

MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA KELAS III SD MELALUI PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKATIF

Aulia Izzatun Nisa¹, Nailia Jami'atul Muna², Syailin Nichla choirin Attalina³

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara,
Jawa Tengah, Indonesia

Correspondence Email: 231330001414@unisnu.ac.id¹, 231330001439@unisnu.ac.id²,
Syailin@unisnu.ac.id³

Abstrak

Kurangnya fokus saat belajar siswa kelas III sekolah dasar menjadi salah satu hal yang mengganggu pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi itu ditunjukkan dengan siswa yang sering teralihkan perhatiannya, kurang mampu berkonsentrasi selama belajar, serta kurang aktif dalam kegiatan belajar di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan fokus belajar siswa dengan cara menggunakan media pembelajaran yang berbentuk permainan edukatif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dijalankan dalam dua siklus, yaitu tahap perencanaan, penerapan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi, dokumen, dan penilaian terhadap tingkat konsentrasi belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran berupa permainan edukatif dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan fokus, partisipasi aktif, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran di setiap siklusnya. Sehingga, media pembelajaran berupa permainan edukatif bisa menjadi pilihan yang baik untuk membuat proses belajar lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan fokus siswa sekolah dasar dalam belajar.

Kata Kunci: fokus belajar, permainan pendidikan, alat pembelajaran, Penelitian Tindakan Kelas, sekolah dasar.

Abstract

Low student concentration in third grade elementary school is one of the factors that affects the achievement of learning goals. The situation is shown by students who are easily distracted, not focused during lessons, and not actively participating in classroom activities. This study aims to improve students' concentration during learning by using educational game-based learning materials. The study used the Classroom Action Research (PTK) method, carried out in two cycles, including the planning stage, action implementation, observation, and reflection. Data was collected using observation sheets, documentation, and assessments of students' concentration levels. The study shows that using educational game-based learning media can improve students' concentration, as seen by increased focus, active participation, and student involvement throughout the learning process in each cycle. So, educational game-based learning materials can be a good alternative to create more interesting, interactive learning experiences that help improve students' concentration in

elementary school.

Keywords: study concentration, educational games, learning media, Classroom Action Research, elementary school.

PENDAHULUAN

Kemajuan manusia dan bangsa ditentukan oleh pentingnya pendidikan. Pendidikan membantu manusia menjadi lebih produktif. Aini (dalam Aisyah, 2023) menyatakan bahwa generasi penerus yang bermoral, sejahtera, dan cerdas dibentuk melalui pendidikan. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan merupakan upaya terencana dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan potensi siswa. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kemampuan siswa di berbagai bidang studi. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam membina dan membimbing siswa dalam proses belajar yang menyenangkan dan kreatif agar tujuan pendidikan nasional tercapai.

Keberhasilan belajar bergantung pada konsentrasi siswa. Isanawati (2019) menyatakan bahwa konsentrasi berkorelasi dengan hasil belajar. Konsentrasi yang kuat membantu ilmu lebih mudah dipahami dan diterima, sedangkan lemahnya konsentrasi mudah dilupakan. Konsentrasi dipengaruhi oleh faktor internal (fisik dan psikis) dan eksternal (lingkungan belajar). Amalia menambahkan bahwa kebisingan dan kelas yang tidak kondusif menurunkan konsentrasi. Theresia (2022) menjelaskan bahwa siswa yang tidak nyaman atau mudah terdistraksi cenderung tidak fokus dalam belajar. Oleh karena itu, kemampuan berkonsentrasi sangat penting bagi kelancaran proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media Pembelajaran merupakan bagian menyatu dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran menentukan terhadap kegiatan pembelajaran dan merupakan unsur yang sangat penting dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi pada siswa kelas III SDN 3 Bawu ditemukan masalah dimana kurangnya konsentrasi belajar pada siswa. Siswa tersebut masih belum bisa fokus saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang hanya monoton dan kurang interaktif menjadikan siswa kurang berminat saat pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini,

diperlukan solusi yang efektif salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukatif bagi siswa agar siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Game edukatif juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang bersifat langsung belajar melalui melakukan. Pembelajaran berbasis game, yang menggabungkan hiburan dengan pembelajaran, memiliki potensi untuk meningkatkan fokus, partisipasi, dan hasil belajar siswa, menurut Rahmawati et al. (2021). Hal ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pembelajaran interaktif, inovatif, dan berbasis teknologi. Namun, penggunaan game dalam pembelajaran harus direncanakan dengan benar dan memenuhi tujuan pembelajaran. Game yang tidak memiliki unsur pembelajaran justru dapat mengganggu konsentrasi siswa. Oleh karena itu, media game edukatif harus terarah dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar agar dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar yang rendah siswa di kelas III sekolah dasar memerlukan perhatian serius. Media pembelajaran berbasis game, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa, adalah salah satu solusi yang dapat digunakan. Akibatnya, penelitian dengan judul "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas III SD Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukatif" menarik minat peneliti.

TINJAUAN PUSTAKA

a. Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan siswa memusatkan perhatian dan pikiran pada proses pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan guru dapat diterima dan dipahami secara optimal (Isanawati, 2019). Winata (2021) menjelaskan bahwa konsentrasi belajar berkaitan erat dengan motivasi siswa, di mana siswa yang termotivasi cenderung lebih mudah memusatkan perhatiannya selama proses pembelajaran berlangsung. Konsentrasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kondisi fisik, psikis, dan minat siswa, serta faktor eksternal, seperti suasana kelas, metode mengajar guru, dan media pembelajaran yang digunakan (Muhtar et al., 2019). Riinawati (2021) menambahkan bahwa rendahnya konsentrasi belajar berdampak langsung pada prestasi belajar siswa, sehingga upaya peningkatan konsentrasi menjadi hal yang penting dilakukan guru. Salah satu upaya yang

terbukti efektif meningkatkan konsentrasi belajar siswa adalah dengan menghadirkan variasi kegiatan yang menyenangkan dan interaktif di dalam kelas, seperti kegiatan ice breaking maupun permainan edukatif (Marzatifa dkk., 2021).

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran yang tepat dapat mengubah suasana belajar yang semula monoton menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa (Kurniyawati & Nugraheni, 2021). Pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi ajar, serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai agar media benar-benar berfungsi optimal dalam mendukung proses belajar mengajar.

c. Game Edukatif sebagai Media pembelajaran

Game edukatif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang mengemas materi ajar ke dalam bentuk permainan sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Amikratunnisyah dan Qahfi (2024) menyatakan bahwa penggunaan game edukatif mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran karena siswa terlibat secara aktif dan tidak merasa terbebani. Salah satu platform game edukatif berbasis digital yang banyak digunakan di sekolah dasar adalah Wordwall. Ariyanto dkk. (2023) serta Lubis dan Nuriadin (2022) membuktikan bahwa penggunaan gamifikasi Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain berbasis digital, game edukatif juga dapat dirancang dalam bentuk permainan simulasi yang melibatkan aktivitas fisik siswa secara langsung. Lumbantobing dkk. (2022) menemukan bahwa media permainan yang melibatkan interaksi fisik antarsiswa mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan temuan Al Mawaddah dkk. (2021) dan Ferdianti dan Anwar (2023) yang menunjukkan bahwa media berbasis permainan edukatif, baik digital maupun konvensional, memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar.

d. Penelitian yang relevan

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan media berbasis permainan dalam upaya meningkatkan konsentrasi maupun hasil belajar siswa. Penelitian-penelitian tersebut secara umum menunjukkan hasil yang konsisten, yaitu media pembelajaran berbasis

game edukatif efektif meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Namun, sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar atau motivasi belajar secara umum, sedangkan penelitian yang secara khusus mengkaji peningkatan konsentrasi belajar siswa kelas III SD melalui kombinasi media digital (Wordwall) dan permainan simulasi konvensional (Permainan warung buah kesukaan) masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan maksud memperbaiki konsentrasi belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran berbasis game edukatif guna meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Model PTK yang digunakan mengacu pada tahapan menurut Kemmis dan McTaggart (Assinghily, 2021), yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian siswa kelas III SD Negeri 3 Bawu tahun ajaran 2026 yang berjumlah 16 siswa, terdiri dari siswa laki-laki dan siswa perempuan. Lokasi penelitian bertempat di SD Negeri 3 Bawu, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah, pada bulan Mei tahun 2026.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, dokumentasi, dan penilaian hasil kerja. Observasi untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran dan interaksi antarsiswa. Dokumentasi digunakan untuk merekam hasil produk dan proses kegiatan, sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui instrumen rubrik penilaian setiap siswa. Sumber data penelitian ini terdiri atas data hasil observasi, penilaian keterampilan siswa, serta catatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung. Jenis data yang dikumpulkan meliputi data kualitatif, berupa deskripsi aktivitas siswa, dan data kuantitatif berupa skor penilaian kemampuan konsentrasi yang diperoleh dari hasil observasi dan rubrik.

Analisis data menggunakan cara deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan guna menghitung skor rata-rata (mean), median, dan modus keterampilan konsentrasi belajar siswa pada setiap siklus, yang kemudian dibandingkan untuk melihat peningkatannya. Sedangkan analisis kualitatif dilakukan guna menjelaskan perubahan perilaku siswa dalam hal komunikasi, konsentrasi, dan tanggung jawab selama pembelajaran berbasis game edukatif. Hasil analisis digunakan sebagai dasar

untuk melakukan refleksi dan perencanaan tindakan pada siklus selanjutnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Tahap pra siklus merupakan tahap awal dalam penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui kondisi awal konsentrasi belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran berbasis edukatif. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran dikelas III SD 3 Bawu untuk mengetahui tingkat konsentrasi belajar siswa serta kendala yang terjadi selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang kurang berkonsentrasi saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Beberapa siswa sering bicara sendiri dengan teman, bermain sendiri, dan kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga mengganggu konsentrasi siswa lainnya. Selain itu, siswa juga mudah kehilangan fokus saat mengerjakan tugas dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran berbasis edukatif yang diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan dan efektif.

Secara umum, siswa memiliki semangat belajar yang cukup baik, tetapi banyak yang masih sulit memusatkan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa sering berbicara dengan teman, bermain sendiri, dan mudah teralihkan sehingga kurang fokus pada penjelasan guru maupun saat mengerjakan tugas. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran belum berjalan secara maksimal.

Berdasarkan hasil pengamatan pada tahap pra siklus, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif dipilih sebagai upaya untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Media ini diharapkan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan perhatian siswa, serta membantu mereka lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Siklus I – Pertemuan 1 (Selasa, 26 Mei 2026)

Pada siklus 1 pertemuan 1, media pembelajaran interaktif wordwall mulai diterapkan pada mata pelajaran matematika materi penyajian data dikelas III SD 3 Bawu. Tujuan

penggunaan media ini adalah untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa melalui permainan yang edukatif dan menarik. Kegiatan belajar dimulai dengan penyampaian materi dasar mengenai penyajian data dan pengenalan media Wordwall. Peneliti memberikan penjelasan yang jelas mengenai tujuan pembelajaran serta cara menjawab kuis atau permainan melalui Wordwall.

Pada tahap perencanaan (plan), peneliti menyiapkan berbagai kebutuhan belajar seperti, modul ajar, perangkat (laptop dan Smart Tv), Tautan permainan Wordwall yang sudah dibuat, serta lembar observasi untuk memantau tingkat konsentrasi siswa dikelas. Pada tahap pelaksanaan (action), Siswa menunjukkan rasa antusiasme yang cukup tinggi, tampilan visual Wordwall yang menarik membuat siswa lebih termotivasi. Perhatian mereka mulai terpusat pada layar dan mereka terlihat aktif berpartisipasi menjawab kuis.

Selama tahap observasi (observe), peneliti mencatat tingkat konsentrasi siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa konsentrasi belajar siswa mulai terbangun. Sebagian siswa sudah fokus memperhatikan pembelajaran, namun hal ini belum merata ke seluruh kelas, masih ada beberapa siswa yang mudah teralihkan perhatiannya atau sekedar asyik main sendiri.

Pada tahap evaluasi (reflection), penerapan wordwall secara umum terbukti mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan media. Siswa juga merasa senang karena belajar terasa seperti bermain. Meski demikian, perbaikan tetap diperlukan untuk siklus selanjutnya agar semua siswa bisa benar-benar fokus pada pemahaman materi penyajian data, bukan hanya fokus pada permainannya saja tetapi diajak merumuskan pertanyaan sederhana tentang isi cerita sebagai bagian dari tahap Guided Inquiry. Selanjutnya, siswa membaca teks pada aplikasi secara bergiliran dengan teknik Reading Aloud, sementara guru membimbing dan mengoreksi kesalahan pengucapan maupun intonasi secara langsung. Sebagian besar siswa terlihat antusias dengan tampilan cerita bergambar pada aplikasi, meskipun sebagian masih memerlukan pendampingan khusus dalam mengoperasikan perangkat.

Pada tahap observasi, peneliti mencatat bahwa kelancaran membaca siswa mulai membaik dibandingkan kondisi pra-siklus, meskipun ketepatan pengucapan dan intonasi sebagian siswa masih perlu dilatih. Pada tahap refleksi, ditemukan bahwa waktu pendampingan teknis penggunaan aplikasi masih cukup banyak menyita waktu pembelajaran, sehingga perlu dioptimalkan pada pertemuan berikutnya.

Siklus I – Pertemuan 2 (Selasa, 26 Mei 2026)

Pada pertemuan 2, penggunaan media pembelajaran berbasis edukatif menunjukkan perkembangan yang lebih signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Pada siklus ini, pembelajaran matematika materi penyajian data diranvang lebih interaktif menggunakan “permainan warung buah kesukaan” untuk terus memacu konsentrasi belajar siswa kelas III SD 3 Bawu.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pengarahan mengenai cara kerja permainan. Siswa diajak melakukan simulasi layaknya di sebuah warung, dimana mereka secara bergiliran memilih buah kesukaan masing-masing. Setelah data pilihan buah terkumpul, siswa ditugaskan untuk menghitung dan menyajikan data tersebut ke dalam bentuk tabel dan diagram sederhana.

Pada tahap perencanaan (Plan), persiapan dilakukan secara matang dengan menyusun modul ajar, lembar kerja siswa, serta menyiapkan properti permainan seperti gambar buah-buahan dan papan pencatat data. Selain itu, instrumen observasi kembali disiapkan untuk memantau tingkat fokus dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap pelaksanaan tindakan (action), siswa menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi. Mereka terlibat aktif dan terlihat jauh lebih fokus saat mengumpulkan data buah kesukaan teman-temannya. Perhatian siswa terhadap materi pelajaran bertahan lebih lama dibandingkan dengan siklus 1, karena mereka belajar melalui aktivitas fisik dan pengalaman langsung yang menyenangkan.

Selama tahap observasi (observe), hasil pengamatan menunjukkan peningkatan konsentrasi belajar yang nyata. Sebagian besar siswa sudah mampu memusatkan perhatian pada langkah-langkah perhitungan dan penyajian data dari awal hingga permainan selesai. Meskipun demikian, masih ditemukan 2 siswa yang perhatiannya sedikit teralihkan ketika sedang menunggu giliran bermain

Pada tahap evaluasi (reflection), siswa secara umum berhasil menyajikan data buah kesukaan dengan baik dan benar. Keterlibatan langsung dalam permainan terbukti efektif meningkatkan rentang konsentrasi belajar siswa. Sebagai catatan evaluasi ke depan, perlu dirancang aktivitas belajar atau penugasan kecil bagi siswa yang sedang menunggu giliran agar fokus seluruh kelas tetap terjaga secara merata disetiap jam pelajaran.

Siklus I – Pertemuan 1 (Kamis, 21 Mei 2026)

Setelah diterapkannya media pembelajaran menggunakan game edukatif pada siklus 1 Pertemuan 1, diperoleh hasil berikut ini:

Nilai	Frekuensi
72	3
75	4
78	2
81	5
83	2
Jumlah	16
Nilai Minimal	72
Nilai Maksimal	83
Mean	78
Median	78
Modus	81

Berdasarkan hasil pengukuran kemampuan siswa kelas III SD Negeri 3 Bawu pada tahap siklus 1, diperoleh data dari 16 siswa dengan rentang nilai antara 72 hingga 83. Nilai terendah (minimal) yang didapat siswa adalah 72, sementara nilai paling tinggi (maksimal) mencapai 83. Nilai rata-rata (mean) dari seluruh siswa adalah 78, yang mengindikasikan bahwa secara umum kemampuan siswa berada pada kategori baik. Nilai median sebesar 78 menunjukkan bahwa setengah dari jumlah siswa memperoleh nilai di bawah atau sama dengan 78, dan setengah lainnya di atas nilai tersebut. Nilai modus sebesar 81 menjadi nilai yang paling sering diperoleh siswa, yaitu oleh 5 orang.

Distribusi nilai yang lebih terkonsentrasi pada kategori sedang ke tinggi, seperti nilai 72, 75, dan 78, mencerminkan adanya peningkatan kualitas interaksi, pembagian tugas, dan keterlibatan siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis game edukatif. Namun, masih ditemukan beberapa siswa dengan keterampilan yang belum optimal, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai yang masih berada di bawah rata-rata. Oleh karena itu, meskipun hasil pada Siklus I menunjukkan arah perubahan yang positif, perlu dilakukan tindakan lanjutan pada Siklus II untuk memperkuat aspek-aspek kolaboratif yang belum merata di seluruh siswa.

Siklus I – Pertemuan 2 (Kamis, 21 Mei 2026)

Setelah diterapkannya media pembelajaran menggunakan game edukatif pada siklus 2 diperoleh hasil berikut ini:

Nilai	Frekuensi
83	3
85	3
89	1
92	4
94	2
96	3
Jumlah	16
Nilai Minimal	83
Nilai Maksimal	96
Mean	90
Median	92
Modus	92

Hasil pengukuran kemampuan konsentrasi siswa kelas III SD Negeri 3 Bawu pada pertemuan 2 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Dari total 16 siswa, nilai berada dalam rentang 83 hingga 96, dengan nilai minimum sebesar 83 dan nilai maksimum mencapai 96, yang merupakan capaian tertinggi selama proses penelitian berlangsung. Nilai rata-rata (mean) sebesar 90 menandakan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai kategori baik hingga sangat baik dalam konsentrasi.

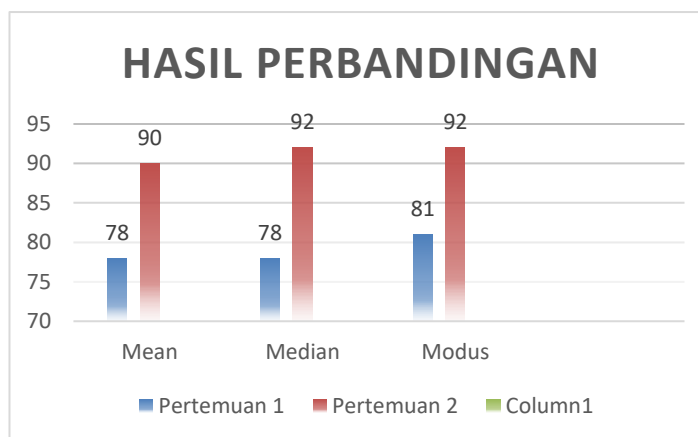
Nilai median sebesar 92 menunjukkan bahwa setengah dari jumlah siswa memperoleh nilai di bawah atau sama dengan 92, dan sisanya memperoleh nilai di atasnya. Sementara itu, modus sebesar 92 menunjukkan bahwa nilai tersebut merupakan skor yang paling banyak diperoleh siswa, yaitu sebanyak 4 orang. Peningkatan ini mencerminkan adanya perbaikan yang konsisten dalam kemampuan kolaborasi siswa, baik dari aspek komunikasi, pembagian tugas, saling membantu, maupun tanggung jawab kelompok. Jumlah siswa yang memperoleh nilai tinggi (di atas 80) semakin meningkat, serta tidak ada lagi siswa yang memperoleh nilai di bawah 80.

Hasil ini menunjukkan bahwa media game edukatif yang diterapkan pada pertemuan 2

berhasil menciptakan suasana belajar siswa yang lebih adil, konsentrasi, dan partisipatif. Meski demikian, tetap diperlukan pembinaan lanjutan agar konsentrasi siswa dapat menjadi budaya belajar yang berkelanjutan dalam kegiatan sehari-hari di kelas.

Perbandingan Hasil Konsentrasi Belajar Siswa

Berdasarkan data siklus I pada Pertemuan 1 dan 2 diperoleh hasil perbandingan berikut ini:



Berdasarkan perbandingan data hasil konsentrasi siswa terlihat bahwa hasil belajar siswa meningkat dari Pertemuan 1 ke Pertemuan 2. Nilai rata-ratanya naik dari 78 menjadi 90, artinya ada kenaikan sebesar 12 poin. Ini menunjukkan bahwa secara umum kemampuan siswa setelah diberi perlakuan meningkat cukup besar. Nilai tengah (median) naik dari 78 pada pertemuan pertama menjadi 92 pada pertemuan kedua.

Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa kebanyakan siswa mendapatkan hasil belajar yang lebih baik setelah mengikuti proses belajar. Meningkat yang paling sering muncul (modus) menjadi 81 menjadi 92, yang menunjukkan bahwa memperoleh nilai tinggi pada Pertemuan 2. Secara umum, naiknya mean, median, dan menunjukkan bahwa penggunaan media atau metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa secara merata. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Peningkatan Konsentrasi Belajar melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Edukatif

Temuan pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas III SD Negeri 3 Bawu belum mampu memusatkan perhatian secara optimal selama pembelajaran

berlangsung. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Muhtar dkk. (2019) yang menyatakan bahwa suasana kelas yang monoton dan kurang variatif merupakan salah satu faktor eksternal yang menurunkan konsentrasi belajar siswa. Rendahnya konsentrasi pada tahap pra siklus juga memperkuat pandangan Winata (2021) bahwa motivasi belajar yang rendah berbanding lurus dengan rendahnya pemusatan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan guru.

Penerapan media Wordwall pada Siklus I pertemuan 1 menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi belajar siswa, ditandai dengan bertambahnya antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam menjawab kuis. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Ariyanto dkk. (2023) dan Lubis dan Nuriadin (2022) yang menyatakan bahwa gamifikasi berbasis Wordwall efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Meski demikian, peningkatan konsentrasi pada Siklus I belum merata pada seluruh siswa. Sebagian siswa masih cenderung memusatkan perhatian pada aspek permainan semata, bukan pada substansi materi penyajian data yang dipelajari. Kondisi ini memperlihatkan bahwa media berbasis layar (screen-based) memiliki keterbatasan dalam mempertahankan fokus siswa dalam jangka waktu yang lebih panjang apabila tidak diimbangi dengan penguatan pemahaman konsep secara langsung.

Perbaikan yang dilakukan pada pertemuan 2 melalui permainan simulasi warung buah kesukaan terbukti mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa secara lebih signifikan dan merata dibandingkan Siklus I. Siswa terlibat secara aktif dalam aktivitas fisik dan pengalaman belajar secara langsung (hands-on learning), sehingga perhatian mereka terhadap materi penyajian data bertahan lebih lama. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Lumbantobing dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa media permainan yang melibatkan interaksi fisik secara langsung mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar secara lebih optimal dibandingkan media yang bersifat pasif. Hal ini juga memperkuat temuan Putra dkk. (2023) yang menyatakan adanya hubungan antara aktivitas fisik dengan tingkat konsentrasi belajar siswa, di mana keterlibatan gerak tubuh dapat membantu menjaga fokus dan kesiapan kognitif siswa dalam menerima pembelajaran.

Secara keseluruhan, peningkatan konsentrasi belajar siswa dari tahap pra siklus, Siklus I pertemuan 1 dan 2, memperlihatkan pola perbaikan yang konsisten sejalan dengan penerapan media pembelajaran berbasis game edukatif yang semakin variatif dan interaktif. Kondisi ini menguatkan pandangan Amikratunnisyah dan Qahfi (2024) serta Ferdianti dan Anwar (2023) bahwa game edukatif, baik berbasis digital maupun konvensional, mampu

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Namun demikian, masih ditemukan sebagian kecil siswa yang perhatiannya teralihkan ketika menunggu giliran bermain pada Siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa pengelolaan waktu tunggu dalam kegiatan permainan kelompok perlu mendapat perhatian khusus, misalnya dengan menyediakan penugasan pendamping bagi siswa yang belum mendapatkan giliran, agar konsentrasi belajar dapat terjaga secara merata di seluruh kelas sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas III SD Negeri 3 Bawu secara bertahap dan berkelanjutan. Pada tahap pra siklus, konsentrasi belajar siswa masih tergolong rendah, ditandai dengan siswa yang mudah teralihkan perhatiannya, kurang antusias, serta kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Setelah diterapkannya media Wordwall pada Siklus 1 pertemuan 1, konsentrasi belajar siswa mulai menunjukkan peningkatan, meskipun belum merata pada seluruh siswa karena sebagian masih cenderung terfokus pada aspek permainan dibandingkan substansi materi. Perbaikan tindakan yang dilakukan pada pertemuan 2 melalui permainan simulasi warung buah kesukaan berhasil meningkatkan konsentrasi belajar siswa secara lebih signifikan dan merata, karena siswa dilibatkan secara langsung dalam aktivitas fisik dan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game edukatif, baik yang bersifat digital maupun permainan simulasi langsung, dapat menjadi alternatif yang tepat bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar.

SARAN

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan agar guru dapat terus mengembangkan variasi media pembelajaran berbasis game edukatif yang mengombinasikan unsur digital dan aktivitas fisik secara langsung, sehingga konsentrasi belajar siswa dapat terjaga secara berkelanjutan. Guru juga perlu merancang penugasan atau kegiatan pendamping bagi siswa yang sedang menunggu giliran dalam permainan kelompok, agar seluruh siswa tetap fokus dan terlibat aktif sepanjang proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk

mengembangkan penelitian ini dengan menambah jumlah siklus, memperluas subjek penelitian pada jenjang kelas maupun mata pelajaran yang berbeda, serta menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan kelompok kontrol agar efektivitas media pembelajaran berbasis game edukatif terhadap konsentrasi belajar siswa dapat diukur secara lebih mendalam dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Amikratunnisyah, A., & Qahfi, B. A. (2024). Persepsi Guru terhadap Penggunaan Game Edukasi dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa di Sekolah Dasar. *FONDASI: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 14–20. <https://doi.org/10.71094/fondasi.v1i1.13>
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., & Diva, S. A. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *MATHEMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–10.
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Penerbit K-Media.
- Ferdianti, S., & Anwar, A. S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Educandy Berbasis Games Edukasi pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V SDN Cipicung. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Isanawati. (2019). *Cara Kreatif dalam Proses Belajar*. Jakad Media Publishing.
- Kurniyawati, S. U., & Nugraheni, A. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gawai pada Pembelajaran PPKn Kelas 3 SD/MI di Masa Pandemi Covid-19. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 5(2), 159–171.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar di Wilayah Perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- Marzatifa, L., dkk. (2021). Ice Breaking: Implementasi, Manfaat dan Kendalanya untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 6(2), 162–171.
- Muhtar, M., Kamal, H., & Assaad, A. S. (2019). Upaya Guru Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Konsepsi*, 8(1), 10–18.
- Nurfadilah, M., Gianistika, C., & Ajeng Arini, D. (2025). Pengaruh Konsentrasi terhadap

- Hasil Belajar Menulis pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Taman Siswa. *Jurnal Primary Edu*, 3(1), 28–35.
- Putra, R. S. N., Sepriadi, S., Nirwandi, N., & Wulandari, I. (2023). Hubungan Kebugaran Jasmani dan Tingkat Konsentrasi terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas VII di Madrasah. *Jurnal JPDO*, 6(10), 16–24.
- Riinawati. (2021). Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2305–2312.
- Soni, Y. P., & Fernandez, E. (2022, November). Multi-criteria rank-based planning of the distribution system with homer integrated weighted sum model. In 2022 IEEE 10th Power India International Conference (PIICON) (pp. 1-5). IEEE.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13–21.