

Upaya Meningkatkan Fokus Belajar Siswa Menggunakan Game Lempar Tangkap Soal untuk Kelas III SD

Najwa Kamila^{1*}, Laila Nur Syafitri², Syailin Nichla Choirin Attalina³

^{1*,2,3} Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

231330001283@unisnu.ac.id

Received: 20-07-2026

Revised: 06-08-2026

Published: 15-09-2026

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki perhatian siswa kelas III SD melalui penggunaan permainan Lempar Tangkap Soal. Latar belakang penelitian ini muncul karena masalah rendahnya konsentrasi siswa yang disebabkan oleh cara mengajar yang membosankan dan pengaruh gadget di zaman sekarang. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan campuran (*mixed methods*) mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa kelas III SD Negeri 1 Mijen. Data dikumpulkan melalui observasi, angket skala Likert, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan secara kualitatif menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan permainan Lempar Tangkap Soal mampu meningkatkan fokus belajar siswa, ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor angket dari 31,78 pada siklus I menjadi 33,04 pada siklus II serta peningkatan ketuntasan KKTP dari 74,07% menjadi 81,48%. Perubahan permainan dari sistem individu menjadi kelompok juga meningkatkan kerja sama, keberanian, dan antusiasme siswa serta mampu mempertahankan perhatian selama 10–15 menit sesuai karakteristik usia 8–9 tahun. Dengan demikian, permainan Lempar Tangkap Soal merupakan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi yang efektif, sederhana, dan mudah diterapkan untuk meningkatkan fokus serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: Fokus belajar, Gamifikasi, Lempar Tangkap Soal, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah Dasar.

Citation:

Kamila, N., Syafitri, L. N., & Attalina, S. N. C. (2026). Upaya Meningkatkan Fokus Belajar Siswa Menggunakan Game Lempar Tangkap Soal untuk Kelas III SD. *JEDMI: Journal of Education and Multidisciplinary Studies*, 1(4), 517-527.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD), terutama di kelas III, sering menghadapi masalah utama, yaitu siswa yang tidak fokus dan tidak terkonsentrasi. Siswa kelas III sekolah dasar memiliki karakteristik rentang perhatian yang relatif terbatas sehingga lebih mudah mengalami distraksi selama proses pembelajaran. Distraksi tersebut dapat berasal dari lingkungan kelas, penggunaan metode pembelajaran yang monoton, maupun tingginya intensitas penggunaan perangkat digital di luar sekolah. Kondisi tersebut menyebabkan rentang perhatian siswa menjadi lebih singkat sehingga konsentrasi selama pembelajaran menurun, yang berdampak pada hasil belajar yang lebih buruk, pemahaman yang lebih buruk tentang materi, dan perilaku tidak fokus yang lebih baik (Windani, 2025). Meningkatnya intensitas penggunaan perangkat digital pada anak usia sekolah turut memengaruhi kemampuan mempertahankan perhatian dalam kegiatan belajar. Akibat beban kognitif yang berlebihan, penggunaan smartphone yang berlebihan untuk hiburan, seperti bermain game atau mengakses media sosial, berkorelasi kuat dengan penurunan rentang perhatian. Siswa lebih mudah teralihkan oleh dorongan instan dari dunia digital dan lebih sulit untuk tetap fokus pada pelajaran di kelas (Putri, 2024).

Gamification atau gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengadopsi elemen-elemen permainan, seperti tantangan, poin, umpan balik, penghargaan, dan kompetisi ke dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik. Salah satu implementasi gamifikasi yang dapat diterapkan di sekolah dasar adalah permainan Lempar Tangkap Soal, yaitu aktivitas pembelajaran yang mengintegrasikan gerakan fisik dengan penyelesaian soal secara kolaboratif. Metode ini meningkatkan keterlibatan siswa dan mengajarkan perhatian yang berkelanjutan melalui elemen gamifikasi seperti poin, umpan balik langsung, dan kolaborasi. *Game-based learning* meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan konsentrasi siswa SD, menurut berbagai penelitian (Aji et al., 2025). Menurut Hong et al., (2024), gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Dalam konteks pendidikan, penerapan gamifikasi selaras dengan Self-Determination Theory yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik peserta didik meningkat ketika kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial terpenuhi. Oleh karena itu, aktivitas pembelajaran berbasis permainan berpotensi meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan konsentrasi siswa selama proses belajar.

Salah satu implementasi gamifikasi yang dapat diterapkan di sekolah dasar adalah permainan Lempar Tangkap Soal, yaitu permainan yang mengintegrasikan aktivitas motorik berupa melempar dan menangkap bola dengan penyelesaian soal akademik secara kolaboratif. Permainan ini menghadirkan unsur tantangan, umpan balik langsung, kerja sama kelompok, dan keterlibatan aktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna sekaligus mendorong siswa untuk tetap fokus selama mengikuti kegiatan belajar (Hayati, 2025). Selain mudah diterapkan, permainan ini tidak memerlukan perangkat teknologi maupun media pembelajaran yang kompleks sehingga sesuai dengan berbagai kondisi sekolah dasar di Indonesia Mustami & Safitri, 2026; Rudiyanto et al., 2025.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi memberikan

kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Aji et al., (2025) menjelaskan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan konsentrasi peserta didik sekolah dasar selama proses pembelajaran. Rostaminezhad et al., (2024) menemukan bahwa permainan edukatif berbasis aktivitas dapat meningkatkan fungsi eksekutif otak, khususnya kemampuan memperhatikan dan mengendalikan diri pada anak usia sekolah. Selanjutnya, Triwahyuni & Wahyunigtyas (2025) menunjukkan bahwa pendekatan *Game-Based Learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian Sari, (2025) juga mengungkapkan bahwa permainan edukatif berbasis media konkret mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III sekolah dasar. Secara umum, penelitian-penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga berdampak positif terhadap motivasi maupun hasil belajar peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa sekolah dasar, perhatian dan konsentrasi belajar masih belum banyak dikaji sebagai fokus utama penelitian. Selain itu, implementasi gamifikasi umumnya berbasis media digital, sedangkan pemanfaatan permainan fisik sederhana yang mudah diterapkan di berbagai kondisi sekolah masih terbatas. Hingga saat ini, belum ditemukan penelitian yang secara khusus menguji efektivitas permainan Lempar Tangkap Soal sebagai strategi pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan perhatian dan konsentrasi belajar siswa kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui penerapan permainan Lempar Tangkap Soal sebagai implementasi pembelajaran aktif berbasis gamifikasi.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan strategi pembelajaran aktif berbasis gamifikasi melalui permainan Lempar Tangkap Soal yang mengintegrasikan aktivitas motorik, kolaborasi kelompok, dan penyelesaian soal akademik untuk meningkatkan perhatian dan konsentrasi belajar siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas permainan sebagai media pembelajaran, tetapi juga memperluas implementasi konsep gamifikasi pada pembelajaran non-digital yang sederhana, mudah diterapkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan permainan Lempar Tangkap Soal sebagai strategi pembelajaran aktif berbasis gamifikasi dalam meningkatkan perhatian dan konsentrasi belajar siswa kelas III sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian menerapkan *embedded mixed methods design*, yaitu pendekatan kuantitatif sebagai metode utama untuk mengukur peningkatan perhatian dan konsentrasi belajar siswa, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan tindakan dan respons siswa selama pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Mijen, Kabupaten Demak, dengan subjek penelitian sebanyak 27 siswa kelas III yang berusia 8–9 tahun. Tindakan yang diberikan berupa penerapan permainan Lempar

Tangkap Soal sebagai strategi pembelajaran berbasis gamifikasi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengukur perhatian dan konsentrasi belajar siswa berdasarkan indikator: (1) memusatkan perhatian pada pembelajaran, (2) mengikuti instruksi guru, (3) tetap terlibat dalam kegiatan tanpa terdistraksi, (4) memberikan respons terhadap pertanyaan atau arahan guru, dan (5) menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan. Angket digunakan untuk mengukur respons siswa terhadap penerapan permainan Lempar Tangkap Soal menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Indikator angket meliputi perasaan senang selama pembelajaran, kemudahan memahami materi, antusiasme mengikuti permainan, keberanian menjawab pertanyaan, serta keinginan mengikuti pembelajaran serupa. Instrumen angket terlebih dahulu divalidasi melalui expert judgment oleh dua ahli pendidikan dasar sebelum digunakan dalam penelitian. Dokumentasi berupa foto dan video digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase. Persentase ketercapaian perhatian dan konsentrasi belajar dihitung menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah siswa fokus} > 15 \text{ menit}}{27} \times 100\%$$

Targetnya adalah minimal 70% siswa dapat fokus selama 15 menit per sesi pembelajaran. Cara kedua adalah menghitung persentase respons positif siswa. Peneliti menggunakan rumus untuk menghitung persentase ini

$$\frac{\sum SS + \sum S}{27} \times 100\%$$

Keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 70% siswa mampu mempertahankan perhatian dan konsentrasi selama proses pembelajaran, serta minimal 75% siswa memberikan respons positif terhadap penerapan permainan Lempar Tangkap Soal.

Teknik analisis penelitian ini menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan terhadap hasil observasi lapangan dan dokumentasi untuk mendeskripsikan proses implementasi permainan, perubahan perilaku siswa selama pembelajaran, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan tindakan. Hasil analisis kuantitatif dan kualitatif kemudian diintegrasikan pada tahap interpretasi untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas permainan Lempar Tangkap Soal dalam meningkatkan perhatian dan konsentrasi belajar siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian tindakan kelas ini disajikan berdasarkan pelaksanaan tindakan pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Penerapan permainan Lempar Tangkap Soal bertujuan

untuk meningkatkan perhatian dan konsentrasi belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Mijen. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan perhatian dan konsentrasi belajar siswa pada setiap siklus setelah dilakukan perbaikan tindakan.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa perhatian dan konsentrasi belajar siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum mampu mempertahankan fokus selama proses pembelajaran, kurang aktif dalam menjawab pertanyaan, serta mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar. Kondisi tersebut menjadi dasar pelaksanaan tindakan melalui penerapan permainan Lempar Tangkap Soal.

Siklus I

Pada siklus I, permainan Lempar Tangkap Soal dilaksanakan secara individu. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan perhatian dan partisipasi siswa dibandingkan dengan kondisi pra-siklus. Meskipun demikian, beberapa siswa masih terlihat ragu dalam menjawab pertanyaan secara individu sehingga keterlibatan belajar belum merata. Hasil refleksi juga menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kecemasan ketika memperoleh soal yang dianggap sulit. Hasil respons siswa terhadap pembelajaran pada siklus I disajikan pada Tabel 2.

Tabel 1. Hasil Respons Siswa pada Siklus I

Interval	Frekuensi	Presentase	Keterangan
20-25	2	7,41%	Sangat Rendah
26-30	5	18,52%	Rendah
31-35	14	51,85%	Sedang
36-40	6	22,22%	Baik
Rata-rata: 31,78		Total Skor: 858	

Sumber: Data Diolah Peneliti (2026)

Rata-rata skor sebesar 31,78 total skor 858, dengan ketuntasan 74,07% atau 20 siswa telah mencapai indikator yang ditetapkan. Berdasarkan hasil refleksi, ditemukan bahwa sistem permainan secara individu masih menyebabkan sebagian siswa kurang percaya diri. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan dengan menerapkan permainan berbasis kelompok.

Siklus II (Perbaikan)

Perbaikan tindakan pada siklus II dilakukan melalui penerapan permainan Lempar Tangkap Soal secara berkelompok. Perubahan ini mendorong siswa untuk saling bekerja sama, berdiskusi, dan memberikan dukungan kepada anggota kelompok dalam menjawab pertanyaan. Selama pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih aktif, percaya diri, dan mampu mempertahankan perhatian terhadap kegiatan pembelajaran.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Siklus	Siklus II	Peningkatan
Rata-rata Skor	31,78	33,04	+1,26 poin
Total Skor	858	892	+34 poin
Ketentuan KKTP	74,07% (20 siswa)	81,48% (22 siswa)	+7,41%
Skor Terendah	23	27	+4 poin

Sumber: Data Diolah Peneliti (2026)

Hasil pada siklus II menunjukkan bahwa rata-rata skor siswa meningkat dari 31,78

menjadi 33,04, sedangkan ketuntasan meningkat dari 74,07% menjadi 81,48%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan Lempar Tangkap Soal mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasi belajar siswa. Selain itu, siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih aktif menjawab pertanyaan, serta lebih mampu mempertahankan fokus selama kegiatan berlangsung.

Secara keseluruhan, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai pada siklus II. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus II karena tujuan penelitian telah terpenuhi.

Pembahasan

Peningkatan fokus belajar pada penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Menurut Hong et al., (2024), gamifikasi bekerja melalui penerapan elemen permainan seperti tantangan, umpan balik, dan penghargaan yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Pada penelitian ini, permainan Lempar Tangkap Soal tidak hanya menghadirkan tantangan akademik, tetapi juga aktivitas motorik dan interaksi kelompok sehingga perhatian siswa lebih terpusat pada proses pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional. Peningkatan skor angket rata-rata dan ketuntasan KKTP menunjukkan bahwa perubahan sistem kelompok pada Siklus II berhasil mengatasi kelemahan Siklus I, yaitu kecemasan individu dan kurangnya interaksi. Siswa masih berada di kategori sedang atau rendah, meskipun ada peningkatan. Individu, seperti perbedaan kemampuan kognitif dan pengaruh lingkungan kelas, bertanggung jawab atas hal ini. Game ini berdurasi sepuluh hingga lima belas menit dan sesuai dengan rentang perhatian anak usia delapan hingga sembilan tahun; namun, untuk menghindari frustrasi, memerlukan variasi soal yang lebih fleksibel (Yonanda et al., 2025).

Kemampuan permainan ini untuk menggabungkan aktivitas fisik dengan tantangan kognitif memastikan keberhasilannya dalam meningkatkan fokus belajar. Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian Yonanda et al., (2025) yang menunjukkan bahwa model TGT meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas permainan dan kerja sama kelompok. Persamaannya terletak pada penggunaan unsur permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Namun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan karena tidak menggunakan model TGT secara penuh, melainkan mengembangkan permainan Lempar Tangkap Soal berbasis aktivitas motorik sederhana. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan fokus belajar dapat dicapai meskipun menggunakan bentuk gamifikasi yang lebih sederhana dan tidak bergantung pada model pembelajaran tertentu.

Selain itu, hasil belajar matematika siswa kelas IV meningkat secara bertahap dari 28% pada pra-siklus menjadi 64% pada siklus I dan 85% pada siklus II. Keberhasilan ini dikaitkan dengan pemanfaatan media konkret yang sesuai dengan tahap operasional konkret Piaget dan bimbingan teman sebaya untuk mengaktifkan Zona Perkembangan Proksimal Vygotsky (Selvina, 2026). Penemuan ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model TGT dengan bantuan media Blooket juga meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai N-Gain sebesar 0,73 (kategori tinggi) dan 95% respons positif siswa (Dani et al., 2026).

Pembelajaran berbasis permainan sering menghadapi kendala seperti kelemahan siswa

tertentu, seperti perbedaan kemampuan kognitif dan pengaruh lingkungan kelas. Hal ini memerlukan perhatian guru untuk memberikan pendekatan yang lebih individual dan bimbingan khusus kepada siswa yang membutuhkan. Guru juga harus menyesuaikan tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.

Temuan penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Piaget. Anak usia 8-9 tahun berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung daripada penjelasan abstrak. Aktivitas melempar, menangkap bola, dan menjawab soal memberikan pengalaman konkret yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas III. Oleh karena itu, siswa lebih mudah mempertahankan perhatian selama pembelajaran berlangsung. Anak-anak berusia 8-9 tahun paling baik belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas fisik. Game Lempar Tangkap Soal memberikan stimulus kinestetik (melempar-menangkap) yang membantu siswa tetap fokus sambil memproses materi secara konkret. Model pembelajaran TGT yang menekankan kerja sama tim dan pertanggungjawaban individu terbukti efektif untuk siswa pada tahap operasional konkret. Penelitian tentang pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SD menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan kooperatif mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep melalui interaksi sosial dan kompetisi sehat (Sokawati et al., 2024).

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan beberapa penelitian sebelumnya. Prabowo (2023) & Lestari (2023) menemukan bahwa permainan berbasis gerak mampu meningkatkan konsentrasi siswa sekolah dasar. Hasil yang serupa juga dilaporkan oleh Sibuea, (2026) yang menunjukkan bahwa game edukasi meningkatkan semangat dan perhatian siswa selama pembelajaran. Pada tingkat internasional, meta-analisis Alotaibi, (2024) menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh positif terhadap perhatian dan keterlibatan peserta didik. Meskipun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang berbeda karena menggunakan permainan fisik non-digital yang sederhana sehingga lebih mudah diterapkan pada sekolah dengan keterbatasan fasilitas teknologi.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan bahwa model pembelajaran TGT memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, keterlibatan, dan hasil belajar matematika siswa SD secara bersamaan, dengan nilai signifikansi 0,000. Ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan kooperatif efektif dalam meningkatkan aspek afektif dan kognitif siswa secara bersamaan (Sokawati et al., 2024).

Selain itu, permainan berbasis olahraga yang direncanakan dengan baik dapat digunakan sebagai strategi pendidikan jasmani yang aman, menarik, dan terukur yang membantu siswa fokus dan memasukkan aktivitas numerasi kontekstual. Studi manajemen permainan olahraga berbasis panahan menemukan bahwa konstruk peningkatan perhatian memiliki skor rata-rata yang tinggi ($M = 4,49$ dari 5), dan 96,74% respons dikategorikan positif Setyawan et al., (2026) Penelitian ini unik karena modifikasi sederhana yang dilakukan dari individu ke kelompok yang membuat permainan lebih inklusif dan cocok untuk kelas rendah.

Game Lempar Tangkap Soal adalah metode pembelajaran yang mudah digunakan, murah, dan menyenangkan. Itu dapat dengan mudah disesuaikan untuk berbagai mata pelajaran oleh guru. Perencanaan tugas dengan tingkat kesulitan yang tepat, menggunakan

waktu yang tepat, dan bekerja sama dengan orang lain adalah semua komponen yang berkontribusi pada keberhasilan. Variasi kemampuan siswa adalah penghalang utama. Ini dapat diatasi dengan memberikan bimbingan yang lebih khusus dan soal yang berbeda.

Metode pembelajaran berbasis permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik SD dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan motorik dan kognitif. Dikombinasikan dengan aktivitas fisik seperti melempar dan menangkap bola, model TGT menghasilkan pengalaman belajar yang lebih luas di mana siswa meningkatkan keterampilan motorik kasar, kerja tim, dan kemampuan akademik (Selvina, 2026).

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti TGT juga membuat belajar menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Dengan menyesuaikan konten soal dan aturan permainan, guru dapat dengan mudah mengadaptasi model permainan kooperatif ini ke berbagai mata pelajaran. Ini memungkinkan variasi pembelajaran yang tidak monoton dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Durasi permainan yang singkat (10–15 menit), yang sesuai dengan rentang perhatian anak usia sekolah dasar, mendukung keberhasilan pelaksanaan permainan ini. Ini memungkinkan guru untuk memasukkan permainan sebagai selingan saat belajar tanpa mengurangi waktu belajar inti secara signifikan, dan juga menjaga konsentrasi dan semangat siswa tetap tinggi selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis game berbasis gerak fisik efektif dalam meningkatkan fokus belajar siswa di kelas III SD sambil menciptakan lingkungan kelas yang aktif dan menyenangkan. Hasil ini dapat digunakan sebagai referensi bagi pendidik untuk mengembangkan pembelajaran kreatif di sekolah dasar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan dalam dua tahap di kelas III SD Negeri 1 Mijen, bisa disimpulkan bahwa permainan Lempar Tangkap Soal sangat membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari rata-rata nilai survei yang naik dari 31,78 menjadi 33,04. Persentase kelulusan KKTP juga naik dari 74,07% menjadi 81,48%. Perubahan sistem permainan dari individu menjadi kelompok di tahap II berhasil mengurangi rasa cemas siswa, meningkatkan kerjasama, dan menumbuhkan semangat belajar. Permainan Lempar Tangkap Soal mampu menjaga perhatian siswa selama 10-15 menit. Ini sesuai dengan rentang konsentrasi anak usia 8-9 tahun. Permainan ini berhasil karena kombinasi aktivitas fisik dan tantangan pikiran. Pembentukan kelompok juga menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kerjasama. Jadi, permainan Lempar Tangkap Soal merupakan metode pembelajaran yang baru dan berbasis gamifikasi. Permainan ini praktis, terjangkau, dan efektif dalam mengatasi masalah kurang fokus di kelas bawah.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran berbasis gamifikasi di sekolah dasar. Secara teoretis, temuan penelitian memperkuat bahwa integrasi aktivitas fisik dan permainan edukatif dapat meningkatkan perhatian serta konsentrasi belajar siswa. Secara praktis, permainan Lempar Tangkap Soal dapat menjadi alternatif pembelajaran yang sederhana, mudah diterapkan, dan efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada satu kelas III di SD Negeri 1 Mijen dengan pelaksanaan selama dua siklus, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan dan belum menunjukkan dampak jangka panjang permainan Lempar Tangkap Soal terhadap perhatian dan konsentrasi belajar siswa. Selain itu, pengukuran konsentrasi masih menggunakan observasi dan angket sehingga berpotensi mengandung subjektivitas. Oleh karena itu, guru disarankan menerapkan permainan ini sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dengan menyesuaikan tingkat kesulitan soal dan durasi permainan, kepala sekolah diharapkan mendukung penerapannya melalui penyediaan sarana dan pelatihan guru, sedangkan peneliti selanjutnya disarankan memperluas sampel, memperpanjang waktu penelitian, serta menggunakan instrumen pengukuran yang lebih objektif untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

ACKNOWLEDGMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SD Negeri 1 Mijen, guru kelas III, siswa, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan dan membantu pelaksanaan penelitian ini.

CONFLICTS OF INTEREST

Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

ETHICS STATEMENT

Artikel ini merupakan karya asli, belum pernah dipublikasikan, tidak sedang dalam proses peninjauan di jurnal lain, bebas dari plagiarisme, dan telah disetujui oleh seluruh penulis.

DECLARATION OF GENERATIVE AI

Teknologi AI generatif digunakan secara terbatas untuk membantu penyuntingan bahasa dan tata tulis. Seluruh isi, analisis, dan kesimpulan penelitian merupakan tanggung jawab penuh penulis.

REFERENSI

- Aji, W. D., Haryani, S., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Efektivitas penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar: Analisis tren penelitian 2020–2025. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 7(4), 2270–2283.
- Ayu Rahma Dani, N., Wahyudi, A., & Widiana Rahayu, D. (2026). The effectiveness of the Teams Games Tournament model using Blooket games media on fourth-grade science learning outcomes. *Journal of Educational Sciences*, 10(3), 958–970. <https://doi.org/10.31258/jes.10.3.p.958-970>
- Berliningrum, C., Trisna, G. A. P. S., & Kusumawardani, D. A. N. (2025). Implementasi penggunaan media pembelajaran melalui permainan Wordwall untuk meningkatkan minat dan fokus belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 9(3), 412–421. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i3.86392>
- Dani, N. A. R., Nafiah, N., Wahyudi, A., & Rahayu, D. W. (2026). The Effectiveness of the Teams Games Tournament Model Using Blooket Games Media on Fourth-Grade Science Learning Outcomes. *Journal of Educational Sciences*, 10(3), 958–970. <https://doi.org/10.31258/jes.10.3.p.958-970>

- Eges Triwahyuni, & Wahyunigtyas, R. I. (2025). Game-based learning models on increasing creativity and learning outcomes of elementary school students. *Jurnal Edutech Undiksha*, 13(2), 253–260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v13i2.101332>
- Gede Agus Sudarmana, N. S. P. O. S. (2025). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantu diorama untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pembelajaran IPAS. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 371–385. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v9i2.4916>
- Hisaanah, K., Herawan Hayadi, B., Nurlena, E., Zikriyanto, W., Oktalia, H., & Wachid Suryo, M. P. (2026). Metode kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Keislaman JIPKIS*, 6(1), 37–43.
- Hong, Y., Saab, N., & Admiraal, W. (2024). Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review. *Computers & Education*, 212, 105000. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105000>
- Icha Kurnia Putri, A. N., Y. P., & S. J. S. H. (2024). The influence of gadget use on student learning achievement in elementary schools. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 5(3), 326–329. <https://doi.org/10.30596/jppp.v5i3.21575>
- Jannah, M. (2025). Pendekatan penelitian pendidikan: Metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif, dan metode penelitian kombinasi. *Shofiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 23–40.
- Mustami, M. K., & Safitri, D. (2026). Meningkatkan kemampuan konsentrasi belajar dan keterampilan berkomunikasi menggunakan model BANUA dan permainan ular tangga edukasi di kelas III SDN Antasan Besar 7. *International Journal of Instruction*, 11(3), 123–134. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1139a>
- Rahmi Hayati, A. K. Y. K. F. (2025). Belajar asyik dan bermakna: Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Rostaminezhad, B., Arazeshi, N., Molanorouzi, K., & Entezari Khorasani, Z. (2024). Comparing the effectiveness of brain exercise and educational games on improving students' attention: A follow-up study. *Journal of Adolescent and Youth Psychological Studies*, 5(8), 9–15. <https://doi.org/10.61838/kman.jayps.5.8.2>
- Rudiyanto, R., Kore, K., Voni Mone, I., Maria, I., Nabu, N. R., Tamelab, C., & Sodakain, V. R. (2025). Penggunaan media gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(6), 149–157.
- Sari, R. R. R. A. (2025). Penerapan metode permainan edukatif berbasis media konkret kartu data Mystery Challenge pada pembelajaran matematika sekolah dasar (Implementation of educational game method based on concrete media Mystery Challenge data cards in elementary school mathematics learning). *Jurnal Banua Oge Tadulako*, 5(1), 41–46.
- Selvina, B. (2026). The effect of Teams Games Tournament on fourth-grade students' mathematics achievement in division operations. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 5(2), 4533–4543. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v5i2.3892>
- Setyawan, H., Srianto, W., Gani, I., Sari, D. A., Matsuri, & Pavlovic, R. (2026). Management of archery-based sport games to improve numeracy and attention in elementary school students: A sequential exploratory mixed-methods study. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 12(4), 254–268. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v12i4.14598>
- Sokawati, K., Suyanto, A., & Noviyanti, M. (2024). The effect of Teams Games Tournament (TGT) on students' motivation, engagement, and mathematics performance. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 7(2).
- Sylviana Ramadhani, A., Ruzana, A., Lestari, M. I., Nasroellah, N. F., & Fauzi, I. (2026). Analisis pola implementasi siklus penelitian tindakan kelas dalam tahap perencanaan,

-
- tindakan, observasi, dan refleksi: Tinjauan literatur sistematis. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. <https://doi.org/10.60126/jim.v4i5.1535>
- Yonanda, D. A., Listiani, T., Rachmadtullah, R., Islahuddin, Saputra, D. S., & Pratama, Y. A. (2025). Improving science learning outcomes through innovation in cooperative learning models: The effectiveness of Team Games Tournament strategy. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(3), 501–509. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i3.99487>
- Zhang, W., Xu, M., Feng, Y., Mao, Z., & Yan, Z. (2024). The effect of procrastination on physical exercise among college students: The chain effect of exercise commitment and action control. *International Journal of Mental Health Promotion*, 26(8), 611–622. <https://doi.org/10.32604/ijmhp.2024.052730>