



Implementasi Game-Based Learning Afifedu Untuk Mengoptimalkan Konsentrasi Belajar Matematika Siswa Kinestetik Kelas III di SDIT Bunayya Pekanbaru

Yossy Pratiwi¹, Salman², Sakban³

¹²³ Program Studi Pendidikan Guru Mandarah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

Email: yossypratiwi080702@gmail.com¹, salman@umri.ac.id², sakban@umri.ac.id³

Article Info

Article history:

Received July 15, 2026

Revised August 08, 2026

Accepted August 11, 2026

Keywords:

Game-Based Learning,
AfifEdu, Learning
Concentration, Mathematics,
Kinesthetic Students.

ABSTRACT

This study was motivated by the suboptimal learning concentration of third-grade students with kinesthetic learning characteristics during mathematics lessons at SDIT Bunayya Pekanbaru. Some students were easily distracted, struggled to sustain attention, and required learning activities that involved physical movement and hands-on experience. The study aimed to describe the implementation of Game-Based Learning using the AfifEdu platform to optimize the mathematics learning concentration of these kinesthetic learners. A descriptive qualitative approach was employed, with data collected through observation, interviews, and documentation. The results indicate that the implementation of Game-Based Learning using AfifEdu proceeded through stages of preparation, execution, guidance and observation, and evaluation. This implementation was supported by the availability of learning facilities, support from the school and teachers, and student enthusiasm. Challenges encountered included unstable internet connections, the need for some students to receive guidance in using the platform, and a lack of patience when waiting for their turn. The outcomes demonstrated that students were able to pay better attention, respond to instructions, complete problems with reasonable accuracy, maintain focus for approximately 25–35 minutes, and engage actively through movement and by interacting with the touchscreen display. Thus, the implementation of Game-Based Learning using AfifEdu can support the optimization of mathematics learning concentration for third-grade kinesthetic learners at SDIT Bunayya Pekanbaru.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received July 15, 2026

Revised August 08, 2026

Accepted August 11, 2026

Keywords:

Game-Based Learning,
Afifedu, Konsentrasi Belajar,
Matematika, Siswa Kinestetik.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi konsentrasi belajar siswa berkarakteristik kinestetik yang belum optimal dalam pembelajaran Matematika di kelas III SDIT Bunayya Pekanbaru. Beberapa siswa masih mudah terdistraksi, kurang mampu mempertahankan perhatian, dan memerlukan kegiatan belajar yang melibatkan aktivitas serta pengalaman secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi *Game-Based Learning* menggunakan media AfifEdu dalam mengoptimalkan konsentrasi belajar Matematika siswa berkarakteristik *kinestetik* kelas III di SDIT Bunayya Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* menggunakan AfifEdu dilaksanakan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, pendampingan dan pengamatan, serta evaluasi. Penerapan tersebut didukung oleh ketersediaan sarana pembelajaran, dukungan sekolah dan guru, serta antusiasme peserta didik. Adapun hambatan yang ditemukan meliputi



jaringan internet yang tidak selalu stabil, kebutuhan sebagian siswa terhadap pendampingan penggunaan media, dan kurangnya kesabaran dalam menunggu giliran. Hasil penerapan menunjukkan bahwa siswa mampu memberikan perhatian yang lebih baik, merespons instruksi, mengerjakan soal dengan cukup teliti, mempertahankan fokus sekitar 25–35 menit, serta terlibat aktif melalui aktivitas bergerak dan menyentuh *Interactive Touchscreen Display*. Dengan demikian, implementasi *Game-Based Learning* menggunakan AfifEdu dapat mendukung optimalisasi konsentrasi belajar Matematika siswa berkarakteristik *kinestetik* kelas III di SDIT Bunayya Pekanbaru.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Yossy Pratiwi

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Riau

Email: yossypratiwi080702@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang terencana. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, dan karakter yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran adalah kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian terhadap materi yang sedang dipelajari, terutama pada mata pelajaran Matematika yang menuntut siswa mengikuti setiap tahapan penyelesaian masalah secara runtut.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SDIT Bunayya Pekanbaru, masih ditemukan siswa yang belum mampu mempertahankan konsentrasi secara optimal ketika mengikuti pembelajaran Matematika. Kondisi ini terlihat dari perilaku siswa yang mudah terdistraksi, berbicara dengan teman saat guru menjelaskan materi, kurang memperhatikan instruksi, serta cepat kehilangan fokus. Sebagian siswa memiliki karakteristik *kinestetik*, yaitu lebih mudah memahami materi apabila dilibatkan dalam aktivitas yang mengutamakan gerakan, praktik langsung, dan pengalaman belajar secara nyata, sehingga cenderung mengalami kesulitan apabila pembelajaran berlangsung secara monoton.

Salah satu pendekatan yang dinilai mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa berkarakteristik *kinestetik* adalah *Game-Based Learning*, yang memanfaatkan aktivitas permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Karimah et al., 2025). Dalam penelitian ini, penerapan *Game-Based Learning* didukung oleh media AfifEdu sebagai sarana pembelajaran digital yang menyediakan berbagai aktivitas permainan edukatif untuk menyampaikan materi Matematika, khususnya perkalian, secara lebih menarik dan interaktif bagi siswa kelas III yang memiliki karakteristik *kinestetik* (Ihsani et al., 2026). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi *Game-Based Learning* menggunakan media AfifEdu dalam mengoptimalkan konsentrasi belajar Matematika siswa berkarakteristik *kinestetik* kelas III di SDIT Bunayya Pekanbaru, termasuk faktor pendukung dan penghambatnya serta hasil yang dicapai.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif (Waruwu, 2024) untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai implementasi *Game-*



Based Learning AfifEdu dalam mengoptimalkan konsentrasi belajar Matematika siswa kinestetik kelas III. Subjek penelitian ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, yaitu satu orang siswa kelas III Ammar Bin Yasir SDIT Bunayya Pekanbaru berkarakteristik gaya belajar kinestetik dominan, dengan satu orang guru Matematika sekaligus wali kelas sebagai informan kunci. Penelitian dilaksanakan di SDIT Bunayya Pekanbaru pada semester genap tahun ajaran 2026/2027 (Harianto et al., 2026). Sumber data terdiri atas data primer, yang dihimpun melalui pengamatan partisipatif dan wawancara bersama guru dan siswa, serta data sekunder berupa profil sekolah, RPP, dan arsip nilai. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif pasif terhadap aktivitas motorik siswa saat menggunakan AfifEdu, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi berupa foto dan arsip kegiatan pembelajaran. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data dalam bentuk uraian naratif, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Rusmiyati et al., 2021).

HASIL

Implementasi *Game-Based Learning* menggunakan media AfifEdu di kelas III Ammar Bin Yasir dilaksanakan secara bertahap melalui empat tahap, yaitu persiapan pembelajaran (penetapan tujuan, penentuan materi perkalian, pengecekan perangkat dan jaringan, serta pengarahan penggunaan AfifEdu kepada siswa), pelaksanaan pembelajaran (pemilihan tema permainan, penyesuaian tingkat kesulitan soal, serta keterlibatan aktif siswa dalam menjawab soal melalui *Interactive Touchscreen Display*), pendampingan dan pengamatan (guru memantau keterlibatan dan memberi bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan), serta evaluasi pembelajaran (penilaian hasil, pemberian apresiasi dan koreksi, serta refleksi bersama). Faktor pendukung implementasi meliputi ketertarikan dan keaktifan siswa, ketersediaan perangkat dan *Interactive Touchscreen Display*, kesesuaian aktivitas dengan karakteristik kinestetik siswa, serta peran guru dalam pendampingan. Adapun faktor penghambat meliputi gangguan jaringan internet, perbedaan kemampuan siswa dalam mengoperasikan AfifEdu, serta sikap kurang sabar sebagian siswa dalam menunggu giliran. Hasil implementasi ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Implementasi Game-Based Learning AfifEdu terhadap Konsentrasi Belajar Matematika Siswa *Kinestetik*

No	Aspek Konsentrasi Belajar	Hasil yang Ditemukan
1	Perhatian dan respons terhadap instruksi	Siswa mampu memperhatikan arahan guru dan merespons instruksi dengan cukup baik
2	Ketelitian dan daya tahan focus	Ketelitian cukup baik; fokus bertahan sekitar 25-35 menit per sesi
3	Keterlibatan aktif kinestetik dan pemahaman materi	Siswa aktif bergerak dan menyentuh layar; perilaku mengganggu berkurang; materi lebih mudah dipahami

Data hasil penelitian di atas diperoleh melalui observasi partisipatif pasif dan wawancara mendalam dengan wali kelas III Ammar Bin Yasir selama penerapan *Game-Based Learning* menggunakan AfifEdu berlangsung.

PEMBAHASAN

Implementasi *Game-Based Learning* menggunakan AfifEdu di kelas III Ammar Bin Yasir telah dilaksanakan melalui tahapan yang terarah, mulai dari persiapan hingga evaluasi. Temuan ini sejalan dengan teori mengenai implementasi AfifEdu yang menekankan bahwa *Game-Based Learning* menempatkan peserta didik untuk terlibat secara aktif melalui aktivitas



permainan yang terarah, mencakup persiapan tujuan dan materi, pelaksanaan permainan, pendampingan selama kegiatan, hingga evaluasi melalui koreksi dan refleksi bersama.

Keberhasilan implementasi tersebut turut dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Ketersediaan *Interactive Touchscreen Display*, dukungan sekolah, serta antusiasme peserta didik menjadi faktor pendukung, sedangkan gangguan jaringan internet, kebutuhan sebagian siswa terhadap pendampingan, dan sikap kurang sabar dalam menunggu giliran menjadi faktor penghambat. Temuan ini sejalan dengan teori bahwa konsentrasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, termasuk kondisi lingkungan, metode pembelajaran, dan media yang digunakan (Firdaus et al., 2026). Guru mengatasi hambatan tersebut melalui penetapan aturan sebelum permainan dimulai, pendampingan langsung, serta arahan yang berkelanjutan.

Hasil penerapan *Game-Based Learning* menggunakan AfifEdu menunjukkan bahwa konsentrasi belajar Matematika peserta didik dapat dioptimalkan, terlihat dari perhatian yang cukup baik, respons terhadap instruksi, ketelitian dalam menjawab soal, kemampuan mempertahankan fokus selama 25-35 menit, serta berkurangnya perilaku yang mengganggu. Siswa berkarakteristik kinestetik juga menunjukkan keterlibatan aktif melalui aktivitas bergerak dan merasa lebih mudah memahami materi Matematika, sejalan dengan temuan bahwa penggunaan AfifEdu berkontribusi terhadap hasil belajar Matematika siswa (Khisbah et al., 2026). Temuan ini sejalan dengan teori mengenai indikator konsentrasi belajar yang meliputi perhatian, respons, ketelitian, kemampuan mempertahankan fokus, dan berkurangnya perilaku yang mengganggu.

KESIMPULAN

Implementasi *Game-Based Learning* menggunakan media AfifEdu di kelas III SDIT Bunayya Pekanbaru berjalan efektif melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, pendampingan dan pengamatan, serta evaluasi pembelajaran. Meskipun menghadapi hambatan seperti jaringan internet yang kurang stabil dan sebagian siswa yang masih memerlukan bimbingan, guru mampu mengatasinya melalui penetapan aturan, pendampingan langsung, serta arahan berkelanjutan. Ketersediaan sarana pendukung dan dukungan sekolah turut berperan penting, sehingga implementasi AfifEdu terbukti mampu mengoptimalkan konsentrasi belajar Matematika siswa berkarakteristik kinestetik, yang terlihat dari perhatian yang cukup baik, kemampuan mempertahankan fokus selama 25-35 menit, ketelitian dalam menjawab soal, berkurangnya perilaku yang mengganggu, serta keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas bergerak dan menyentuh layar. Guru disarankan untuk terus memvariasikan penerapan AfifEdu, sekolah disarankan menjaga stabilitas jaringan dan perangkat pendukung, serta peneliti selanjutnya disarankan memperluas subjek penelitian pada kelas atau jenjang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Firdaus, F., Fahrudin, F., Alfrianto, F., & Wardani, A. I. (2026). *Implementasi Media I-Board dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran PAI*. *Halaqa: Journal of Islamic Education*, 2(1), 61–83. <https://doi.org/10.61630/hjie.v2i1.37>
- Hariato, A., Sakban, Salman, & Berlian, R. (2026). Implementasi pembelajaran penanaman karakter di kelas III Ammar SDIT Bunayya Pekanbaru. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 2(2), 1590–1598.
- Ihsani, A., Utami, N. R. R., & Setyowati, R. (2026). *Pengaruh Penggunaan Media Game AfifEdu terhadap Hasil Belajar Matematika Perkalian Kelas II SDN Sambirejo 1*. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 842–850. <https://doi.org/10.31980/caxra.v6i2.3832>
- Karimah, L., Antika, W. T., & Nur, D. M. M. (2025). *Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game*. 02(03), 107–113.



- Khisbah, E. Z., Bella, A. C., Nikmah, N. F., & Anggraini, D. M. (2026). *Penerapan Media Game Interaktif AfifEdu untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Sekolah Dasar*. *Rumah Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 357–367.
- Waruwu, M. (2024). *Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan*. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>
- Rusmiyati, Armadi, A., Rasyid, A., Aini, K., Fepriyanto, A., Mas'odi, & Kuswandi, I. (2021). *Metodologi penelitian: Panduan praktis penelitian masa kini*. Global Aksara Pres.