



Penerapan Model Game Based Learning dalam Pengelolaan Kelas untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa SD

Implementation of the Game-Based Learning Model in Classroom Management to Improve the Learning Concentration of Elementary School Students

Alaina Nurul Arafah^{1*}, Aulia Fatma Sari², Syailin Nichla Choirin Attalina³

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Email : aalainanurul@gmail.com^{1*}, 231330001356@unisnu.ac.id², syailin@unisnu.ac.id³

Article Info

Article history :

Received : 09-07-2026

Revised : 11-07-2026

Accepted : 13-07-2026

Published : 15-07-2026

Abstract

Learning concentration is the ability of students to focus their attention during the learning process to achieve learning objectives effectively. Low learning concentration requires the implementation of more engaging learning models. This study aimed to improve students' learning concentration through the implementation of the Game Based Learning (GBL) model in science (IPAS) learning. The study employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles involving 20 third-grade students of SDN 1 Tahunan. Data were collected through tests, observations, and documentation and analyzed using quantitative and qualitative methods. The results showed that the implementation of Game Based Learning improved students' learning concentration, with the average score increasing from 85.67 in Cycle I to 88.92 in Cycle II. Students also became more active, focused, and enthusiastic during the learning process. Therefore, the Game Based Learning model is effective in improving elementary school students' learning concentration.

lassroom management, Game Based Learning, learning concentration 3

Abstrak

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan siswa memusatkan perhatian selama proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Rendahnya konsentrasi belajar siswa mendorong perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih menarik. Penelitian ini bertujuan meningkatkan konsentrasi belajar siswa melalui penerapan model *Game Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran IPAS. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 20 siswa kelas III SDN 1 Tahunan. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 85,67 pada Siklus I menjadi 88,92 pada Siklus II. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, model *Game Based Learning* efektif digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : Game Based Learning, konsentrasi belajar, pengelolaan kelas

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Keberhasilan proses pendidikan tidak hanya ditentukan oleh materi pembelajaran, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Dalam konteks tersebut, pengelolaan kelas menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki guru karena berperan dalam menciptakan suasana belajar



yang tertib, nyaman, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung (Aini et al., 2023). Pengelolaan kelas yang efektif tidak hanya berkaitan dengan pengaturan lingkungan fisik, tetapi juga mencakup kemampuan guru dalam mengelola perilaku peserta didik, membangun interaksi yang positif, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Usuludin Amali, 2025).

Pengelolaan kelas yang baik berkaitan erat dengan kemampuan peserta didik dalam mempertahankan konsentrasi belajar. Kelas yang tertata dengan baik memungkinkan peserta didik memusatkan perhatian pada materi yang dipelajari, sedangkan pengelolaan kelas yang kurang optimal dapat menyebabkan peserta didik mudah terdistraksi sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Konsentrasi belajar sebagai kemampuan peserta didik memusatkan perhatian terhadap materi pembelajaran dalam jangka waktu tertentu agar informasi dapat diterima dan dipahami secara optimal (Diana, 2021). Sejalan dengan pendapat tersebut, Mardiana et al., (2024) menyatakan bahwa konsentrasi belajar mencerminkan kesiapan mental peserta didik dalam menerima, mengolah, dan mengingat informasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Rendahnya konsentrasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam maupun luar diri peserta didik. Fauzia (2023), menjelaskan bahwa faktor internal meliputi kondisi fisik, kondisi emosional, minat, dan motivasi belajar, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, gangguan dari teman sebaya, serta strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Oleh karena itu, konsentrasi belajar perlu diukur melalui indikator yang jelas agar perkembangan peserta didik selama proses pembelajaran dapat diketahui secara objektif. Indikator konsentrasi belajar meliputi perhatian terhadap materi pembelajaran, kemampuan memberikan respons, kemampuan mengikuti arahan guru, kemampuan menerapkan dan menganalisis pengetahuan, kemampuan menyampaikan pendapat, kesiapan menggunakan kembali pengetahuan yang diperoleh, minat terhadap pembelajaran, serta tidak menunjukkan rasa bosan selama kegiatan belajar berlangsung (Andriana, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III, sebagian peserta didik masih menunjukkan tingkat konsentrasi belajar yang rendah. Kondisi tersebut terlihat dari peserta didik yang sering berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan materi, kurang memperhatikan pembelajaran, serta belum berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa proses pengelolaan kelas belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung konsentrasi peserta didik. Pengelolaan kelas yang efektif mencakup kemampuan guru dalam menata lingkungan belajar, mengelola perilaku peserta didik, serta membangun interaksi belajar yang positif. Sebaliknya, pengelolaan kelas yang kurang efektif menyebabkan peserta didik lebih mudah kehilangan fokus selama pembelajaran (Seladalin et al., 2025).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan model Game Based Learning (GBL). Model ini memanfaatkan unsur permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang aktif, menantang, dan menyenangkan. Penggunaan elemen permainan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik karena pembelajaran tidak lagi berlangsung secara monoton (Islam, K.R, 2024). Game Based Learning mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis sehingga mendukung perkembangan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik sekaligus membantu guru mengelola kelas secara lebih efektif.



Efektivitas model Game Based Learning telah dibuktikan oleh berbagai penelitian sebelumnya. Fatimah et al. (2024), menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan minat belajar, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan fokus peserta didik karena mengurangi kejenuhan selama belajar. Penerapan Game Based Learning tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga meningkatkan konsentrasi dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, Sari et al., (2025) mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran aktif yang dipadukan dengan pengelolaan kelas yang terstruktur berkontribusi terhadap peningkatan konsentrasi belajar peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa Game Based Learning mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik, penelitian yang mengintegrasikan model Game Based Learning sebagai strategi pengelolaan kelas dengan fokus pada peningkatan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Padahal, konsentrasi belajar merupakan salah satu prasyarat penting agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model Game Based Learning dalam pengelolaan kelas serta mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Tindakan yang diberikan berupa penerapan model Game Based Learning (GBL) untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Tahunan pada semester tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang berjumlah 20 orang, terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa tingkat konsentrasi belajar siswa masih tergolong rendah sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan model Game Based Learning.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar atau RPP berbasis Game Based Learning, menyiapkan media permainan edukatif sesuai materi IPAS, menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi guru dan siswa serta tes evaluasi, menyiapkan aturan permainan, dan menetapkan indikator keberhasilan penelitian. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah Game Based Learning, yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi secara singkat, menjelaskan aturan permainan, melaksanakan permainan edukatif, melakukan diskusi kelompok, menyimpulkan hasil pembelajaran, serta memberikan penguatan dan refleksi (Bahtiyar, 2022). Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas guru, keaktifan siswa, dan tingkat konsentrasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Sintia Devi et al., 2026). Tahap terakhir adalah refleksi, yaitu menganalisis hasil observasi dan tes untuk mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, serta menyusun perbaikan pada siklus berikutnya.



Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes diberikan pada akhir setiap siklus dalam bentuk soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa. Observasi dilakukan secara terstruktur menggunakan lembar observasi yang memuat indikator keterlaksanaan model Game Based Learning, aktivitas guru, aktivitas siswa, dan konsentrasi belajar siswa. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, hasil pekerjaan siswa, serta perangkat pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% siswa mencapai ketuntasan belajar. Kriteria konsentrasi belajar siswa dikategorikan menjadi sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang berdasarkan persentase hasil observasi. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan proses pelaksanaan pembelajaran, aktivitas guru, aktivitas siswa, serta perubahan tingkat konsentrasi belajar siswa setelah diterapkannya model Game Based Learning (Pohan, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Implementasi Model Game Based Learning dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa

Penerapan model Game Based Learning (GBL) dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas III SDN 1 Tahunan. Model pembelajaran ini dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Dalam penelitian ini, Game Based Learning diterapkan melalui permainan menempel gambar dan Teka-Teki Silang (TTS) yang disesuaikan dengan materi pembelajaran (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024).

Melalui kedua permainan tersebut, siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perhatian, fokus, serta keaktifan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan awal untuk mengetahui kondisi konsentrasi belajar siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, mudah terdistraksi, dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa melalui penerapan model Game Based Learning. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berikut dipaparkan hasil pelaksanaan penelitian mulai dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II.

1. Siklus 1

Setelah melakukan observasi pra-siklus, peneliti melanjutkan ke Siklus I sebagai langkah awal untuk meningkatkan konsentrasi siswa melalui penerapan permainan tempel gambar yang berkaitan dengan kenampakan alam dan kenampakan buatan (Juwita, 2022). Siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan selama proses pembelajaran dan terdiri atas empat tahap sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan



Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan untuk pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Game Based Learning melalui permainan Tempel Gambar. Adapun kegiatan yang dilakukan meliputi:

- 1) Menyusun modul ajar dengan mengintegrasikan model Game Based Learning melalui permainan Tempel Gambar pada materi kenampakan alam dan kenampakan buatan.
- 2) Menyiapkan media dan alat pembelajaran yang akan digunakan berupa gambar-gambar kenampakan alam dan kenampakan buatan dan Papan skor bintang sebagai bentuk penghargaan kepada kelompok.
- 3) Menyusun angket konsentrasi belajar siswa yang digunakan untuk mengetahui tingkat konsentrasi belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan dilaksanakan.
- 4) Merencanakan pembentukan kelompok belajar agar seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif dan bekerja sama selama kegiatan permainan berlangsung.
- 5) Menyusun aturan permainan Tempel Gambar beserta langkah-langkah pelaksanaannya agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan tertib, nyaman, dan kondusif.
- 6) Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan tindakan sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah disepakati bersama guru kelas.
- 7) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan tingkat konsentrasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung.
- 8) Menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera atau telepon genggam untuk mendokumentasikan kegiatan penelitian selama proses pembelajaran.

Tujuan pelaksanaan Siklus I adalah memperkenalkan model Game Based Learning kepada siswa melalui permainan Tempel Gambar. Melalui kegiatan tersebut, siswa diperkenalkan dengan aturan permainan, cara bekerja sama dalam kelompok, serta penggunaan media pembelajaran yang tersedia. Keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan penerapan model Game Based Learning, diharapkan konsentrasi belajar siswa dapat meningkat, yang ditunjukkan melalui kemampuan memusatkan perhatian pada pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru dengan baik, fokus saat mengikuti permainan, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan Siklus I dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, doa, pengecekan kehadiran siswa, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Guru kemudian memberikan apersepsi untuk menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman sehari-hari siswa.

Guru menjelaskan materi tentang kenampakan alam dan kenampakan buatan menggunakan media PowerPoint yang ditampilkan melalui laptop. Pada tahap ini, siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan guru sebagai bekal dalam mengikuti permainan



yang akan dilaksanakan. Setelah penyampaian materi selesai, guru menjelaskan aturan permainan Tempel Gambar. Siswa kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok yang telah ditentukan sebelumnya. Setiap kelompok memperoleh sejumlah gambar yang berkaitan dengan kenampakan alam dan kenampakan buatan.

Secara bergantian, perwakilan kelompok maju ke depan kelas untuk menempelkan gambar pada kategori yang sesuai. Sebelum menentukan jawaban, siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Kelompok yang mampu menempelkan gambar dengan benar memperoleh poin yang dicatat pada papan skor bintang.

Selama permainan berlangsung, siswa terlihat antusias dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka berusaha memperhatikan materi yang telah dijelaskan agar dapat menentukan jawaban dengan tepat. Setelah seluruh gambar selesai ditempelkan, guru bersama siswa membahas jawaban yang benar dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa menyimpulkan materi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesan selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui tingkat konsentrasi belajar siswa setelah diterapkan model Game Based Learning melalui permainan Tempel Gambar. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan konsentrasi belajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru, mengikuti aturan permainan dengan baik, serta fokus saat berdiskusi dan menyelesaikan tugas kelompok.

Selain itu, siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan dilakukan. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang sesekali berbicara dengan teman ketika kelompok lain sedang bermain sehingga konsentrasinya belum optimal.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan observasi pada Siklus I, dapat diketahui bahwa penerapan model Game Based Learning melalui permainan Tempel Gambar telah memberikan pengaruh positif terhadap konsentrasi belajar siswa. Sebagian besar siswa menunjukkan perhatian yang lebih baik selama pembelajaran berlangsung dan lebih fokus dalam mengikuti kegiatan yang diberikan. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya, antara lain:

- 1) Masih terdapat siswa yang kurang fokus ketika menunggu giliran bermain.
- 2) Beberapa siswa masih berbicara dengan teman saat kegiatan berlangsung.
- 3) Pengelolaan waktu selama permainan belum berjalan secara maksimal.



- 4) Tidak semua siswa terlibat aktif dalam memberikan pendapat saat diskusi kelompok.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada Siklus II dengan meningkatkan pengawasan selama kegiatan berlangsung, memberikan arahan yang lebih jelas kepada siswa, serta menggunakan permainan yang lebih menuntut keterlibatan seluruh anggota kelompok agar konsentrasi belajar siswa dapat meningkat secara optimal.

2. Siklus II

Setelah pelaksanaan Siklus I, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi yang telah diperoleh. Siklus II dilaksanakan sebagai upaya untuk mengoptimalkan peningkatan konsentrasi belajar siswa melalui penerapan model Game Based Learning menggunakan permainan Teka-Teki Silang (TTS). Permainan ini dipilih karena dapat melatih siswa untuk lebih fokus, teliti, dan aktif dalam memahami materi pembelajaran. Siklus II dilaksanakan dalam satu kali pertemuan yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan beberapa persiapan sebagai berikut:

- 1) Menyusun modul ajar dengan mengintegrasikan model Game Based Learning melalui permainan Teka-Teki Silang (TTS).
- 2) Menyiapkan media pembelajaran berupa lembar Teka-Teki Silang (TTS) yang disesuaikan dengan materi kenampakan alam dan kenampakan buatan.
- 3) Menyiapkan laptop dan media PowerPoint untuk membantu penyampaian materi pembelajaran.
- 4) Menyiapkan papan skor bintang sebagai bentuk apresiasi kepada kelompok yang memperoleh nilai terbaik.
- 5) Menyusun lembar observasi konsentrasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 6) Menyiapkan angket konsentrasi belajar siswa untuk mengetahui perkembangan konsentrasi belajar setelah tindakan diberikan.
- 7) Menentukan pembagian kelompok belajar agar setiap siswa dapat berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan permainan TTS.
- 8) Menyusun aturan dan langkah-langkah permainan TTS agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan tertib dan kondusif.
- 9) Menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera atau telepon genggam untuk mendokumentasikan kegiatan penelitian.

Tujuan pelaksanaan Siklus II adalah mengoptimalkan konsentrasi belajar siswa melalui permainan Teka-Teki Silang (TTS). Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan mampu memusatkan perhatian pada materi pembelajaran, fokus dalam menyelesaikan tugas kelompok, serta aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Tahap Pelaksanaan



Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, doa, pengecekan kehadiran siswa, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Guru kemudian melakukan apersepsi dan mengulas kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media PowerPoint sebagai penguatan sebelum kegiatan permainan dimulai. Setelah itu, guru menjelaskan aturan permainan Teka-Teki Silang (TTS) yang akan dilaksanakan.

Siswa kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok memperoleh lembar TTS yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi kenampakan alam dan kenampakan buatan. Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok untuk menemukan jawaban yang tepat dan mengisi kotak-kotak TTS sesuai petunjuk yang diberikan. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat aktif berdiskusi dan saling bertukar pendapat dalam menentukan jawaban. Mereka berusaha memahami materi dengan baik agar dapat menyelesaikan TTS secara tepat dan memperoleh skor terbaik untuk kelompoknya. Setelah seluruh kelompok selesai mengerjakan TTS, guru bersama siswa membahas jawaban yang benar. Guru kemudian memberikan penguatan materi dan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan penyimpulan materi dan refleksi singkat mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.

c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui perkembangan konsentrasi belajar siswa setelah diterapkannya model Game Based Learning melalui permainan Teka-Teki Silang (TTS). Berdasarkan hasil pengamatan, siswa menunjukkan peningkatan konsentrasi belajar dibandingkan pada Siklus I. Sebagian besar siswa mampu memperhatikan penjelasan guru dengan baik, aktif dalam diskusi kelompok, serta fokus saat menyelesaikan permainan TTS. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif karena siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Kerja sama antarsiswa juga terlihat semakin baik sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan observasi pada Siklus II, dapat diketahui bahwa penerapan model Game Based Learning melalui permainan Teka-Teki Silang (TTS) berhasil meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Siswa menunjukkan perhatian yang lebih baik selama pembelajaran berlangsung, mampu mengikuti kegiatan dengan fokus, serta aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi Siklus I juga memberikan hasil yang positif. Siswa lebih tertib dalam mengikuti pembelajaran, lebih aktif berdiskusi dengan kelompok, dan lebih fokus saat mengerjakan tugas.



Peningkatan Model Game Based Learning untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Kelas III SDN 1 Tahunan

1. Siklus 1

Hasil observasi konsentrasi belajar siswa setelah penerapan model *Game Based Learning* pada Siklus I disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Konsentrasi Belajar Siklus 1

Nilai	Frekuensi konsentrasi belajar
73,33	1
78,33	2
80,00	3
83,33	2
85,00	1
86,67	3
88,33	1
90,00	3
91,67	2
93,33	1
96,67	1
Jumlah	20
Nilai minimal	73,33
Nilai maksimal	96,67
Mean	85,67
Median	86,67
Modus	86,67

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, konsentrasi belajar siswa menunjukkan peningkatan setelah diterapkannya model *Game Based Learning* melalui permainan Tempel Gambar. Hasil pengamatan menunjukkan nilai rata-rata (mean) konsentrasi belajar sebesar 85,67, median sebesar 86,67, dan modus sebesar 86,67. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 73,33, sedangkan nilai tertinggi mencapai 96,67. Sebagian besar siswa memperoleh nilai pada rentang 81–90 sebanyak 10 siswa. Selanjutnya terdapat 6 siswa yang memperoleh nilai 71–80 dan 4 siswa memperoleh nilai 91–100. Pada Siklus I tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai pada rentang 0–60 maupun 61–70.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* mulai memberikan dampak positif terhadap konsentrasi belajar siswa. Selama pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih memperhatikan penjelasan guru, aktif berdiskusi dalam kelompok, serta fokus saat mengikuti permainan Tempel Gambar. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang perlu mendapatkan bimbingan agar konsentrasi belajar dapat meningkat secara lebih optimal pada siklus berikutnya. Meskipun demikian, pada Siklus I masih ditemukan beberapa kendala. Beberapa siswa terlihat kurang fokus ketika menunggu giliran bermain, masih berbicara dengan teman saat kelompok lain tampil, dan belum berani menyampaikan pendapat ketika diskusi berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa konsentrasi belajar siswa belum merata pada seluruh peserta didik.

Hasil refleksi Siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada Siklus II, yaitu meningkatkan pengawasan selama kegiatan berlangsung, memberikan instruksi yang lebih jelas, mengoptimalkan pengelolaan waktu, serta menggunakan permainan yang lebih menuntut



keterlibatan seluruh anggota kelompok. Diharapkan perbaikan tersebut dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa secara lebih optimal.

2. Siklus II

Hasil observasi konsentrasi belajar siswa setelah penerapan model *Game Based Learning* pada Siklus II disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Konsentrasi Belajar Siklus II

Nilai	Frekuensi konsentrasi belajar
80,00	2
81,67	1
85,00	2
86,67	2
88,33	3
90,00	2
91,67	4
93,33	1
95,00	2
98,33	1
Jumlah	20
Nilai minimal	80
Nilai maksimal	98,33
Mean	88,92
Median	89,17
Modus	91,67

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, konsentrasi belajar siswa mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan Siklus I. Nilai rata-rata konsentrasi belajar mencapai 88,92 dengan nilai terendah sebesar 80 dan nilai tertinggi sebesar 98,33. Sebagian besar siswa memperoleh nilai pada rentang 81–90 sebanyak 10 siswa, sedangkan 8 siswa memperoleh nilai pada rentang 91–100. Selain itu, terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai 71–80 dan tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai 61–70.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* melalui permainan Teka-Teki Silang (TTS) berjalan lebih efektif dan kondusif dibandingkan dengan Siklus I. Siswa terlihat lebih siap mengikuti pembelajaran sejak awal kegiatan. Mereka lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, aktif berdiskusi dengan kelompok, serta berusaha menyelesaikan tantangan yang diberikan dengan penuh antusias.

Peningkatan konsentrasi belajar pada Siklus II terjadi karena siswa mulai terbiasa dengan pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, permainan TTS menuntut siswa untuk lebih teliti, berpikir aktif, dan bekerja sama dalam kelompok. Kegiatan pembelajaran yang menarik membuat siswa tidak mudah bosan dan mampu mempertahankan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

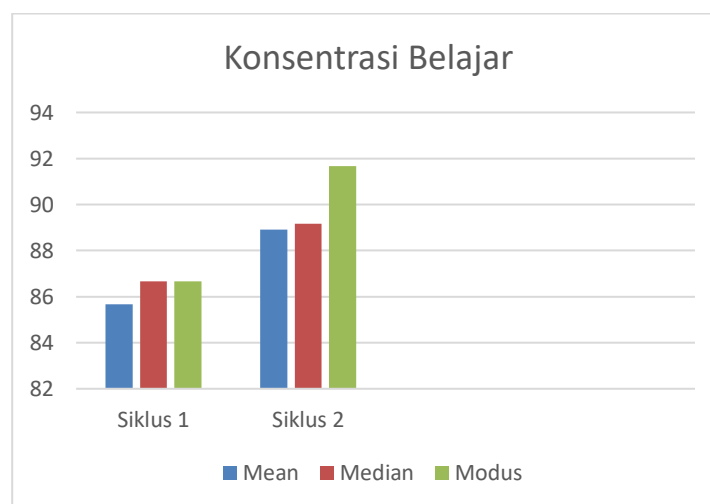
Hasil yang diperoleh pada Siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Sebagian besar siswa berada pada kategori konsentrasi belajar tinggi dan tidak terdapat lagi siswa yang memperoleh nilai pada kategori sangat rendah. Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* terbukti berhasil meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas III SDN 1



Tahunan. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas dihentikan pada Siklus II karena tujuan penelitian telah tercapai sesuai dengan yang direncanakan.

Perbandingan Hasil Konsentrasi Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Tahunan

Perbandingan hasil konsentrasi belajar siswa dengan menggunakan data siklus 1 dan siklus II berikut:



Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Konsentrasi Belajar Siswa

Grafik perbandingan konsentrasi belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh ukuran pemusatan data. Nilai rata-rata (mean) meningkat dari 85,67 pada Siklus I menjadi 89,00 pada Siklus II. Nilai median juga mengalami kenaikan dari 86,67 menjadi 89,17. Sementara itu, nilai modus meningkat dari 86,67 pada Siklus I menjadi 92,00 pada Siklus II.

Peningkatan ketiga indikator tersebut menunjukkan bahwa konsentrasi belajar siswa mengalami perkembangan yang positif setelah penerapan model Game Based Learning. Kenaikan nilai rata-rata menggambarkan bahwa secara umum kemampuan siswa dalam mempertahankan fokus selama pembelajaran semakin baik. Kenaikan median menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh tingkat konsentrasi yang lebih tinggi dibandingkan siklus sebelumnya. Adapun peningkatan modus mengindikasikan bahwa nilai yang paling banyak diperoleh siswa berada pada kategori yang lebih baik (Utomo et al., 2024).

Aktivitas pembelajaran yang melibatkan permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama proses belajar. Siswa tampak lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, terlibat dalam diskusi kelompok, serta antusias menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap meningkatnya konsentrasi belajar siswa pada Siklus II.

Hasil yang diperoleh memperlihatkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan pada Siklus II mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan nilai mean, median, dan modus menunjukkan bahwa model Game Based Learning efektif digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas III SDN 1 Tahunan. Indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga tindakan dihentikan pada Siklus II.



Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus I dan Siklus II, terlihat adanya peningkatan konsentrasi belajar siswa setelah diterapkannya model *Game Based Learning*. Pada Siklus I diperoleh nilai rata-rata konsentrasi belajar sebesar 85,67 yang termasuk kategori baik. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, rata-rata konsentrasi belajar meningkat menjadi 88,92 dengan kategori sangat baik.

Peningkatan konsentrasi belajar siswa terlihat dari kemampuan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru, mengikuti instruksi pembelajaran, berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, serta fokus dalam menyelesaikan permainan yang diberikan. Pada Siklus II siswa tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan Siklus I. Mereka lebih mampu mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung dan tidak mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Salsabila et al., (2026) yang menyatakan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu meningkatkan konsentrasi belajar melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Tampubolon & Sinaga, (2025) yang menjelaskan bahwa model *Game Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar karena mampu meningkatkan keaktifan, keterlibatan, serta perhatian siswa selama proses pembelajaran. Semakin tinggi keterlibatan siswa dalam permainan edukatif, semakin baik pula fokus belajar yang ditunjukkan selama kegiatan berlangsung. Peningkatan konsentrasi belajar siswa juga terlihat dari suasana kelas yang lebih kondusif. Melalui kegiatan permainan Tempel Gambar dan Teka-Teki Silang (TTS), siswa tidak hanya memahami materi kenampakan alam dan kenampakan buatan, tetapi juga dilatih bekerja sama, berpikir kritis, dan memusatkan perhatian pada tugas yang diberikan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Fasbir et al., (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar sehingga siswa lebih aktif, fokus, dan berpartisipasi selama proses pembelajaran.

Peningkatan konsentrasi belajar juga dipengaruhi oleh pengelolaan kelas yang semakin baik pada Siklus II. Guru memberikan instruksi yang lebih jelas, mengoptimalkan pengawasan, serta mengatur jalannya permainan sehingga tercipta suasana belajar yang nyaman dan tertib. Temuan ini didukung oleh penelitian Simanjutak et al., (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* yang disertai pengelolaan kelas yang efektif mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Peningkatan konsentrasi belajar siswa juga terlihat dari suasana kelas yang lebih kondusif. Melalui kegiatan permainan Tempel Gambar dan Teka-Teki Silang (TTS), siswa tidak hanya belajar memahami materi kenampakan alam dan kenampakan buatan, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama, berpikir kritis, dan memusatkan perhatian pada tugas yang diberikan. Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* berhasil meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas III SDN 1 Tahunan. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan nilai rata-rata konsentrasi belajar dari 85,67 pada Siklus I menjadi 88,92 pada Siklus II, serta meningkatnya partisipasi dan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih fokus menyelesaikan permainan, lebih aktif dalam diskusi kelompok, dan lebih memperhatikan penjelasan guru. Pembelajaran berbasis



permainan dapat membantu siswa mempertahankan perhatian mereka selama proses belajar, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan ini. Karena media pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif (Budiman et al., 2021) mendukung temuan ini. Media pembelajaran berbasis permainan juga dapat secara signifikan meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Penerapan model *Game Based Learning* dalam pengelolaan kelas terbukti efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas III SDN 1 Tahunan pada mata pelajaran IPAS. Pembelajaran yang memanfaatkan permainan edukatif berupa Tempel Gambar pada Siklus I dan Teka-Teki Silang (TTS) pada Siklus II mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya perhatian, fokus, partisipasi, dan kerja sama siswa selama proses pembelajaran.

Peningkatan konsentrasi belajar ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 85,67 pada Siklus I menjadi 88,92 pada Siklus II, disertai meningkatnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan tercapainya indikator keberhasilan penelitian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* dapat menjadi alternatif strategi pengelolaan kelas yang efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan penerapan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda dengan memanfaatkan variasi permainan edukatif yang lebih beragam agar diperoleh hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A., Hadi, A., Aini, A., & Hadi, A. (2023). Peran Guru dalam Pengelolaan Kelas terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 208–224.
- Andriana, E. (2023). Analisis tingkat konsentrasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di sd negeri tembung 2. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(7), 1–5.
- Bahtiyar. (2022). Journal of Integrated Elementary Education. *Jurnal of Integrated Elementary Education*, 2(1), 55–62.
- Budiman, Q., Mouton, S., Veenhoff, L., & Boersma, A. (2021). PENGARUH MANAJEMEN KELAS TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(0.1101/2021.02.25.432866), 1–15.
- Diana, R. dkk. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif. *Mathematics and Natursal Science Education*, Vol. 2(2), 105–114.
- Fasbir, N., Absar, R., & Sabillah, B. M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Hero Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(4b), 235–239.
- Fatimah, O. L., Abdul Halim Fathani, & Awae, W. (2024). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73–83. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1240>
- Fauzia, C. (2023). Peningkatan Konsentrasi Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Program Bimbingan Belajar. *Journal Indopedia*, 1(2), 367–376.
- Islam, K.R., et all. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi



- Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ideas*, 10(3), 619–628.
<https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Juwita, R. (2022). Teknik Pengelolaan Kelas Besar di Sekolah Dasar. *Journal of Integrated Elementary Education*, 2(2), 130–143.
- Mardiana, M., Wulandari, H., & Apsari, N. (2024). Konsentrasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 5 Nanga Nuak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 76–84.
<https://doi.org/10.46368/jpd.v12i1.2189>
- Pohan, S. A. (2023). Penerapan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *ELSCO: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 18–28.
<https://doi.org/10.25299/elscho.2023.11618>
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). *STRATEGI PEMBELAJARAN MELALUI PEMBERIAN REWARD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III SDN 01 MENTAWA TAHUN PELAJARAN 2023-2024 Kurniatika*. 2(11), 306–312.
- Salsabila, M., Aulia, N. R., Nichla, S., & Attalina, C. (2026). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Implementasi Model Games Based Learning Berbasis Baamboozle pada Siswa SD. *Jurnal Ilmia Multidisiplin*, 2(4), 7057–7067.
- Sari, N., Haifaturrahman, & Mutia. (2025). *Pengaruh Ice Breaking Dan Minat Baca Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Email: mutiabima5@gmail.com Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram*. 06(2), 321–327.
- Seladalin, A. R., Kumalasari, C. I., & Marmoah, S. (2025). Pengelolaan Lingkungan Belajar melalui Tata Kelola Ruang Kelas untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(6), 391–400.
- Simanjutak, M. M., Aritonang, Ni. S., & Turnip, I. F. I. (2025). PENERAPAN GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS V SD NEGERI 091254 BATU ONOM. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 688–696.
- Sintia Devi, K., Putri, D. P. G. S., Putri, K. D. W., Putri, M. D. W., Prayoga, I. K. R., & Yasa, I. P. P. (2026). Transformasi Manajemen Sistem Pembelajaran Digital Berbasis Artificial Intelligence (AI) Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Modern. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v3i3.2764>
- Tampubolon, C. R. B., & Sinaga, E. M. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 104219 TANJUNG ANOM TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 9(1), 24–29.
- Usuludin Amali. (2025). *PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA SDN KARANGDEMPEL 01*. 10, 347–361.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>