



ANALISIS PENGARUH MEDIA INTERAKTIF DAN PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR: STUDI LITERATUR

Desti Marsya Fitri¹, Desti Marsya Fitri²

^{1,2}Universitas Dharma Indonesia

Email: destamarsyafitri@gmail.com, destimarsyafitri@gmail.com

Abstract: *Learning concentration is a crucial factor influencing the academic success of elementary school students. However, many students still struggle to maintain focus during the learning process. One approach to addressing this issue is the use of interactive media and educational games. This study aims to analyze the impact of interactive media and educational games on the learning concentration of elementary school students through a literature review. The study employs a literature review method utilizing content analysis. Data were gathered from various scientific articles, journals, and relevant sources concerning interactive media, educational games, and elementary school students' learning concentration. An analysis of five previous studies indicates that interactive media such as Educaplay and interactive multimedia can enhance student engagement, interest, and attention during lessons. Furthermore, educational games such as word guessing, charades, and ice-breaking activities have been shown to improve students' focus and concentration. Integrating interactive media and educational games yields optimal results by capturing students' attention while simultaneously sustaining their focus throughout the learning process. Thus, interactive media and educational games serve as effective alternative teaching strategies for enhancing the learning concentration of elementary school students.*

Keywords: *Interactive Media, Educational Games, Concentration.*

Abstrak: Konsentrasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran siswa sekolah dasar. Namun, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pemanfaatan media interaktif dan permainan edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media interaktif dan permainan edukatif terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar melalui studi literatur. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan teknik analisis isi (content analysis). Data diperoleh dari berbagai artikel ilmiah, jurnal, dan sumber pustaka yang relevan mengenai media interaktif, permainan edukatif, dan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Hasil analisis terhadap lima penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media interaktif, seperti Educaplay dan multimedia interaktif, mampu meningkatkan keterlibatan, minat, dan perhatian siswa dalam pembelajaran. Selain itu, permainan edukatif seperti tebak kata, tebak gaya, dan ice breaking terbukti dapat meningkatkan fokus serta konsentrasi belajar siswa. Integrasi media interaktif dan permainan edukatif memberikan

dampak yang lebih optimal karena mampu menarik perhatian siswa sekaligus mempertahankan fokus mereka selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media interaktif dan permainan edukatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Interaktif, Permainan Edukatif, Konsentrasi

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Di sekolah dasar (SD), guru dituntut untuk mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan memiliki motivasi dalam mengikuti proses belajar. Akan tetapi, salah satu tantangan yang kerap dihadapi guru adalah mempertahankan fokus siswa, terutama pada jam-jam terakhir pembelajaran. Waktu tersebut sering menjadi periode yang cukup sulit karena siswa cenderung mengalami kelelahan setelah mengikuti beberapa sesi pembelajaran sebelumnya. Kondisi ini dapat mengakibatkan menurunnya konsentrasi serta minat belajar siswa ((Palunsu et al., 2024).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan secara efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kemajuan teknologi tersebut memudahkan proses memperoleh informasi sekaligus mendorong pengembangan berbagai media pembelajaran yang inovatif. Melimpahnya informasi yang tersedia menuntut guru untuk memiliki kemampuan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pemilihan media yang tepat dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna (Erwin & Yarmis, 2019). Media interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara peserta didik dengan materi pembelajaran melalui tampilan visual, audio, animasi, dan umpan balik secara langsung. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan konsentrasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar.

Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini ditandai dengan kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar, serta rendahnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh penggunaan metode

pembelajaran yang kurang menarik dan masih berpusat pada guru sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan kehilangan fokus.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya berperan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara menyeluruh. Salah satu media pembelajaran interaktif yang saat ini banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah Educaplay (Husada et al., 2026).

Meskipun demikian, hasil penelitian mengenai media interaktif dan permainan edukatif masih tersebar pada berbagai jurnal dengan fokus dan temuan yang beragam. Sebagian penelitian menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa, sementara penelitian lainnya menekankan peran permainan edukatif dalam meningkatkan keterlibatan dan perhatian siswa selama pembelajaran. Namun, belum banyak penelitian yang mengkaji dan mensintesis temuan-temuan tersebut secara komprehensif sehingga diperoleh gambaran yang utuh mengenai pengaruh media interaktif dan permainan edukatif terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis berbagai hasil penelitian terdahulu yang membahas pengaruh media interaktif dan permainan edukatif terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Melalui studi literatur ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media interaktif dan permainan edukatif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa serta menjadi referensi bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*). Studi literatur merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan, menelaah, dan menganalisis berbagai sumber ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari artikel jurnal nasional dan internasional, prosiding, serta buku ilmiah yang membahas media interaktif, permainan edukatif, dan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran artikel menggunakan database Google Scholar dan SINTA dengan kata kunci "media interaktif", "permainan edukatif", "konsentrasi belajar", dan "sekolah dasar". Artikel yang dipilih merupakan artikel yang dipublikasikan dalam rentang lima tahun terakhir dan memiliki relevansi dengan fokus penelitian.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis). Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi, membandingkan, dan mensintesis temuan-temuan dari berbagai penelitian terdahulu sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh media interaktif dan permainan edukatif terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap lima penelitian terdahulu yang relevan, ditemukan bahwa media interaktif dan permainan edukatif memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Meskipun memiliki fokus yang berbeda, seluruh penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada aspek keterlibatan, perhatian, minat, dan konsentrasi belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Analisis Penelitian Terdahulu

No	Judul dan Peneliti	Fokus Penelitian	Temuan Utama	Aspek
1	Efektivitas Media Interaktif Educaplay Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar (Husada et al., 2026)	Educaplay	mampu meningkatkan keaktifan siswa, yang ditandai dengan meningkatnya partisipasi, interaksi, keberanian bertanya, serta keterlibatan dalam diskusi dan penyelesaian tugas.	Keterlibatan
2	Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Analysis of The Use of Educaplay Interactive Learning Media in Increasing Elementary School Students'	Educaplay	Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Educaplay dan peningkatan minat belajar.	Minat

Learning Interest (Wafiqni & Adelia, 2025)				
3	Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas 4A SDN 37 Cakranegara Melalui Permainan Tebak Kata dan Tebak Gaya dalam Pembelajaran (Adinda et al., 2023)	Permainan edukatif	Konsentrasi siswa kelas 4A SDN 37 Cakra negara cenderung meningkat dan perlu untuk ditingkatkan terus menerus. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan cara pengintegrasian pembelajaran pada permainan tebak kata dan tebak gaya.	Konsentrasi
4	Meningkatkan Konsentrasi Siswa melalui Permainan Ice breaking di SD Kanisius Delanggu (Salsabella & Purnomosidi, 2025)	Ice breaking	menunjukkan bahwa permainan ice breaking memiliki potensi sebagai strategi pembelajaran sederhana yang efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar, serta dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi bagian dari metode pengajaran rutin yang aplikatif dan menyenangkan.	Fokus
5	Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif Di Kelas V Sekolah Dasar (Erwin & Yarmis, 2019)	Multimedia interaktif	Dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran), serta efektif (dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa).	Motivasi



Gambar 1. Diagram Sintesis Temuan Penelitian

Berdasarkan Gambar 1, aspek yang paling banyak ditemukan dalam penelitian terdahulu adalah keterlibatan siswa, yang muncul pada dua penelitian, yaitu penelitian Husada dkk. (2026) dan Erwin dan Yarmis (2019). Sementara itu, aspek minat belajar, konsentrasi belajar, fokus, dan motivasi masing-masing ditemukan pada satu penelitian.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa media interaktif dan permainan edukatif cenderung memberikan dampak awal berupa peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan yang tinggi kemudian berpengaruh terhadap meningkatnya minat, motivasi, fokus, dan pada akhirnya konsentrasi belajar siswa. Dengan kata lain, konsentrasi belajar tidak muncul secara langsung, melainkan terbentuk melalui peningkatan berbagai aspek pendukung pembelajaran.

Hasil analisis menunjukkan bahwa media interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Media seperti Educaplay dan multimedia interaktif mampu menyajikan pembelajaran yang lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, dan aktivitas interaktif yang melibatkan siswa secara langsung.

Penelitian (Husada et al., 2026) menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay dapat meningkatkan efektivitas Media Interaktif Educaplay terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa sekolah dasar sangat signifikan melalui keterlibatan aktif siswa dikelas. Mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, namun menjadi subjek dalam pembelajaran yang responsif. Keterlibatan aktif dalam diskusi, kemandirian dalam menyelesaikan tantangan, serta meningkatnya konsistensi pada setiap siklus pembelajaran membuktikan bahwa tercapainya keaktifan siswa dalam pembelajaran terus meningkat.

Selain itu, (Wafiqni & Adelia, 2025) menemukan bahwa penggunaan Educaplay mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Minat belajar yang tinggi membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan lebih fokus terhadap materi yang disampaikan guru. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang dapat mempertahankan perhatian siswa selama proses belajar berlangsung.

Menurut peneliti, peningkatan konsentrasi belajar melalui media interaktif terjadi karena media tersebut mampu menyesuaikan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran yang menarik, berwarna, dan melibatkan aktivitas langsung. Dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah, media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi sehingga dapat mengurangi kejenuhan siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi keterlibatan dan minat belajar siswa, semakin baik pula tingkat konsentrasi mereka selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk membantu siswa mempertahankan fokus belajar dalam waktu yang lebih lama.

Permainan edukatif terbukti memberikan dampak positif terhadap konsentrasi belajar siswa. (Adinda et al., 2023) Menunjukkan bahwa permainan seperti tebak kata dan tebak gaya mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa secara langsung. Dalam permainan tersebut, siswa dituntut untuk memperhatikan instruksi, berpikir cepat, mengingat informasi, serta memberikan respons yang tepat.

Penelitian (Salsabella & Purnomosidi, 2025) Kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa ice breaking tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi dapat menjadi strategi edukatif yang menumbuhkan kedisiplinan, ketelitian, dan kemampuan berpikir cepat pada siswa sekolah dasar. Kelebihan utama dari kegiatan ini terletak pada sifatnya yang fleksibel, sederhana, tidak memerlukan alat khusus, serta dapat diterapkan oleh guru kapan pun dibutuhkan untuk memecah kebakuan kelas atau mengembalikan fokus siswa.

Menurut peneliti, permainan edukatif efektif dalam meningkatkan konsentrasi karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Ketika siswa merasa senang dan tidak tertekan, mereka cenderung lebih mudah memusatkan perhatian pada kegiatan belajar. Selain itu, unsur tantangan dalam permainan dapat

memotivasi siswa untuk tetap fokus agar dapat menyelesaikan tugas atau memenangkan permainan yang diberikan.

Berdasarkan hasil analisis lima penelitian terdahulu, media interaktif dan permainan edukatif memiliki hubungan yang saling melengkapi dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Media interaktif berperan dalam menarik perhatian awal siswa melalui tampilan visual, audio, dan aktivitas yang menarik, sedangkan permainan edukatif membantu mempertahankan perhatian tersebut melalui aktivitas yang menantang dan menyenangkan.

Penelitian (Erwin & Yarmis, 2019) menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu factor utama yang mempengaruhi minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Apalagi permainan merupakan salah satu hal yang digemari oleh peserta didik yang duduk dibangku sekolah dasar. Selain itu, faktor pemanfaatan indera yang dimiliki peserta didik, yaitu mata dan telinga, juga merupakan salah satu hal yang dapat membantu memahami informasi yang diperoleh selama pembelajaran.

Menurut peneliti, integrasi media interaktif dan permainan edukatif merupakan strategi yang sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada usia sekolah dasar, siswa berada pada tahap perkembangan yang menyukai aktivitas bermain, eksplorasi, dan pengalaman belajar yang konkret. Oleh karena itu, pembelajaran yang memadukan unsur teknologi dan permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Dengan demikian, integrasi media interaktif dan permainan edukatif tidak hanya meningkatkan konsentrasi belajar, tetapi juga berpotensi meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Temuan ini menunjukkan bahwa guru perlu memanfaatkan berbagai media dan permainan edukatif secara terencana agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berpusat pada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur terhadap lima penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media interaktif dan permainan edukatif memberikan pengaruh positif terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Media interaktif, seperti Educaplay dan multimedia interaktif, mampu meningkatkan minat, perhatian, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, permainan edukatif dapat

membantu meningkatkan fokus belajar siswa melalui aktivitas yang menarik, menantang, dan menyenangkan.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa integrasi media interaktif dan permainan edukatif memberikan dampak yang lebih optimal dibandingkan dengan penggunaan salah satu media secara terpisah. Media interaktif berfungsi menarik perhatian siswa pada awal pembelajaran, sedangkan permainan edukatif membantu mempertahankan fokus dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan media interaktif dan permainan edukatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar.

Guru disarankan memanfaatkan media interaktif dan permainan edukatif untuk meningkatkan konsentrasi siswa. Sekolah diharapkan menyediakan sarana dan prasarana pendukung, sedangkan siswa diharapkan memanfaatkannya secara positif untuk meningkatkan fokus dan motivasi belajar. Peneliti selanjutnya disarankan melakukan penelitian lapangan atau eksperimen dengan sampel yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, D. W., Hidayati, N., & Huduni, A. (2023). Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas 4A SDN 37 Cakranegara Melalui Permainan Tebak Kata dan Tebak Gaya dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 15–18. <https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/499>
- Erwin, V. A., & Yarmis. (2019). Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif Dikelas V Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 3(3), 901–908. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/183/pdf>
- Husada, N. P., Iyah, N. N. I., Aulia, N., Amelia, L. F., Zeniari, A. E., & Indrawati, D. (2026). Efektivitas Media Interaktif Educaplay Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 2548–6950. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45347>
- Palunsu, Y. S., Rahmawati, S., & Mooduto, S. (2024). Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa Kelas 2 Pada Jam Terakhir di Sd Inpres 3 Birobuli. *Jurnal Edu Research Indonesia InstitutrFor Coporate Learning and Studies (IICLS)*, 5(November), 539–549. <https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v5i3.393>
- Salsabella, V., & Purnomosidi, F. (2025). Meningkatkan Konsentrasi Siswa melalui Permainan Ice breaking di SD Kanisius Delanggu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan*

Riset Pendidikan Volume, 4(1), 66–71.
<https://jerk.in.org/index.php/jerk.in/article/view/1550/1151>

Wafiqni, N., & Adelia, F. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Analysis of The Use of Educaplay Interactive Learning Media in Increasing Elementary School Students ' Learning Interest. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 17(01), 69–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.32678/primary.v17i1.11724>