

Development of a Ball Track Learning Medium to Enhance Early Childhood Attention

Salsabila Fadhilatusy Syifa^{*1}, Mierrina²

^{1,2} Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Ampel Surabaya

Abstract

Focus is a crucial skill in early childhood that influences children's cognitive, social, and emotional development. However, many children at this stage struggle to maintain attention for an extended period. This study aims to develop and examine the effectiveness of the ball track game as a medium to improve focus in early childhood. The research employed a research and development method using the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects were young children participating in a limited trial, while the instruments consisted of expert validation sheets and behavioral observations. The findings indicate that the ball track game is feasible as a learning medium and provides positive impacts on children's focus, motor coordination, and problem-solving skills. This medium integrates play and learning in an engaging way, making children more enthusiastic and motivated. Therefore, the ball track game can serve as an innovative alternative in early childhood education to support the development of concentration from an early age.

Keywords: focus, early childhood, ball track game

Submitted: 5 October 2025; Reviewed: 20 October 2025; Accepted: 11 November 2025
DOI: 10.46368/bjpd.v7i1.4602

Pengembangan Media Jalur Bola untuk Melatih Fokus Anak Usia Dini

Abstrak

Fokus merupakan salah satu keterampilan penting pada anak usia dini yang berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Namun, banyak anak pada tahap ini mengalami kesulitan mempertahankan perhatian dalam waktu lama. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media permainan jalur bola dalam meningkatkan kemampuan fokus anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah anak usia dini yang mengikuti uji coba terbatas, sedangkan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli dan observasi perilaku anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media jalur bola layak digunakan sebagai media pembelajaran dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan fokus, koordinasi motorik, dan keterampilan pemecahan masalah anak. Media ini mampu memadukan unsur bermain dan belajar secara menyenangkan sehingga anak lebih antusias dan termotivasi. Dengan demikian, media jalur bola dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran untuk mendukung perkembangan konsentrasi anak sejak dini.

Kata Kunci: Fokus, Anak usia dini, Media jalur bola

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan motorik yang berpengaruh pada keberhasilan anak di masa

* Corresponding Author: Salsabila Fadhilatusy Syifa, 04020322079@student.uinsby.ac.id, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

depan. Periode usia dini, yaitu usia 0–6 tahun, dikenal sebagai masa keemasan (golden age) karena pada rentang usia ini, otak anak berkembang sangat pesat dan plastisitas saraf otak berada pada tingkat tertinggi (Johnstone et al., 2022). Waktu ini disebut sebagai masa yang krusial di mana keterampilan dasar seperti perhatian dan konsentrasi mulai muncul. Ketajaman fokus bukan hanya vital bagi kesuksesan di bidang pendidikan tetapi juga berkontribusi terhadap pertumbuhan keterampilan sosial dan emosional.

Fokus yaitu kemampuan untuk memusatkan perhatian dalam waktu tertentu (Moyano et al., 2022). Fokus memiliki peran besar dalam mendukung kesiapan belajar, pengendalian diri, serta interaksi sosial anak. Namun, pada kenyataannya banyak anak usia dini mengalami kesulitan mempertahankan perhatian karena mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar (Husain et al., 2025). Hal ini dapat menghambat proses belajar dan perkembangan mereka secara menyeluruh.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis bermain efektif dalam melatih konsentrasi anak usia dini (I Gusti Ayu Agung Manik Wulandari et al., 2024). Media edukatif berbasis teknologi, video pembelajaran, maupun permainan tertentu terbukti mampu meningkatkan perhatian anak (Sop & Hançer, 2024). Namun, sebagian besar penelitian masih menekankan pada media digital atau metode konvensional. Kesenjangan penelitian ini menunjukkan perlunya pengembangan media non-digital yang sederhana, aman, dan tetap interaktif bagi anak usia dini.

Penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pengembangan media jalur bola, yaitu permainan sederhana yang menggabungkan stimulasi visual, motorik, dan kognitif secara bersamaan. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media non-digital yang tidak hanya melibatkan anak dalam aktivitas bermain, tetapi juga melatih koordinasi mata-tangan, konsentrasi, serta keterampilan pemecahan masalah dalam suasana menyenangkan.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media jalur bola dan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan fokus anak usia dini. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini serta menawarkan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun orang tua untuk mendukung keterampilan konsentrasi anak sejak dini.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development), yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Waruwu, 2024). Variabel dalam penelitian ini yaitu penggunaan media jalur bola sebagai sarana pembelajaran dan kemampuan fokus anak usia dini. Subjek penelitian ini adalah anak-anak usia 4–6 tahun yang terlibat dalam uji coba terbatas. Pemilihan subjek didasarkan pada kriteria bahwa anak-anak tersebut menunjukkan kecenderungan mudah terdistraksi dan mengalami kesulitan mempertahankan fokus.

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluating (evaluasi) (Sulistyaningrum et al., 2023). Uji validitas media jalur bola dilakukan oleh validator yang berkompeten yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Selanjutnya, validator diminta untuk memberikan penilaian secara umum dan saran terhadap media jalur bola yang

dikembangkan, apakah media jalur bola yang telah dibuat sudah bisa dikatakan valid atau tidak valid. Bagian ini menjelaskan prosedur penelitian itu dilakukan.

Materi pokok bagian ini adalah rancangan penelitian, populasi dan sampel (subjek penelitian), teknik dan alat pengumpulan data, dan teknik analisis data. Untuk penelitian yang menggunakan alat dan bahan, perlu dituliskan spesifikasi alat dan bahannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang bernama permainan jalur bola, yang sengaja dirancang untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi anak-anak. Kemajuan ini dicapai melalui penyesuaian kerangka kerja ADDIE, yang mencakup langkah-langkah penilaian kebutuhan, perencanaan, pembuatan produk, penerapan, dan penilaian. Selama tahap penilaian, terungkap bahwa anak-anak usia dini biasanya kesulitan mempertahankan perhatian dalam jangka waktu yang lama dan cenderung mudah kehilangan fokus. Oleh karena itu, dibutuhkan alat yang memberikan hiburan dan secara efektif melibatkan anak-anak untuk mempertahankan perhatian mereka.

Pada tahap desain, media jalur bola dibuat dengan bentuk jalur sederhana yang dapat dilewati bola ringan, seperti bola pingpong. Pemilihan warna-warna cerah dan beragam bertujuan untuk menarik dan mempertahankan minat anak-anak melalui stimulasi visual. Selanjutnya, tahap pengembangan mencapai puncaknya dengan produk akhir berupa jalur bola yang dirancang untuk bermain secara individu. Tahap implementasi terdiri dari uji coba awal dengan anak-anak usia dini, diikuti oleh tahap evaluasi, di mana umpan balik dikumpulkan dari validator, spesialis media, dan ahli materi untuk menentukan kelayakan produk.

Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh para ahli di bidang media dan materi pelajaran. Berdasarkan statistik deskriptif, media jalur bola mendapatkan skor rata-rata yang tinggi dalam hal keamanan, daya tarik visual, kesesuaian materi, dan keselarasan dengan tujuan pembelajaran anak usia dini.

Hasil Uji Coba pada Anak Usia Dini

Saat tahap uji coba, anak-anak tampak meunjukkan respons yang positif dan antusiasme yang tinggi. Meskipun bola jatuh dari jalurnya, mereka menunjukkan keinginan kuat untuk terus melakukannya berulang kali. Dengan mendorong mereka untuk berkonsentrasi, latihan ini membantu mereka mempertahankan fokus yang lebih besar dibandingkan dengan tugas-tugas pendidikan biasa. Selain itu, kemampuan anak-anak dalam gerakan otot kecil dan koordinasi visual-motorik meningkat seiring mereka mengarahkan bola di sepanjang jalur.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa media jalur bola tidak hanya layak secara teoretis, tetapi juga efektif secara praktis dalam meningkatkan konsentrasi anak usia dini. Aktivitas bermain yang interaktif mendorong anak untuk mempertahankan perhatian lebih lama dibanding aktivitas pembelajaran biasa. Selain itu, keterampilan motorik halus dan kemampuan pemecahan masalah juga ikut berkembang. Hal ini menegaskan bahwa media berbasis permainan dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran anak usia dini.

Istilah "fokus" pada anak usia dini mengacu pada kemampuan seorang anak untuk memusatkan perhatiannya pada suatu hal, tugas, atau panduan tertentu dalam jangka waktu tertentu (Lee, 2024).

Kemampuan untuk fokus ini merupakan keterampilan kognitif fundamental, yang berfungsi sebagai landasan untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan kemampuan lainnya. Anak-anak yang menunjukkan keterampilan fokus yang kuat biasanya menunjukkan peningkatan kapasitas untuk memahami arahan, menyelesaikan tugas yang diberikan, dan terlibat aktif dalam kegiatan pendidikan secara teratur. Sebaliknya, anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus mereka seringkali lebih rentan terhadap gangguan, yang berpotensi menghambat proses belajar mereka secara keseluruhan (Nirmala Putri Zahrah Salsabil et al., 2025). Tingkat konsentrasi anak sering dipengaruhi oleh unsur bawaan dan eksternal, sehingga diperlukan stimulasi menggunakan media edukatif (Azizah et al., 2025).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media jalur bola efektif dalam meningkatkan kemampuan fokus anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan pengamatan yang menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan kemampuan yang lebih besar untuk mempertahankan perhatian, meningkatkan koordinasi mata-tangan, dan terus-menerus mencoba hingga mereka berhasil menavigasi jalur bola. Temuan ini menggarisbawahi bahwa memberikan stimulasi melalui kegiatan bermain yang terorganisir dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi anak sejak usia dini.

Penelitian terdahulu juga telah menyoroti potensi platform berbasis permainan dalam menumbuhkan fokus pada anak-anak. Penelitian (Hartati & Safitri, 2025) menunjukkan bahwa musik dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus pada anak usia dini, sementara penelitian (Streb et al., 2021) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan fungsi eksekutif pada anak prasekolah. Hasil studi saat ini konsisten dengan kedua penemuan tersebut, tetapi keduanya memperkenalkan hal baru melalui penggunaan perangkat non-digital yang sederhana, aman, dan tanpa ketergantungan pada teknologi.

Selain itu, penelitian (Yuliati et al., 2022) menegaskan bahwa video instruksional efektif dalam meningkatkan konsentrasi pada anak usia dini, sementara (I Gusti Ayu Agung Manik Wulandari et al., 2024) mengembangkan media berbasis adaptive mobile learning untuk mendukung keterampilan anak. Berbeda dengan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, media jalur bola memperkenalkan strategi unik yang lebih menekankan koordinasi visual-motorik dan problem solving sederhana. Hal ini merupakan kontribusi baru, mengingat sejumlah besar penelitian sebelumnya sebagian besar berfokus pada platform digital.

Validasi ahli menunjukkan bahwa media jalur bola dinilai sangat layak dari segi tampilan visual, keamanan, kesesuaian materi, dan keselarasan dengan tujuan pembelajaran anak usia dini. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Nirmala Putri Zahrah Salsabil et al., 2025) yang mengembangkan media Busy House untuk meningkatkan konsentrasi anak usia dini dengan hasil kelayakan yang tinggi. Demikian pula, (Alika K et al., 2025) membuktikan bahwa media puzzle efektif membantu anak mempertahankan fokus dalam menyelesaikan aktivitas belajar. Perbandingan ini memperkuat bahwa media permainan sederhana yang dirancang sesuai karakteristik anak dapat diakui kelayakannya oleh ahli sekaligus efektif meningkatkan perhatian anak.

Penemuan-penemuan ini juga memperkuat teori fokus Posner, yang menyatakan bahwa sistem atensi anak berkembang secara bertahap melalui orienting, alerting, dan executive control (Khotimah et al., 2019). Media jalur bola secara halus mendorong ketiga aspek ini: anak berkonsentrasi pada gerakan bola (orienting), tetap waspada agar bola tetap pada jalurnya (alerting), dan mengatur tindakan untuk menyelesaikan permainan (executive control). Akibatnya, penelitian ini memberikan dukungan lebih lanjut terhadap gagasan bahwa media berbasis

permainan yang sesuai untuk anak-anak dapat sangat meningkatkan perkembangan sistem atensi mereka.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media jalur bola tidak hanya membantu meningkatkan fokus, tetapi juga memengaruhi keterampilan sosial-emosional anak-anak. Kegembiraan dan dorongan anak-anak untuk mengulang permainan, bahkan setelah gagal, menunjukkan perkembangan ketahanan dan kontrol emosional yang positif. Aspek ini belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya, sehingga memberikan perspektif baru dalam pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini.

Oleh karena itu, media jalur bola dapat berfungsi sebagai alternatif inovatif bagi para pendidik dan orang tua dalam meningkatkan keterampilan kognitif, khususnya konsentrasi, sekaligus menggabungkan pendidikan melalui aktivitas bermain interaktif. Media ini diharapkan dapat berperan dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar anak usia dini dan memberikan pengalaman pendidikan yang bermakna dan menyenangkan.



Gambar 1
Media Jalur Bola

Tabel 1
Ringkasan Hasil Validasi Ahli

Validator	Aspek yang Dinilai	Interpretasi
Ahli media	Tampilan visual, keamanan, kemudahan	Sangat Layak
Ahli materi	Kesesuaian materi dengan perkembangan anak	Sangat Layak

Tabel 2.
Ringkasan Hasil Observasi Fokus Anak Usia Dini

Indikator Fokus	Hasil Pengamatan	Interpretasi
Menjaga perhatian	Anak mampu fokus lebih lama	Fokus meningkat
Koordinasi mata, tangan	Anak mampu mengarahkan bola tepat	Motorik halus berkembang
Problem solving	Anak mengulang hingga berhasil	Problem solving terlatih

Gambar 2
Aktivitas anak usia dini menggunakan media jalur bola

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media permainan jalur bola merupakan sarana pembelajaran yang layak dan efektif untuk meningkatkan fokus anak usia dini. Hasil uji validasi ahli menunjukkan bahwa media ini sesuai dengan aspek perkembangan anak, baik dari sisi visual, keamanan, maupun kesesuaian materi. Temuan penting penelitian ini adalah bahwa media non-digital yang sederhana dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan konsentrasi, koordinasi motorik, serta kemampuan pemecahan masalah anak. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat memperkaya strategi pendidikan psikologi perkembangan, khususnya pada aspek keterampilan atensi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alika K, H., J.H, H., Nataleni, L. S., Salini, S., Veronika, S., & Yusup, W. B. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Marina Permai. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 9. <https://doi.org/10.47134/paud.v2i4.1803>
- Azizah, A. N., Loita, A., & Rizqi, A. M. (2025). Efektivitas Media Video dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini : Studi Literatur. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 322–330.
- Hartati, S., & Safitri, S. (2025). *Pengaruh Musik Terhadap Perkembangan Kognitif dan Melatih Fokus Pada Anak Usia Dini*. 8, 59–69. <https://doi.org/10.37567/primearly.v8i1.3927>
- Husain, I. T., Nggai, D. A., Tanti, S. M. P., & Lomuli, F. (2025). Analisis Faktor Penyebab Kurangnya Fokus pada Anak Usia Dini dan Strategi Penanganannya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Anak Usia Dini (JUPENBAUD)*, 1(14).
- I Gusti Ayu Agung Manik Wulandari, Putu Aditya Antara, & I Made Tegeh. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Adaptive Mobile Learning untuk Anak Usia Dini. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 522–530. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.83610>
- Johnstone, A., Martin, A., Cordovil, R., Fjortoft, I., Iivonen, S., Jidovtseff, B., Lopes, F., Reilly, J. J., Thomson, H., Wells, V., & McCrorie, P. (2022). Nature-Based Early Childhood Education and Children’s Social, Emotional and Cognitive Development: A Mixed-Methods Systematic Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(10), 1–30. <https://doi.org/10.3390/ijerph19105967>
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). *Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual*. 8(1), 17–28.
- Lee, B. Y. (2024). Technology/Media Use in Early Childhood Education: Publication Trends in the U.S. from 2013 to 2022. *Early Childhood Education Journal*. <https://doi.org/10.1007/s10643-024-01684-y>
- Moyano, S., Conejero, Á., Fernández, M., Serrano, F., & Rueda, M. R. (2022). Development of visual attention control in early childhood: Associations with temperament and home environment. *Frontiers in Psychology*, 13(December), 1–18. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1069478>
- Nirmala Putri Zahrah Salsabil, Nurin Nur Aini, Putri Zuniar Dias Ningrum, & Rosyida Kharisma Sari. (2025). Pengembangan Media Busy House Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini. *Jurnal DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 1–19. <https://doi.org/10.61104/dz.v3i1.579>

- Sop, A., & Hançer, B. (2024). From Play to Concentration: The Effect of Digital Educational Games on Preschool Children's Attention Skills. *Journal of Education and Future*. <https://doi.org/10.30786/jef.1459318>
- Streb, J., Hille, K., Schoch, S., & Susic-Vasic, Z. (2021). Attention training improves executive functions of preschool children. *Nervenheilkunde*, *31*, 450–454.
- Sulistyaningrum, D. A., Wibawanto, H., & Purwanti, E. (2023). Developing a Google Classroom Training Model for Elementary School Teachers. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, *12*(1), 1–10. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v12i1.65869>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yuliati, Y., Munajat, A., & Info, A. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini Melalui Media Video Pembelajaran. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, *3*(2), 26–35. <http://journal.kurasinstitute.com/index.php/ijit>