

OPTIMALISASI PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI SISWA MI AZ ZAINIYAH II KARANGANYAR

Hamidatul Maulidah¹, Feriska Listrianti²
^{1,2}Universitas Nurul Jadid

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi penerapan metode permainan ular tangga sebagai alat untuk meningkatkan konsentrasi siswa di MI Az Zainiyah II KarangAnyar. Permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan menambahkan elemen edukatif disesuaikan untuk mengintegrasikan aspek pembelajaran dengan aktivitas bermain. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengamati dampak penggunaan permainan ular tangga terhadap keterlibatan dan konsentrasi siswa selama proses belajar. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam konsentrasi dan keterlibatan ketika terlibat dalam permainan yang menggabungkan elemen pembelajaran dengan hiburan. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung dan diskusi dengan siswa, mengungkapkan bahwa siswa lebih fokus dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran yang dihadapi selama permainan. Meskipun beberapa tantangan, seperti menjaga motivasi dan menyesuaikan tingkat kesulitan, ditemukan selama implementasi, manfaat dari metode ini menunjukkan bahwa pendekatan yang kreatif dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan ular tangga yang dioptimalkan dapat menjadi alat bantu pendidikan yang efektif, menawarkan potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan konsentrasi siswa di kelas.

Katakunci: *ular tangga; konsentrasi; siswa;*

ABSTRACT

This research explores the application of the snakes and ladders game method as a tool to increase student concentration at MI Az Zainiyah II KarangAnyar. The snakes and ladders game has been modified by adding educational elements to integrate learning aspects with play activities. The main aim of this research is to observe the impact of using the snakes and ladders game on student engagement and concentration during the learning process. The results showed that students demonstrated significant improvements in concentration and engagement when engaged in games that combined elements of learning with entertainment. Evaluations were carried out through direct observation and discussions with students, revealing that students were more focused and motivated in completing the learning tasks encountered during the game. Although some challenges, such as maintaining motivation and adjusting the level of difficulty, were encountered during implementation, the benefits of this method show that a creative approach to learning can create a more interactive and enjoyable learning environment. This research concludes that an optimized snakes and

ladders game can be an effective educational tool, offering the potential to improve the quality of learning and student concentration in the classroom.

Keywords: snakes and ladders; concentration; student;

A. Pendahuluan

Permainan tradisional memiliki potensi yang belum dimanfaatkan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam konteks pendidikan dasar. Salah satu permainan yang sering dimainkan namun memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi adalah ular tangga. Permainan ini tidak hanya digemari oleh anak – anak, tetapi juga memiliki nilai edukasi yang dapat dimaksimalkan untuk berbagai tujuan pembelajaran. Di MI Az Zainiyah II KarangAnyar, fenomena rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi masalah yang serius. Kondisi ini bermula dari hasil observasi yang menunjukkan siswa sering kurang fokus saat menggunakan bahan ajar, mudah terdistraksi oleh hal - hal di sekitarnya, dan akhirnya bosan saat pembelajaran berlangsung. Permainan ular tangga memiliki kelebihan karena bersifat menghibur bagi siswa, sehingga membuat siswa bersemangat belajar sambil bermain (Ware & Anggraini, 2019).

Dalam dunia pendidikan, kemampuan berkonsentrasi adalah salah satu hal penting dalam kesuksesan belajar peserta didik. Dengan memfokuskan perhatian yang baik pada proses belajar, peserta didik akan lebih mudah untuk memahami informasi, sehingga dapat meningkatkan prestasi dan kemampuan belajar mereka (No et al., 2024). Konsentrasi yang baik memungkinkan siswa untuk menyerap materi pelajaran dengan lebih efektif, memahami instruksi dengan jelas, serta terlibat aktif dalam proses belajar. Sebaliknya, kurangnya konsentrasi dapat mengakibatkan kesulitan dalam memahami materi, menurunnya motivasi belajar, serta prestasi akademik yang kurang memuaskan. Oleh karena itu, mencari solusi untuk meningkatkan konsentrasi siswa menjadi kebutuhan yang mendesak, terutama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di MI Az Zainiyah II KarangAnyar.

Salah satu fenomena yang menarik adalah semakin maraknya

penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar, yang ternyata tidak selalu memberikan dampak positif bagi konsentrasi siswa. Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai dan media digital secara berlebihan justru dapat mengurangi kemampuan anak untuk fokus. Siswa sering kali tergoda untuk mengakses media sosial atau bermain game online di sela-sela waktu belajar, yang pada akhirnya mengganggu proses konsentrasi mereka. Selain itu, model pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa juga turut berkontribusi terhadap menurunnya konsentrasi mereka (Dina Aulia Wijayanti et al., 2024).

Di sisi lain, penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aktivitas fisik dan permainan tradisional memiliki dampak positif terhadap peningkatan konsentrasi dan motivasi belajar. Permainan ular tangga, misalnya, dapat melatih keterampilan berpikir strategis, meningkatkan kemampuan dalam pengambilan keputusan, serta melibatkan aspek sosial seperti kerjasama dan kompetisi yang sehat. Permainan ini juga dapat

menumbuhkan minat belajar melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Namun, meskipun manfaat permainan ular tangga sudah banyak diakui, penerapan dan optimalisasinya dalam konteks pembelajaran di sekolah, khususnya di tingkat MI, masih belum banyak diteliti.

Meskipun ada banyak penelitian yang telah membahas tentang permainan edukatif dan pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif anak, terdapat gap atau celah yang masih belum terisi, yaitu bagaimana mengoptimalkan permainan ular tangga secara spesifik untuk meningkatkan konsentrasi siswa di lingkungan MI. Sebagian besar penelitian lebih fokus pada aspek-aspek seperti peningkatan motivasi belajar atau pengembangan kemampuan sosial siswa, namun belum ada kajian mendalam yang meneliti secara langsung efek permainan ular tangga terhadap peningkatan konsentrasi siswa dalam konteks pendidikan Islam di MI.

Selain itu, teori-teori pendidikan yang ada sering kali mengabaikan peran permainan tradisional dalam pembelajaran.

Sebagian besar model pembelajaran yang dikembangkan lebih menekankan pada penggunaan teknologi dan media digital sebagai alat bantu utama dalam proses belajar. Padahal, dalam konteks pendidikan di Indonesia, di mana akses terhadap teknologi masih terbatas di beberapa daerah, permainan tradisional seperti ular tangga dapat menjadi alternatif yang efektif dan relevan.

Berbagai penelitian telah mengungkapkan manfaat permainan edukatif dalam proses belajar mengajar. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Permatasari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Penelitian lain oleh Suyanto (2018) mengungkapkan bahwa permainan tradisional seperti ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan konsep matematika dasar kepada siswa SD. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan media permainan tradisional cenderung memiliki tingkat pemahaman yang

lebih baik dan lebih aktif dalam proses belajar.

Namun, penelitian-penelitian ini belum secara spesifik meneliti dampak permainan ular tangga terhadap konsentrasi siswa. Kebanyakan penelitian lebih berfokus pada aspek kognitif yang lebih luas seperti kemampuan berpikir logis, penguasaan konsep, atau peningkatan motivasi belajar. Penelitian tentang penggunaan permainan ular tangga dalam konteks pembelajaran di MI masih sangat terbatas, terutama yang berkaitan dengan upaya untuk meningkatkan konsentrasi siswa.

Penelitian ini berusaha untuk mengisi celah yang ada dalam literatur dengan mengeksplorasi secara mendalam bagaimana permainan ular tangga dapat dioptimalkan untuk meningkatkan konsentrasi siswa di MI Az Zainiyah II KarangAnyar. Kebaruan dari kajian ini terletak pada pendekatannya yang menggabungkan permainan tradisional dengan strategi pembelajaran yang dirancang khusus untuk meningkatkan konsentrasi. Dalam kajian ini, permainan ular tangga tidak hanya digunakan sebagai alat bantu pengajaran, tetapi

juga diintegrasikan ke dalam metode pembelajaran yang terstruktur, dengan tujuan utama meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa.

Selain itu, penelitian ini juga akan mengkaji bagaimana aspek-aspek tertentu dalam permainan ular tangga, seperti tantangan, aturan main, dan interaksi sosial, dapat dimodifikasi untuk lebih efektif dalam menarik perhatian siswa dan menjaga fokus mereka selama proses pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan, khususnya dalam upaya mencari alternatif solusi untuk meningkatkan konsentrasi siswa melalui metode yang lebih interaktif dan menyenangkan. Pemanfaatan sumber belajar terkait dengan media pembelajaran, yakni bagaimana menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut: "Bagaimana optimalisasi permainan ular tangga dapat meningkatkan konsentrasi

siswa di MI Az Zainiyah II KarangAnyar?" Pertanyaan ini mencakup upaya untuk memahami mekanisme di balik peningkatan konsentrasi melalui permainan ular tangga, serta bagaimana permainan ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran di MI dengan cara yang efektif dan efisien.

Secara operasional, penelitian ini juga akan meneliti faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi efektivitas permainan ular tangga dalam meningkatkan konsentrasi siswa, serta bagaimana strategi pembelajaran yang berbasis permainan ini dapat diimplementasikan secara praktis di kelas. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi guru dan praktisi pendidikan di MI Az Zainiyah II KarangAnyar dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan yang inovatif dan berbasis permainan tradisional.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif (Aisy et al., 2023). Desain Metode pelaksanaan untuk mengoptimalkan permainan

ular tangga dalam meningkatkan konsentrasi siswa di MI Az Zainiyah II KarangAnyar melibatkan beberapa langkah strategis yang dirancang untuk mengintegrasikan aspek pembelajaran dengan unsur permainan. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk menjadikan permainan ular tangga sebagai sarana yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga edukatif, sehingga siswa dapat meningkatkan konsentrasi mereka secara alami melalui kegiatan yang menarik dan interaktif.

Langkah pertama dalam implementasi metode ini adalah merancang papan permainan ular tangga yang disesuaikan dengan kurikulum dan materi pelajaran yang sedang dipelajari (Mohamad Yudiyanto et al., 2022). Papan permainan tidak lagi hanya berupa jalur angka dan kotak, tetapi diperluas dengan menambahkan elemen-elemen edukatif. Misalnya, setiap kotak pada papan permainan bisa diisi dengan pertanyaan atau tantangan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kotak-kotak khusus mungkin mencakup aktivitas seperti menjawab soal matematika, menjelaskan konsep ilmiah, atau

merespons pertanyaan bahasa Indonesia. Dengan cara ini, siswa tidak hanya bergantung pada keberuntungan untuk maju, tetapi juga harus aktif berpikir dan menjawab dengan benar agar bisa melanjutkan langkah mereka di papan.

Selanjutnya, penyesuaian aturan permainan juga penting untuk memastikan bahwa permainan tetap seru namun tetap edukatif. Dalam metode ini, lemparan dadu masih digunakan untuk menentukan langkah pemain, namun pada setiap kotak yang dilalui, siswa harus menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan terlebih dahulu. Tugas-tugas ini disusun dengan memperhatikan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa. Dengan cara ini, permainan tetap menantang tetapi tidak membuat siswa merasa tertekan atau kehilangan minat. Selain itu, waktu yang diberikan untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas harus cukup untuk menghindari frustrasi dan memastikan pengalaman belajar yang positif.

Penting juga untuk melibatkan guru dalam proses pelaksanaan. Guru berperan sebagai fasilitator

yang mengawasi jalannya permainan dan memberikan bimbingan saat diperlukan. permainan ular tangga yaitu dapat membantu guru dan siswa dalam meningkatkan motivasi belajar (Sabila et al., 2021). Mereka memastikan bahwa semua siswa berpartisipasi aktif, memberikan umpan balik langsung tentang jawaban yang diberikan, serta membantu menyelesaikan masalah yang mungkin timbul selama permainan. Kehadiran guru juga memastikan bahwa permainan tetap pada jalur yang benar, dengan fokus pada tujuan edukatif yang telah ditetapkan.

Selain itu, dalam metode ini, siswa dapat dibagi menjadi kelompok kecil untuk memainkan permainan ular tangga secara bergiliran. Pembagian kelompok ini tidak hanya memfasilitasi interaksi sosial dan kerjasama antar siswa tetapi juga memungkinkan evaluasi kemampuan konsentrasi mereka dalam konteks kelompok. Melalui dinamika kelompok, siswa dapat belajar dari satu sama lain, mendiskusikan jawaban, dan saling mendukung, yang turut berkontribusi pada peningkatan konsentrasi dan

keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Setelah permainan selesai, langkah evaluasi menjadi sangat penting. Evaluasi ini tidak hanya mencakup hasil dari permainan, tetapi juga bagaimana proses bermain mempengaruhi konsentrasi siswa. Guru dapat melakukan observasi dan diskusi dengan siswa mengenai pengalaman mereka selama permainan, serta mengukur sejauh mana mereka merasa terlibat dan fokus pada tugas-tugas yang diberikan. Umpan balik ini membantu untuk menilai efektivitas metode dan membuat penyesuaian yang diperlukan untuk perbaikan di masa depan. Salah satu media yang akan peneliti gunakan yaitu permainan ular tangga dengan menggunakan strategi bimbingan kelompok (Aisyah et al., 2023).

Dengan menerapkan metode ini, MI Az Zainiyah II KarangAnyar bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan menarik, di mana siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga meningkatkan keterampilan konsentrasi mereka secara menyenangkan. Permainan ular tangga yang dioptimalkan untuk

tujuan edukatif diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik dan lebih fokus. Proses pembelajaran dapat berjalan efektif apabila peserta didik dapat berkonsentrasi dalam belajar. Menurut slamet dalam (Ningsih, 2020) menyatakan konsentrasi adalah pemusatan perhatian pada hal lain yang tidak berhubungan (Ayu & Nisa, 2023).

C. Hasil dan Pembahasan

Setelah penerapan metode permainan ular tangga yang telah disesuaikan dengan tujuan edukatif di MI Az Zainiyah II KarangAnyar, berbagai hasil dan temuan penting telah diperoleh. Implementasi ini melibatkan modifikasi papan permainan untuk memasukkan elemen pembelajaran, serta penyesuaian aturan permainan agar siswa tidak hanya bergantung pada keberuntungan tetapi juga aktif dalam proses belajar. Di bawah ini, hasil pelaksanaan dan pembahasan mendalam mengenai dampak dari metode ini terhadap konsentrasi siswa akan dijelaskan secara menyeluruh.

Selama periode implementasi, beberapa sesi permainan ular tangga dilakukan dengan melibatkan seluruh siswa dari kelas yang telah ditentukan. Papan permainan telah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga mencakup berbagai pertanyaan dan tantangan yang relevan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Setiap kotak pada papan permainan memiliki tugas yang harus diselesaikan oleh siswa sebelum mereka dapat melanjutkan langkah berikutnya. Tugas-tugas ini dirancang dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, mulai dari soal matematika sederhana hingga pertanyaan tentang bahasa dan sains.

Salah satu hasil utama dari implementasi ini adalah peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa. Selama permainan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan keinginan yang kuat untuk terlibat dalam setiap aspek permainan. Konsentrasi mereka terlihat meningkat ketika mereka harus fokus untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas sebelum melanjutkan langkah. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana siswa secara aktif berpikir dan

berdiskusi tentang jawaban mereka, serta bagaimana mereka saling membantu satu sama lain dalam kelompok. Permainan ini tidak hanya membuat siswa lebih fokus, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran (Simanjuntak et al., 2021).

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih mudah mempertahankan perhatian mereka saat terlibat dalam permainan ular tangga dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Keberagaman aktivitas yang ditawarkan dalam permainan, seperti menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas-tugas kecil, memungkinkan siswa untuk tetap terjaga dan termotivasi sepanjang sesi permainan. Perubahan dalam lingkungan belajar yang dibuat melalui permainan ini membantu memecah rutinitas dan mengurangi kejenuhan yang sering terjadi dalam metode pengajaran yang monoton. Sebagai hasilnya, siswa tidak hanya

menjadi lebih konsentrasi tetapi juga lebih bersemangat untuk belajar.

Selanjutnya, hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam kemampuan konsentrasi mereka selama pelajaran. Penilaian dilakukan melalui observasi langsung dan diskusi dengan siswa setelah permainan. Guru melaporkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengikuti instruksi, menjaga fokus selama tugas, dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas. Evaluasi ini juga mengungkapkan bahwa siswa yang awalnya sulit fokus menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam keterampilan konsentrasi mereka. Hal ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga telah berhasil memfasilitasi lingkungan belajar yang mendukung perkembangan keterampilan kognitif siswa. Produk ini diharapkan dapat menjadi media yang tepat sebagai perantara dalam kegiatan evaluasi pembelajaran (Putri, 2018).

Namun, ada beberapa tantangan yang juga muncul selama implementasi metode ini. Salah satunya adalah kebutuhan untuk

memastikan bahwa semua siswa tetap terlibat dan tidak kehilangan motivasi, terutama jika mereka menghadapi kesulitan dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas. Guru harus memainkan peran penting dalam menjaga semangat siswa dengan memberikan dukungan dan dorongan yang diperlukan. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa tingkat kesulitan pertanyaan dan tugas yang diberikan sesuai dengan kemampuan siswa agar tidak menimbulkan frustrasi. Tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, dan juga dapat membantu guru dalam mengantisipasi kemungkinan masalah yang muncul dalam proses pembelajaran di sekolah, menjadikan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

Dalam hal penyesuaian aturan permainan, beberapa siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dan fokus ketika mereka merasa ada elemen kompetisi dalam permainan. Ini menunjukkan bahwa aspek kompetitif dari permainan ular tangga bisa menjadi faktor penting dalam meningkatkan konsentrasi siswa. Oleh karena itu, menambahkan

elemen kompetisi yang sehat dan mendorong kerjasama antar siswa dapat menjadi strategi yang efektif dalam mempertahankan minat dan keterlibatan

mereka. permainan ular tangga memiliki kelebihan karena kegiatan ini menyenangkan bagi siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain (Ware & Anggraini, 2019).

Dalam pembahasan mengenai hasil ini, penting untuk mempertimbangkan bahwa peningkatan konsentrasi siswa tidak hanya terjadi selama sesi permainan, tetapi juga berdampak positif pada proses pembelajaran secara keseluruhan. Siswa yang telah terlibat dalam permainan ular tangga menunjukkan kemajuan dalam fokus mereka selama kegiatan belajar di kelas, yang berarti bahwa manfaat dari metode ini meluas ke kegiatan akademik lainnya. Hal ini mendukung gagasan bahwa metode pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dapat memberikan hasil yang lebih baik dalam hal keterlibatan dan konsentrasi siswa dibandingkan dengan metode tradisional.

Penerapan permainan ular tangga di MI Az Zainiyah II KarangAnyar juga memberikan wawasan tentang bagaimana aktivitas yang menyenangkan dapat diintegrasikan dengan tujuan pendidikan. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak harus selalu dilakukan dengan cara yang kaku atau konvensional, melainkan dapat dilakukan melalui metode yang kreatif dan inovatif. Metode ini menggaris bawahi pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung, yang pada gilirannya membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan dari implementasi permainan ular tangga menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan konsentrasi siswa di MI Az Zainiyah II KarangAnyar. Peningkatan keterlibatan dan konsentrasi siswa selama permainan, bersama dengan evaluasi positif yang dilakukan oleh guru, menunjukkan bahwa permainan ular tangga yang dimodifikasi dapat menjadi alat bantu pendidikan yang bermanfaat. Metode ini tidak hanya meningkatkan fokus siswa tetapi juga memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan terus mengevaluasi dan menyesuaikan metode ini, diharapkan manfaatnya dapat diperluas dan diterapkan dalam konteks pembelajaran lainnya di masa depan.

D. Kesimpulan

Penerapan metode optimalisasi permainan ular tangga di MI Az Zainiyah II KarangAnyar telah memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan konsentrasi siswa. Dengan memodifikasi permainan tradisional ini untuk memasukkan elemen-elemen edukatif yang sesuai dengan kurikulum, siswa tidak hanya terlibat secara aktif tetapi juga lebih termotivasi untuk belajar. Hasil dari implementasi ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga secara efektif memfasilitasi perkembangan keterampilan konsentrasi mereka.

Selama sesi permainan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan fokus yang lebih baik pada tugas-tugas pembelajaran. Ini mengindikasikan bahwa integrasi

pembelajaran dengan elemen permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Meskipun terdapat beberapa tantangan, seperti menjaga motivasi dan menyesuaikan tingkat kesulitan, manfaat yang diperoleh dari metode ini jauh melebihi kendala tersebut.

Ke depan, metode ini dapat dijadikan sebagai model inovatif untuk pembelajaran di kelas, menunjukkan bahwa pendekatan kreatif dalam menggabungkan permainan dengan materi pendidikan dapat menghasilkan hasil yang positif. Dengan terus melakukan evaluasi dan penyesuaian, metode ini berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan konsentrasi siswa lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisy, R., Prameswari, S. P., & Apriani, R. (2023). Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Islam Kepanjen. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 1892–1899.
- Aisyah, S., Nurmala, M. D., & Handoyo, A. W. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Ristekdik : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(4), 588.
<https://doi.org/10.31604/ristekdik.2023.v8i4.588-595>
- Ayu, & Nisa. (2023). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Ular Tangga Kelas 2 SD Sokowaten Baru. *Pendidikan*, 2(1).
- Dina Aulia Wijayanti, L., Purnomo, H., & Septikasari, Z. (2024). Studi Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas 3. *Jurnal Adijaya Multidisiplin*, 2(3), 332–337.
<https://e-journal.naureendigiton.com/index.php/mj>
- Mohamad Yudiyanto, Muhammad Jamil Arifillah, Peri Ramdani, & Masripah, I. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Murabbi*, 1(1), 1–13.
<https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>
- No, V., Desember, O., Oktavia, I., Utomo, S., Rahma, C., Wulandari, E., & Rofisian, N. (2024). Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa SD. 2(3), 1004–1007.
- Putri, D. D. (2018). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kebonduren 01 Kabupaten Blitar. *Laporan Akhir*

- Skripsi*, 01(01), 1–219.
- Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Seminar Nasional PGMI 2021 Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan.
- Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 499–518.
- Simanjuntak, N., Naibaho, P., Arif, S., & Medan, U. N. (2021). Pemanfaatan Wattpad Sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerita Pendek. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021*, 6. <http://digilib.unimed.ac.id/43369/1/Fulltext.pdf>
- Ware, Y. A., & Anggraini, S. (2019). Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 2 SDK Wetakara. *Disputare-Jurnal Psikologi*, 6(1).