

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA
SDN KARANGDEMPEL 01**

Usuludin Amali^{1*}, Didik Tri Setiyoko², Rila Melyana Fitri³
^{1,2,3} FKIP, PGSD, Universitas Muhadi Setiabudi, Indonesia
1ushuluddinamaly21@gmail.com, 2trisetiyokoumus@gmail.com,
3rilamelyana86@gmail.com
*corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of applying an interactive media based on the snakes and ladders game to improve learning concentration in Grade V at SDN Karangdempel 01. The background of the research stems from low student concentration to the continued use of conventional teaching methods that do not actively engage students. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 25 students in class VA (experimental group) and 25 students in class VB (control group). Data collection instruments included written tests, observation sheets, and student response questionnaires. The results showed that the implementation of interactive media using the snakes and ladders game significantly improved students' concentration compared to conventional learning methods. The study concludes that educational games such as snakes and ladders can serve as effective, engaging, and enjoyable learning tools to enhance the quality of teaching and learning processes in elementary schools.

Keywords: *Interactive Media, Snakes and Ladders Game, Learning Concentration.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media interaktif berbasis game ular tangga terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa kelas V di SDN Karangdempel 01. Rendahnya konsentrasi siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain pretest-posttest control group. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol dengan jumlah masing-masing 25 siswa. Instrumen yang digunakan meliputi tes tertulis, lembar observasi, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis game ular tangga secara signifikan meningkatkan konsentrasi belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media permainan edukatif seperti game ular tangga dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Interaktif, Game Ular Tangga, Konsentrasi Belajar.

A. Pendahuluan

Kemajuan manusia dan bangsa sangat 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. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kreatif agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai.

Pembelajaran yang menyenangkan tercipta melalui kreativitas dan interaksi antara guru dan siswa. Guru tidak hanya sebagai pendidik, namun juga sebagai pengajar dan pengarah (UU No. 14 Tahun 2005 Pasal 10). Untuk menjalankan peran tersebut, guru harus memiliki kompetensi pedagogik,

kepribadian, sosial, dan profesional. Kompetensi ini membantu guru dalam menyusun bahan ajar, memilih strategi dan media pembelajaran yang tepat, serta menciptakan suasana belajar yang efektif dan merangsang keaktifan siswa.

Salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran efektif adalah pemanfaatan media pembelajaran. Winangun (2020) menyatakan bahwa media berfungsi menyalurkan informasi antara guru dan siswa agar komunikasi menjadi efisien. Rohmatin (dalam Rila et al., 2023) menegaskan bahwa pemilihan media yang tepat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi. Raudah (2024) menunjukkan bahwa media interaktif seperti aplikasi, video, dan gambar menciptakan lingkungan belajar yang menarik, meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta memperkuat pemahaman materi.

Media pembelajaran membantu siswa aktif dalam proses belajar dan memudahkan guru menjelaskan materi yang sulit. Rahmawati (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran yang inovatif membuat siswa tertarik dan termotivasi belajar. Salah satu media menarik tersebut adalah game edukatif seperti ular

tangga. Nasywa (2024) menyebutkan bahwa permainan ini mampu menyatukan materi kompleks dalam aturan yang mudah dipahami siswa serta menyusun struktur bahan ajar secara teratur. Irfan (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan ular tangga dengan kartu angka dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, serta memfasilitasi eksplorasi kognitif dan kreativitas siswa.

Keberhasilan belajar bergantung pada konsentrasi siswa. Isanawati (2019) menyatakan bahwa konsentrasi berkorelasi dengan hasil belajar. Konsentrasi yang kuat membantu ilmu lebih mudah diterima, sedangkan lemahnya konsentrasi membuat materi mudah dilupakan. Konsentrasi dipengaruhi oleh faktor internal (fisik dan psikis) serta eksternal (lingkungan belajar). Amalia (2022) 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.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada 18 Januari 2025 di SDN Karangdempel 01, ditemukan permasalahan dalam konsentrasi belajar siswa, akibat metode konvensional yang masih berpusat pada guru. Oleh karena itu, diperlukan pembaharuan dalam metode dan model pembelajaran agar konsentrasi siswa meningkat dan materi dapat tersampaikan dengan baik. Tambunan (2020) menyatakan bahwa konsentrasi belajar mampu memicu pemahaman siswa dan mendorong perkembangan afektif, kognitif, serta psikomotorik.

Anak usia sekolah dasar (7-12 tahun) berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret dan membutuhkan bantuan untuk tumbuh dan berkembang. Mereka memiliki karakteristik yang unik, termasuk rasa ingin tahu tinggi dan kecenderungan bertindak bebas (Hartini, 2019). Guru perlu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memfokuskan pembelajaran pada keaktifan siswa agar pengalaman belajar menjadi bermakna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: "Penerapan

Media Interaktif Game Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa di SDN Karangdempel 01. Dengan rumusan masalah: Apakah penerapan media interaktif berbasis game ular tangga berpengaruh terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa kelas V di SDN Karangdempel 01?.

B. Kajian Pustaka

Media interaktif merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang dapat didengar, dilihat, dibaca, atau dirasakan oleh siswa. Menurut Hamid (2020), media pembelajaran dapat berupa fisik maupun nonfisik yang berfungsi sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran bertujuan untuk merangsang minat dan motivasi belajar siswa, membantu komunikasi guru dan siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Tafonao, 2018; Azhar dalam Audie, 2019).

Media memiliki berbagai karakteristik, seperti media proyeksi diam, media grafis, media audio, dan media permainan atau simulasi. Game ular tangga termasuk dalam media permainan yang menitikberatkan pada partisipasi aktif

siswa dan meningkatkan interaksi dalam pembelajaran (Helmanto, 2023).

Fungsi media menurut Jalius (2016) mencakup menumbuhkan motivasi belajar, memudahkan pemahaman materi, menciptakan variasi pembelajaran, dan meningkatkan profesionalisme guru. Arfandi (2020) menambahkan bahwa media interaktif dapat menarik minat, meningkatkan efektivitas, dan membantu guru memilih metode pembelajaran yang sesuai.

Konsentrasi belajar adalah kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian pada satu objek pembelajaran (Ahmadi, 2009; Sardiman, 2011). Konsentrasi ditandai dengan fokus pikiran dan sikap terhadap materi yang disampaikan. Indrawati (2019) menyebutkan bahwa konsentrasi merupakan bagian dari proses memperhatikan dan memahami isi bahan ajar.

Engkosuara (2012) membagi ciri konsentrasi belajar dalam aspek kognitif (pemahaman dan analisis), afektif (respon dan penerimaan), serta psikomotorik (gerakan dan tindakan siswa). Faktor-faktor yang mempengaruhi konsentrasi meliputi

minat, kondisi jasmani dan rohani, lingkungan belajar, serta kondisi psikologis siswa (Slameto, 2010; Tonie Nase dalam Ningsih, 2014).

Pendukung konsentrasi belajar meliputi kondisi fisik dan rohani yang sehat, motivasi, serta suasana belajar yang kondusif. Sedangkan hambatan konsentrasi dapat berupa kejenuhan, gangguan lingkungan, kondisi kesehatan yang menurun, atau kurangnya motivasi diri (Mutia, 2018).

Indikator konsentrasi belajar meliputi kesiapan pengetahuan, kemampuan merespon materi, gerakan sesuai instruksi, dan minat terhadap pelajaran (Chyquitita, 2018; Engkoswara, 2014).

Game ular tangga merupakan permainan dua dimensi yang digunakan dalam pembelajaran untuk membuat suasana belajar menyenangkan (Wulandari, 2020). Permainan ini dilengkapi papan petak, dadu, dan flashcard. Ular dan tangga di papan menjadi tantangan bagi siswa untuk menjawab soal yang disesuaikan dengan materi pembelajaran (Khobir, 2021).

Menurut Ningtyas (dalam Baridatul, 2024), game ini mampu menyampaikan informasi, mengembangkan kognitif, dan

meningkatkan kualitas pembelajaran melalui metode bermain sambil belajar.

Penelitian oleh Rila (2022) menunjukkan bahwa media kartu kata mampu meningkatkan komunikasi dan interaksi siswa. Aulia (2022) menemukan perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah penggunaan media interaktif. Burhayani (2023) menyimpulkan bahwa media video mampu meningkatkan konsentrasi belajar. Lina (2020) dan Nasywa (2024) membuktikan bahwa game ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain pretest-posttest control group design. Rancangan ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis game ular tangga terhadap konsentrasi belajar siswa. Penelitian dilakukan dengan membandingkan dua kelompok, yaitu: Kelas eksperimen dan kelas kontrol, kedua kelas diberikan tes awal

(pretest) dan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan hasil belajar.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Karangdempel 01 yang terdiri dari dua kelas, yakni kelas VA dan VB dengan total 50 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling purposive, dengan pemilihan: Kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas control. Masing-masing kelas terdiri dari 25 siswa.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan tiga jenis instrumen: Tes tertulis (pretest dan posttest), lembar observasi dan angket. Model penelitian ini menggunakan pendekatan dua variabel terikat: X: Media interaktif berbasis game ular tangga (variabel bebas), Y_1 : Konsentrasi belajar siswa (variabel terikat). Data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Uji yang digunakan antara lain: Interpretasi hasil validitas dan reliabilitas, uji normalitas dan homogenitas dan uji-t.

D.Hasil Penelitian dan Pembahasan

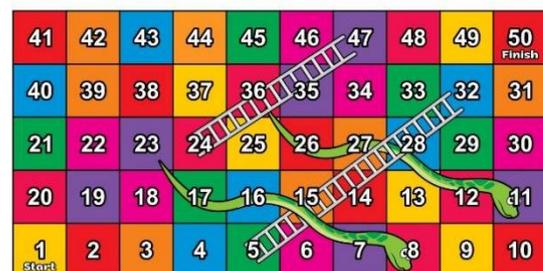
Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karangdempel 01, sebuah sekolah dasar negeri yang terletak di wilayah Kecamatan Losari, Kabupaten Brebes, Provinsi Jawa Tengah.

1. Proses Penerapan Media Game Ular Tangga

Media ini dirancang dengan pendekatan interaktif, kolaboratif, dan berbasis permainan edukatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan mudah diterima oleh siswa sekolah dasar.

a) Desain Media Game Ular Tangga

Media ini merupakan modifikasi dari permainan tradisional ular tangga yang dikembangkan menjadi alat bantu belajar interaktif.



Gambar 1. Papan Ular Tangga

b) Tahapan Penerapan

Penerapan dilakukan dalam tiga pertemuan, dengan masing-masing pertemuan berdurasi 2 x 35 menit. Tahapan dijelaskan oleh peneliti sebelum pelaksanaannya:



Gambar 2. Peneliti Menjelaskan Cara Bermain Game Ular Tangga



Gambar 3. Ketertarikan Siswa Terhadap Metode Ular Tangga

2. Hasil Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru selama kegiatan pembelajaran yang menerapkan media game ular tangga. Observasi dilakukan secara langsung di kelas untuk mengamati bagaimana respon siswa terhadap proses pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok. Berikut hasil observasi disajikan:

Tabel 1. Hasil Observasi Konsentrasi Belajar Siswa

No	Indikator	Kelompok				
		1	2	3	4	5
1	Fokus Pandangan	4	4	4	4	4
2	Psikomotorik Respon	4	4	4	4	4
3	Kemampuan Menjawab	5	4	5	4	4

Sumber: Hasil Penelitian, 2025

Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berada pada kategori baik hingga sangat baik. Media game ular tangga berhasil menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan fisik dan kognitif, serta memperkuat fokus belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan.

Selain observasi menggunakan pengamatan, peneliti juga mengumpulkan data melalui refleksi lisan dari siswa dan guru mengenai pengalaman mereka selama menggunakan media pembelajaran berbasis game ular tangga. Refleksi ini dilakukan secara informal, namun mencerminkan persepsi yang kuat terhadap efektivitas media tersebut.

Salah satu siswa menyatakan:

“Aku suka main ular tangga karena seru, dan kita bisa belajar sambil main.”

Pernyataan ini menunjukkan bahwa permainan berhasil menumbuhkan minat belajar dan memunculkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Siswa lainnya juga menyampaikan:

“Tadi aku ngajarin teman aku jawabannya, biar kelompok kita bisa maju.”

Hal ini mencerminkan bahwa permainan ini tidak hanya memicu semangat kompetisi, tetapi juga menumbuhkan semangat kerja sama di antara siswa.

Dari sisi guru, tanggapan juga sangat positif. Guru kelas menyampaikan:

“Siswa yang biasanya pasif ternyata aktif ikut menjawab dan membantu temannya. Mereka sangat semangat, dan saya bisa melihat kerjasama kelompok yang lebih kuat dari biasanya.”

Refleksi ini menegaskan bahwa media permainan berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kooperatif, dua hal yang penting dalam pembentukan sikap belajar yang baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media game ular tangga ini telah mendorong siswa untuk berlatih konsentrasi. Permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang efektif untuk membentuk karakter dan kemampuan kognitif siswa.

3. Hasil Uji Angket

Melalui uji angket yang diperoleh kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori tertentu untuk dianalisis lebih lanjut. Hasil uji angket ini menunjukkan, 11 siswa (44%) berada dalam kategori Sangat Baik, 13 siswa (52%) berada dalam kategori Baik, 1 siswa (4%) berada dalam kategori Cukup dan 0 siswa (0%) berada dalam kategori Kurang. Sebaran data ini menunjukkan bahwa mayoritas besar siswa menunjukkan tingkat konsentrasi belajar yang tinggi, baik dalam memperhatikan jalannya pembelajaran, merespon instruksi guru, maupun saat mengikuti permainan edukatif. Bahkan, tidak satu pun siswa yang masuk kategori “kurang,” yang berarti semua siswa secara umum terlibat aktif dan serius selama kegiatan berlangsung.

Kelas menjadi lebih hidup tanpa kehilangan kontrol, dan siswa terlihat lebih mudah berkonsentrasi karena mereka tidak hanya duduk mendengarkan, tetapi juga dilibatkan dalam aktivitas fisik dan sosial yang terstruktur. Permainan edukatif yang digunakan dalam penelitian ini memberikan tantangan yang cukup untuk mendorong siswa tetap fokus, namun tidak terlalu sulit sehingga membuat mereka kehilangan minat.

4. Hasil Analisis Data

a) Hasil Uji Deskriptif

Tabel berikut menyajikan data statistik deskriptif hasil pretest dan posttest kedua kelas.

	Pre Eksperimen	Post Eksperimen	Pre Kontrol	Post Kontrol
N	25	25	25	25
	0	0	0	0
Mean	39,80	87,80	26,00	51,40
Std. Error of Mean	1,207	1,193	1,155	1,429
Median	40,00	90,00	25,00	50,00
Mode	45	90	30	55
Std. Deviation	6,035	5,965	5,774	7,147
Variance	36,417	35,583	33,333	51,083
Range	20	20	20	25
Minimum	30	75	15	40
Maximum	50	95	35	65
Sum	995	2195	650	1285

Tabel 2. Data Statistik Deskriptif

Sumber: Hasil Penelitian, 2025

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang cukup mencolok antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran selesai. Perbedaan ini dapat dilihat

dari peningkatan nilai rata-rata (mean), nilai tengah (median), dan persebaran data (standar deviasi dan variansi) pada masing-masing kelas.

b) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment antara skor setiap item dengan total skor (*corrected item-total correlation*). Diketahui bahwa seluruh item dalam angket memiliki nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel (0,374). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa: Seluruh butir pernyataan dalam angket kerja sama siswa dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

c) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode Cronbach's Alpha, yang secara umum digunakan untuk mengukur konsistensi internal antar-item dalam instrumen. Hasil uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,939	20

Sumber: Hasil Penelitian, 2025

Nilai Cronbach's Alphasebesar 0,939 menunjukkan bahwa instrumen angket kerja sama siswa memiliki reliabilitas yang sangat tinggi.

d) Uji Tingkat Kesukaran

Tahap berikutnya adalah menganalisis tingkat kesukaran dari masing-masing butir soal dalam angket kerja sama siswa. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah pernyataan dalam angket mudah dipahami dan dijawab dengan distribusi jawaban yang proporsional.

Hasil uji sebanyak 18 dari 20 soal (90%) berada dalam kategori baik, artinya tingkat kesukaran butir soal berada dalam batas ideal. 2 soal (Soal_1 dan Soal_12) memiliki nilai mean lebih dari 0,80, yang menunjukkan bahwa soal tersebut terlalu mudah bagi responden.

e) Uji Daya Pembeda

Daya pembeda menunjukkan sejauh mana suatu item dalam angket mampu membedakan antara responden dengan tingkat kerja sama tinggi dan rendah. Diperoleh bahwa seluruh butir pernyataan dalam angket memiliki korelasi lebih dari 0,40 terhadap total skor, yang berarti bahwa: Seluruh 20 item dalam angket memiliki daya pembeda yang sangat baik.

f) Uji Normalitas Data

Tabel. 4. Hasil Uji Normalitas Data

Data	N	Kolmogorov-Smirnov Sig.	Keterangan
Pre-Test Eksperimen (Kelas A)	25	0,099	Normal
Post-Test Eksperimen (Kelas A)	25	0,149	Normal
Pre-Test Kontrol (Kelas B)	25	0,114	Normal
Post-Test Kontrol (Kelas B)	25	0,253	Normal

Sumber: Hasil Penelitian, 2025

Berdasarkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov, dapat dilihat bahwa seluruh kelompok data memiliki nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa, baik pre-test maupun post-test di kelas

eksperimen maupun kelas kontrol, berdistribusi normal.

g) Uji Homogenitas

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

	<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.	Keterangan
<i>Based on Mean</i>	0,533	3	96	0,661	Homogen
<i>Based on Median</i>	0,74	3	96	0,531	Homogen
<i>Based on Median and adjusted df</i>	0,74	3	88,214	0,531	Homogen
<i>Based on Trimmed Mean</i>	0,537	3	96	0,658	Homogen

Sumber: Hasil Penelitian, 2025

Berdasarkan hasil *Levene's Test*, diketahui bahwa semua nilai signifikansi (Sig.) dari berbagai metode perhitungan (mean, median, trimmed mean) adalah lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelompok data (kelas eksperimen dan kelas kontrol, baik pre-test maupun post-test).

h) Uji Paired Sample t-Test

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample t-Test

	Std. Deviation	95% Confidence Interval of the Difference		Sig. (2-tailed)
		Lower	Upper	
Eksperimen	8,898	- 51,673	44,327	0,000
Kontrol	9,233	- 29,211	21,589	0,000

Sumber: Hasil Penelitian, 2025

Berdasarkan data diatas nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, artinya terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Hal ini menunjukkan bahwa

media pembelajaran interaktif berbasis game ular tangga memberikan dampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain peningkatan yang tinggi, hasil ini juga memperlihatkan konsistensi antar siswa (Std. Deviasi relatif kecil).

Nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, artinya terdapat perbedaan yang signifikan juga di kelas kontrol. Namun, selisih peningkatan skor lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen, yang menunjukkan bahwa meskipun metode konvensional mampu meningkatkan hasil belajar, tingkat efektivitasnya lebih rendah dibandingkan pembelajaran dengan media interaktif.

5. Pembahasan

a) Peningkatan Hasil Belajar

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai yang signifikan pada siswa kelas eksperimen yang menggunakan media permainan ular tangga. Rata-rata nilai pre-test sebesar 39,80 meningkat menjadi 87,80 pada post-test. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan, nilai hanya meningkat dari 26,00 menjadi 51,40. Hasil ini diperkuat oleh uji paired sample t-test dan independent sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, menandakan adanya perbedaan yang signifikan baik dalam kelompok maupun antar kelompok.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Wulandari (2021), yang menyatakan bahwa aktivitas belajar akan lebih efektif ketika terjadi interaksi sosial dalam proses

pembelajaran. Media permainan seperti ular tangga menciptakan ruang untuk interaksi aktif antar siswa dalam bentuk kerja sama tim dan diskusi kelompok.

b) Peningkatan Konsentrasi Belajar

Observasi dan hasil angket menunjukkan bahwa tingkat konsentrasi siswa meningkat secara signifikan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media game ular tangga. Dari total 25 siswa, sebanyak 44% berada dalam kategori "Sangat Baik" dan 52% dalam kategori "Baik", menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa menunjukkan fokus perhatian yang tinggi saat pembelajaran berlangsung.

Dalam pelaksanaan di kelas, terlihat bahwa siswa menunjukkan fokus pandangan yang terarah, gerakan tubuh yang aktif namun tetap dalam konteks pembelajaran, serta respon yang cepat dan tepat saat menjawab pertanyaan. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan terarah, tanpa kehilangan fokus terhadap tujuan utama pembelajaran.

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan tingkat konsentrasi yang tinggi selama pembelajaran berlangsung. Mereka terlihat fokus dalam memperhatikan papan permainan, responsif terhadap pertanyaan, serta aktif dalam menjawab soal dan berdiskusi kelompok. Hasil uji-t berpasangan pada kelas eksperimen menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan

media permainan ular tangga dengan peningkatan konsentrasi belajar siswa.

Penelitian oleh Novita (2020) juga mendukung hasil ini, yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan fokus dan retensi siswa secara signifikan, karena melibatkan emosi positif dan motivasi intrinsik selama belajar. Game ular tangga menyajikan materi pelajaran dalam bentuk permainan, warna, tantangan, dan visualisasi yang menyenangkan, sehingga mampu mempertahankan perhatian siswa lebih lama dibandingkan metode ceramah biasa.

c) Peran Strategis Media Ular Tangga dalam Pembelajaran

Permainan ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya bersifat hiburan, melainkan telah diintegrasikan dengan konten pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum kelas V, seperti soal-soal tematik. Artinya, media ini tidak hanya menarik dari sisi visual dan interaktif, tetapi juga relevan secara substansi.

Permainan ini menuntut siswa untuk berpikir kritis, cepat, dan tepat dalam menjawab pertanyaan, karena jawaban yang benar akan menentukan keberhasilan tim. Situasi seperti ini menciptakan motivasi belajar intrinsik yang kuat karena siswa belajar bukan hanya untuk mendapatkan nilai, tetapi juga untuk memenangkan permainan.

Penelitian dari Hasanah (2021) juga menyebutkan bahwa permainan edukatif mampu mengaktifkan

banyak aspek perkembangan siswa secara bersamaan: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, media ini sangat tepat digunakan dalam pembelajaran tingkat dasar, yang menuntut keterlibatan utuh seluruh aspek perkembangan siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: Penerapan media interaktif berbasis game ular tangga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa kelas V di SDN Karangdempel 01. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai dari pre-test ke post-test yang signifikan, serta hasil angket dan observasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori “baik” dan “sangat baik” dalam indikator konsentrasi belajar. Uji statistik paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan setelah perlakuan media diberikan.

Berdasarkan temuan penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut: Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran

yang bersifat interaktif dan menyenangkan seperti game ular tangga, terutama dalam pembelajaran tematik atau materi yang menuntut kerja kelompok. Media ini terbukti mampu meningkatkan konsentrasi, partisipasi, dan kerja sama siswa tanpa mengurangi kedalaman materi yang disampaikan. Penelitian ini masih terbatas pada satu sekolah dan dua kelas dengan waktu yang relatif singkat. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya dilakukan dalam cakupan yang lebih luas dengan jangka waktu yang lebih panjang. Peneliti juga dapat mengembangkan media permainan lainnya yang dikombinasikan dengan teknologi digital atau memperluas fokus penelitian ke aspek lain seperti motivasi, kemandirian, atau karakter siswa. Siswa perlu memanfaatkan proses pembelajaran berbasis permainan dengan optimal, tidak hanya sebagai kegiatan yang menyenangkan, tetapi juga sebagai momen untuk belajar bekerja sama, menghargai teman, dan meningkatkan konsentrasi dalam memahami materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. (2009). Psikologi Umum. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amalia., Sucipto., & Hilyana. (2022). Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Educatio*, Vol 8 No 4.
- Arfandi. (2020). Pemanfaatan Media pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di Sekolah. *Jurnal Edupedia*. Vol 5 No 5.
- Aulia, H., Ida, E & Itsna. (2022) Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kelas 2 SD Segugus 1 Kecamatan Narmada. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* Vol 7 No 1.
- Burhayani., Siti, N., Andi, M., & Yeni, A., Anyan. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. Vol 6 No 2.
- Chyquatita, T. (2018). Pengaruh Brain Gym Terhadap Konsentrasi belajar Siswa Kelas XI IPA Dalam Pembelajaran Matematika di SMA XYZ Tangerang. *Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Pelita Harapan*. Vol 14 No 1.
- Engkosuara. (2012). Administrasi Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Hamid. (2020). Media Pembelajaran. Jakarta: Yayasan Kita Menulis
- Hartini, H. (2019). Peningkatan Kemandirian dan Prestasi belajar IPA Melalui Problem Based Learning Berbantuan Lembar Kerja Siswa. *Paedagogie*, Vol 14 No 1
- Helmanto, F. (2023). Pendampingan Belajar Calistung Dengan Model TGT Berbasis Permainan Monopoli dan Ular Tangga. Vol 1 No 3.
- Indrawati. (2019). Efektifitas Teknik Ice Breaking Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Irfan, R., Muflikhun, K., & Titi, A., (2022). Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka Untuk Meningkatkan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II. *Jurnal Kualita Pendidikan*. Vol 3 No 1.
- Isanawati, (2019). Cara Kreatif Dalam Proses Belajar. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Jalius. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Khobir. (2021). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. Jakarta: Alfabeta.
- Lina, N., Fitri, S., Khansa., & Aisi. (2020). Penerapan Game Ular Tangga Dikenal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *JP2SD: Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*. Vol 8 No 2.
- Mutia & Ismah. (2018). Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar. *Pendidikan Matematika: Universitas Muhammadiyah Jakarta*. Vol 1
- Nasywa, N., Rahma., Siti, N., & Syifa., Afwa. (2024). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Siswa SD. *Jurnal Pedagogik*. Vol 12 No 2.
- Ningsih, L., Kadek., & Ketut. (2014). Penerapan Konseling Eksistensial Humanistik Dengan Teknik Mediasi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Siswa Kelas 3 SMK Negeri Singaraja. *Jurnal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling*. Vol 2 No 1.
- Rahmawati, D., Ibrahim, B., & Pernantah, P. (2022). Penggunaan Model Kooperatif Tipe Talking Stich Dengan Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMAN 1 Bangkok Pusako. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol 4 No1.
- Raudah, S., Ahmad, S., & Celia, C. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*. Vol 2 No 4.
- Rila, M., Moh Toharudin., Aldi, R. (2022) Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kata Pada Siswa Kelas 4 SDIT Nurul Hidayah. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*. Vol3No1
- Rila, M., Muamar., & Alif, A. (2023). Implementasi Media Puzzle Stick Pada Minat dan Keterampilan Membaca Permulaan Kelas II Sekolah Dasar. *Journal On Education*. Vol 6 No 1.
- Sardiman. (2011). *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugioyo, M. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata., Sumadi. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tafanao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol 2 No 2.
- Tambunan. (2020). Pengaruh Suasana lingkungan Belajar Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Produktif. *Jurnal PenSil: Pendidikan Teknik Sipil*. Vol 9 No 3.
- Theresia, (2022). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Tematik Menggunakan Model Pembelajaran Example Non Example Kelas V SD Negeri 2 Padang Sidempuan. *Jurnal Jipdas (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)* Vol 2 No 3.
- Winangun, M., A. (2020). Media Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran IPA SD. *Edukasi: Pendidikan Dasar*, 1(1), 65-72.
- Wulandari, N. (2021). Efektivitas Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 9(2), 112–119.
- Wulandari., Isna., & Arumningtyas. (2020). Efektifitas Permainan Kartu Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol 11 No 2.
- Yuliana, L. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Media Permainan

terhadap Keterampilan Sosial
Siswa. Jurnal Ilmu Pendidikan,
7(3), 211–218.