

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian *Mix Methode* dengan desain *Sequential Explanatory*. Desain ini dilakukan dengan mengumpulkan data kuantitatif dilanjutkan data kualitatif. Subjek penelitian anak usia (5-6 tahun) di TK Ibnu Sina. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis IT melalui *board game* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar. Masalah penelitian ini : (1) Bagaimana proses penggunaan media pembelajaran *board game* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun? (2) Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *board game* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun? (3) Kendala apa yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam meningkatkan konsentrasi belajar menggunakan media *board game* digital?. Hasil penelitian : (1) Deskripsi pengaruh penggunaan media pembelajaran *board game* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun yaitu P1 hasil akhir 70%, P2 hasil akhir 60%, P3 hasil akhir 80% dan P4 hasil akhir 80%. (2) Deskripsi efektivitas penggunaan media pembelajaran *board game* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun memiliki tingkat efektivitas 14,9 termasuk kategori efektif. (3) Kendala apa yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran *board game* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun, terbagi dua yaitu Faktor Internal dan Faktor Eksternal.

Kata kunci : *Board Game* Digital, Konsentrasi Belajar, Anak Usia Dini