungan PAUD.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Mission Book* berbasis *Google Site* mampu meningkatkan konsentrasi anak usia dini secara bertahap. Peningkatan tersebut terlihat pada seluruh indikator konsentrasi, yaitu kemampuan memusatkan perhatian, menyelesaikan tugas, mengikuti instruksi, mengingat urutan kegiatan, serta menunjukkan ketekunan selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini. Menurut Anekasari et al., (2025) kemampuan konsentrasi anak usia dini dapat berkembang secara optimal apabila kegiatan pembelajaran dirancang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Peningkatan konsentrasi yang terjadi pada penelitian ini tidak terlepas dari penggunaan pendekatan berbasis misi yang diterapkan dalam *Mission Book*. Setiap kegiatan disusun secara bertahap sehingga anak memiliki tujuan yang jelas untuk diselesaikan. Kondisi tersebut membantu anak mempertahankan fokus pada satu aktivitas sebelum beralih ke aktivitas berikutnya. Anak tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam menyelesaikan berbagai tugas yang terdapat dalam media. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Khotimah et al., 2021) yang menjelaskan bahwa penggunaan media yang menarik dan terstruktur dapat membantu anak memusatkan perhatian lebih lama serta meningkatkan konsentrasi selama kegiatan belajar berlangsung.

Selain itu, penggunaan unsur visual, gambar, warna, dan animasi dalam media juga menjadi faktor yang mendukung peningkatan konsentrasi anak. Anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang lebih dominan melalui rangsangan visual dibandingkan penyampaian materi secara verbal semata. Tampilan media yang menarik membuat anak lebih antusias mengikuti kegiatan sehingga perhatian mereka lebih mudah diarahkan pada tujuan pembelajaran. Hasil penelitian ini didukung oleh (Juannita & Mahyuddin, 2022) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak karena memadukan unsur visual, audio, dan aktivitas yang dapat menarik perhatian anak secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan yang cukup tinggi pada indikator mengikuti instruksi dan ketekunan menunjukkan bahwa anak semakin terbiasa dengan alur kegiatan yang terdapat dalam media. Pada awal penggunaan, anak masih memerlukan arahan guru untuk memahami langkah-langkah kegiatan. Namun setelah beberapa kali pertemuan, anak mulai mampu mengikuti instruksi secara mandiri dan menyelesaikan tugas hingga selesai. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media secara berulang memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun kebiasaan fokus dan disiplin dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Yulianti et al., 2022) yang menemukan bahwa media pembelajaran yang menarik dan digunakan secara konsisten dapat membantu meningkatkan fokus serta kemampuan anak dalam mempertahankan perhatian selama proses belajar.

Dengan demikian, peningkatan konsentrasi anak melalui pengembangan media *Mission Book* berbasis *Google Site* tidak hanya terlihat dari peningkatan persentase pada setiap indikator, tetapi juga dari perubahan perilaku anak selama pembelajaran berlangsung. Anak menjadi lebih fokus, lebih aktif mengikuti kegiatan, mampu menyelesaikan tugas secara mandiri, dan menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Mission Book* berbasis *Google Site* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan konsentrasi anak usia dini

Berdasarkan hasil penelitian, kendala utama yang ditemukan selama implementasi media *Mission Book* berbasis *Google Site* terjadi pada tahap awal penggunaan media. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam memahami alur kegiatan berbasis misi dan memerlukan pendampingan guru untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi tersebut merupakan hal yang wajar karena anak usia dini memerlukan waktu untuk beradaptasi terhadap lingkungan belajar dan media yang baru. Menurut Anekasari et al., (2025) rentang perhatian anak usia dini masih relatif terbatas sehingga diperlukan proses pembiasaan sebelum anak mampu mengikuti kegiatan pembelajaran secara optimal.

Kendala lain yang ditemukan adalah adanya distraksi yang menyebabkan beberapa anak sulit mempertahankan perhatian pada awal kegiatan. Anak terkadang lebih tertarik mengamati teman, mengeksplorasi fitur tertentu, atau memperhatikan gambar yang terdapat pada media dibandingkan menyelesaikan tugas yang diberikan. Namun kondisi tersebut tidak selalu menunjukkan kelemahan media, melainkan merupakan karakteristik perkembangan anak usia dini yang masih memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap berbagai stimulus di sekitarnya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Novianti et al., (2022) yang menjelaskan bahwa penggunaan media digital pada anak usia dini memerlukan pendampingan yang tepat agar perhatian anak tetap terarah pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Meskipun terdapat beberapa kendala pada tahap awal implementasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa kendala tersebut berangsur berkurang seiring dengan meningkatnya frekuensi penggunaan media. Anak mulai memahami alur kegiatan, lebih mudah mengikuti instruksi, serta mampu menyelesaikan tugas secara lebih mandiri. Guru juga menjadi lebih terbiasa dalam mengarahkan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, kendala yang ditemukan dalam penelitian ini lebih bersifat sementara dan berkaitan dengan proses adaptasi awal terhadap penggunaan media pembelajaran yang baru. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media secara berkelanjutan dan pendampingan yang tepat menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan implementasi media pembelajaran berbasis teknologi pada anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa, pertama, media *Mission Book* berbasis *Google Site* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 93,75%, ahli media sebesar 94,44%, dan praktisi sebesar 87,50%. Kedua, media *Mission Book* berbasis *Google Site* terbukti efektif meningkatkan konsentrasi anak usia dini yang ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata persentase konsentrasi dari 54,4% pada pertemuan pertama menjadi 87,2% pada pertemuan keenam dengan nilai N-Gain sebesar 0,72 yang termasuk kategori tinggi. Ketiga, selama implementasi media masih ditemukan kendala pada tahap awal, yaitu anak memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan alur kegiatan berbasis misi dan masih membutuhkan pendampingan guru dalam memahami instruksi, namun kendala tersebut berangsur berkurang seiring meningkatnya keterlibatan anak dalam pembelajaran. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa perpaduan

aktivitas berbasis misi yang sistematis dengan tampilan visual interaktif melalui *Google Site* mampu mendukung peningkatan konsentrasi anak usia dini. Penelitian ini masih terbatas pada jumlah subjek yang relatif sedikit dan hanya berfokus pada aspek konsentrasi, sehingga penelitian selanjutnya disarankan melibatkan subjek yang lebih luas serta mengembangkan pemanfaatan media pada aspek perkembangan anak lainnya.

REFERENSI

- Anekasari, Utami, & Sulastri. (2025). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Pembelajaran yang Menarik. *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Cahayanti, N. P. S., & Ambara, D. A. P. (2021). Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*.
- Faradisha, & Ambara, D. A. P. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*.
- Fitria, N., & Juwita, R. (2020). Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 321–328.
- Juannita, & Mahyuddin, N. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi, K. (2025). *Statistik Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Tahun 2024/2025*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://data.kemendikdasmen.go.id/publikasi/p/pauidasmen-buku-statistik/statistik-pendidikan-anak-usia-dini-paud-tahun-2024-2025-2025>
- Khaerani, H., Putri, D., Puspita, I., Winarti, D., & Sulastri, F. (2024). *Pandangan Guru Terhadap Pentingnya Penilaian Hasil Karya Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. 2, 1–9.
- Khotimah, Sunaryati, & Suhartini. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Konsentrasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Leonia, R. A., Handayani, T., & Putri, Y. F. (2022). Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Pra Menulis Anak Pada Kelompok B. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(2), 9–17. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i2.14058>
- Limbong, C. Y., Pardede, S. R., Padang, D., & Rehenda, E. (2024). Bermain sambil belajar: Strategi pembelajaran kreatif di pendidikan anak usia dini ramah anak. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–10.
- Novianti, Rahman, & Loita. (2022). Pemanfaatan Media Digital pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*.
- Putri, R. E., & Eliza, D. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat dan konsentrasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 832–842.
- Sari, D., & Setiawan, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital terhadap Konsentrasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 120–130.
- Widayanti, S. (2019). *Penggunaan Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak TK*. Unesa Press.

- Wulansuci, G. (2021). *Stres Akademik Anak Usia Dini : Pembelajaran CALISTUNG vs . Tuntutan Kinerja Guru*. 6(2), 79–86.
- Yulianti, Munajat, & Elnawati. (2022). Penggunaan Media Interaktif dalam Meningkatkan Fokus Belajar Anak Usia Dini. *International Journal of Information Technology and Education*.
- Zhou, Y., & Wang, J. (2020). The role of attention and concentration in early childhood learning and development. *Early Child Development and Care*, 190(12), 1958–1970.