

Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Implementasi Model *Games Based Learning* Berbasis *Baamboozle* pada Siswa SD

Mukhaliyatun Salsabila¹, Nayla Rahma Aulia², Syailin Nichla Choirin Attalina³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Tarbiyah Ilmu dan Keguruan,
Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara^{1,2,3}

Email: mukhaliyatunsalsabila@gmail.com¹, naylarahmaa56@gmail.com², syailin@unisnu.ac.id³

Sejarah Artikel:

Diterima 25-06-2026
Disetujui 29-06-2026
Diterbitkan 01-07-2026

ABSTRACT

Learning concentration is an essential factor influencing students' success in mathematics learning, particularly at the elementary school level. Classroom observations at SDN 1 Keling indicated that fourth-grade students experienced low learning concentration, characterized by difficulty maintaining attention, frequent distractions, and limited participation during lessons. This study aimed to improve students' learning concentration through the implementation of the Game-Based Learning (GBL) model assisted by the Baamboozle interactive platform. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, involving planning, action, observation, and reflection stages. The participants consisted of 16 fourth-grade students at SDN 1 Keling, Jepara Regency. Data were collected through learning concentration questionnaires, classroom observations, and documentation. Quantitative data were analyzed descriptively using mean scores and percentages, while qualitative data were analyzed through descriptive interpretation. The findings revealed that the implementation of Game-Based Learning assisted by Baamboozle effectively improved students' learning concentration. The average concentration score increased from 66.63 in the pre-cycle to 82.38 in Cycle 1. Classroom observations also indicated greater student engagement, sustained attention, active participation, and enthusiasm throughout the learning process. These findings demonstrate that integrating Game-Based Learning with the Baamboozle platform provides an interactive and enjoyable learning environment that effectively enhances elementary students' learning concentration in mathematics.

Keywords: *Game-Based Learning; Baamboozle; Learning Concentration.*

ABSTRAK

Konsentrasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Hasil observasi di kelas IV SDN 1 Keling menunjukkan bahwa konsentrasi belajar siswa masih rendah, ditandai dengan kurangnya perhatian, mudah terdistraksi, dan rendahnya keterlibatan selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa melalui penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) berbasis *Baamboozle*. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 16 siswa kelas IV SDN 1 Keling. Data dikumpulkan melalui angket konsentrasi belajar, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berbasis *Baamboozle* mampu

meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Rata-rata skor konsentrasi belajar meningkat dari 66,63 pada tahap pra-siklus menjadi 82,38 pada Siklus 1. Hasil observasi juga menunjukkan peningkatan perhatian, keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa model *Game-Based Learning* berbasis *Baamboozle* efektif menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Katakunci: *Game-Based Learning*; *Baamboozle*; konsentrasi belajar.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Salsabila, M. ., Aulia, N. R. ., & Attalina, S. N. C. . (2026). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Implementasi Model *Games Based Learning* Berbasis *Baamboozle* pada Siswa SD. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 7057-7067. <https://doi.org/10.63822/39k7xx79>

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar (Qodriyah, 2023). Keberhasilan proses belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan intelektual peserta didik, tetapi juga ditentukan oleh kemampuan mereka dalam memusatkan perhatian selama mengikuti pembelajaran. Konsentrasi belajar menjadi salah satu aspek penting karena memungkinkan peserta didik menerima, mengolah, dan memahami informasi secara optimal. Tingkat konsentrasi yang baik akan membantu siswa mengikuti setiap tahapan pembelajaran secara berkelanjutan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Kondisi di sekolah dasar menunjukkan bahwa kemampuan berkonsentrasi masih menjadi tantangan dalam berbagai mata pelajaran, terutama matematika yang menuntut pemahaman konsep secara bertahap dan berkesinambungan. Rendahnya konsentrasi belajar menyebabkan siswa mudah kehilangan fokus, kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan guru. Pengertian konsentrasi belajar sendiri merupakan suatu usaha seseorang untuk memusatkan perhatian dan pikiran terhadap aktivitas belajar dengan mengesampingkan berbagai gangguan yang tidak berkaitan dengan proses pembelajaran (Adila et al., 2022). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan konsentrasi belajar perlu menjadi perhatian utama dalam penyelenggaraan pembelajaran di sekolah dasar agar peserta didik mampu mengikuti proses belajar secara optimal dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 1 Keling menunjukkan bahwa rendahnya konsentrasi belajar dipengaruhi oleh berbagai kondisi yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik memperlihatkan karakteristik yang beragam, seperti kecenderungan hiperaktif, mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar, sering berbicara dengan teman sebangku, serta mengalami kesulitan mempertahankan perhatian dalam waktu yang relatif lama. Perbedaan kemampuan akademik antar siswa juga menyebabkan sebagian peserta didik membutuhkan waktu lebih lama memahami materi, sehingga perhatian mereka mudah teralihkan saat pembelajaran berlangsung. Suasana kelas yang kurang kondusif semakin memperkuat kondisi tersebut karena interaksi antarsiswa sering kali mengganggu fokus belajar. (Abubakar, 2024) menjelaskan bahwa konsentrasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal yang meliputi kondisi psikologis, lingkungan belajar, motivasi, serta minat peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Karakteristik mata pelajaran matematika yang bersifat abstrak juga menjadi tantangan tersendiri bagi siswa sekolah dasar. (Alman et al., 2023) menyatakan bahwa kesulitan memahami konsep dasar matematika dapat menurunkan minat belajar sehingga peserta didik lebih mudah kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung. Keadaan tersebut memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik belum sepenuhnya mampu mengakomodasi keberagaman karakteristik peserta didik, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Penerapan model pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan telah banyak diteliti sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi belajar peserta didik. *Game-Based Learning* (GBL) merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas permainan dengan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Penelitian yang dilakukan oleh (Fiqriah et al., 2025) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta membantu peserta didik lebih mudah memusatkan perhatian terhadap materi yang dipelajari. Platform digital seperti *Baamboozle* juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif melalui kuis, tantangan,

dan kompetisi sederhana sehingga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada peningkatan motivasi belajar, hasil belajar, atau keaktifan siswa melalui penerapan *Game-Based Learning* maupun media *Baamboozle*. Kajian yang secara khusus menginvestigasi peningkatan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar melalui penerapan model *Game-Based Learning* berbasis *Baamboozle* pada pembelajaran matematika masih relatif terbatas. Perbedaan tersebut menjadi celah penelitian yang menunjukkan bahwa masih diperlukan kajian lebih mendalam mengenai efektivitas model *Game-Based Learning* berbasis *Baamboozle* dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada materi matematika yang memerlukan perhatian dan fokus secara berkesinambungan selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut dengan menerapkan model *Game-Based Learning* berbasis *Baamboozle* pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN 1 Keling. Penerapan model tersebut diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mampu mempertahankan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Fokus penelitian diarahkan pada peningkatan konsentrasi belajar siswa sebagai salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model *Game-Based Learning* berbasis *Baamboozle* dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar melalui penerapan model *Game-Based Learning* berbasis *Baamboozle*. Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berbasis *Baamboozle* dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Keling pada pembelajaran matematika.

KAJIAN PUSTAKA

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan peserta didik untuk memusatkan perhatian secara penuh pada proses pembelajaran sehingga informasi yang diterima dapat dipahami dan diolah secara optimal. Kemampuan ini menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan belajar karena berkaitan dengan perhatian, fokus, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang memiliki konsentrasi belajar yang baik cenderung lebih mudah memahami materi, mengikuti arahan guru, serta menyelesaikan tugas dengan optimal. Konsentrasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kondisi fisik, kesehatan, motivasi, dan minat belajar, serta faktor eksternal yang meliputi lingkungan belajar, suasana kelas, dan strategi pembelajaran yang diterapkan guru (Mustofa et al., 2023), (Mardiana et al., 2024).

Salah satu model pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan konsentrasi belajar adalah *Game-Based Learning* (GBL). Model ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Penerapan *Game-Based Learning* dilakukan melalui tahapan memilih permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, menjelaskan konsep, menyampaikan aturan permainan, melaksanakan permainan, merangkum materi, dan melakukan refleksi (Putri et al., 2025). Pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, perhatian, partisipasi, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik sehingga sangat sesuai diterapkan pada jenjang sekolah dasar yang memiliki karakteristik senang belajar melalui aktivitas bermain (Prananda et al., 2024), (Islam et al., 2024).

Implementasi model *Game-Based Learning* dalam penelitian ini didukung oleh penggunaan media

interaktif *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan permainan kuis interaktif yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan interaktif sehingga meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung (Amalinda, 2024). Penggunaan *Baamboozle* pada pembelajaran matematika juga terbukti membantu peserta didik mempertahankan konsentrasi, memahami materi dengan lebih baik, dan menciptakan pembelajaran yang lebih efektif serta menyenangkan (Mardiana et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan secara bersiklus. Model ini dipilih karena memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran secara bertahap melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Keling, Kecamatan Keling, Kabupaten Jepara pada bulan Juni 2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa konsentrasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika masih tergolong rendah. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Keling yang berjumlah 16 siswa. Seluruh siswa dijadikan subjek penelitian karena menunjukkan karakteristik belajar yang beragam, seperti kecenderungan hiperaktif, mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar, serta memiliki kemampuan akademik yang berbeda sehingga berdampak terhadap kemampuan berkonsentrasi selama proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan kemungkinan penambahan siklus apabila indikator keberhasilan belum tercapai.

Setiap siklus penelitian terdiri atas empat tahapan. Tahap pertama adalah perencanaan, yaitu menyusun modul ajar matematika menggunakan model *Game-Based Learning* (GBL), menyiapkan media pembelajaran berbasis *Baamboozle*, menyusun perangkat evaluasi, serta menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan angket konsentrasi belajar siswa. Tahap kedua merupakan pelaksanaan tindakan, yaitu melaksanakan pembelajaran matematika sesuai sintaks *Game-Based Learning* berbantuan *Baamboozle*. Peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran melalui permainan edukatif yang dilakukan secara individu maupun kelompok sehingga proses belajar berlangsung lebih aktif, menyenangkan, dan kompetitif. Tahap ketiga adalah observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama guru kolaborator untuk mengamati aktivitas pembelajaran, keterlibatan siswa, serta tingkat konsentrasi belajar selama tindakan berlangsung. Tahap keempat adalah refleksi, yaitu menganalisis seluruh hasil tindakan pada setiap siklus untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, serta menentukan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan penelitian dapat tercapai.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru, keterlibatan peserta didik, serta tingkat konsentrasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Angket digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur tingkat konsentrasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Game-Based Learning* berbasis *Baamboozle*. Angket yang digunakan merupakan angket tertutup dengan skala Likert yang terdiri atas beberapa indikator konsentrasi belajar, seperti kemampuan memusatkan perhatian, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, kemampuan mengendalikan gangguan, serta keterlibatan aktif selama pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, daftar nama siswa, serta dokumen lain yang berkaitan dengan

pelaksanaan penelitian. Seluruh data yang diperoleh melalui ketiga teknik tersebut saling melengkapi sehingga mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pelaksanaan tindakan dan perubahan konsentrasi belajar siswa.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi dan angket konsentrasi belajar siswa. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai tingkat konsentrasi belajar siswa setelah penerapan model *Game-Based Learning* berbasis *Baamboozle*. Instrumen disusun berdasarkan indikator konsentrasi belajar yang meliputi pemusatan perhatian terhadap materi, kemampuan mempertahankan fokus selama pembelajaran, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta kemampuan mengabaikan gangguan yang muncul selama proses belajar. Hasil pengukuran dari instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui perubahan tingkat konsentrasi belajar pada setiap siklus penelitian. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan pelaksanaan tindakan serta perubahan perilaku belajar peserta didik pada setiap siklus. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket konsentrasi belajar siswa yang dihitung menggunakan nilai rata-rata dan persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Awal Konsentrasi Belajar Siswa

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 1 Keling yang berjumlah 16 siswa dengan tujuan meningkatkan konsentrasi belajar melalui penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) berbasis *Baamboozle* pada pembelajaran matematika materi volume kubus satuan. Tahap awal penelitian diawali dengan kegiatan pra-siklus untuk mengetahui kondisi awal konsentrasi belajar siswa sebelum diberikan tindakan. Pengukuran dilakukan menggunakan angket konsentrasi belajar yang memuat indikator kemampuan memusatkan perhatian, mempertahankan fokus, menyelesaikan tugas, serta keterlibatan selama pembelajaran. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa konsentrasi belajar siswa masih belum optimal. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian ketika guru menjelaskan materi, mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar, serta kurang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran belum berjalan secara maksimal sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan model *Game-Based Learning* berbasis *Baamboozle*. Hasil angket konsentrasi belajar peserta didik pada tahap pra-siklus diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Angket Pra-Siklus

Nilai	Frekuensi
56	1
60	1
62	1
64	2
66	4
68	2

72	1
74	1
76	2
78	1
Jumlah Data	16
Jumlah Skor	1.066
Mean	66,63
Median	66
Modus	66
Nilai Tertinggi	78

Hasil pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata konsentrasi belajar siswa sebesar 66,63 dengan nilai tertinggi 78 dan nilai terendah 56. Nilai modus sebesar 66 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh tingkat konsentrasi yang masih berada pada kategori sedang. Rentang nilai yang cukup lebar memperlihatkan adanya perbedaan kemampuan berkonsentrasi antar siswa. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa konsentrasi belajar siswa selama proses pembelajaran belum optimal. Hal ini terlihat dari rata-rata kelas yang masih relatif rendah dan adanya beberapa siswa yang memperoleh nilai jauh di bawah nilai tertinggi. Selain itu, perbedaan antara nilai tertinggi dan nilai terendah menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian selama pembelajaran masih belum merata. Diperlukannya tindakan perbaikan melalui penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan *Baamboozle* untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa sehingga mereka dapat lebih fokus, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran matematika.

B. Penerapan Model *Game-Based Learning* Berbasis *Baamboozle*

Tindakan penelitian dilaksanakan dalam satu siklus menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun modul ajar, menyiapkan media *Baamboozle*, menyusun angket konsentrasi belajar, serta menyiapkan perangkat pembelajaran lainnya. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan sintaks *Game-Based Learning* menggunakan *Baamboozle* sebagai media permainan edukatif. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan mengikuti permainan berbasis kuis yang berisi soal-soal mengenai volume kubus satuan. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya diskusi dan memberikan penguatan terhadap jawaban siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dibandingkan kondisi sebelum tindakan. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi dengan anggota kelompok, memperhatikan soal yang ditampilkan pada layar, serta berusaha memperoleh poin tertinggi bagi kelompoknya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran meningkat.

C. Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa

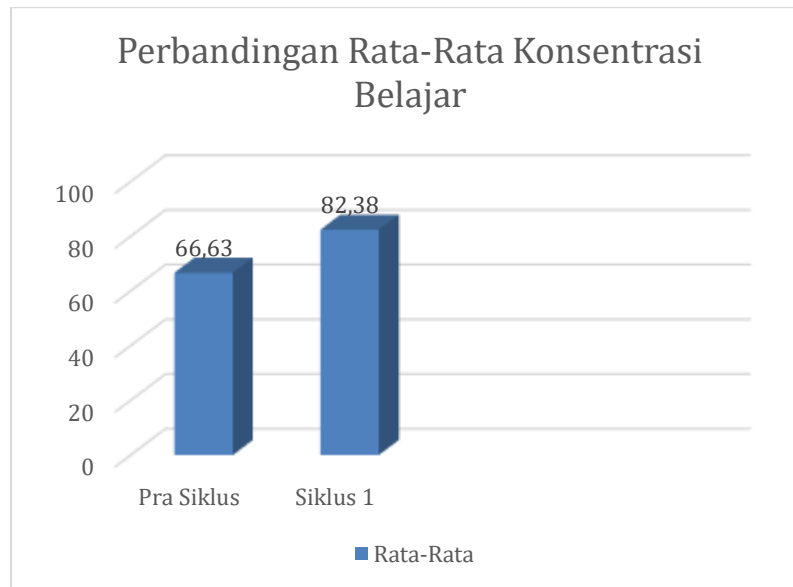
Peningkatan konsentrasi belajar siswa diukur kembali setelah pelaksanaan tindakan menggunakan angket yang sama dengan tahap pra-siklus. Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada seluruh indikator konsentrasi belajar.

Tabel 2. Hasil Angket Siklus 1

Nilai	Frekuensi
66	1
70	1
74	3
78	1
82	2
86	1
88	1
90	5
94	1
Jumlah Data	16
Jumlah Skor	1.318
Mean	82,38
Median	84
Modus	90
Nilai Tertinggi	94
Nilai Terendah	66

Perbandingan hasil pra-siklus dan siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 15,75 poin. Nilai rata-rata meningkat dari 66,63 menjadi 82,38. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan *Baamboozle* mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Siswa terlihat lebih fokus mengikuti pembelajaran, lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelas, serta lebih antusias dalam menyelesaikan tugas dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata kelas sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya agar peningkatan konsentrasi belajar dapat terjadi secara lebih merata pada seluruh siswa.

Gambar 1. Perbandingan Rata-Rata Konsentrasi Belajar



Peningkatan tersebut juga didukung oleh hasil observasi selama proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, aktif mengikuti diskusi kelompok, serta menunjukkan antusiasme tinggi ketika menjawab soal pada aplikasi *Baamboozle*. Aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa tetap terlibat hingga akhir pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga tindakan dinyatakan berhasil pada siklus 1.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berbasis *Baamboozle* mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Keling. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan rata-rata konsentrasi belajar sebesar 15,75 poin, yaitu dari 66,63 pada tahap pra-siklus menjadi 82,38 pada siklus 1. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih mudah memusatkan perhatian selama proses pembelajaran. Aktivitas permainan yang disajikan melalui *Baamboozle* memberikan tantangan sekaligus umpan balik secara langsung sehingga siswa terdorong untuk tetap fokus dalam menyelesaikan setiap soal yang diberikan.

Peningkatan konsentrasi belajar pada penelitian ini didukung oleh karakteristik model *Game-Based Learning* yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif berdiskusi, bekerja sama, serta memecahkan masalah melalui permainan edukatif. Kegiatan tersebut sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Keterlibatan aktif tersebut membuat perhatian siswa tetap terarah pada materi pembelajaran sehingga konsentrasi belajar dapat dipertahankan lebih lama.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Azzahra et al., 2025) yang menyatakan bahwa penerapan *Game-Based Learning* mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga berdampak pada meningkatnya perhatian selama pembelajaran. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian (Wardani & Kiptiyah, 2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan *Baamboozle* dapat meningkatkan student engagement atau keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Semakin tinggi keterlibatan siswa, semakin baik pula kemampuan siswa dalam mempertahankan konsentrasi belajar. Penelitian (Aulia et al., 2025) juga menunjukkan bahwa *Baamboozle* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil penelitian (Duangnate & Klaimongkol, 2022) memperkuat temuan tersebut dengan menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan yang efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa model *Game-Based Learning* berbasis *Baamboozle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang memadukan aktivitas bermain dengan penyelesaian masalah mampu meningkatkan perhatian, fokus, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Keberhasilan tindakan pada Siklus 1 menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* tidak hanya meningkatkan hasil angket konsentrasi belajar, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

KESIMPULAN

Penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) berbasis *Baamboozle* terbukti mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Keling pada pembelajaran Matematika materi volume kubus satuan. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata skor konsentrasi belajar dari 66,63 pada tahap pra-siklus menjadi 82,38 pada Siklus 1. Peningkatan juga terlihat pada nilai tertinggi yang meningkat dari 78 menjadi 94 serta nilai terendah yang meningkat dari 56 menjadi 66. Hasil observasi selama pembelajaran memperlihatkan bahwa siswa menjadi lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, lebih aktif berdiskusi, lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, dan lebih terlibat dalam menyelesaikan permainan edukatif melalui platform *Baamboozle*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi model *Game-Based Learning* dengan media *Baamboozle* mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik sehingga dapat meningkatkan konsentrasi belajar secara efektif. Hasil tersebut sekaligus membuktikan bahwa hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, S. D. R. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar Siswa SDN 16 Tolangohula. *Artikel Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gorontalo*, 1–9.
- Adila, A., Sucipto, S., & Hilyana, F. S. (2022). Konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1261–1268.
- Alman, A., Herman, T., Prabawanto, S., & Kurino, Y. D. (2023). Literasi Statistik dalam Pembelajaran Matematika SD melalui Kurikulum 2013. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1454–1466.
- Amalinda, R. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 24 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7), 2.

- Aulia, S. R., Pratiwi, D. E., & Desiningrum, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Baamboozle pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 11–21.
- Azzahra, A., Ediputra, K., & Wahyuni, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (Gbl) Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Muhammadiyah Penasawan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 467–481.
- Duangnate, N., & Klaimongkol, Y. (2022). Effects of Using Game-Based Learning in Mathematics on Computational Thinking of Elementary School Students. *Journal of Information and Learning*, 33(1 SE-Research Article), 11–23.
- Fiqriah, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Efektivitas Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 6(3), 230–238.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619–628.
- 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.
- Mustofa, Z., Ponorogo, I., Ulya, I. L., Ponorogo, I., Muqorrobbin, Z., Ponorogo, I., Pangestu, R. T., Ponorogo, I., Rochim, R. L., Ponorogo, I., Prayitno, M. A., & Ponorogo, P. I. (2023). *Memahami Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)*. 3, 19–35.
- Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388–401.
- Putri, N. W., Triwulandari, S., Masithoh, D., Ananda, N. E., Prawiranegara, A. B., Mughni, M. A., & Mafulah, S. (2025). Pengaruh Game Based Learning dengan Media Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Fungsi Siswa SMA. *Radian Journal: Research and Review in Mathematics Education*, 4(4), 187–199.
- Qodriyah, Q. (2023). *Pengaruh Kemampuan Mengelola Emosi Terhadap Konsentrasi Belajar siswa di SMA Negeri 3 Kota Jambi*. Universitas Jambi.
- Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). Game-Based Learning Model With Baamboozle Media Based On Artificial Intelligence Increases Student Engagement And Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293–303.