

Jungle Treasure Hunt Board Game: **Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Durasi Atensi Anak Usia PAUD**

Mahatma Elok Nurani, Maula Rizka Salsabila, Helen Natalie, Rio Natanael Wijaya, Jony Eko Yulianto*

Fakultas Psikologi, Universitas Ciputra Surabaya

* Korespondensi: jony.eko@ciputra.ac.id

Abstract

School readiness has emerged as one of pressing issues within the context of educational-focused community outreach. Preschool students often have short attention spans and this affects their learning readiness at the elementary level. This issue warrants further intervention and by involving preschool students at TK Tunas Sawo, Sambikerep District, Surabaya, this community outreach program aimed to enhance preschool students' attention spans. This study developed the Jungle Treasure Hunt Board Game as an intervention tool by combining play-based methods, storytelling, and token economy techniques to 4 preschool students in two consecutive sessions. The processes of community outreach followed the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). In the initial phase, a series of interviews and observations is conducted to assess students and to obtain basic information for the board game development. In the following phase, we worked with students to play board games. What follows is the post-intervention phase, where we conducted evaluation and determined the further action plans. The results showed that the preschool students demonstrated their ability to maintain their attention spans. At the end of the program, the stakeholders and psychologists validated and recommended this board game as an alternative educational tool for maintaining preschool students' attention spans.

Keywords: *Attention span; preschool children; board game; social intervention*

Abstrak

Kesiapan sekolah merupakan salah satu area penting dalam pengabdian masyarakat di bidang pendidikan. Siswa PAUD kerap memiliki tingkat durasi atensi yang rendah sehingga dapat mengganggu perkembangan dan kesiapannya untuk memasuki SD. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan atensi siswa PAUD usia 5—6 tahun di TK Tunas Sawo, Kecamatan Sambikerep, Kota Surabaya melalui permainan edukatif bernama *Jungle Treasure Hunt Board Game*. *Boardgame* ini disusun dengan mengombinasikan metode bermain, *storytelling*, dan teknik *token economy* kepada 4 siswa PAUD selama 2 sesi. Pelaksanaan pengabdian masyarakat mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development Implementation, and Evaluation*). Di fase awal, dilakukan wawancara dan observasi terhadap kebutuhan siswa di sekolah serta perancangan produk *board game*. Tahap selanjutnya, kami mendampingi siswa dalam pelaksanaan permainan *board game*. Pada tahap pasca-intervensi, evaluasi dilakukan dalam bentuk observasi dan perencanaan tindak lanjut. Selama masa intervensi permainan edukatif *Jungle Treasure Hunt Board Game*, siswa terlibat aktif dan mampu untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Permainan edukatif ini juga telah divalidasi oleh para ahli sehingga layak menjadi alternatif metode intervensi dalam meningkatkan atensi anak PAUD usia 5—6 tahun.

Kata kunci: *Anak paud; board game; durasi atensi; intervensi sosial*

Pendahuluan

Upaya membangun kesiapan anak dalam sekolah merupakan salah satu area penting dalam pengabdian masyarakat (Yunitasari et al., 2023). Idealnya, anak-anak yang masuk ke jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) perlu memiliki keterampilan dasar seperti motorik halus, kasar, bersosialisasi, kognitif, dan bahasa agar siap menempuh jenjang pendidikan Sekolah Dasar dan belajar berbagai nilai keragaman bangsa (Yulianto, 2018). Para ahli perkembangan menyatakan bahwa anak yang mengikuti pendidikan pada jenjang PAUD cenderung memiliki kemampuan mengenal huruf, menulis, berhitung jika dibandingkan dengan anak yang tidak mengikuti PAUD (Kartikasari et al., 2021). Namun, dalam perkembangannya, tidak semua siswa PAUD memiliki tingkat konsentrasi belajar yang baik. Pandemi Covid-19 juga berkontribusi memberikan efek yang disproportional untuk masyarakat (Pelupessy et al., 2021) dan membuat ketimpangan sosial makin menguat (Chalidaziah, 2018; Manurung & Simatupang, 2019). Hal ini membuat pengabdian masyarakat di area penguatan kesiapan belajar menjadi penting. Apabila anak tidak memiliki konsentrasi yang baik, tahap perkembangannya akan terganggu (Yunitasari et al., 2023). Penurunan konsentrasi anak dapat berpengaruh pada pengalaman belajar anak, terutama dalam menulis, memproses informasi, dan hilangnya motivasi berprestasi (Alim, 2009).

Laporan pengabdian masyarakat ini berfokus pada upaya untuk meningkatkan konsentrasi atau perhatian anak usia 4—5 tahun dalam mengikuti pelajaran di sekolah. Pada umumnya, anak usia 4—5 tahun memiliki rata-rata rentang perhatian sebesar 12–14 menit. Artinya, anak usia 4—5 tahun cenderung akan kesulitan mempertahankan konsentrasi ketika materi disampaikan lebih dari 14 menit (Sihotang et al., 2020). Umumnya, anak akan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti proses belajar pada awal sesi. Namun, sesudah berselang beberapa menit, anak cenderung akan mengalami kesulitan berkonsentrasi. Literatur yang membahas konsentrasi anak juga telah menemukan adanya beberapa hal yang dapat berpengaruh pada penurunan konsentrasi anak, misalnya kebutuhan stimulasi fisik, kehidupan pasca-Covid-19, rendahnya motivasi belajar, struktur kurikulum PAUD, dan kebijakan kerja kantor. Masa perkembangan yang membutuhkan banyak stimulasi fisik dan bermain membuat anak menjadi sangat aktif dan tidak bisa duduk dengan konsentrasi penuh (Manurung & Simatupang, 2019).

Penurunan konsentrasi belajar anak disebabkan oleh beberapa faktor. *Pertama*, rendahnya motivasi belajar anak. Artinya, anak cenderung kurang memiliki ketertarikan dalam pelajaran yang dipelajarinya sehingga kurang memahami materi yang telah disampaikan. Siswa cenderung menganggap pelajaran yang disampaikan guru sebagai hal yang membosankan, sulit, atau membebani mereka (Widyahening, 2018). *Kedua*, struktur kurikulum. Idealnya, pembelajaran dapat menstimulasi anak dengan aktivitas yang beragam, seperti berlari, berloncat, lempar-tangkap, menggambar, menggunting, bercerita, mengenal angka, bentuk, warna, dan lain-lain. Namun, literatur mengenai atensi dan motivasi belajar anak usia PAUD menunjukkan adanyakelas-kelas yang cenderung kurang memiliki daya cipta, metode, atau kreativitas dalam membantu perkembangan anak tersebut karena terlalu fokus dalam menyampaikan materi secara formal (Husniyah, 2019).

Sebelumnya, berbagai upaya pengabdian masyarakat telah dilakukan dengan merancang intervensi pada masalah serupa menggunakan metode *play therapy*, *storytelling*, teknik

shaping, repetisi kegiatan yang menstimulasi motorik halus, dan lain-lain (Manurung & Simatupang, 2019; Hormansyah & Karmiyati, 2020; Yulilla & Cahyono, 2022; Sari & Suryaningrum, 2023). Namun, upaya-upaya pengabdian masyarakat tersebut cenderung hanya menggunakan metode tertentu secara parsial. Dalam artikel ini, kami tertarik untuk melaporkan proses kegiatan pengabdian masyarakat yang dapat mengombinasikan metode *play*, *storytelling*, dan teknik token *economy* untuk memaksimalkan hasil belajar anak. Produk kami adalah sebuah permainan edukatif yang berjudul *Jungle Treasure Hunt Board Game*. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan durasi atensi anak PAUD, yang mulanya adalah 4 menit bertambah menjadi kurang lebih 10 menit. Aplikasi permainan edukatif ini merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain sambil belajar. Selain dapat meningkatkan minat dan motivasi, permainan ini juga dirancang untuk menstimulasi siswa dalam mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, serta mendorong mereka untuk lebih aktif.

Lokasi pengabdian masyarakat ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Tunas Sawo (lihat Gambar 1) dan proses pelaksanaannya terdiri atas beberapa fase. Pertama, kami melaksanakan observasi dan wawancara. Lalu, hasil observasi dan wawancara tersebut menjadi dasar orientasi kami dalam memperoleh data awal dari durasi atensi siswa. Menurut Jenorge (2022), durasi atensi anak dapat diukur melalui beberapa aktivitas yang mengandalkan keterampilan motorik halus, seperti merobek koran, melukis dengan jari, memasukkan kancing ke dalam botol, memasukkan kancing ke dalam benang, dan lain-lain. Setelah mendapatkan ukuran awal durasi atensi anak, kami membuat kategori tingkat kesulitan serta area yang dapat ditingkatkan oleh siswa.

Hasil observasi awal kami menunjukkan bahwa dalam melakukan kegiatan belajar atau kegiatan di kelas, anak cenderung menunjukkan antusiasme dalam mengikuti proses. Namun, setelah empat menit, peneliti menemukan bahwa beberapa siswa mulai tidak memperhatikan guru. Siswa-siswa ini mulai sibuk berbicara dengan teman-temannya dan/atau melakukan aktivitas lain. Upaya meningkatkan durasi atensi membutuhkan upaya kolektif dari semua pihak, termasuk pihak sekolah (Bunga et al., 2024). Dengan demikian,



Gambar 1. Siswa-siswa TK Tunas Sawo. Sumber: Data Penulis, 2024

selanjutnya, kami melakukan wawancara kepada guru dan kepala sekolah untuk membuat analisis kebutuhan. Kami menggunakan analisis tugas (*task analysis*) untuk memahami kemampuan dan kapasitas siswa dalam mengikuti pelajaran PAUD. Dengan begitu, kami dapat merancang intervensi yang sesuai dengan kebutuhan maupun potensi di lapangan. Kemudian, kami menyusun desain intervensi berdasarkan hasil observasi dan wawancara.

Diharapkan model yang diterapkan bersama kegiatan yang dirancang akan secara efektif meningkatkan durasi atensi siswa TK Sawo dalam belajar. Dengan demikian, para siswa dapat lebih mampu mempertahankan perhatian pada materi belajar, meningkatkan retensi informasi, dan menciptakan lingkungan yang lebih aktif dan menyenangkan.

Pendekatan Program

Laporan pengabdian masyarakat ini mendiskusikan sebuah metode pengembangan media intervensi sosial untuk menghasilkan suatu alat permainan edukatif yang diharapkan dapat meningkatkan atensi siswa PAUD. Dalam melaporkan hasil pengembangan ini, kami menggunakan tahapan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Peserta yang menjadi penerima manfaat dalam kegiatan ini adalah empat anak PAUD dari TK Tunas Sawo dengan tingkat durasi atensi terendah berdasarkan hasil observasi sebelumnya. Pelaksanaan prosedur kegiatan telah disetujui oleh kepala sekolah, guru kelas, dan dosen pengampu yang bersangkutan. Kegiatan dilakukan selama dua hari dengan total dua sesi. Sesi satu memiliki tujuan untuk meningkatkan atensi anak menjadi lima menit dan sesi dua memiliki tujuan untuk meningkatkan atensi anak menjadi sepuluh menit.

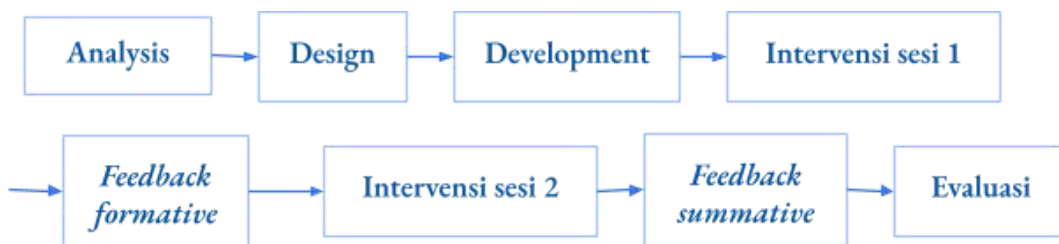
Permainan edukatif *boardgame* yang menjadi alat intervensi dalam program pengabdian masyarakat ini merupakan gabungan dari metode *storytelling, games, dan token economy*. Permainan *board game* ini dipandu dengan menggunakan cerita “*Jungle Treasure Hunt*” dan tokoh yang dimainkan peserta akan dihadapkan pada tiga tantangan atau *games*. *Game* yang disajikan adalah mencocok gambar berpola, menyortir dan meronce manik-manik, serta menyusun *puzzle*. Selain itu, kami juga menambahkan teknik *token economy* untuk meningkatkan motivasi anak dalam berpartisipasi. *Token economy* adalah salah satu strategi yang paling banyak digunakan dan produktif untuk meminta anak menaati peraturan (Alqahtani, 2020). Pada intervensi ini, token berupa stiker yang mudah diingat dengan desain menarik bagi siswa. Pada sesi satu, tiga token akan diberikan ketika siswa menyelesaikan suatu pekerjaan dengan durasi atensi 4—5 menit. Pada sesi dua, tiga token akan diberikan ketika siswa menyelesaikan suatu pekerjaan dengan *attention span* 9—10 menit. Dengan menggunakan *token economy*, kita dapat melihat progres dari durasi atensi siswa dari sesi ke sesi.

Pelaksanaan penelitian terdiri atas tiga tahap, yaitu 1) tahap pra-intervensi, 2) tahap intervensi, dan 3) tahap *post*-intervensi dengan mengikuti model ADDIE. Rancangan dan linimasa intervensi digambarkan dalam Tabel 1.

Jenis data yang diambil dan hasil dari produk serta proses intervensi kemudian dinilai oleh dua orang ahli sebagai dosen psikologi yang ahli di bidang pendidikan dan anak-anak serta satu orang ahli sebagai pengamat, yaitu wali kelas anak-anak. Umpan balik dari ketiga ahli ini kemudian dilakukan dalam bentuk wawancara dan menghasilkan data kualitatif. Selanjutnya, untuk evaluasi juga menggunakan data

Tabel 1. Rancangan dan linimasa intervensi

Model ADDIE		Kegiatan
Pra-intervensi	Analysis	Wawancara analisis kebutuhan anak
		Observasi pengambilan <i>baseline</i> atensi anak
		Kajian literatur terhadap karakteristik anak
	Design	Penyusunan konten <i>board game</i>
		Penyusunan Prototipe digital produk
Development	Pengembangan bentrototipe	
Intervensi	Implementation	Intervensi sesi 1
		<i>Feedback formative</i> kepada pengamat
		Revisi produk
		Intervensi sesi 2
		<i>Feedback summative</i> kepada pengamat dan <i>expert</i>
		Revisi produk
Post-intervensi	Evaluation	Observasi tingkat atensi anak (<i>follow up</i>)
		Penyusunan rencana tindak lanjut revisi

**Gambar 2.** Tahapan Pengembangan. Sumber: Data Penulis, 2024

observasi dari proses pra-intervensi (pada 15 Mei 2023), intervensi (pada 15 dan 16 Mei 2023), dan *post-intervensi* (5 Juni 2023). Urutan fase pengembangan alat permainan edukatif ini dapat dilihat pada Gambar 2.

Pelaksanaan Program

Pada bagian ini, kami menyajikan hasil pelaksanaan program pengabdian masyarakat secara sistematis melalui empat fase ADDI, yakni Fase 1: *Analysis*, Fase 2: *Design*, Fase 3: *Development*, Fase 4: *Implementation*, dan Fase 5: *Evaluation*.

Fase 1: Analysis

Pada fase 1, kami melakukan analisis dengan mengkaji literatur terkait dengan durasi atensi siswa dan menyelesaikan administrasi perizinan untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada kepala sekolah di TK Tunas Sawo. Selanjutnya, kami melakukan observasi awal serta wawancara kepada guru-guru di TK Tunas Sawo. Melalui observasi, kami menemukan bahwa



Gambar 3. Visualisasi Rancangan Awal Alat Permainan Edukatif. Sumber: Data Penulis, 2024

anak hanya dapat fokus selama kurang lebih sekitar 1—4 menit. Pada tahap *analysis*, kami menemukan bahwa siswa memerlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan diselingi dengan tantangan-tantangan untuk melatih konsentrasi siswa.

Fase 2: Design

Pada fase 2, kami mulai merancang konsep alat permainan edukatif mulai dari bulan Maret 2023 sampai dengan Juni 2023. Pada tahap desain ini, kami melakukan pemilihan bahan intervensi yang sesuai dengan materi intervensi yang akan dibawakan, berdasarkan rencana kegiatan dan bahan, instrumen penilaian, dan lain sebagainya. Cerita *boardgame* yang dipilih adalah “*Jungle Treasure Hunt*” yang berisikan perjalanan tokoh dalam mencari harta karun. Di dalam perjalanannya, tokoh akan mengalami berbagai tantangan dan juga misi untuk membantu tokoh lain agar dapat mencapai tujuannya. Penyusunan cerita dan tantangan tersebut melibatkan stimulasi aspek emosi, kognitif, fisik, sosial, dan moral siswa. Dibantu dengan desain visual *board game* yang menarik dan penuh warna, diharapkan dapat menimbulkan rasa penasaran untuk mengikuti alur cerita dan menyelesaikan tantangan dengan antusias. *Boardgame* tersebut dilengkapi dengan peta, pion tokoh, instruksi *board game* untuk *gamemaster*, lembar *token economy*, *puzzle*, manik-manik, bantal, jarum, dan gambar cocok (lihat Gambar 3).

Fase 3: Development

Fase ke-3 adalah fase pengembangan alat permainan edukatif. Kami memilih permainan model *board game* yang dirancang untuk dapat meningkatkan durasi atensi anak yang secara langsung didesain dengan fokus yang ramah dan aman bagi anak-anak. Hal ini berarti dalam proses perancangan terdapat beberapa pertimbangan yang diperhatikan agar *board game* tersebut dapat menarik minat dan mudah dimengerti, khususnya oleh anak-anak. Dimulai dari desain visual, gambar-gambar yang digunakan, kecerahan, daya tarik, dan sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak, termasuk dengan elemen *icon*/karakter tokoh yang familier bagi mereka. Instruksi yang digunakan juga dibuat lebih sederhana dan disesuaikan dengan kemampuan pemahaman anak-anak, contohnya dengan menggunakan kata-kata yang lebih sederhana dan peraturan yang mudah dipahami. Dengan menggunakan rancangan konseptual produk sebagai acuan, kami melakukan



Gambar 4. Visualisasi Rancangan Akhir Alat Permainan Edukatif. Sumber: Data Penulis, 2024

pengembangan untuk mewujudkan produk *board game* yang mengandung sejumlah konten intervensi. Dalam satu *board game* akan ada keterkaitan dari *storyline* melalui tiga permainan dengan tujuan meningkatkan kemampuan durasi atensi pada anak yang sedang diintervensi. Konsep ini didasarkan pada peningkatan level waktu durasi atensi yang makin tinggi, makin lama pula waktu perhatian yang diperlukan. Pengukuran durasi atensi yang baik dan meningkat ini akan diukur melalui tabel observasi berbentuk token ekonomi.

Fase 4: Implementation

Pada tahap ini terdapat serangkaian proses yang meliputi intervensi. Intervensi dilaksanakan menggunakan model *board game* yang telah dirancang pada 15 dan 16 Mei 2023 di TK Tunas Sawo. Intervensi dilakukan dengan melakukan pembelajaran berbasis permainan *board game* terhadap empat orang siswa sebanyak dua kali (Wiradhany et al., 2019), dengan rentang waktu kurang dari tiga jam dalam satu pertemuan serta dilakukan secara langsung oleh peneliti tanpa guru yang terlibat. Pada hasil observasi diperoleh bahwa terdapat kenaikan durasi atensi pada empat orang siswa tersebut pada sesi kedua.

Mekanisme Pelaksanaan Intervensi

Secara umum, langkah-langkah pelaksanaan intervensi dijabarkan sebagai berikut.

1. Tim pelaksana mengumpulkan siswa di satu meja belajar.
2. Tim pelaksana membagi siswa ke dalam dua kelompok berdasarkan tokoh cerita (kelinci dan kura-kura).
3. Salah satu anggota tim pelaksana berperan sebagai moderator yang memimpin jalannya cerita, sedangkan anggota tim pelaksana lainnya berperan melakukan observasi dan menyiapkan alat permainan.
4. Pada tantangan cerita yang pertama, moderator akan memimpin *game* bernama “*Simon Says*”. Siswa akan mengikuti beberapa perintah moderator dalam waktu yang cepat sehingga membutuhkan konsentrasi yang tinggi.
5. Pada tantangan cerita yang kedua, masing-masing siswa diberi bantal, jarum, dan gambar cocok. *Observer* berperan untuk mencatat jumlah waktu yang diperlukan masing-masing siswa dalam menyelesaikan tantangan tersebut. Setelah itu, *observer* memberikan *token economy* berupa stiker berlian kepada siswa berdasarkan hasil observasi.
6. Pada tantangan cerita yang ketiga, siswa menyelesaikan *puzzle* secara berpasangan. *Observer* berperan untuk mencatat jumlah waktu yang diperlukan oleh masing-masing siswa






dalam menyelesaikan tantangan tersebut. Setelah itu, *observer* memberikan *token economy* berupa berlian kepada siswa berdasarkan hasil observasi.

7. Cerita dan tantangan diulang pada sesi 2 dengan tingkat kesulitan tantangan yang lebih tinggi.
8. Di akhir sesi 2, siswa diminta untuk mengumpulkan lembar *token economy* dan menukarkannya dengan *reward*, seperti alat tulis, jajan, dan aksesoris.

Fase 5: Evaluation

Setelah menyelesaikan dua hari proses intervensi, pada sesi 1 dan 2, kami mendapat umpan balik dari guru wali kelas TK Tunas Sawo. Umpan balik guru sangat penting karena mereka adalah pengamat ahli yang ikut mengawasi proses intervensi ini. Selain itu, kami juga mendapatkan umpan balik dari dua ahli lainnya, yaitu psikolog yang berperan dalam bidang psikologi pendidikan. Umpan balik yang diberikan dapat dikategorikan menjadi masukan untuk area perbaikan konten, proses pemberian intervensi, dan sejumlah desain. Pemberian umpan balik mengenai pemberian intervensi meliputi pembawaan cerita oleh instruktur. Dalam memimpin acara, instruktur sebaiknya lebih memperhatikan intonasi dan cara pembawaan cerita sebaiknya disesuaikan dengan tokoh cerita. Selanjutnya, terdapat umpan balik tentang pemberian instruksi permainan. Moderator dapat memberikan penjelasan dan penegasan di awal kepada anak-anak atau pemain bahwa *board game* dan tugas-tugasnya ini hanya bersifat permainan, bukan kompetisi. Lalu, umpan balik selanjutnya adalah mengenai perjanjian *token economy*. Moderator permainan menjelaskan kepada siswa bahwa perolehan *token economy* hanya akan dikelola oleh moderator dan akan ditunjukkan pada akhir sesi. Moderator dapat menjelaskan lebih detail mengenai bagaimana dan kapan *token economy* dapat diperoleh siswa. Selanjutnya, *feedback* mengenai perbaikan konten dalam *board game* sebelum dan sesudah revisi disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Revisi Perbaikan Konten *Board Game*.

	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Akan Direvisi
Mencocok gambar	 <p><i>Feedback:</i> Garis potong lebih baik diberi di level awal untuk memberi kerangka pengenalan</p>	 <p>Peneliti melakukan revisi dengan menambah pola garis pada level 1</p>	
Menyusun <i>Puzzle</i>	 <p><i>Feedback:</i> Jumlah potongan terlalu banyak dan objek/karakter sangat kompleks</p>	 <p>Peneliti melakukan pengurangan jumlah potongan dan objek karakter</p>	 <p>Peneliti mengubah jumlah potongan dan objek karakter</p>

Sumber: Analisis Data, 2024

Diskusi Reflektif

Pada tahap evaluasi, kami telah melakukan analisis berdasarkan hasil intervensi yang diperoleh dari sesi 1 dan sesi 2. Hasil analisis pada program pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan durasi atensi pada empat siswa yang menjadi penerima manfaat intervensi *Jungle Treasure Hunt Board Game*. Indikator keberhasilan ini dilihat dari perolehan token yang mereka miliki (lihat Tabel 3). Subjek akan mendapatkan satu sampai dua berlian setiap kali berhasil menyelesaikan tugas dalam rentang waktu tertentu. Jika siswa makin fokus dan cepat dalam penyelesaian tugasnya, berlian atau token yang didapatkan akan makin meningkat. Kemudian, token tersebut akan dikumpulkan sepanjang sesi berlangsung dan dapat ditukarkan dengan hadiah pada akhir sesi 2.

Tabel 3. Perolehan Token Ekonomi

No.	Sesi 1			Sesi 2		
	Mencocok gambar	Menyortir manik-manik	Menyusun puzzle	Mencocok gambar	Menyortir manik-manik	Menyusun Puzzle
1	3	2	2	3	3	3
2	2	2	2	3	2	3
3	2	3	2	3	3	3
4	2	3	2	3	3	3

Kesimpulan: Terjadi peningkatan durasi atensi pada setiap anak yang diukur dari peningkatan jumlah berlian/token yang diperoleh anak pada setiap *game* dari intervensi hari pertama dan kedua

Tujuan awal dari program pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan durasi atensi siswa melalui permainan edukatif *Jungle Treasure Hunt Board Game*. Berdasarkan hasil pengabdian pada masyarakat, kami telah melaksanakan intervensi sebanyak dua sesi kepada empat siswa PAUD di TK Tunas Sawo. Selama masa intervensi permainan edukatif *Jungle Treasure Hunt Board Game*, siswa terlibat aktif dan mampu untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Pada sesi ke-2, terlihat bahwa siswa lebih fokus karena telah memahami langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan tantangan meskipun dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Tantangan yang beragam secara jenis dan tingkatan dapat membuat siswa makin tertarik dan fokus. Selain itu, kami tidak mengalami kesulitan untuk membangun koneksi ataupun *bond* dengan siswa sehingga mempermudah proses pemberian intervensi.

Berdasarkan umpan balik dari psikolog bidang pendidikan, psikolog bidang perkembangan, dan guru kelas sebagai pengamat, mayoritas menilai bahwa produk sudah layak dipakai disertai dengan beberapa perbaikan minor. Sebelum dilakukan proses intervensi dan penyempurnaan produk intervensi, kami melakukan empat revisi berdasarkan hasil pelaksanaan program, umpan balik, dan kajian literatur. *Pertama*, pada revisi konten, kami mengubah ukuran kepingan *puzzle* menjadi 9 cm x10 cm per keping pada sesi 1 dan 6 cm x 6 cm per keping pada sesi 2. *Kedua*, kami melakukan penambahan titik-titik pada *game* mencocok gambar di sesi 1 (level yang lebih mudah), kemudian penghilangan titik titik di sesi 2 (level yang lebih sulit). *Ketiga*, pada pemberian intervensi, kami menggunakan metode *storytelling* yang lebih profesional agar dapat meningkatkan atensi peserta. Sebelumnya,

banyak ilmuwan telah berpendapat bahwa *storyteller* harus memperhatikan kecepatan membaca, intonasi, kontak mata, pelafalan kata, serta memanfaatkan visual dan menciptakan ikatan emosional dengan anak (Vaahtoranta et al., 2019; Brockhington et al., 2021; Warmansyah dan Nirwana, 2023).

Berdasarkan umpan balik dari para ahli, kami juga akan memperbaiki penyampaian instruksi *token economy* dengan lebih jelas agar peserta memiliki pemahaman yang tepat terkait dengan indikasi pemberian token. Kami menjabarkan target perilaku dan menanyakan kembali pemahaman peserta dengan berbagai contoh. Selain itu, kami juga menambahkan suara bel sebagai indikasi pemberian token. Peserta harus memahami peraturan dalam mendapatkan token dan kuantitas token yang didapatkan melalui perilaku yang diharapkan (Rahmadhony, 2019). Penelitian sebelumnya juga memberikan penjelasan dan demonstrasi dari perilaku-perilaku yang diharapkan, mengasosiasikan token dengan simbol atau kata tertentu, kemudian menuliskan peraturan *token economy* di samping hadiah yang dapat ditukarkan (Whitney, Cooper, dan Lingo, 2018).

Kesimpulan

Para siswa yang menjadi penerima manfaat telah berhasil meningkatkan durasi atensi melalui permainan edukatif *Jungle Treasure Hunt Board Game* dengan mengombinasikan *storytelling*, *games*, serta teknik *token economy*. Keberhasilan ini ditunjukkan oleh peningkatan *token economy* dari sesi 1 ke sesi 2. Makin tinggi *token economy* yang diperoleh, makin cepat dan fokus siswa dapat menyelesaikan tantangan tersebut. Melalui *Jungle Treasure Hunt Board Game*, kami mampu menanamkan nilai kreativitas, keterampilan sosial, kerja sama, dan kesabaran pada siswa. Oleh karena itu, permainan edukatif ini valid dan layak untuk dijadikan sebagai metode intervensi dalam meningkatkan atensi anak PAUD. Inovasi dalam melakukan *storytelling* dengan memanfaatkan poin-poin penting dalam *storytelling* seperti membuat cerita yang penuh dengan kejutan dan teka-teki, melontarkan pertanyaan secara aktif, dan menghadirkan pion yang dapat menstimulasi kemampuan motorik halus dan *short term-memory* anak (Kim, 1996; Alduais dan Almuksaizeem, 2015; Solichah dan Suminar, 2018). Sebagai bentuk pengabdian, kami juga menyerahkan produk *board game* ini kepada pihak TK Tunas Sawo agar menciptakan keberlanjutan manfaat.

Pernyataan Bebas Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan bahwa naskah ini terbebas dari segala bentuk konflik kepentingan dan diproses sesuai ketentuan dan kebijakan jurnal yang berlaku untuk menghindari penyimpangan etika publikasi dalam berbagai bentuknya.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak TK Tunas Sawo yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan intervensi. Serta kepada Jesslyn Natania dan para ahli psikologi pendidikan dan perkembangan di Fakultas Psikologi Universitas Ciputra Surabaya yang telah memberikan umpan balik untuk perbaikan alat intervensi.

Referensi

- Alduais, A. M., & Almukhaizeem, Y. S. (2015). Examining effect of attention on short-term memory recall of Arabic abstract and concrete words using free, cued, and serial recall paradigms. *Educational Research International*, 4(5), 76-109. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/306216721_Examining_Effect_of_Attention_on_Shortterm_Memory_Recall_of_Arabic_Abstract_and_Concrete_Words_Using_Free_Cued_and_Serial_Recall_Paradigms
- Alim, A. (2009). Mengatasi sulit konsentrasi pada anak usia dini. *Medikora*, 5(1), 55-70. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/medikora/article/viewFile/4691/4>
- Alqahtani, R. M. (2020). The effects of a token economy system to improve social, academic, and behavior skills with children in KSA. *International Journal of Learning and Development*, 10(3), 11. DOI: 10.5296/ijld.v10i3.17385
- Brockhington, G., Gomes Moreira, A. P., Buso, M. S., Gomes da Silva, S., Altszyler, E., Fischer, R., & Moll, J. (2021). Storytelling increases oxytocin and positive emotions and decreases cortisol and pain in hospitalized children. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 118(22), 1-7. <https://doi.org/10.1073/pnas.2018409118>
- Bunga, B.N., Rihitugu, P.A., Yulianto, J.E., & Kiling, I.Y. (2024). Collaborations amid the pandemic: East Nusa Tenggara preschool teachers' experiences in developing distance learning during COVID-19. *Journal of Educational and Developmental Psychologist*, 41(1), 29-38. <https://doi.org/10.1080/20590776.2023.2288850>
- Chalidaziah, W. (2018). Kondisi konsentrasi belajar anak usia dini taman kanak-kanak X. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 24-28. DOI: 10.32505/ataluna.v1i1.771
- Husniyah. (2019). Efektifitas media kotak kartu misteri dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini 3 - 4 tahun di pendidikan anak usia dini nuun kebon jeruk (Penelitian Tindakan Kelas di Paud Nuun Kelapa Dua Kebon Jeruk Jakarta Barat). Undergraduate Thesis, Institut PTIQ Jakarta. Retrieved from <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/280/>
- Hormansyah, R. D., & Karmiyati, D. (2020). Play therapy untuk meningkatkan atensi pada anak adhd (attention deficit hyperactivity disorder). *Procedia: Studi Kasus Dan Intervensi Psikologi*, 8(2), 82-91. DOI: 10.22219/procedia.v8i2.13425
- Jenorge, R. S. (2022). Increasing attention span by developing fine motor skills of a child with special needs. *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS)*, 6(3), 478-506. RePEc:bcp:journl:v:6:y:2022:i:3:p:478-506
- Kartikasari, A., Fadilah, D. A., Nisa, P. A., Nurhasanah, S., & Rachmawati, K. (2021). Pentingnya pendidikan anak usia dini ke tahap sekolah dasar di masa pandemi covid-19 di Desa Telarsari. *PROCEEDINGS UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG*, 1(26). Retrieved from <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/449>
- Kim, S. Y. (1996). The effects of storytelling and pretend play on cognitive processes, short-term and long-term narrative recall. processes, short-term and long-term narrative recall [Doctoral dissertation, University of Massachusetts Amherst]. ScholarWorks@UMass Amherst. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/286363302.pdf>
- Manurung, M. P., & Simatupang, D. (2019). Meningkatkan konsentrasi anak usia 5-6

- tahun melalui penggunaan metode bercerita di TK ST Theresia Binjai. *Jurnal Usia Dini*, 5(1), 58-75. Retrieved from <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/16189>
- Pelupessy, D., Madyaningrum, M. E., & Yulianto, J. E. (2020). Bias kelas dalam diskursus pemerintah soal COVID-19. *The Conversation Indonesia*, 21 September 2020.
- Rahmadhony, S. (2019). The Effectiveness of Token Economy to Reduce Truant Behavior. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 2(1), 24-30. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v2i1.2038>
- Sari, E. N. M., & Suryaningrum, C. (2023). Behavior play therapy untuk meningkatkan atensi pada anak attention deficit hyperactivity disorder. *PROCEDIA : Studi Kasus dan Intervensi Psikologi*, 11(1), 32-36. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/369649033_Behavior_play_therapy_untuk_meningkatkan_atensi_pada_anak_Attention_Deficit_Hyperactivity_Disorder_ADHD
- Sihotang, R. A., Cendana, W., & Kristidhika, D. C. (2020). The use of video in improving students' attention in the learning process of kindergarten students. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 496-502. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/346425836_The_Use_of_Video_in_Improving_Students'_Attention_in_Learning_Process_of_Kindergarten_Students
- Solichah, N., & Suminar, D. R. (2018). The effect of storytelling on the theory of mind in preschoolers. *Proceedings of the 3rd International Conference on Psychology in Health, Educational, Social, and Organizational Settings*. DOI: 10.5220/0008587802480252
- Vaahoranta, E., Lenhart, J., Suggate, S., & Lenhard, W. (2019). Interactive elaborative storytelling: Engaging children as storytellers to foster vocabulary. *Frontiers in psychology*, 10, 1534. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01534>
- Warmansyah, J., & Nirwana, E. S. (2023). The Effect of Storytelling Methods and Self-Confidence Children's Expressive Language Skills. *Tadib*, 26(1), 29-42. Retrieved from <https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/article/view/5927/3310>
- Widyahening, C. E. (2018). Penggunaan teknik pembelajaran Ishbone diagram dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(1), 11-19. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i1.59>
- Yunitasari, S. E., Purwaningsih, S. J., Wahyuningsih, S. E., & Zaifan, S. (2023). Melatih konsentrasi melalui permainan sensorimotor pada anak kelompok B (Studi kasus TK Negeri 01 Pulogadung Jakarta Timur). *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 33-40. DOI: 10.36418/japendi.v4i1.1528
- Yulianto, J. E. (2018). Anak-anak, identitas nasional, dan pendidikan multikultural. Dalam T. Susana, B.K.I Graitto, J.M.J. Ratna, J. Abraham, J.S.A. Utama, & A. Supratiknya. *Psikologi dan Pendidikan dalam Konteks Kebangsaan: Seri Sumbangan Pemikiran Psikologi untuk Bangsa* (page 315-330). Jakarta: Himpunan Psikologi Indonesia.
- Yulilla, D., & Cahyono, R. (2022). Play therapy "beat the clock" (mengalahkan waktu)" untuk meningkatkan atensi pada anak dengan masalah inattention. *PSIKOSTUDIA: Jurnal Psikologi*, 11(3), 368-381. DOI: <http://dx.doi.org/10.30872/psikostudia.v11i3.7714>
- Whitney, T., Cooper, J. T., & Lingo, A. S. (2018). Using a token economy combined with a mystery motivator for a student with autism exhibiting challenging behavior. *Kentucky Teacher Education Journal: The Journal of the Teacher Education Division of the Kentucky Council for Exceptional Children*, 5(2), 1-23. Retrieved from <https://>

digitalcommons.murraystate.edu/ktej/vol5/iss2/1
Wiradhany, W., Adiasto, K., Kiling, I., & Yulianto, J.E. (2019). Pemahaman peneliti dan mahasiswa psikologi mengenai besaran sampel. *Jurnal Psikologi UGM*, 46(2), 163-180. <https://doi.org/10.22146/jpsi.24260>