



**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK
PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI
BELAJAR SISWA SD NEGERI 20 SANING BAKAR**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Bimbingan Dan Konseling*

Oleh:

INTAN FAHRIYA AZNEL
NIM.2030108033

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
TAHUN 2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Intan Fahriya Aznel

Nim : 2030108033

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul “ PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA SD NEGERI 20 SANING BAKAR” adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila di kemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, 20 Januari 2025

Penulis



Intan Fahriya Aznel
2030108033

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama **Intan Fahriya Aznel NIM 2030108033** dengan judul "**Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa SD Negeri 20 Saning Bakar**" memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke Sidang Munaqasah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 20 Januari 2025

Mengetahui,

Pembimbing


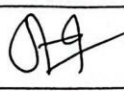



Dra. Hadiarni M.Pd., Kons
NIP. 19680319 199603 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **INTAN FAHRIYA AZNEL**, NIM: 2030108033, dengan judul: **PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA SD NEGERI 20 SANING BAKAR**, telah diuji dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Kamis, 30 Januari 2025 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat penyelesaian studi (S1) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam TIM	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Rafsel Tas'Adi, M.Pd/ 196402102003122001	Ketua Penguji		11/2-2025
2	Dra. Hadiarni, M.Pd., Kons/ 196803191996032001	Sekretaris Penguji		17/2-2025
3	Dr. Wahidah Fitriani, S.Psi., M.A/ 197909162003122003	Anggota Penguji		13/02/2025

Batusangkar, Februari 2025
Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd.
NIP.197105261995031001

BIODATA PENULIS



Nama : Intan Fahriya Aznel
NIM : 2030108033
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Tempat, Tanggal Lahir : Bekasi, 29 Oktober 2001
Alamat : Jorong Kajang, Nagari sumani, Kecamatan X Koto Singkarak, Kabupaten Solok, Provinsi Sumatera Barat
No. Handphone : 083181048896
Email : fahriyaaznelintan@gmail.com
Nama Orang Tua : 1. Ayah: Azizil Jabbar
2. Ibu: Yusnita Afnel
Anak ke/dari : 1 dari 2 Bersaudara
Riwayat Pendidikan : 1. 2008-2014 : SD N 31 Sumani
2. 2014-2017 : SMP N 3 X Koto Singkarak
3. 2017-2020 : SMA N 1 X Koto Singkarak
4. 2020-2025 : UIN Mahmud Yunus Batusangkar
Motto : Jangan menyerah. Ingat janji Allah. “Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”(QS. Al-Insyirah 94 : Ayat 6).

KATA PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT yang tak henti-hentinya terucap. Taburan cinta dan kasih sayang-mu telah memberikanku kekuatan, membekali dengan ilmu serta memperkenalkan dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan.

Akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Tanpa kasih sayang dan pertolongan Allah SWT, mustahil untuk menyelesaikan skripsi ini. Ujian datang silih berganti, tidak mungkin untuk dapat bertahan melaluinya tanpa adanya Allah SWT yang menguatkan hati. Terimakasih Ya Allah, semoga Engkau berkahi ilmu dan perjuangan ini. Shalawat dan salam kita limpahkan untuk junjungan umat islam sedunia yakni nabi besar Muhammad SAW. Ku persembahkan karya sederhana ini kepada kedua orang tua yang kukasihi dan kucintai.

Orang Tua Tercinta

*Kepada Panutanku, **Ayahanda Azizil Jabbar**, terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Kepada Pintu Surgaku, **Ibunda Yusnita Afnel**, terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat dan doa yang diberikan selama ini. Terima kasih atas nasehat yang diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terima kasih atas kesabaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Ibu menjadi penguat dan pengingat paling hebat. Terima kasih sudah menjadi tempatku untuk pulang, bu.*

Adikku dan Keluarga Besar

*Teruntuk Adikku **Muhammad Rifqi Aulia Aznel**, terima kasih telah menjadi penghibur dikala kakakmu sedang stress mengerjakan skripsi. Untuk*

Keluarga Besarku, terima kasih atas doa, usaha, motivasi dan dukungan yang telah diberikan, hanya karya kecil ini yang dapat aku persembahkan. Maaf untuk keterlambatan dalam menyelesaikan perkuliahan ini, tapi aku akan berusaha menjadi yang terbaik untuk kedepannya.

Dosen Pembimbing dan Penguji

Sebagai tanda terima kasih kepada **Ibu Dra. Hadiarni, M.Pd., Kons**, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan kepada penulis sehingga mampu mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Teruntuk kedua dosen penguji, **Ibu Dr. Rafsel Tas'Adi, M.Pd dan Ibu Dr. Wahidah Fitriani, S.Psi., M.A**, terima kasih telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis.

Teman Yang Selalu Setia dan Memotivasi

Untuk teman-teman penulis, terimakasih telah menjadi teman selama perkuliahan. Tanpa kalian mungkin penulis akan menjalani kehidupan perkuliahan ini hanya sendiri dan tidak ada teman untuk bercerita. Tak lupa ucapan terima kasih kepada teman seperjuanganku yang 24/7 mengerjakan skripsi kepada **Intan Permata Sari**, teman yang membantuku dalam mengerjakan skripsi **Ressa Sawitri dan Ghina Rachmawati** terima kasih sudah ada dan selalu menemani penulis. Dan tak lupa pula ucapan terima kasih kepada **Aldi Saputra** yang selalu memberikan inspirasi, menjadi teman bertukar pikiran, tempat berkeluh kesah dan menjadi support system penulis dalam menyelesaikan skripsi, dan terima kasih atas waktu dan tenaga yang telah diberikan kepada penulis. Dan tak lupa pula penulis ucapkan terima kasih kepada teman-teman **Hafuzaenci istiqomah** yang sudah kebersamai penulis selama 4,5 tahun ini keadaan susah senang kita lewati bersama, semoga setelah ini kalian bisa sukses kedepannya.

*****INTAN FAHRIYA AZNEL*****

ABSTRAK

Intan Fahriya Aznel, 2025, NIM. 2030108033, judul skripsi: Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa SD Negeri 20 Saning Bakar. Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Pokok permasalahan dalam Skripsi ini adalah rendahnya konsentrasi belajar siswa di SD Negeri 20 Saning Bakar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa.

Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif, dengan jenis eksperimental dengan desain penelitian *one group pre-test post-test design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik non tes dengan menggunakan skala likert yaitu skala konsentrasi belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V dan VI sebanyak 19 siswa dengan pengambilan sampel purposive sampling yaitu sebanyak 10 siswa dari kelas V dan VI yang memiliki konsentrasi belajar rendah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok pendekatan teknik permainan edukatif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa di SD Negeri 20 Saning Bakar. Dengan adanya pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif diperoleh hasil bahwa terdapat konsentrasi belajar yang semula berada pada kategori rendah dengan rata-rata 34,6 menjadi meningkat pada kategori sedang dengan rata-rata 89,9 berdasarkan pengujian hipotesis terbukti bahwa besarnya t yang diperoleh t_0 (19,642) > t_t (2,262) pada taraf signifikan 5%. Sehingga berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa bimbingan kelompok teknik permainan edukatif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa di SD Negeri 20 Saning Bakar.

ABSTRACT

Intan Fahriya Aznel, 2025, NIM. 2030108033, thesis title: Influence Group Tutoring Services Using Educational Game Techniques to Increase Student Learning Concentration at SD Negeri 20 Saning Bakar. Guidance and Study Program Counseling at the Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Mahmud State Islamic University Yunus Batusangkar.

The main problem in this thesis is the low concentration of student learning at SD Negeri 20 Saning Bakar. This research aims to analyze the influence of group guidance services with educational game techniques on increasing student learning concentration.

The research method used is quantitative, experimental type with a one group pre-test post-test design research design. The data collection technique used is a non-test technique using a Likert scale, namely a learning concentration scale. The population in this study was 19 students from classes V and VI with purposive sampling, namely 10 students from classes V and VI who had low learning concentration.

The results showed that the group guidance approach educational game techniques have a significant effect on increasing student learning concentration at SD Negeri 20 Saning Bakar. With the implementation of guidance groups using educational game techniques obtained the results that there were Study concentration was originally in the low category with an average of 34,6 to an increase in the medium category with an average of 89,9 Based on hypothesis testing, it is proven that the amount of t obtained is $t_0 (19,642) > t_t (2.262)$ at the 5% significance level. So based on this, It is known that group guidance is an educational game technique has a significant effect on increasing student learning concentration at SD Negeri 20 Saning Bakar.

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, yang melimpahkan rahmat dan karunia-nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa SD Negeri 20 Saning Bakar”** Selanjutnya shalawat beserta salam dimohonkan kepada Allah SWT semoga selalu tercurah pada junjungan umat, pelita dikala pelipur lara dikala duka, yaitu Nabi Muhammad SAW., *Allahumma Shali'Ala Muhammad Wa'ala Ali Muhammad*.

Penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi syarat-syarat dan tugas untuk mencapai gelar Sarjana pada Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar. Selanjutnya, dalam penulisan skripsi ini banyak bantuan, motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak baik moril maupun materil yang penulis terima. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar Bapak Prof Delmus Puneri Salim, M.A., M.Res., Ph.D. yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan skripsi.
2. Bapak Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.
3. Bapak Dr. Dasril S.Ag., M.Pd selaku ketua Prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.
4. Ibunda Dra. Hadiarni, M.Pd., Kons selaku Pembimbing Akademik dan

sebagai Pembimbing Skripsi.

5. Ibunda Dr. Wahidah Fitriani, S.Psi., M.A. sebagai dosen penguji 1 penulis pada sidang munaqasyah.
6. Ibunda Dr. Rafsel Tas'adi, M.Pd. Sebagai dosen Penguji 2 penulis pada sidang munaqasyah.
7. Kepala LP2M Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memberikan motivasi dan dorongan serta kemudahan administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar yang telah membantu memberikan pinjaman berbagai buku yang dibutuhkan dalam penyelesaian penulisan skripsi penulis.
9. Dosen dan karyawan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memberikan motivasi dan dorongan serta kemudahan administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Teristimewa terimakasih saya ucapkan kepada kedua orang tua saya Ayahanda Azizil Jabbar dan Ibunda Yusnita Afnel yang selalu memberikan semangat, bantuan moril, motivasi dan nasehat serta doa yang tiada henti-hentinya.
11. Terimakasih kepada adik Muhammad Rifqi Aulia Aznel yang selalu mendoakan dan memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun spiritual sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Terima kasih kepada kepala sekolah SD Negeri 20 Saning Bakar serta jajarannya.
13. Terimakasih kepada siswa kelas V dan VI yang telah mau dan bersedia dilibatkan menjadi responden dalam penelitian.
14. Terima Kasih kepada sahabat-sahabat penulis yang selalu berjuang dan berdiskusi bersama-sama, memberikan dukungan, semangat, bantuan, masukan, arahan kepada penulis dengan baik.
15. Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu peneliti mengharapkan kritik atau saran yang membangun dari para pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Batusangkar, 17 Februari 2025

Penulis,

Intan Fahriya Aznel
NIM.2030108033

DAFTAR ISI

LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGESAHAN TIM PENGUJI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat dan Luaran Penelitian	10
G. Defenisi Operasional	11
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Landasan Teori	14
1. Konsentrasi Belajar.....	14
2. Bimbingan Kelompok.....	21
3. Permainan Edukatif.....	28
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	41
C. Kerangka Berfikir	44
D. Hipotesis	45
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Jenis Penelitian	46
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	47
C. Populasi Dan Sampel	47
D. Pengembangan Instrumen.....	49
E. Teknik Pengumpulan Data.....	54

G. Teknik Analisis Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Penelitian.....	59
B. Analisis Data.....	78
C. Uji Statistik	79
D. Pembahasan	83
BAB V PENUTUP	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Implikasi	87
C. Saran	88
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	3.1		Populasi			
Penelitian.....				46		
Tabel	3.2	Anggota	Sampel	Teknik	Purposive	
Sampling.....					48	
Tabel	3.3	Kisi-Kisi	Skala		Konsentrasi	
Belajar.....					49	
Tabel	3.4	Hasil	Validasi	Konstruk	Instrument	Konsentrasi
Belajar.....						51
Table	3.5	Hasil	Uji	Validitas	Butir	Konsentrasi
Belajar.....						52
Table 3.6 Uji Reabilitas.....					53	
Table	3.7	Skor	Skala	Likert	Alternatif	
Jawaban.....						54
Table	3.8	Kategori	Kemampuan			Konsentrasi
Belajar.....						56
Table	4.1	Data	<i>Pretest</i>			Konsentrasi
Belajar.....						57
Table	4.2		Rekapitulasi			Hasil
<i>Pretest</i>						58
Table	4.3		Jadwal			Pelaksanaan
Penelitian.....						59
Table	4.4		Hasil			Data
<i>Posttest</i>						75

Table 4.5	Perbandingan Hasil	<i>Pretest</i>
<i>Posttest</i>	76	
Table 4.6		Uji
Normalitas.....	77	
Table 4.7		Uji
Homogenitas.....	78	
Table 4.8	Kerja	Uji
t.....	78	
Table 4.9	Mencari	N
gain.....	80	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	43
-----------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk yang sempurna. Makhluk yang di berikan akal untuk berpikir, hati untuk merasa dan karsa untuk melakukan. Semua manusia telah membawa potensi itu semenjak berada dalam kandungan. Allah Swt menganugerahi potensi-potensi untuk digunakan manusia di dalam kehidupannya. Salah satunya adalah untuk belajar. Belajar merupakan suatu aktivitas yang di sengaja di lakukan oleh individu agar terjadi perubahan peningkatan kemampuan individu, karena dengan belajar seorang individu akan mengalami perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham, dari yang tidak mengalami menjadi mengalami dan merasakan sesuatu yang berbeda (Ubabuddin, 2019).

Belajar tidak semata-mata di pengaruhi oleh siswa, namun terdapat faktor yang mempengaruhi salah satunya yaitu konsentrasi. Konsentrasi sangat mempengaruhi proses belajar seseorang, apabila konsentrasi menurun tentu mengganggu belajarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Roijakker dalam Dimiyati dan Mudjino (2009), mengatakan bahwa “kekuatan perhatian selama 30 menit telah menurun”. Ia menyarankan agar guru memberikan istirahat selingan selama beberapa menit (Sardiyanah, 2018). Belajar merupakan kegiatan terpenting dalam keseluruhan proses persekolahan. Artinya tercapainya tujuan pendidikan sangat bergantung pada seberapa efektif proses pembelajaran dapat berlangsung. Pembelajaran yang efektif terjadi bila tercipta suasana yang memungkinkan siswa berkonsentrasi saat belajar.

Peserta didik hendaknya memiliki kemampuan berkonsentrasi saat proses belajar berlangsung. Melalui konsentrasi belajar, peserta didik mampu untuk mengikuti proses belajar sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan. Konsentrasi di perlukan dalam proses

membaca, mendengar, maupun menulis. Pada usia sekolah, prestasi belajar seorang siswa sangat di pengaruhi oleh kemampuan menyerap pelajaran yang di berikan. Konsentrasi belajar memang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran apa pun. Konsentrasi penuh pada siswa akan membuat siswa tersebut dapat menangkap materi yang sedang diajarkan. Dalam pembelajaran tematik, konsentrasi belajar sangat dibutuhkan siswa untuk memahami topik tertentu, informasi dari berbagai sudut pandang dan mata pelajaran yang digabungkan. Agar dapat memahami konsep secara mendalam, siswa perlu berkonsentrasi penuh pada pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan tujuan dapat memahami berbagai aspek dan konsep yang telah dipelajari. Kemampuan memahami materi pelajaran di peroleh karena memperhatikan apa yang di ajarkan guru maupun dari hasil upaya belajar mandiri, di tentukan oleh kemampuan konsentrasi (Fridaram et al., 2021). Konsentrasi itu sendiri berarti pemusatan pemikiran terhadap suatu hal dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan. Dalam belajar, konsentrasi berarti pemusatan pikiran terhadap suatu mata pelajaran dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pelajaran.

Konsentrasi juga di jelaskan dalam Alquran yaitu dalam Q.S Al-Insyirah [94] : 7 yang berbunyi:

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ

Artinya: “Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain”

Firman Allah SWT dalam ayat di atas terkandung makna bahwa Allah memerintahkan kita agar menyelesaikan urusan satu persatu dengan mengerjakannya sungguh-sungguh. Pada ayat itu terdapat isyarat pentingnya mengonsentrasikan perhatian dalam memahami dan belajar. Proses pembelajaran merupakan urusan dalam menuntut ilmu, maka diperlukan adanya konsentrasi atau memusatkan perhatian pada materi

pembelajaran sehingga menyampingkan semua hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran.

Menurut Bili (2019) konsentrasi belajar adalah suatu proses usaha seseorang untuk mengarahkan perhatian dan pemikirannya terhadap kegiatan belajar dengan mengesampingkan segala sesuatu yang tidak berhubungan dengan kegiatan belajar. Jika di kaitkan dalam pembelajaran, maka konsentrasi belajar merupakan pemusatan pikiran terhadap suatu mata pelajaran dengan mengesampingkan hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pelajaran yang diterimanya (Amalia et al., 2022). Sedangkan menurut Navia & Yulia (2017), Konsentrasi belajar adalah suatu hal yang sulit untuk di atasi oleh siswa, karena banyak hal yang dapat mempengaruhi konsentrasi siswa dalam belajar. Untuk dapat membantu siswa agar dapat berkonsentrasi dalam belajar dibutuhkan waktu yang cukup lama, ketelatenan guru dalam menghadapi siswa dan juga bimbingan serta perhatian guru dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar (Riinawati, 2021). Apabila konsentrasi siswa rendah, maka aktivitas yang ditimbulkan oleh siswa itu rendah juga dan dapat menimbulkan ketidak seriusan siswa ketika belajar. Berbeda dengan siswa yang tingkat konsentrasi belajarnya tinggi, ia akan menyerap setiap proses pembelajaran sehingga ia dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan konsentrasi belajar adalah memusatkan segenap kekuatan perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Artinya siswa memperhatikan guru, mendengarkan, melihat dan memusatkan fikiran terhadap apa yang di sampaikan guru, dan merespon stimulus yang di berikan guru dan menyampingkan semua hal yang tidak berhubungan dengan pelajaran.

Menurut Navia & Yulia (2017), manfaat dari konsentrasi belajar adalah murid mampu memahami setiap pelajaran yang di berikan oleh gurunya, sehingga dalam proses belajar mengajar anak memiliki kompetensi yang diharapkan. Konsentrasi dalam belajar sangat penting bagi siswa agar fokus pada materi pelajaran yang sedang di sampaikan

oleh guru. Konsentrasi dapat membuat siswa lebih menguasai materi yang diberikan dan menambah semangat serta motivasi untuk lebih aktif pada saat proses belajar dan mengajar berlangsung. Konsentrasi berpengaruh besar terhadap keberhasilan proses belajar mengajar, apabila seseorang mengalami kesulitan konsentrasi maka proses belajar mengajar menjadi tidak maksimal. Ini akan membuang waktu, tenaga dan uang (Riinawati, 2021). Ciri-ciri seseorang yang tidak konsentrasi antara lain sering bosan terhadap suatu hal, selalu berpindah tempat, tidak mendengarkan ketika diajak berbicara, mengalihkan pembicaraan, sering mengobrol, dan mengganggu teman lainnya (Riinawati, 2021). Adapun ciri- ciri seseorang yang mempunyai konsentrasi belajar yang tinggi yaitu kemampuan untuk fokus sepenuhnya pada materi yang sedang dipelajari tanpa mudah terganggu oleh hal-hal di sekitar, seperti suara atau perasaan tidak nyaman. Selain itu, seseorang dengan konsentrasi belajar yang tinggi cenderung dapat menyelesaikan tugas dengan efisien, berpikir kritis dalam memecahkan masalah, serta mengingat informasi dengan baik. Mereka juga mampu mengatur waktu dengan baik dan tidak mudah merasa lelah atau kehilangan motivasi selama proses belajar berlangsung.

Menurut Slameto (Nuramaliana,2016), indikator konsentrasi belajar yang di gunakan berjumlah lima indikator yaitu, Adanya penerimaan atau perhatian pada materi pelajar, Mampu menganalisis pengetahuan yang di peroleh, Mampu mengemukakan ide/pendapat, Berminat terhadap mata pelajaran yang di pelajari, dan tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang di lalui.

Terdapat beberapa penyebab dari sulitnya konsentrasi pada peserta didik. Beberapa di antaranya bersumber dari diri peserta didik sendiri, seperti kurang minat pada materi yang diajarkan, kurangnya motivasi, kesulitan mengikuti perkembangan pembelajaran, atau masalah pribadi yang mengganggu konsentrasi. Selain itu, faktor lingkungan juga dapat mempengaruhi konsentrasi peserta didik, seperti suasana kelas yang kurang nyaman atau kurang variatif, atau metode pembelajaran yang

kurang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Fridaram dkk., 2021). Oleh karena itu, pendidik harus dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyediakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam belajar (Mustofa et al., 2023).

Dalam bimbingan dan konseling terdapat berbagai jenis layanan yang bisa di gunakan untuk membantu klien dalam pengembangan dirinya, termasuk kesulitan dalam konsentrasi belajar. Mengatasi hal tersebut peneliti memanfaatkan salah satu layanan yang ada yaitu layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok dimana pimpinan kelompok menyediakan informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. kelompok juga dapat di artikan sebagai bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Menurut Prayitno (dalam Alamri, 2015) berpendapat bahwa layanan bimbingan kelompok ialah suatu proses dalam memberikan informasi pengetahuan serta bantuan dengan memanfaatkan dinamika kelompok pada sekelompok orang untuk mencapai suatu tujuan. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan social (Hartanti, Jahju, 2022). Menurut teori Bandura (1991) menekankan pentingnya peran model dan dukungan sosial dalam proses belajar, yang sangat relevan dalam konteks bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsentrasi belajar. Dalam kelompok belajar, anggota yang memiliki konsentrasi tinggi dapat menjadi teladan bagi anggota lainnya, membantu mereka meningkatkan fokus saat belajar. Selain itu, umpan balik positif yang di berikan selama bimbingan kelompok dapat mendorong anggota untuk lebih termotivasi dan memperbaiki konsentrasi belajar. Pemilihan anggota kelompok yang tepat, terutama mereka yang memiliki kemampuan konsentrasi belajar yang baik, dapat berfungsi sebagai faktor pendorong bagi anggota lain untuk

lebih berkonsentrasi selama sesi bimbingan kelompok. Dengan demikian, bimbingan kelompok berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peningkatan konsentrasi belajar. Menerapkan teknik dalam bimbingan kelompok juga dapat membantu dalam upaya mencapai tujuan dari kegiatan yang telah ditetapkan.

Dalam upaya pencapaian tujuan pada Bimbingan kelompok ini dapat dengan menerapkan teknik dan salah satu teknik yang dapat di gunakan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok ialah teknik permainan. Menggunakan teknik pada layanan selain untuk mencapai tujuan juga di gunakan agar anggota kelompok tidak bosan serta kegiatan dalam bimbingan kelompok tidak monoton. Teknik permainan merupakan suatu metode yang bisa di pakai untuk membantu dalam proses pembelajaran agar dapat mengasah perasaan, pikirann, kemampuan serta perhatian agar proses belajar mengajar dapat memperoleh tujuan yang di harapkan. Pada teknik permainan ini pelaksanaannya membuat suasana lebih relax dan gembira, sehingga pada suasana ini seseorang dapat lebih baik dan bersungguh-sungguh dalam proses belajarnya. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dimaksudkan untuk memungkinkan siswa memperoleh informasi, wawasan, tanggapan, dan berbagai reaksi mengenai berkonsentrasi secara bertahap dengan menghadirkan kondisi menyenangkan sesuai dengan karekteristik anak usia SD. Dengan melalui permainan yang dilakukan dalam layanan bimbingan kelompok, di harapkan konsentrasi siswa dapat di tingkatkan.

Kemudian dijelaskan pula oleh Geldard (2012) bahwa salah satu tujuan dari penggunaan permainan dalam layanan bimbingan dan konseling adalah memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi kemampuannya dalam memperhatikan, berkonsentrasi dan menekuni tugas. Dengan memanfaatkan permainan dalam bimbingan dan konseling anak dapat merasakan kenyamanan, sehingga dapat mengeksplorasi kemampuannya dan berkonsentrasi dengan baik.

Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak, memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik (A. Saputra, 2019). Menurut Mulyati (2005), Permainan edukatif merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan koordinasi dari gerakan, komunikasi, konsentrasi, dan kreativitas. Nilai hidup, seperti cinta kasih, penghargaan terhadap orang lain, kejujuran, disiplin diri, jiwa berolah agar, antara lain akan diperoleh melalui kegiatan bermain dengan orang lain (Janah, 2019). Menurut Badru Zaman (2007: 63) ciri-ciri permainan edukatif yaitu ditunjukkan untuk anak, berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna, aman bagi anak, dan dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas. Jadi dapat disimpulkan permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau media permainan yang bersifat mendidik.

Menurut Piaget (Bobik 2016) pentingnya bermain adalah sebuah wahana yang sangat penting bagi anak dalam perkembangan berpikirnya. Bermain suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini di mana anak dapat mengembangkan kemampuan sosial-emosional, kognitif, fisik motorik, bahasa, dan seni. Bermain suatu kebutuhan yang paling dasar dan penting dimiliki oleh anak usia dini dan anak dapat mengenal lingkungannya (Yuriansa, 2019).

Menurut Kathryn Geldard (2016), konsentrasi adalah kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian pada satu kegiatan atau pikiran tertentu, sementara mengabaikan gangguan dari lingkungan sekitar. Permainan dapat digunakan oleh konselor untuk membantu anak dalam

menggali kemampuan mereka untuk bersiap, berkonsentrasi dan gigih dalam tugas. Selama permainan tertentu, konselor dapat mengenali perilaku anak tertentu dengan memberi saran, dorongan, informasi, dan penguatan yang positif (Geldard, Geldard, Foo, 2016).

Jenis-jenis permainan edukatif yang dilakukan untuk konsentrasi belajar yaitu permainan puzzle (Zahroh et al., 2024), permainan lego (Durin et al., 2022), permainan labirin (Yolanda & Bahri, 2019) dan permainan pesan berantai (Sriwijaya, n.d.). Dari jenis permainan edukatif di atas bertujuan untuk konsentrasi belajar pada anak sekolah dasar melalui kegiatan bermain yang mana dapat merangsang perkembangan kognitif anak, merangsang berfikir logis untuk konsentrasi pada suatu permainan.

Salah satu hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian penulis adalah penelitian dilakukan oleh Arifin (2021), yang berjudul "Efektivitas Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Motivasi dan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas V SD".

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas V dan VI di SD Negeri 20 Saning Bakar pada hari Kamis 1 Agustus 2024 dengan guru kelas yang berinisial RY dan SA, diperoleh bahwa dalam kegiatan pembelajaran kurangnya konsentrasi yang dimiliki anak seperti, seringnya teralihkan perhatian anak oleh hal-hal kecil, anak terlihat sering melamun, sering bosan terhadap suatu hal, selalu berpindah tempat, tidak mendengarkan ketika diajak berbicara, mengalihkan pembicaraan, sering mengobrol, dan mengganggu teman lainnya dan prestasi belajar anak menurun yang dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Hal yang dilakukan oleh guru pada saat itu mencoba untuk mengajarkan secara perlahan bagaimana cara agar anak dapat berkonsentrasi dengan fokus sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru. Kelemahan guru terhadap melaksanakan bimbingan kelompok yaitu beberapa guru mungkin belum memiliki pemahaman mendalam tentang metode bimbingan kelompok sehingga mereka akan merasa kurang percaya diri

dalam melaksanakannya. Cara mengatasi kita sebagai calon peneliti melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif dalam meningkatkan konsentrasi belajar yaitu dengan menggunakan permainan edukatif siswa cenderung lebih tertarik dan antusias mengikuti kegiatan. Sifat permainan yang menyenangkan membuat siswa lebih mudah terlibat secara aktif, yang pada akhirnya meningkatkan perhatian dan fokus mereka selama sesi bimbingan tersebut berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang sudah ditemukan pada wawancara di atas, maka peneliti menggunakan teknik permainan edukatif untuk meningkatkan konsentrasi. Dan di harapkan dengan teknik ini dapat meningkatkan konsentrasi anak dan hasil belajarnya meningkat. Peneliti akan membahas ini lebih lanjut pada penelitian yang berjudul **“Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa SD Negeri 20 Saning Bakar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada yaitu:

- 1) Masih ditemukan anak yang kurang konsentrasi dalam belajar.
- 2) Masih ditemukan guru kelas yang belum terbiasa melaksanakan bimbingan kelompok dalam mengatasi konsentrasi belajar.
- 3) Masih ditemukan guru kurang menggunakan teknik permainan.
- 4) Pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, agar tidak terjadi kesalahan dalam mencapai tujuan, maka peneliti membatasi permasalahan pada “Pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa SD Negeri 20 Saning Bakar”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa SD Negeri 20 Saning Bakar?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada hakikatnya merupakan suatu yang ingin di capai dari sebuah penelitian. Adapun tujuan peneliti ini adalah untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa SD Negeri 20 Saning Bakar.

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

Semoga dari hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a) Menguji teori yang berhubungan dengan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa.
- b) Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah dan bisa menambah pengetahuan dalam dunia pendidikan, ilmu bimbingan dan konseling, ilmu agama.
- c) Dijadikan sebuah bahan pembelajaran bagi peneliti dan pembaca yang melakukan penelitian.

2. Manfaat Praktis

- a) Untuk siswa, bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa.
- b) Untuk penulis, menjadi persyaratan menyelesaikan studi strata satu (S1) program sarjana pendidikan prodi bimbingan dan konseling Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.

- c) Untuk prodi, hasil penelitian ini menjadi suatu koleksi baru yakni tentang pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

3. Luaran Penelitian

- a) Laporan hasil penelitian dalam bentuk skripsi yang mengkaji pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa, yang di setujui oleh tim penguji dan di arsipkan.
- b) Artikel hasil penelitian yang diterbitkan di jurnal nasional yang terindeks atau terakreditasi.

G. Defenisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya dalah pengertian dan presepsi dalam memahami beberapa istilah yang di gunakan dalam penelitian ini, maka penulis perlu mengemukakan beberapa definisi sebagai berikut:

a. Konsentrasi belajar

Konsentrasi belajar adalah suatu proses usaha seseorang untuk mengarahkan perhatian dan pemikirannya terhadap kegiatan belajar dengan mengesampingkan segala sesuatu yang tidak berhubungan dengan kegiatan belajar (Amalia et al., 2022). Menurut Slameto (Nuramaliana,2016), indikator konsentrasi belajar yang digunakan berjumlah lima indikator yaitu:

1. Adanya penerimaan atau perhatian pada materi pelajar
2. Mampu menganalisis pengetahuan yang diperoleh.
3. Mampu mengemukakan ide/pendapat.
4. Berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari.
5. Tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui (Setyani & Ismah, 2018).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar adalah proses mengesampingkan segala sesuatu

yang tidak berhubungan dengan kegiatan belajar dan berusaha memusatkan perhatian dan pikiran pada kegiatan belajar.

b. Bimbingan kelompok

Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial (Ardimen et al., 2019).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah layanan pemberian bantuan yang dilakukan oleh seorang konselor kepada anggota kelompok (siswa) untuk membahas suatu topik permasalahan yang menghambat potensi diri anggota kelompok, bertujuan agar anggota kelompok memiliki wawasan, pengetahuan dan keterampilan serta dapat mengatasi hambatan yang ada pada dirinya.

c. Permainan edukatif

Permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang di lakukan dengan menggunakan cara atau media permainan yang bersifat mendidik (A. Saputra, 2019). Jenis-jenis permainan edukatif Jenis-jenis permainan edukatif yang di lakukan untuk konsentrasi belajar yaitu permainan puzzle (Zahroh et al., 2024), permainan lego (Durin et al., 2022), permainan labirin (Yolanda & Bahri, 2019) dan permainan pesan berantai (Sriwijaya, n.d.). Dari jenis permainan edukatif di atas bertujuan untuk konsentrasi belajar pada anak sekolah dasar melalui kegiatan bermain yang mana dapat merangsang perkembangan kognitif anak, merangsang berfikir logis untuk konsentrasi pada suatu permainan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif adalah aktivitas bermain yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses belajar anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Konsentrasi Belajar

a. Pengertian Konsentrasi Belajar

Pada era modernisasi sekarang ini, belajar bukan lagi menjadi rutinitas yang disukai siswa. Hal tersebut dikarenakan ada banyak hal yang membuat siswa malas ataupun jenuh dalam belajar, seperti membutuhkan konsentrasi yang tinggi, waktu dan tenaga yang dikeluarkan, perasaan dan paksaan untuk meninggalkan berbagai kegiatan yang menyenangkan dibandingkan belajar, seperti bermain ponsel, game online, atau kegiatan lain baik positif atau negatif yang berasal dari lingkungan sekitar. Akan tetapi, hal yang paling mendasar dari permasalahan dalam belajar tersebut adalah membutuhkan konsentrasi belajar yang tinggi. Konsentrasi belajar adalah suatu hal yang sulit untuk di atasi oleh siswa, karena banyak hal yang dapat mempengaruhi konsentrasi siswa dalam belajar. Untuk dapat membantu siswa agar dapat berkonsentrasi dalam belajar dibutuhkan waktu yang cukup lama, ketelatenan guru dalam menghadapi siswa dan juga bimbingan serta perhatian guru dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar (Riinawati, 2021).

Sedangkan menurut Sati & Sunarti (2021), Konsentrasi belajar adalah bentuk kemampuan seseorang dalam memusatkan pikiran dan perhatiannya dalam aktivitas belajar, pemusatan tersebut akan tertuju kepada isi dan bahan ajar ataupun tahapan memperolehnya (Widyati, 2021). Konsentrasi belajar adalah suatu hal yang sulit untuk diatasi oleh siswa, karena banyak hal yang dapat mempengaruhi konsentrasi siswa dalam belajar. Untuk dapat membantu siswa agar dapat berkonsentrasi dalam belajar

dibutuhkan waktu yang cukup lama, ketelatenan guru dalam menghadapi siswa dan juga bimbingan serta perhatian guru dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar

Menurut teori John Dewey(1938), dalam bukunya” Experience and Education” Dewey menyatakan bahwa konsentrasi belajar merupakan kunci untuk memahami pengalaman pendidikan, dimana perhatian yang terfokus memungkinkan siswa untuk meresapi materi secara lebih mendalam (Fontanari & Theumann, 1986).Dimiyati dan Mudjiono, berpendapat bahwa konsentrasi belajar memiliki pengertian kemampuan dalam memusatkan perhatian terhadap pembelajaran. Perhatian tersebut dipusatkan dan ditujukan pada materi pembelajaran maupun pada proses bagaimana cara perolehannya (Andriana et al., 2023). Konsentrasi belajar dapat ditunjukkan dari sikap dan perilaku siswa ketika sedang melakukan aktivitas belajar di dalam kelas. Perilaku tidak dapat berkonsentrasi belajar sering muncul pada diri siswa di sela-sela aktivitas belajar di kelas. Ciri-ciri dari siswa yang tidak dapat berkonsentrasi belajar pada umumnya merasa betah berjam-jam melakukan aktivitas di luar kegiatan belajar, mudah terkena rangsangan lingkungan, mondar-mandir ke sana kemari untuk mencari perlengkapan belajar setelah belajar tidak tahu apa yang baru saja dipelajari.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar adalah memusatkan segenap kekuatan perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Artinya siswa memperhatikan guru, mendengarkan, melihat dan memusatkan pikiran terhadap apa yang di sampaikan guru, dan merespon stimulus yang di berikan guru dan menyampingkan semua hal yang tidak berhubungan dengan pelajaran.

b. Manfaat Konsentrasi Belajar

- 1) Peserta didik akan lebih mudah dan cepat menguasai materi pelajaran yang disajikan. Dapat dipastikan bahwa peserta didik yang konsentrasi dalam belajar sebenarnya ia juga sedang aktif. Jadi konsentrasi juga dapat dijadikan suatu tanda bahwa peserta didik sedang aktif belajar.
- 2) Menambah semangat atau motivasi bagi peserta didik untuk lebih aktif beraktivitas dalam belajar. Memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- 3) Suasana belajar menjadi yang semakin kondusif.
- 4) Memudahkan peserta didik mendapatkan pengalaman yang baru. Munculnya hal-hal yang positif (misalnya tidak mau mengayal) dalam diri peserta didik (Fauzi, 2023).

Menurut Okta Fitri Arianti (2019) dalam penelitiannya menyatakan terdapat beberapa manfaat jika peserta didik mampu berkonsentrasi dengan baik pada saat mengikuti proses pembelajaran di kelas adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik akan lebih mudah dan cepat menguasai materi ajar yang disajikan.
- 2) Dapat dipastikan bahwa peserta didik yang berkonsentrasi dijadikan suatu tanda bahwa peserta didik sedang aktif belajar,
- 3) Menambah semangat atau motivasi bagi peserta didik untuk lebih aktif beraktivitas dalam belajar,
- 4) Memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Konsentrasi belajar

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi konsentrasi belajar. Menurut Hasminidiarty (2015), Faktor-faktor yang mempengaruhi konsentrasi dalam belajar diantaranya yaitu

motivasi yang dicapai, keinginan atau minat terhadap sesuatu, tekanan yang dapat mengancamnya, kondisi fisik, psikologis, emosional dan pengalaman, tingkat kecerdasan, lingkungan, minat yang rendah dan motivasi di dalam kelas, perasaan cemas, depresi, marah, cemas, takut, benci dan dendam, lingkungan belajar yang bising dan kacau, gangguan kesehatan, pembelajaran pasif, kurangnya kompetensi dalam metode pengajaran yang baik (Amalia et al., 2022). Konsentrasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikelompokkan menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kondisi fisik dan psikologis seseorang. Kondisi fisik seperti kesehatan tubuh, kelelahan, dan nutrisi yang cukup sangat memengaruhi kemampuan seseorang untuk fokus. Misalnya, kurang tidur atau kekurangan gizi dapat menyebabkan tubuh merasa lelah, sehingga sulit untuk berkonsentrasi. Selain itu, faktor psikologis seperti motivasi, minat terhadap materi yang dipelajari, serta tingkat stres atau kecemasan juga berperan penting. Seseorang yang memiliki motivasi tinggi dan minat besar pada topik tertentu cenderung lebih mudah memusatkan perhatian dibandingkan mereka yang merasa bosan atau tidak tertarik.

Faktor eksternal melibatkan lingkungan belajar dan dukungan sosial. Lingkungan yang tenang, nyaman, dan bebas dari gangguan seperti suara bising atau keramaian akan membantu seseorang lebih fokus. Pencahayaan yang baik, suhu ruangan yang nyaman, dan alat belajar yang memadai juga dapat meningkatkan konsentrasi. Selain itu, dukungan dari keluarga, teman, atau guru juga penting. Lingkungan sosial yang mendukung akan memberikan semangat dan rasa percaya diri, sehingga individu merasa lebih termotivasi untuk belajar dengan baik. Kombinasi dari faktor-faktor ini akan menentukan seberapa optimal seseorang dapat berkonsentrasi saat belajar.

Selain itu menurut Hita (2021), Faktor yang dapat mempengaruhi konsentrasi antara lain:

1) Kesehatan fisik dan mental

Kondisi kesehatan fisik dan mental yang buruk, seperti kurang tidur, stres, atau sakit, dapat mengganggu konsentrasi seseorang.

2) Lingkungan

Lingkungan yang bising atau tidak nyaman dapat mengganggu konsentrasi seseorang. Sebaliknya, lingkungan yang tenang dan nyaman dapat membantu meningkatkan konsentrasi.

3) Gaya belajar

Setiap orang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Beberapa orang mungkin lebih mudah berkonsentrasi saat bekerja di lingkungan yang ramai, sementara yang lain membutuhkan keheningan dan ketenangan.

4) Faktor emosional

Faktor emosional seperti kecemasan, depresi, atau rasa tidak percaya diri juga dapat mempengaruhi konsentrasi seseorang

5) Teknologi

Penggunaan teknologi seperti ponsel pintar, komputer, atau televisi dapat mengganggu konsentrasi seseorang. Ketika seseorang terus-menerus memeriksa pesan atau menghabiskan waktu di media sosial, konsentrasinya dapat terganggu.

6) Kelapangan waktu

Jumlah waktu yang tersedia untuk melakukan tugas juga dapat mempengaruhi konsentrasi seseorang. Jika seseorang merasa terburu-buru atau memiliki deadline yang ketat, konsentrasinya dapat terganggu.

7) Motivasi

Motivasi untuk belajar dan menyelesaikan tugas dapat mempengaruhi konsentrasi. Seseorang yang tidak memiliki motivasi yang cukup untuk menyelesaikan tugas mungkin memiliki konsentrasi yang buruk (Fatchuroji et al., 2023).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan konsentrasi belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya lingkungan belajar yang bising, gangguan kesehatan, dan kurangnya kompetensi dalam metode pengajaran yang baik.

d. Dampak Konsentrasi Terhadap Hasil Belajar

Menurut Komang Winata (2012), Konsentrasi belajar memang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran apapun. Hal tersebut dikarenakan aspek yang mendukung siswa dalam belajar adalah konsentrasi. Jika peserta didik tidak dapat berkonsentrasi pada pelajaran yang sedang berlangsung, maka dampaknya akan merugikan dirinya sendiri karena tidak mendapatkan apapun dari pelajaran tersebut. Karena begitu pentingnya konsentrasi bagi peserta didik, sehingga konsentrasi dapat menjadi prasyarat untuk peserta didik dalam belajar agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Konsentrasi belajar adalah kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran (Artha Margiathi et al., 2023).

Pemusatan perhatian peserta didik tersebut tertuju pada isi dan bahan belajar maupun proses memperolehnya yang disampaikan guru. Konsentrasi belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang jarang mudah untuk diketahui oleh orang lain selain diri individu yang sedang belajar. Hal ini disebabkan apa yang terlihat melalui aktivitas seseorang kadang-kadang belum tentu sejalan dengan proses kegiatan belajar secara langsung sesungguhnya sedang individu tersebut pikirkan. Konsentrasi belajar peserta didik dipengaruhi dari kemampuan otak masing-masing dalam memusatkan perhatian pada apa yang sedang

dipelajari. Pemusatan perhatian ini untuk meningkatkan kemungkinan peserta didik dapat menyerap dan memahami informasi yang didapat.

e. Cara Membangun Konsentrasi Belajar

Membangun konsentrasi saat belajar sangat diperlukan. Berikut cara yang diterapkan untuk membangun konsentrasi belajar siswa di antaranya adalah:

- 1) Melakukan pemanasan sebelum memulai pembelajaran, seperti olahraga ringan atau latihan pernapasan, untuk meningkatkan konsentrasi siswa.
- 2) Mengupayakan lingkungan atau keadaan kelas menjadi kondusif, seperti menjaga suhu ruangan dan cahaya yang cukup, untuk meningkatkan konsentrasi siswa.
- 3) Belajar dengan metode yang tidak monoton, seperti belajar sambil bermain atau menyelipkan humor atau intermezo, untuk memecah suasana kelas yang mulai hilang fokus.
- 4) Melakukan rotasi bangku atau kerja kelompok atau berdiskusi untuk memberikan variasi pada pembelajaran dan meningkatkan konsentrasi siswa.
- 5) Melakukan pemberian tugas yang sesuai dengan minat dan bakat peserta didik, sehingga peserta didik lebih fokus dan tertarik pada materi yang disampaikan (Mustofa et al., 2023).

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan cara membangun konsentrasi belajar diantaranya yaitu mengupayakan lingkungan atau keadaan kelas yang kondusif, memberikan variasi pada pembelajaran dan belajar sambil bermain atau menyelipkan humor atau intermezzo.

f. Indikator Konsentrasi Belajar

Menurut Slameto (Nuramaliana,2016), indikator konsentrasi belajar yang digunakan berjumlah lima indikator yaitu:

6. Adanya penerimaan atau perhatian pada materi pelajar
7. Mampu menganalisis pengetahuan yang diperoleh.
8. Mampu mengemukakan ide/pendapat.
9. Berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari.
10. Tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui (Setyani & Ismah, 2018).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator dari konsentrasi belajar adanya perhatian pada materi pelajaran, kemampuan menganalisis pengetahuan yang diperoleh, kemampuan menyampaikan ide atau pendapat, minat terhadap mata pelajaran, dan ketahanan terhadap kebosanan selama proses pembelajaran. Indikator-indikator ini mencerminkan sejauh mana siswa terlibat dan mampu bertahan dalam proses belajar, sehingga dapat digunakan untuk menilai tingkat konsentrasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan atau bimbingan kepada individu atau siswa melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas, dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna untuk pengembangan atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta layanan (Sartika & Yandri, 2019).

Gibson & Mitchell (1995:186) menyatakan bahwa: "Group guidance refers to group activities that focus on providing information or experiences through a planned and organized group activity". Artinya, istilah bimbingan kelompok mengacu kepada aktivitas-aktivitas kelompok yang berfokus kepada penyediaan informasi atau pengalaman lewat aktivitas kelompok yang terencana dan terorganisasi (Ardimen et al., 2019). Dari berbagai

pendapat ahli yang disampaikan, dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan layanan yang disediakan oleh pemimpin kelompok seperti konselor atau guru BK kepada anggota kelompok dengan tujuan untuk membahas topik-topik tertentu yang bermanfaat.

Layanan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang di berikan kepada siswa dalam situasi kelompok dengan di pimpin oleh guru bimbingan dan konseling, layanan bimbingan kerlompok cenderung tidak di laksanakan karena lebih menggunakan media papan bimbingan dalam memberikan layanan, jika memberikan layanan bimbingan kelompokpun Layanan tersebut masih (cenderung) bersifat kasuistik atau insidental. Di pilih hanya siswa yang sedang mengalami masalah pergaulan atau belajar (kelompok bersifat homogen) (Setianingsih, 2014).

Berbeda dengan pendapat Prayitno (2012), menjelaskan bahwa Layanan bimbingan kelompok merupakan layanan yang diberikan oleh pemimpin kelompok (konselor/guru BK) kepada anggota kelompok (siswa) dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk membahas suatu topik bahasan agar anggota kelompok memiliki wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang baik dalam kehidupan sehari-harinya (Putri et al., 2020). Oleh karena itu, Waluwandja & Dami, (2018) Romlah berpendapat bahwa bimbingan kelompok adalah teknik bimbingan yang bertujuan membantu individu mencapai perkembangan optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, dan nilai-nilai yang dianutnya. Hal ini dilakukan melalui kegiatan kelompok.

Sukardi (2008), menyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok mampu memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang di diskusikannya, menimbulkan sikap baik terhadap lingkungan, serta dapat membuat siswa mengaplikasikannya dengan sesuatu yang

positif. Layanan bimbingan kelompok ini merupakan layanan yang dapat digunakan sebagai intervensi tindakan dalam meningkatkan kematangan karier siswa (Rahmatyana & Irmayanti, 2020). Menurut Gazda, bimbingan kelompok diorganisasi untuk mencegah perkembangan masalah dan meliputi penyampaian informasi mengenai pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan masalah sosial, yang tidak disajikan dalam bentuk pelajaran (Hapsyah, 2018). Fadilla et al., (2022) menambahkan mengenai bimbingan kelompok adalah salah satu jenis layanan konseling yang dapat mendukung perkembangan siswa secara optimal. Sartika & Yandri, (2019) Bimbingan kelompok adalah metode memberikan bantuan atau bimbingan kepada individu atau siswa melalui kegiatan kelompok. Berbeda dengan pendapat Sartikan dan Yandri, Nurihsan menjelaskan bahwa bimbingan kelompok dapat melibatkan penyampaian informasi atau aktivitas kelompok yang membahas berbagai masalah, termasuk masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial (Ardimen, 2019). Menurut Ditjend GTK Kemendikbud, bimbingan kelompok adalah bentuk bantuan yang diberikan kepada kelompok kecil yang terdiri dari 2 hingga 10 peserta didik atau konseli.

Bimbingan kelompok berbasis Islami dapat diartikan sebagai proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok yang berlandaskan pada nilai-nilai ajaran agama Islam. Proses ini memungkinkan setiap anggota untuk berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan untuk mencegah timbulnya masalah dan mendukung pengembangan pribadi (Fadhilah, 2017). Sementara itu, Rahmatyana & Irmayanti, (2020) berpendapat bahwa bimbingan kelompok adalah pelayanan yang memungkinkan siswa untuk bersama-sama memperoleh informasi dari sumber tertentu, terutama dari pembimbing atau konselor.

Informasi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari siswa, keluarga mereka, dan masyarakat, serta menjadi pertimbangan dalam pengambilan keputusan. Bimbingan kelompok adalah kegiatan yang dilakukan secara berkelompok, di mana siswa mendapatkan berbagai informasi dari pemimpin kelompok untuk membantu mereka dalam kehidupan mereka.

Berdasarkan dari berbagai definisi di atas, dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok dapat di jelaskan sebagai salah satu bentuk layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk mengatasi masalah umum dengan memanfaatkan dinamika kelompok dengan fokus pada upaya menyelesaikan masalah. Masalah yang dibahas dalam bimbingan kelompok biasanya adalah masalah pribadi, sosial, dan karir siswa.

2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Tujuan bimbingan menurut Tohirin (2007), secara umum untuk meningkatkan kemampuan bersosialisai, terutama kemampuan komunikasi siswa. Secara khusus layanan bimbingan kelompok memiliki tujuan untuk mendorong, dan mengembangkan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, serta tingkah laku yang afektif yaitu meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal (Rismi et al., 2022).

Adapun beberapa tujuan bimbingan kelompok seperti dikemukakan oleh Prayitno, adalah sebagai berikut: Mampu berbicara di depan orang banyak, Mampu mengeluarkan pendapat, ide, saran, tanggapan, perasaandan lain sebagainya kepada orang banyak, belajar menghargai pendapat orang lain, bertanggung jawab atas pendapat yang dikemukakannya, mampu mengendalikan diri dan menahan emosi (gejolak kejiwaan yang bersifat negatif), dapat bertenggang rasa, menjadi akrab satu sama lainnya. Dan membahas masalah atau topik-topik umum yang di rasakan atau menjadi kepentingan bersama (Armila, 2020). dapat

dinyatakan bahwa bimbingan kelompok bertujuan untuk melatih individu agar mampu mengemukakan pendapat secara terbuka, yang melibatkan kejujuran terhadap diri sendiri dan orang lain selama proses bimbingan. Selain itu, bimbingan kelompok juga bertujuan memberikan pengarahan kepada peserta dalam mengoptimalkan hubungan, baik dengan diri sendiri maupun dengan orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan tujuan bimbingan kelompok adalah untuk melatih individu mampu mengemukakan pendapatnya dengan terbuka artinya melatih individu untuk berlaku jujur baik pada dirinya sendiri maupun orang lain khususnya didalam tahapan kegiatan bimbingan kelompok berlangsung.

3. Tahap-Tahap Bimbingan Kelompok

a) Pembukaan

Pembukaan bimbingan kelompok merupakan tahap penciptaan suasana kelompok yang kondusif bagi para anggotanya. Tujuan utama pembukaan adalah semua anggota terlibat secara aktif dalam proses kelompok. Kegiatan yang seharusnya dilakukan guru bimbingan dan konseling atau konselor diantaranya sebagai berikut:

1. Menciptakan suasana saling mengenal, hangat, dan rileks.
2. Menjelaskan tujuan dan manfaat bimbingan kelompok secara singkat.
3. Menjelaskan peran masing-masing anggota dan pembimbing pada proses bimbingan kelompok yang akan dilaksanakan.
4. Menjelaskan aturan kelompok dan mendorong anggota untuk berperan penuh dalam kegiatan kelompok.
5. Memotivasi anggota untuk saling mengungkapkan diri secara terbuka.

6. Memotivasi anggota untuk mengungkapkan harapannya dan membantu merumuskan tujuan bersama.

Pada tahap pembukaan guru bimbingan dan konseling atau konselor perlu menggunakan teknik-teknik membuka komunikasi yang baik dan teknik memperkenalkan anggota yang memungkinkan dapat mencairkan kebekuan suasana kelompok. Suasana hangat, terbuka, dan bebas untuk setiap anggota dalam mengungkapkan dirinya sendiri merupakan indikator keberhasilan yang amat penting. Tahap pembukaan sangat kritis karena akan menentukan tahap berikutnya. Tahap pembukaan sangat bergantung kepada guru bimbingan dan konseling atau konselor dalam mengembangkan dinamika interaksi para anggota kelompok.

b) Transisi

Transisi merupakan tahap peralihan yang bertujuan untuk memantapkan kesiapan anggota kelompok masuk pada tahap inti. Kegiatan yang umumnya dilakukan guru bimbingan dan konseling atau konselor sebagai berikut.

- 1) Melakukan kegiatan selingan berupa permainan kelompok. Guru bimbingan dan konseling atau konselor dapat memilih ice breaking yang sesuai dengan tema bahasan sebagai apersepsi. Apersepsi akan membantu peserta didik/konseli menyesuaikan diri dan menjadi entering behavior untuk terlibat dalam proses bimbingan.
- 2) Mereview tujuan dan kesepakatan bersama.
- 3) Memotivasi anggota untuk terlibat aktif mengambil manfaat dalam tahap inti.
- 4) Mengingatkan anggota bahwa kegiatan akan segera memasuki tahap inti.

c) Inti

Inti merupakan upaya-upaya pencegahan masalah, pemeliharaan nilai-nilai, dan pengembangan keterampilan-keterampilan hidup yang dibutuhkan. Pada tahap inti guru bimbingan dan konseling atau konselor berperan sebagai pengatur interaksi atau pembicaraan anggota, pendengar aktif, inspirator, dan penggali berbagai kemungkinan sudut pandang atau alternatif tapi tidak mendominasi anggota kelompok, motivator dinamika kelompok, penguat serta penilaian keberhasilan anggota. Kegiatan yang umumnya dilakukan guru bimbingan dan konseling atau konselor sebagai berikut.

2. Mendorong tiap anggota untuk mengungkapkan topik yang perlu dibahas.
3. Menetapkan topik yang akan diintervensi sesuai dengan tujuan bersama.
4. Mendorong tiap anggota untuk terlibat aktif saling membantu.
5. Kegiatan selingan yang bersifat menyenangkan mungkin perlu diadakan.
6. Mereview hasil yang dicapai dan menetapkan pertemuan selanjutnya.

Tahap inti biasanya dilakukan dalam beberapa sesi pertemuan. Setiap sesi pertemuan dilaksanakan sesuai dengan jadwal waktu dan tempat yang disepakati bersama. Untuk topik tertentu, anggota diberi kegiatan yang harus dilakukan di luar kelompok (semacam pekerjaan rumah) kemudian melaporkannya di dalam kelompok. Indikator keberhasilan tahap inti adalah pemahaman yang baik dari setiap anggota tentang topik tertentu atau terjadi pengembangan tentang keterampilan tertentu. Guru bimbingan dan konseling atau konselor dapat mempergunakan APE sebagai media bimbingan

untuk menjembatani pemahaman peserta didik untuk menampilkan perilaku baru yang ingin dicapai.

d) Penutupan

Apabila guru bimbingan dan konseling atau konselor sudah melihat indikator yang cukup jelas mengenai keberhasilan tahap penanganan terutama pemahaman anggota terhadap topik tertentu, atau berupa pengembangan keterampilan tertentu pada anggota kelompok, maka tahap pengakhiran atau penutup harus dilakukan dengan kegiatan seperti berikut.

- 1) Mengungkap kesan dan keberhasilan yang dicapai oleh setiap anggota.
- 2) Merangkum proses dan hasil yang dicapai.
- 3) Mengungkapkan kegiatan lanjutan yang penting bagi anggota kelompok.
- 4) Menyatakan kegiatan akan segera berakhir.
- 5) Menyampaikan pesan dan harapan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

Berasarkan pendapat di atas terdapat 4 tahap dalam bimbingan kelompok yaitu tahap pembukaan, tahap transisi, tahap inti, tahap penutup.

3. Permainan Edukatif

a) Pengertian Permainan Edukatif

Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang di lakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media pendidikan yang di gunakan dalam kegiatan bermain, yang di sadari atau tidak, memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik. Artinya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang di lakukan dengan menggunakan cara atau media permainan yang bersifat mendidik. Ringkasnya, permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik dan bisa mengembangkan daya kreativitas dan imajinasi anak

(A. Saputra, 2019). . Sementara itu, Menurut Mulyati dalam (Janah, 2019) Permainan edukatif merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan koordinasi dari gerakan, komunikasi, konsentrasi, dan kreativitas. Nilai hidup, seperti cinta kasih, penghargaan terhadap orang lain, kejujuran, disiplin diri, jiwa berolah agar, antara lain akan diperoleh melalui kegiatan bermain dengan orang lain.

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya (A. Saputra, 2019). Segala bentuk alat permainan yang dirancang sebagai sarana atau alat bantu untuk memperjelas materi, menstimulus aspek perkembangan dan kemampuan anak sehingga menimbulkan rasa senang dan bernilai pendidikan di dalamnya.

Jadi berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan permainan edukatif adalah permainan yang mendidik di lakukan dengan menggunakan cara-cara atau metode-metode atau media-media permainan yang sifatnya mendidik, sehingga mengembangkan daya kreativitas dan kognitif, afektif dan psikomotorik.

b) Jenis-Jenis Permainan Edukatif

Menurut Mahardikha, Asrori, dan Yuniarni (2013), permainan edukatif dengan media puzzle membantu anak mengenal warna dan bentuk, serta meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, seperti

kemampuan konsentrasi dan berpikir kritis. Selanjutnya lego alat permainan edukatif yang terbuat dari plastik. Alat permainan ini berupa potongan- potongan persegi maupun persegi panjang, yang masing-masing dapat ditancapkan dan susun sesuai dengan keinginan. lego merupakan alat permainan edukatif modern yang terbuat dari bahan plastik (SUHAILI, 2023). Selanjutnya permainan mencari jejak atau labirin adalah permainan edukatif dengan jalan sempit yang berkeluk dan berbelok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan untuk dapat menemukan jalan keluar. Permainan pada labirin dimana anak harus memikirkan dan memilih jalan keluar yang benar dari banyaknya jalan yang tersedia (Kuswanto & Suyadi, 2020). Selanjutnya permainan pesan berantai termasuk permainan edukatif karena memiliki unsur pembelajaran yang bermanfaat dalam mengembangkan berbagai keterampilan kognitif dan sosial (zahra, 2019).

1. Permainan Puzzel



Puzzle game merupakan jenis permainan yang menekankan pemecahan tekateki. Jenis teka-teki yang harus dipecahkan dapat menguji kemampuan memecahkan banyak masalah termasuk logika, strategi, dan pengenalan pola. permainan. puzzle sebagai bentuk dari alat permainan edukatif (APE) yang sengaja dirancang untuk menjadi bagian dari bagian pembelajaran anak usia dini khususnya untuk pengembangan aspek fisik (motorik halus dan kasar). APE jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik segi bentuk ukuran dan warnanya dengan tujuan apabila anak salah mengerjakan maka akan segera menyadarinya dan memperbaikinya

(Dra. Yasbiati dan Gilar Gandana, 2018). Permainan puzzle adalah jenis permainan yang melibatkan penyusunan potongan-potongan kecil menjadi sebuah gambar atau pola tertentu.

Permainan menyusun puzzle memiliki banyak manfaat yakni dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan belajar berkonsentrasi pada anak, serta meningkatkan kemampuan kognitif. Pada saat bermain puzzle, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut. Permainan puzzle mampu melatih ketajaman otak anak dalam menyusun atau merancang sesuatu dengan baik. Akan tetapi agar terapi ini mendapatkan hasil yang optimal harus dilakukan secara konsisten serta sabar karena untuk hasil yang maksimal tidak dapat secara instan, melainkan harus diimbangi dengan layanan terapi lainnya yang sesuai dengan kebutuhan anak tersebut, serta lingkungan bermainnya harus dikontrol (Zahroh et al., 2024). Bermain puzzle dapat mempengaruhi terhadap perkembangan anak bisa berlatih untuk mengenal bentuk dan bagaimana menyusun kepingan puzzle yang terpisah menjadi suatu bentuk yang sesuai. Jika anak dapat melewati permainan ini kemampuan anak mengenal bentuk dari berbagai objek yang tersusun dari bagian-bagian kecil dan mendorong anak mengerti cara mengkombinasikan unsur-unsur yang berbeda. Bermain puzzle dapat memfokuskan pikiran anak agar dapat melatih konsentrasi sehingga dapat belajar tentang mengenal konsep bentuk, warna dan ukuran. Bermain puzzle dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak yang melibatkan koordinasi mata dan tangan dengan melatih otot-otot jari pada anak. Permainan puzzle terkait dengan indikator konsentrasi belajar yaitu adanya penerimaan dan perhatian pada materi pelajaran.

Menurut Yuliani (2018) dalam (Sintia dkk, 2021), langkah-langkah permainan puzzle adalah sebagai berikut :

1. Siapkan media puzzle dengan 6 sampai 8 kepingan.
2. Lepaskan kepingan-kepingan puzzle dari tempatnya.
3. Acak kepingan-kepingan puzzle tersebut.
4. Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan kepingan puzzle dengan menghasilkan gambar yang semula.

Dari permainan ini siswa menjadi mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, dan melatih kesabaran. Konsentrasi yang dapat ditingkatkan dari permainan puzzle meliputi fokus dan perhatian terhadap detail. Saat menyusun potongan-potongan puzzle, anak-anak harus mencermati setiap bentuk dan warna agar dapat menemukan kecocokan yang tepat. Hal ini melatih mereka untuk tetap fokus dalam waktu yang lebih lama dan tidak mudah terdistraksi. Selain itu, permainan puzzle juga membantu meningkatkan daya ingat dan ketekunan, karena anak-anak harus mengingat posisi dan bentuk potongan yang sudah mereka coba sebelumnya. Dengan begitu, permainan puzzle menjadi alat yang efektif untuk melatih konsentrasi dan ketahanan mental anak dalam menghadapi tantangan.

2. Permainan Lego



Menurut Hayati & Samawi (2017) juga menyebutkan bahwa lego merupakan salah satu permainan konstruktif. Lego adalah permainan konstruktif yang terdiri dari bongkah pasang yang memiliki berbagai model, ukuran, warna, serta jumlah yang banyak sehingga dapat dirangkai dan disusun menjadi berbagai macam bentuk seperti bangunan, kendaraan, dsb. Disebutkan oleh Romalho

& Sarmiento (2019) permainan lego dapat dilakukan secara individu maupun kelompok dengan aturan yang mendasar. Tak hanya itu mereka juga menjelaskan bahwa salah satu tujuan permainan lego adalah meningkatkan konsentrasi (Durin et al., 2022). Bermain lego memiliki beberapa tujuan yaitu merangsang perhatian dengan orang lain, berkomunikasi, memecahkan masalah, keterampilan motorik, penalaran, keterampilan sosial, serta perhatian atau konsentrasi. Permainan ini tidak mengenal batas usia. Mulai dari anak-anak sampai orang dewasa senang bermain lego. Permainan ini menyenangkan dan bisa meningkatkan kreativitas karena bermain membutuhkan imajinasi dan daya pikir pemainnya. Permainan lego juga terkait dengan indikator konsentrasi belajar yaitu analisis pengetahuan yaitu yang diperoleh.

Menurut Eny Nur Rahmadani (2020) dalam (SUHAILI, 2023) langkah-langkah bermain lego yaitu:

1. Guru mengajak anak-anak membuat lingkaran untuk diberikan arahan dan aturan-aturan serta tata tertib saat bermain.
2. Guru mengajak anak untuk membicarakan alat yang akan digunakan oleh anak untuk bermain yaitu lego.
3. Guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen anak-anak. Guru juga memberikan contoh bagaimana cara menyusun lego.
4. Guru membagikan tugas kepada anak-anak sebelum bermain menurut kelompoknya masing-masing agar tidak saling berebut dalam bermain.
5. Guru menyiapkan alat-alat bermain (lego) kemudian guru meletakkan dan menyusun alat permainan sesuai tempatnya. Dalam proses bermain ini diusahakan 2 orang anak atau lebih agar anak dapat berkomunikasi dengan temannya.

6. Guru meminta anak-anak sesuai dengan kelompoknya untuk menyusun lego sesuai kemampuan yang dimiliki anak.
7. Guru hanya mengawasi dan mendampingi anak dalam proses bermain, apabila nanti anak membutuhkan bantuan guru.
8. Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.

Dari permainan lego siswa mampu meningkatkan kemampuan motorik halus mereka. Selain itu, permainan ini juga melatih kesabaran dan ketekunan dalam menyelesaikan tantangan konstruksi, yang pada akhirnya membantu mereka menjadi lebih mandiri dan percaya diri dalam mengeksplorasi ide-ide baru. Selain keterampilan teknis dan sosial, permainan lego juga berperan dalam meningkatkan berbagai aspek konsentrasi pada anak. Salah satunya adalah fokus dan perhatian terhadap detail, karena anak-anak harus mengikuti pola atau instruksi tertentu saat merakit bentuk yang diinginkan. Selain itu, permainan ini juga membantu meningkatkan daya ingat dan kemampuan berpikir logis, karena mereka harus mengingat langkah-langkah yang telah dilakukan dan menyesuaikan strategi jika menghadapi kendala. Dengan demikian, permainan lego tidak hanya menjadi aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga sarana efektif dalam melatih konsentrasi dan keterampilan berpikir anak.

3. Permainan Labirin



Permainan labirin adalah suatu permainan edukatif yang di dalamnya merupakan aktivitas mencocokkan atau mencari benda

melalui lintasan. Permainan labirin yang di berikan kepada anak dapat melatih konsentrasi pada anak di karenakan permainan labirin termasuk salah satu permainan edukatif yang dapat di mainkan oleh anak terutama anak SD. Labirin yaitu permainan dimana pemain harus menemukan jalan keluar dari banyaknya rintangan untuk mencapai tujuan yang ditentukan (Sirait, 2013). Pencarian jalan keluar dalam labirin ini akan dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan mengenai pengetahuan yang berkaitan dengan konsentrasi belajar, sehingga selama permainan secara otomatis diperlukan ingatan dan pola pikir yang baik dalam menyelesaikan permainan labirin agar sampai ke finish. Permainan simulasi labirin yang dikembangkan mencakup materi mengenai konsentrasi belajar yang disertai dengan kartu yang berisi soal tentang materi konsentrasi belajar dan buku panduan penggunaan produk.

Permainan labirin ini penting di berikan kepada anak SD khususnya yang mengalami konsentrasi belajar yang rendah. Kurangnya konsentrasi belajar akan menimbulkan kesukaran di dalam kelas, Pada dasarnya konsentrasi merupakan kemampuan seseorang untuk mengendalikan kemauan, pikiran, perasaan. Konsentrasi yang ingin ditingkatkan adalah konsentrasi dalam pemusatan atau pengarahatan perhatian anak kepada kegiatan atau aktivitas yang sedang dilakukan terhadap suatu objek yang di pelajari dan mengabaikan segala hal yang tidak ada hubungannya dengan objek yang dipelajari. Konsentrasi ini akan terlihat mengalami peningkatan apabila anak mampu memberikan perhatian, fokus, memperhatikan guru, dan mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru (Yolanda & Bahri, 2019). Dengan dikembangkannya permainan simulasi labirin ini diharapkan dapat membantu guru BK dalam memberikan layanan bimbingan kelompok dengan media yang lebih inovatif terutama tentang materi konsentrasi belajar serta dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan

bimbingan kelompok. Permainan labirin terkait dengan indikator konsentrasi belajar yaitu mengemukakan ide atau pendapat dan berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari.

Menurut Fatmaini (2018) dalam (Kuswanto & Suyadi, 2020) langkah-langkah bermain labirin yaitu:

1. Guru mengajak untuk memperhatikan permainan labirin.
2. kemudian menjelaskan prosedur cara bermain permainan labirin.
3. Anak diminta menjalankan labirin dengan mencari jalan keluar yang tepat melalui permainan labirin misalnya dalam lintasan mobil untuk menemukan warna bentuk atau pun angka yang sudah di pasang.
4. Anak diminta untuk menyebutkan gambar sesuai yang di lalukannya.
5. Guru akan membimbing anak apabila mereka ada kendala dalam menjalankan permainan labirin.

Dari permainan labirin siswa mampu konsentrasi, permainan labirin dapat meningkatkan fokus dan perhatian anak. Ketika bermain, mereka harus berkonsentrasi penuh untuk mengikuti jalur dengan benar dan menghindari kesalahan. Hal ini melatih daya tahan mental mereka dalam menghadapi tantangan serta meningkatkan koordinasi mata dan tangan jika permainan dilakukan secara manual. Dengan latihan yang rutin, anak-anak dapat lebih mudah berkonsentrasi dalam tugas akademik lainnya, seperti membaca, menulis, dan berhitung.

4. Permainan Pesan Berantai



Menurut Mardiyatmo (2018) berpendapat bahwa bermain bisik berantai adalah bentuk aktivitas permainan bahasa untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam pesan yang dibisikkan. Dalam permainan ini anak secara langsung bermain membisikkan pesan kepada temannya. Permainan pesan berantai adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan cara membisikkan pesan secara berurutan kepada teman kelompok. Permainan ini juga merupakan permainan yang membutuhkan konsentrasi, kerja sama, serta komunikasi.

Menurut Fadhli (2010: 31) permainan pesan berantai memiliki beberapa manfaat yaitu melatih konsentrasi, melatih kerja sama, serta dapat mengembangkan komunikasi. Pesan berantai tersebut disampaikan dari satu orang ke orang berikutnya, sampai kepada yang terakhir. Permainan pesan berantai tersebut di harapkan dapat membantu menghilangkan rasa bosan yang anak alami dalam belajar sehingga dapat membantu anak untuk lebih berkonsentrasi dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas (Sriwijaya, n.d.). Menurut Mastur (2018) manfaat dari permainan pesan berantai adalah melatih kecepatan dalam berfikir, melatih konsentrasi juga konsistensi dalam pengucapan kalimat, kerjasama yang baik antar teman, dan tanggung jawab anak.. Contoh kalimat pesan berantai yaitu seperti: bersama kita jadi siswa yang disiplin, ayo kita menjaga kebersihan kelas, jangan lupa membaca buku hari ini, dan jangan lupa makan makanan sehat. Permainan pesan berantai dapat melatih konsentrasi anak, karena dalam permainan ini anak harus mengingat kata-kata yang diberikan oleh guru untuk disampaikan kepada

temannya. Selain itu, permainan ini juga dapat melatih kerjasama anak. Hal ini dikarenakan permainan pesan berantai merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok dan membutuhkan kerjasama untuk mencapai keberhasilan dalam permainan ini. Selanjutnya permainan ini juga dapat mengembangkan komunikasi, karena dalam permainan ini anak melibatkan teman yang lain sehingga pada waktu bermain anak akan berkomunikasi dan berinteraksi dengan temannya. Permainan pesan berantai terkait dengan indikator konsentrasi belajar yaitu tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui.

Menurut Mardiyatmo dalam (zahra, 2019) langkah- langkah bermain pesan berantai yaitu:

1. Guru mengumpulkan anak-anak untuk diberikan pengetahuan dan aturan-aturan serta tata tertib dalam bermain.
2. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 orang anak.
3. Sebelum permainan dimulai, mintalah setiap anak untuk berhitung sehingga setiap anak mengetahui masing masing anggota kelompoknya.
4. Guru membisikkan kosakata atau kalimat tersebut keanak yang berada diurutan pertama.
5. Mintalah setiap anak diurutan pertama untuk membisikkan pesan tadi ke anggota kelompok nomor 2, setelah itu nomor 2 diminta membisikkan kepesrta nomor 3, dan begitu seterusnya sampai peserta berakhir.
6. Mintalah peserta nomor terakhir untuk memberi tahu kata yang sudah dibisikkan tersebut.
7. Kelompok yang benar maka dialah yang menjadi pemenangnya.

Dari permainan ini siswa mampu melatih konsentrasi siswa, terutama dalam aspek fokus pendengaran dan daya ingat jangka pendek. Anak-anak sering kali mudah teralihkan oleh lingkungan sekitar, sehingga permainan ini membantu mereka untuk lebih berkonsentrasi pada satu tugas dalam waktu tertentu. Dengan berlatih mendengarkan dan mengolah informasi secara cepat, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka, seperti pemrosesan bahasa dan ketelitian dalam menerima serta menyampaikan informasi.

Jadi macam-macam permainan edukatif untuk meningkatkan konsentrasi adalah permainan puzzle, permainan lego, permainan labirin dan permainan pesan berantai.

c) **Manfaat Permainan Edukatif**

Menurut Andang Ismail (Hijriati, 2019), permainan edukatif juga menjadi sebuah kebutuhan yang amat strategis bagi anak-anak karena memiliki kandungan yang sarat pendidikan bagi anak, di antaranya adalah:

1. Dapat Melatih Konsentrasi Anak.

Semakin kecil usia anak, waktu untuk mencurahkan perhatian pun semakin pendek. Sebenarnya, kemampuan orang dewasa juga sangat terbatas.

2. Mengajar dengan lebih cepat

Waktu untuk menyampaikan pelajaran seringkali sangat terbatas. Bila pelajaran hanya disampaikan dengan kata-kata saja, mungkin malah dapat disalahpahami oleh pendengarnya, belum lagi waktu yang dipakai juga lama.

3. Dapat mengatasi masalah keterbatasan bahasa. Kemampuan anak-anak untuk mengerti bahasa sangat terbatas. Pengalaman hidup yang pendek dan dangkal juga menyebabkan mereka tidak dapat mengerti istilah-istilah tertentu.

4. Dapat membangkitkan emosi manusia.

Menyampaikan suatu berita dengan gambar-gambar akan lebih berhasil dibandingkan dengan hanya melalui kata-kata.

5. Dapat menambah ingatan siswa.

Dalam hal tertentu, menjelaskan suatu hal atau masalah dengan menggunakan banyak media yang berhubungan dengan pancaindera akan memperdalam pengalaman belajar serta ingatan siswa.

6. Dalam menambah kesegaran dalam mengajar.

Cara mengajar yang monoton membuat orang merasa bosan. Tetapi, bila disampaikan dengan bentuk yang berbeda-beda akan memberikan kesegaran pada siswa, menambah suasana belajar yang menyenangkan dan mampu membangkitkan motivasi belajar.

d) Keterkaitan Antara Bimbingan Kelompok Menggunakan Permainan Edukatif Dengan Konsentrasi Belajar Pada Siswa SD

Bimbingan kelompok merupakan salah satu metode bimbingan yang efektif untuk membantu siswa mengembangkan potensi diri, termasuk dalam meningkatkan konsentrasi belajar. Dalam bimbingan kelompok, siswa diajak untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam suasana yang mendukung, sehingga mereka merasa nyaman untuk belajar dan berkembang. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok adalah permainan edukatif. Permainan edukatif dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menstimulasi kemampuan kognitif, emosional, dan sosial siswa.

Permainan edukatif dapat membantu siswa SD meningkatkan konsentrasi belajar karena sifatnya yang interaktif

dan menyenangkan. Permainan ini melibatkan aktivitas yang menuntut perhatian penuh, seperti memecahkan teka-teki, bermain peran, atau menyelesaikan tantangan kelompok. Melalui aktivitas tersebut, siswa dilatih untuk fokus pada tugas yang diberikan dan mengelola distraksi di sekitarnya. Dengan suasana yang tidak membosankan, siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga konsentrasi belajar mereka pun meningkat.

Selain itu, bimbingan kelompok melalui permainan edukatif juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengelola emosi dan membangun hubungan sosial yang positif. Ketika siswa merasa nyaman dalam lingkungan kelompok, mereka lebih mudah berkonsentrasi pada materi yang disampaikan. Proses interaksi yang terjadi selama permainan edukatif membantu siswa mengembangkan keterampilan seperti kerja sama, empati, dan komunikasi. Semua keterampilan ini berkontribusi pada suasana belajar yang kondusif dan mendukung peningkatan konsentrasi.

Beberapa penelitian mendukung efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa SD. Misalnya, penelitian oleh Rahayu dan Santoso (2020) menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis kelompok dapat meningkatkan fokus dan daya ingat siswa. Selain itu, penelitian oleh Wulandari (2019) menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, bimbingan kelompok yang menggunakan permainan edukatif merupakan pendekatan yang relevan untuk membantu siswa SD meningkatkan konsentrasi belajar mereka.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

- a. Penelitian oleh (Ikawati, 2016) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi” penelitian ini

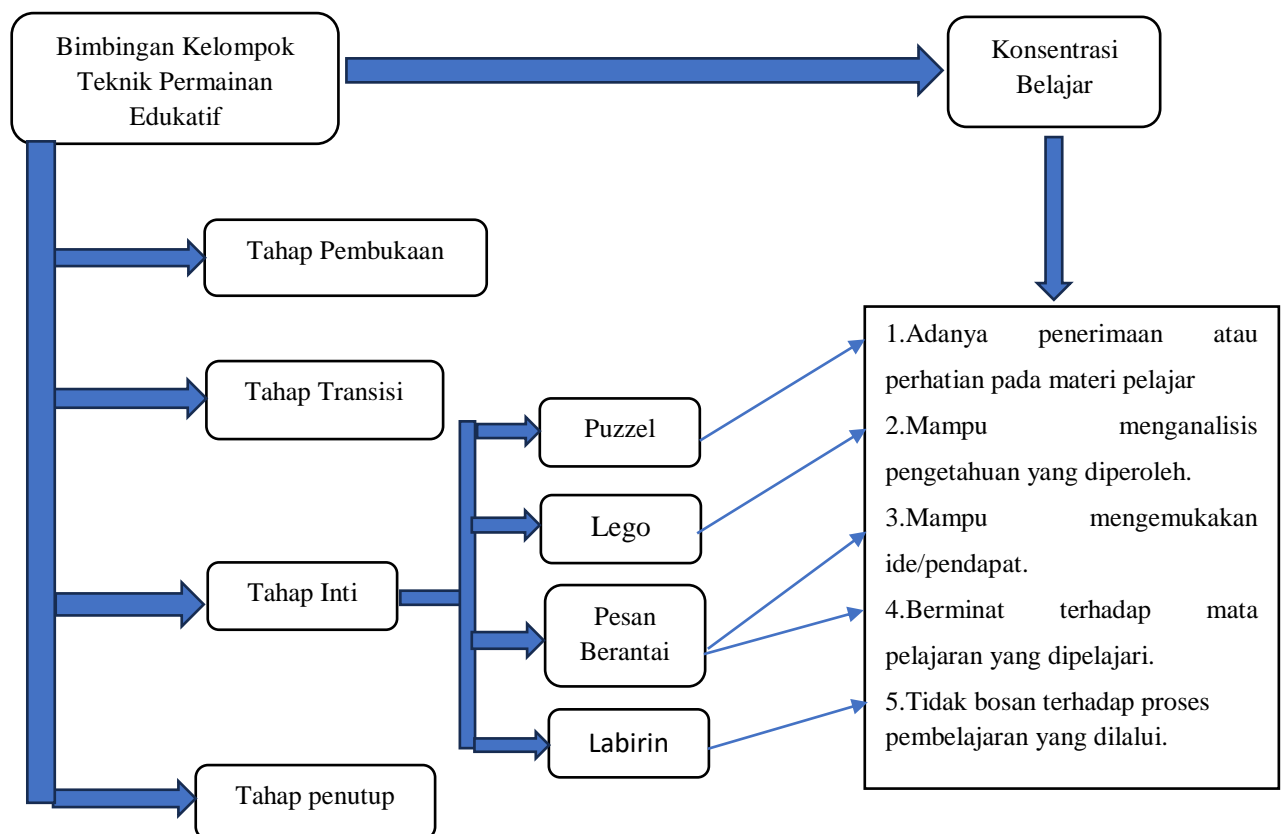
bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi. Hasil penelitian ini adalah Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah terjadinya peningkatan konsentrasi belajar pada 5 siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kawedanan dengan hasil rata-rata skort es pada pretest sebesar 54,3. Kemudian setelah diberi perlakuan pada siklus I, kembali melakukan tes dengan hasil skor rata-rata sebesar 72,3. Pada siklus ke II peneliti memberikan perlakuan kembali melalui layanan bimbingan kelompok dan juga siswa melakukan tes yang ketiga menunjukkan hasil nilai rata-rata siswa sebesar 84,3. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kawedanan. Adapun persamaan penelitian yaitu sama-sama membahas tentang konsentrasi belajar. Sedangkan perbedaannya adalah jenis penelitian dan tempat penelitiannya.

- b. Penelitian oleh (Ummah, 2019) yang berjudul “ Efektivitas Teknik Ice Breaking Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik ice breaking dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Tambang. Hasil penelitian ini adalah Berdasarkan hasil penelitian sebelum berikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik ice breaking perolehan rata-rata skor pretest sebesar 50.6 sedangkan rata-rata skor posttest sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik ice breaking mengalami kenaikan sebesar 76.9. Kemudian dari hasil T-test menggunakan program SPSS versi 16.0, hasil penelitian menunjukkan bahwa thitung > ttabel (18.696 > 2.26), dimana thitung dibandingkan dengan ttabel pada taraf signifikan 5% maka H0 ditolak dan Ha diterima, sehingga

dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa teknik ice breaking dalam layanan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Adapun persamaannya sama-sama membahas tentang layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa dan sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Sedangkan perbedaannya adalah pendekatan dan tempat penelitiannya.

- c. Penelitian oleh (Setya & Rosada, 2021) yang berjudul “ Pengembangan Permainan Simulasi Labirin Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Konsentrasi Belajar”. Hasil penelitian ini adalah penelitian ini hanya melakukan 5 dari 10 tahap penelitian diantaranya : 1) Potensi dan masalah 2) Pengumpulan data 3) Desain produk 4) Validasi desain 5) Revisi desain. Hasil penelitian ini diukur menggunakan lembar uji validasi dengan hasil: 1) Uji ahli layanan BK memperoleh nilai 93,75 dengan kategori sangat baik 2) Uji ahli materi memperoleh nilai 87,5 dengan kategori sangat baik 3) Uji ahli media memperoleh nilai 88,33 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh skor akhir dengan rata-rata 89,86 masuk dalam kategori sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan simulasi labirin dalam layanan bimbingan kelompok tentang konsentrasi belajar layak untuk diuji coba dalam layanan bimbingan kelompok di sekolah. Adapun persamaannya sama-sama membahas tentang layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa dan sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Adapun perbedaannya yaitu pada metode penelitian.

C. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka hipotesis yang dirancang dalam penelitian ini adalah:

H_0 : “Bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif tidak berpengaruh signifikan dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa SD Negeri 20 Saning Bakar”. ($t_{hitung} \leq t_{tabel}$)

H_a : “Bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif berpengaruh signifikan dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa SD Negeri 20 Saning Bakar”. ($t_{hitung} \geq t_{tabel}$)

Bentuk hipotesis statistiknya adalah:

$H_0 = t_0 \leq t_t$ Jika $\alpha \geq 0,05.$, maka layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif tidak berpengaruh signifikan dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa SD Negeri 20 Saning Bakar.

$H_a = t_0 \geq t_t$ Jika $\alpha \leq 0,05.$, maka layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif berpengaruh signifikan dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa SD Negeri 20 Saning Bakar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Menurut Nugroho (2018) dalam (Ali et al., 2022) Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang sistematis, terencana, dan terstruktur. Menurut campbell (Sahara Munte et al., 2023) bahwa penelitian eksperimen adalah suatu bentuk penelitian dimana variabel dimanipulasi sehingga dapat dipastikan pengaruh dan efek variabel tersebut terhadap variabel lain yang diselidiki atau observasi. Moh.Kasiram dalam (Dhianti Putri et al., 2023) mengemukakan penelitian eksperimen merupakan model penelitian dimana peneliti memanipulasi suatu kondisi atau stimuli, kemudian mengobservasi akibat atau pengaruh dari perubahan kondisi atau stimuli tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut penelitian eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui kemurnian pengaruh X (Bimbingan kelompok melalui teknik permainan edukatif) terhadap Y (Meningkatkan Konsentrasi belajar).

Adapun jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-Ekperimen* dengan tipe *one group pre-test-post-test*. Desain ini terdapat *pre-test* yaitu sebelum dilakukan perlakuan dan *post-test* yaitu setelah diberika perlakuan. Desain ini bertujuan untuk membandingkan dua data sebelum dan sesudah perlakuan (Ismail, 2018). Dalam penelitian ini penulis melakukannya dengan cara meneliti satu kelompok, lalu dibagikan *pre-test* (O_1) dan melakukan *treatment* yaitu dengan memberikan layanan bimbingan kelompok, kemudian dibagikan *post-test* (O_2) untuk mengungkap kemampuan meningkatkan konsentrasi belajar siswasetelah diberikannya layanan bimbingan kelompok. Kemudian penulis membandingkan seberapa pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif ini terhadap konsentrasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian tentang pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa SD Negeri 20 Saning Bakar. Dilakukan di SD Negeri 20 Saning Bakar dengan waktu penelitian pada bulan Oktober-Desember tahun 2024.

C. Populasi Dan Sampel

1) Populasi

Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2022) populasi ialah suatu bidang yang meliputi objek/subyek atas dasar yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh penulis untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini ialah siswa yang memiliki tingkat konsentrasi belajar yang rendah. Dalam penelitian ini yang dijadikan populasi ialah siswa kelas V dan VI SD Negeri 20 Saning Bakar.

Tabel 3.1

Populasi penelitian

No	Inisial	Total	Kategori Konsentrai belajar
1	FGA	24	Sangat Rendah
2	MF	26	Sangat Rendah
3	NIA	30	Sangat Rendah
4	NMA	32	Sangat Rendah
5	MFA	28	Sangat Rendah
6	MD	85	Sangat Tinggi
7	AFZ	36	Sangat Rendah
8	ZD	95	Sangat Tinggi
9	AQN	88	Sangat Tinggi

10	FAQ	87	Sangat Tinggi
11	EAP	88	Sangat Tinggi
12	KA	38	Rendah
13	IQA	85	Sangat Tinggi
14	KA	73	Tinggi
15	NSR	81	Tinggi
16	DPD	87	Sangat Tinggi
17	AAH	40	Rendah
18	AYA	47	Rendah
19	KND	45	Rendah

2) Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dijadikan subjek penelitian. Untuk menentukan/mengambil sampel dari suatu populasi ada aturannya, yaitu sampel tersebut mewakili populasi. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi (Amin et al., 2023). Menurut Sugioyono (2022) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel menggunakan bagian dari populasi. Menurut (Retnawati, 2017) sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil dengan cara yang dapat bertanggung jawabkan. Karakteristik sampel yang dipilih yaitu yang memiliki konsentrasi yang rendah, yang cenderung mudah kehilangan fokus dan yang menunjukkan minat yang rendah dalam kegiatan belajar dan sering merasa bosan. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Menurut Dana P. Turner (2020), purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan ketika peneliti sudah punya target individu dengan karakteristik yang sesuai dengan penelitiannya.

Berdasarkan uraian tersebut sampel yang diambil berhubungan dengan hal yang diteliti. Penulis menentukan sampel berdasarkan hasil angket konsentrasi belajar siswa yang rendah pada siswa SD Negeri 20 Saning Bakar.

Adapun rincian jumlah siswa yang menjadi sampel penelitian dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel 3.2
Anggota Sampel Dengan Teknik Purposive Sampling

No	Inisial	Skor	Kategori Konsentrasi Belajar
1	FGA	24	Sangat Rendah
2	MF	26	Sangat Rendah
3	MFA	28	Sangat Rendah
4	NIA	30	Sangat Rendah
5	NMA	32	Sangat Rendah
6	AFZ	36	Sangat Rendah
7	KA	38	Rendah
8	AAH	40	Rendah
9	KND	45	Rendah
10	AYA	47	Rendah

D. Pengembangan Instrumen

Menurut Gable, langkah-langkah dalam mengembangkan instrumen yaitu:

1. Mengembangkan definisi konseptual mengenai konsentrasi belajar dan bimbingan kelompok
2. Mengembangkan definisi oprasional mengenai konsentrasi belajar dan bimbingan kelompok

3. Memilih teknik pemberian skala yaitu skala likert
4. Melakukan review justifikasi butir
5. Mengurutkan petunjuk untuk respon
6. Menyiapkan draf instrument
7. Menguji validitas instrumen (Firdaos, 2017), Penulis melakukan uji validitas dan reliabilitas. Validitas atau valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2018). Validitas yang di uji adalah validitas konstruk dan validitas isi. Selanjutnya uji reliabilitas diartikan dengan keteladanan, artinya suatu instrumen memiliki keterandalan apabila instrumen tersebut dipakai berulang-ulang, maka hasilnya sama (Sugiyono, 2018). Validitas ini diuji oleh tiga orang ahli yang memiliki bidang relevan untuk mendapatkan penilaian terhadap validitas konstruk dan validitas isi.
8. Revisi instrumen, dilakukan revisi instrumen sesuai dengan masukan dari para ahli, dan
9. Tahap terakhir ialah menyiapkan manual instrumen.

Pilihan jawaban dari skala likert memiliki alternatif jawaban yaitu SL (selalu), SR (sering), KD (kadang-kadang), JR (jarang), TP (tidak pernah). Adapun skor jawaban dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3

Kisi-kisi Skala Konsentrasi Belajar

Variabel	Indikator	Sub indikator	Item		Jumlah
			<i>Favorabel</i>	<i>Unfavorabel</i>	
Konsentrasi belajar	1. Adanya penerimaan atau perhatian pada materi pelajaran	Fokus mendengarkan penjelasan guru	1,3	2,4	4

	2. Mampu menganalisis pengetahuan yang diperoleh	Mengkritisi informasi atau data yang disampaikan dalam materi	5,7	6,8	4
	3. Mampu mengemukakan ide/pendapat	Berpatisipasi aktif dalam diskusi kelompok atau kelas	9,11	10,12	4
	4. Berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari	Mencari batuan atau bertanya jika menemui kesulitan dalam pembelajaran	13,15	14,16	4
	5. Tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui	Tetap fokus dan tidak menunjukkan tanda-tanda gangguan perhatian	17,19	18,20	4
Jumlah Item			10	10	20

Sumber : Setyani, M. R., & Ismah. (2018). Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar. *Pendidikan Matematika, 01*, 3–6.

1) Uji Validitas

Validitas dapat diartikan sebagai suatu ketetapan atau keberhasilan dari instrumen penelitian atau skor test yang telah dilakukan. Valid pada instrumen adalah bentuk ketetapan dari suatu instrumen yang benar-benar tepat dan bisa digunakan untuk mengukur objek yang akan diukur. Instrumen yang valid dalam penelitian akan menghasilkan hasil yang valid dan jujur reliabel. Skala ini dapat dikatakan valid apabila skala ini benar-benar dapat mengukur konsentrasi belajar.

Menurut sugiono (2018) terdapat 3 cara yang dapat dilakukan pada pengujian validitas instrumen yaitu uji validitas item, uji validitas, construct dan uji validitas eksternal. Pada penelitian ini, peneliti

hanya akan menggunakan uji validitas item, dijelaskan sebagai berikut: siswa di SD N 20 Saning Bakar.

a. Validitas Konstruk

Validitas konstruk yaitu validitas yang dilakukan dengan meminta penilaian dari ahli setelah kisi-kisi kuesioner dibuat yang dilandaskan pada teori. Pada tahap ini, setelah instrumen dikonstruksi sesuai indikator-indikator yang akan diukur maka selanjutnya instrumen tersebut dikonsultasikan dengan ahli.

Para ahli akan diminta pendapatnya terkait dengan instrumen yang telah disusun, nantinya para ahli akan memberikan keputusan sebagai berikut yaitu: instrumen valid tanpa revisi, valid dengan revisi, dan tidak valid. Validasi instrumen dilakukan dengan cara:

1. Menyusun indikator instrumen sesuai dengan teori dan pernyataan penelitian sehingga instrumen dapat digunakan untuk mengungkapkan rendahnya keterampilan komunikasi pada siswa.
2. Berkonsultasi dengan pembimbing yaitu Dra. Hadiarni, M.Pd.,Kons.
3. Berkonsultasi dengan validator 1 yaitu Dr. Rafsel Tas'adi, M.Pd.

Tabel 3.4

Hasil Validasi 1 Konstruk Instrumen Konsentrasi Belajar

No	Hasil Validitas	Nomor Item	Jumlah
1.	Item yang valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,13,15,17,19,20	16
2.	Item valid dengan revisi	12,14,16,18	4
3.	Item tidak valid	-	-
Jumlah			20

b. Validitas item

Pengujian validitas item dilakukan dengan uji korelasi pearson menggunakan software SPSS. Pengujian validitas item dengan korelasi pearson yaitu dengan cara mengkorelasikan skor-skor item dengan skor total item, kemudian dilakukan pengujian signifikansi dengan cara menggunakan r tabel pada tingkat signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi. Apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (0,6319) maka item dinyatakan valid, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid

Tabel 3.5

Hasil Uji Validitas Butir Konsentrasi Belajar Siswa

No Item	Hasil Validasi	Keterangan	No Item	Hasil Validasi	Keterangan
1	0.2582	Valid	11	0.1182	Valid
2	0.435	Valid	12	0.5189	Valid
3	0.3971	Valid	13	0.24	Valid
4	0.3883	Valid	14	0.373	Valid
5	0.5358	Valid	15	0.2221	Valid
6	0.5064	Valid	16	0.4067	Valid
7	0.1199	Valid	17	0.645	Valid
8	0.2973	Valid	18	0.6504	Valid
9	0.5363	Valid	19	0.4671	Valid
10	0.4419	Valid	20	0.5955	Valid

Sumber: Uji statistic data SPSS

2) Uji Realibilitas

Reliabilitas adalah suatu indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dipercayai. Uji reliabilitas dengan demikian dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi suatu alat ukur, apakah alat ukur tersebut tetap konsisten ketika dilakukan pengukuran berulang kali. Suatu alat ukur dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang sama besar, walaupun dilakukan pengukuran berulang kali. Uji validasi data biasanya dilakukan sebelum melakukan uji reliabilitas data. Karena data yang diukur harus valid kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas data. Namun apabila data yang diukur belum valid maka tidak perlu dilakukan uji reliabilitas data. Uji reliabilitas suatu instrumen penelitian dalam hal ini yaitu dengan menggunakan program SPSS dengan teknik metode belah dua (Split Halp Method).

Tabel 3.6

Rangkuman Output SPSS Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.731	20

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen Keterampilan komunikasi yang penulis buat memiliki nilai Alpha Cronbach's 0,731, jika dibandingkan dengan kategori koefisien reabilitas instrumen sikap yang penulis tulis berada pada kategori reliabilitas tinggi. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen yang penulis buat sangat layak dan dapat dipercaya untuk mengukur konsentrasi belajar.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan skala likert. Skala likert ini ingin membedakan intensitas sikap atau perasaan seseorang terhadap suatu hal tertentu (Saputra et al., 2018). Pernyataan item pada instrument berbentuk positif dan negatif. Penulis menggunakan skala likert ini agar mampu untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Tabel 3.7
Skor Skala Likert dengan Alternatif Jawaban

Jawaban	Item Positif	Item Negatif
Selalu	5	1
Sering	4	2
Kadang-kadang	3	3
Jarang	2	4
Tidak pernah	1	5

Proses pengolahan data selanjutnya dilakukan dengan mengklasifikasikan jawaban berdasarkan kategori konsentrasi belajar. Rentangan nilai yang digunakan pada penelitian ini yaitu rentang dari skor 1-5 dengan alternative jawaban selalu, sering, kadang-kadang , jarang dan tidak pernah. Jumlah item pada instrumen konsentrasi belajar sebanyak 20 item, sehingga interval kriteria dapat ditentukan sebagai berikut:

b. Skor maksimum $5 \times 20 = 100$

Keterangan: Jumlah skor maksimum diperoleh dari jumlah keseluruhan item instrumen yaitu 20 item dikalikan dengan skor tertinggi yaitu 5, dan hasil yang diperoleh yaitu 100.

b. Skor minimum $1 \times 20 = 20$

Keterangan: Jumlah skor minimum diperoleh dari jumlah keseluruhan item instrumen yaitu 20 item dikalikan dengan skor terendah yaitu 1, dan hasil yang diperoleh yaitu 20.

c. Rentang skor ideal $100 - 20 = 80$

Keterangan: Rentang diperoleh dari skor maksimum dikurangi dengan jumlah item instrumen.

d. Panjang kelas interval $80 : 5 = 16$

Keterangan: Panjang kelas interval diperoleh dari hasil rentang ideal dibagi dengan banyaknya kriteria.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif melibatkan analisis data dari semua responden atau sumber data. Kegiatan dalam analisis data meliputi pengelompokan data menurut variabel dan jenis responden, serta penyajian data untuk setiap variabel yang diteliti. Kemudian akan dilakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan untuk menguji hipotesis yang diajukan (Sugioyono, 2022). Analisis data ini bertujuan untuk melihat apakah bimbingan kelompok teknik permainan edukatif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa SD Negeri 20 Saning Bakar. Teknik analisis data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan statistik uji-t. Statistik uji-t ialah dengan membandingkan hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelompok subjek.

Menurut Wahidmurni 2017 dalam (Ali et al., 2022) data yang sudah didapatkan itu diolah melalui langkah-langkah berikut ini:

- 1) Editing atau Checking data, pada tahap ini yang dilakukan yaitu melakukan pengecekan data, apakah sudah diisi lengkap dan sesuai dengan petunjuk atau belum.
- 2) Coding (Pengodean), yaitu memberi kode-kode pada tiap skor untuk kategori yang sama. Kode yang diberikandapat berupa angka ataupun tanda yang dapat memberi petunjuk pada informasi data untuk dianalisis.
- 3) Memberi skor atau nilai.
- 4) Tabulasi data, yaitu mengelompokkan data yang sudah diperoleh ke dalam tabel yang sudah disediakan berdasarkan skor yang sudah diperoleh oleh responden.
- 5) Interpretasi data, yaitu data yang sudah diolah kemudian dianalisis lalu ditafsirkan dan selanjutnya disusun berkan rentang skor yang diperoleh.

- 6) Data yang sudah diolah dilanjutkan dengan interpretasi data atau proses penafsiran data dengan menggunakan tabel sebagai berikut

Tabel 3.8
Kategori Konsentrasi Belajar Siswa

Rentang skor	Kategori
20-36	Sangat rendah
37-52	Rendah
53-68	Sedang
69-84	Tinggi
85-100	Sangat tinggi

Peneliti menggunakan statistik deskriptif ini untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau mendeskripsikan data yang telah terkumpul apa adanya, dengan menyajikan tabel. Untuk melakukan analisis uji-t, adapun langkah-langkah nya ialah:

- 1) Mencari rata-rata dari tes awal (O_1)/*pretest*
- 2) Mencari rata-rata tes akhir (O_2)/*posttest*
- 3) Menghitung perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji-t dengan rumus sebai berikut $t_0 = \frac{MD}{SE_{MD}}$
- 4) Mencari mean dari *difference* $M_D = \frac{\sum D}{N}$,
- 5) Mencari deviasi dari *difference* $SD_D = \frac{\sqrt{\sum D^2}}{N} \left(\frac{\sum D}{N} \right)^2$
- 6) Mencari *Stadart error* dari mean *difference*: $SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$
- 7) Mencari derajat bebas $Df = N-1$

Keterangan:

- a. MD: *Mean of difference* nilai rata-rat hitung beda selisih antara skor *pre-test* dan skor *post-test*.
- b. $\sum d$: jumlah beda/selisih antara skor *pre-test* dan skor *post-test*.
- c. N: *number of cases* jumlah subyek yang diteliti.
- d. SE_{MD} : *standart error* (standar kesesatan) dari mean of *difference*.

- e. SD: deviasi *standart* dari perbedaan antara skor *pre-test* dan skor *pos-test* (Sudijono, 2005).

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen dengan memakai pre eksperimental one group *pre-test post-test*. Myrick dalam (Firdausi, 2020) mengatakan untuk penelitian eksperimen seorang peneliti memberikan treatment 4-6 kali pertemuan dengan durasi waktu 45 menit. Dalam penelitian ini dilakukan pretest kemudian diberikan tindakan sebanyak 4 kali, setelah itu dilakukan *post-test* untuk melihat ada tidak nya perubahan setelah diberikan tindakan.

Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah Bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif (X) dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa (Y). Sebelum melaksanakan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif, peneliti terlebih dahulu melakukan pengambilan data awal (*pre-test*) yaitu pada kelas V dan VI SD N 20 Saning Bakar. Setelah dilakukan pengambilan data awal, barulah dilanjutkan dengan tahap terakhir yaitu dilakukan pengumpulan data akhir (*post-test*).

1) Deskripsi data hasil pretest

Peneliti melakukan dua kali pengukuran konsentrasi belajar pada anak, yaitu sebelum (*pre-test*) diberikannya treatment dan sesudah (*post-test*). Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel berikut

Tabel 4.1

Data pretest Konsentrasi Belajar

No	Inisial	Total	Kategori Konsentrasi Belajar
1.	FGA	24	Sangat Rendah
2.	MF	26	Sangat Rendah
3.	NIA	30	Sangat Rendah

4.	NMA	32	Sangat Rendah
5.	MFA	28	Sangat Rendah
6.	MD	85	Sangat Tinggi
7.	AFZ	36	Sangat Rendah
8.	ZD	95	Sangat Tinggi
9.	AQN	88	Sangat Tinggi
10.	FAQ	87	Sangat Tinggi
11.	EAP	88	Sangat Tinggi
12.	KA	38	Rendah
13.	IQA	85	Sangat Tinggi
14.	KA	73	Tinggi
15.	NSR	81	Tinggi
16.	DPD	87	Sangat Tinggi
17.	AAH	40	Rendah
18.	AYA	47	Rendah
19.	KND	45	Rendah

Tabel 4.2

R		NO	Kategori	f (frekuensi)	Persentase %
ekap itula si Pre- Test	B	1	Sangat Rendah	6	31%
		2	Rendah	4	21%
		3	Sedang	-	-
		4	Tinggi	2	11%
		5	Sangat Tinggi	7	37%
erdas		Jumlah		19	100%

arkan dari hasil pre-test di atas tergambar bahwa diantara 19 orang tersebut dapat dikategorikan siswa yang memiliki kategori konsentrasi belajar yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan terdapat juga yang sangat rendah. Ada 10 siswa yang akan diberikan treatment dengan teknik purposive sampling dengan memilih siswa yang memiliki kategori sangat rendah (6 orang) dan kategori rendah (4 orang). Selanjutnya akan diberikan treatment berupa layanan bimbingan teknik permainan edukatif.

2) Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Edukatif

Ada sepuluh orang anak yang merupakan kelompok yang akan diberikan treatment layanan bimbingan kelompok teknik permainan edukatif, dengan tujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Kegiatan bimbingan kelompok dilakukan sebanyak empat kali sesuai dengan jadwal yang telah disepakati dengan anak-anak tersebut.

Tabel 4.3

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Waktu	Kegiatan	Topik	Jenis Permainan
1.	6 Desember 2024	Pre-Test	-	-
2.	10 Desember 2024	Treatment 1	Melatih Fokus dan Ketelitian	Puzzel
3.	13 Desember 2024	Treatment 2	Membangun objek kreatif dengan lego	Lego
4.	16 Desember 2024	Treatment 3	Melatih Konsentrasi	Pesan Berantai
5.	19 Desember 2024	Treatment 4	Melatih Perhatian dan Strategi Berfikir	Labirin
6.	19 Desember 2024	Post-Test	-	-

a. **Treatmen I**

Treatment ini penulis laksanakan hari Selasa tanggal 10 Desember 2024 pada kelompok eksperimen pada pukul 09.00-10.30 WIB. Pelaksanaan treatment ini untuk menggali konsentrasi belajar siswa dengan menggunakan teknik permainan edukatif. Setiap anggota kelompok diminta untuk mengikuti permainan “Puzzel”. Tujuan permainan puzzle untuk melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, meningkatkan fokus, dan memperkuat daya ingat. Topik tugas yang digunakan yaitu melatih fokus dan ketelitian, dengan indikator yaitu adanya penerimaan dan perhatian pada materi Pelajaran.

Pelaksanaan treatment pada pertemuan pertama ini terdiri dari beberapa tahap, antara lain:

1. Tahap Pembukaan

Pada tahap pembukaan ini pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok dengan pengenalan, menciptakan keakraban anggota kelompok, dan menciptakan dinamika kelompok. Pada tahap ini suasana keakraban sudah terbentuk karena anggota kelompok sudah saling kenal. Kegiatan dilanjutkan dengan berdoa, menjelaskan pengertian bimbingan kelompok, tujuan bimbingan kelompok, cara pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan edukatif dan menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok.

2. Tahap Transisi

Pada tahap ini PK menanyakan tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut untuk masuk pada tahap kegiatan. Semua anggota kelompok menjawab siap untuk masuk pada tahap kegiatan.

3. Tahap Inti

Pada tahap ini membahas topik tugas tentang penerimaan dan perhatian pada materi pelajaran. PK menanyakan kepada siswa apa itu pengertian penerimaan dan perhatian?. Lalu, KA menjawab penerimaan adalah sikap dari seseorang yang bisa menerima keadaan dan perhatian adalah sikap peduli terhadap orang lain. Selanjutnya AYA menjawab, penerimaan adalah sikap menerima sesuatu dengan lapang dada, perhatian adalah mendengarkan dengan sungguh-sungguh kepada seseorang. Selanjutnya PK menjelaskan pentingnya penerimaan dan perhatian pada materi pelajaran yaitu penerimaan dan perhatian terhadap materi pelajaran sangat penting bagi siswa untuk mendukung konsentrasi dalam belajar. Ketika siswa merasa diterima, baik oleh guru maupun lingkungan sekolah, mereka akan merasa lebih nyaman dan percaya diri, sehingga lebih siap untuk menerima pelajaran.

Jika seorang siswa tidak memiliki penerimaan terhadap materi pelajaran, ia mungkin merasa materi tersebut tidak relevan atau terlalu sulit, sehingga kehilangan motivasi untuk belajar. Ketika penerimaan ini tidak ada, perhatian siswa juga cenderung teralihkan, karena ia tidak melihat pentingnya fokus pada apa yang diajarkan. Akibatnya, siswa akan kesulitan berkonsentrasi, mudah terganggu oleh hal-hal di sekitarnya, dan tidak dapat memahami pelajaran dengan baik.

Untuk meningkatkan penerimaan dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran gunakan metode pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif, cerita, atau media visual seperti gambar dan video untuk menarik, salah satu caranya dengan permainan puzzle.

Selanjutnya, PK menjelaskan langkah-langkah bermain puzzle pertama, periksa semua potongan puzzle dan mengenali bentuk serta gambar yang ada. Lalu, bantu siswa untuk memulai

dengan menyusun bagian puzzle, karena ini memberikan struktur yang jelas.

PK : "Adik-adik, hari ini kita akan bermain puzzle! Siapa yang sudah pernah bermain puzzle sebelumnya?"

FGA : "Saya sudah!"

KND : "Saya juga, tapi susah sekali menyusunnya."

PK : "Tidak apa-apa, yang penting kita coba dengan tenang dan fokus. Ingat, kuncinya adalah konsentrasi. Nah, ini puzzlenya. Kita akan menyusun gambar yang berbeda-beda. Kalian siap?"

Seluruh siswa: "Siap!"

PK : "Langkah pertama, cari dulu potongan yang membentuk pinggirannya. Lihat yang mana potongan dengan sisi lurus. Siapa yang menemukannya?"

NMA: "Ini, ada sisi lurusnya!"

PK: "Bagus sekali! Coba letakkan di pinggir. Nah, siapa yang bisa menemukan potongan lainnya yang cocok di sebelahnya?"

AFZ: "Saya rasa ini cocok. Warnanya sama."

PK: "Coba pasangkan. Bagus, ternyata cocok! Nah, kalian lihat kan? Kalau kita konsentrasi dan memperhatikan detail, semuanya akan lebih mudah."

KA: " Saya bingung potongan ini cocoknya di mana."

PK: "Tidak apa-apa. Coba perhatikan bentuknya dan lihat gambarnya. Warna atau pola apa yang sama? Kalau belum cocok, jangan takut mencoba lagi."

AAH: "Oh, ternyata di sini!"

PK: "Hebat! Kalau terus fokus seperti ini, kita pasti bisa menyelesaikan puzzle ini bersama-sama. Ayo, kita lanjutkan!"

Setelah itu PK menanyakan kepada siswa apa yang didapatkan dari bermain puzzle untuk meningkatkan konsentrasi

belajar siswa terkait dengan adanya penerimaan dan perhatian pada materi pelajaran? Lalu AFZ menjawab bermain puzzle dapat memberikan banyak manfaat untuk meningkatkan konsentrasi belajar, terutama terkait dengan penerimaan dan perhatian terhadap materi pelajaran. Melalui permainan puzzle, kita belajar untuk menerima tantangan dan kesulitan yang muncul saat menyusun potongan puzzle, yang mengajarkan untuk tidak mudah menyerah dan menerima proses belajar sebagai bagian dari pencapaian. Selanjutnya MF menjawab bermain puzzle juga dapat merangsang perkembangan otak, terutama dalam hal pemecahan masalah dan koordinasi mata-tangan, yang sangat berguna dalam mendukung kemampuan belajar di sekolah.

Selanjutnya PK menjelaskan bahwa puzzle bisa membantu untuk meningkatkan perhatian, karena permainan ini melibatkan pemusatan pikiran dan pengamatan yang intensif. Ketika siswa berfokus pada menyelesaikan puzzle, mereka dilatih untuk mengabaikan gangguan sekitar dan memusatkan perhatian pada tugas yang sedang dikerjakan. Hal ini secara langsung berhubungan dengan kemampuan mereka untuk lebih memperhatikan materi pelajaran di sekolah. Dengan semakin terbiasanya anak-anak untuk memperhatikan setiap detail dalam puzzle, mereka akan lebih mudah untuk berkonsentrasi pada pelajaran di kelas, memperhatikan penjelasan guru, dan memahami informasi yang disampaikan dengan lebih baik.

4. Tahap Penutupan

Pada tahap terakhir ini, pimpinan kelompok menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir, pada tahap ini komitmennya yaitu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung, di mana setiap siswa dapat menerima materi pelajaran dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Melalui perhatian yang penuh terhadap penyampaian materi, penggunaan metode

pengajaran yang menarik, serta pemberian bimbingan yang tepat, kami berupaya meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Dengan demikian, siswa dapat memahami pelajaran secara optimal dan mengembangkan potensi mereka untuk mencapai prestasi terbaik. Selanjutnya PK meminta peserta mengemukakan kesan dan penilaian yang didapatkan dari pelaksanaan bimbingan kelompok, membahas kegiatan lanjutan, berdoa dan perpisahan.

b. Treatment II

Treatment ini penulis laksanakan hari Selasa tanggal 13 Desember 2024 pada kelompok eksperimen pada pukul 10.30-11.30 WIB. Pelaksanaan treatment ini untuk menggali konsentrasi belajar siswa dengan menggunakan teknik permainan edukatif. Setiap anggota kelompok diminta untuk mengikuti permainan “Lego”. Tujuan permainan lego adalah merangsang kreativitas, pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir logis. Dengan menyusun potongan-potongan lego menjadi bentuk tertentu, siswa belajar untuk fokus pada detail, mengatur langkah-langkah, dan menyelesaikan tugas secara bertahap. Dengan topik tugas membangun objek kreatif dengan lego, dengan indikator yaitu menganalisis pengetahuan yang diperoleh.

Pelaksanaan treatment pada pertemuan kedua ini terdiri dari beberapa tahap, antara lain:

1. Tahap Pembukaan

Pada tahap ini PK memulai kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif dengan menerima siswa secara terbuka, berdoa, dan menanyakan ulang apa yang mereka ketahui tentang pengertian bimbingan kelompok, tujuan bimbingan kelompok, dan apa asas-asas yang terdapat dalam bimbingan kelompok.

2. Tahap Transisi

Pada tahap ini PK menanyakan kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut untuk memasuki tahap berikut. Semua anggota kelompok menjawab mau dan siap untuk melanjutkan kegiatan pada tahap berikutnya.

3. Tahap Inti

Pada tahap ini membahas topik tugas tentang analisis pengetahuan yang diperoleh. PK menjelaskan analisis pengetahuan yang diperoleh yaitu mengacu pada pemahaman tentang bagaimana siswa dapat menyerap, menyimpan, dan mengolah informasi yang mereka terima selama proses belajar. Konsentrasi memainkan peran penting dalam kemampuan siswa untuk fokus pada materi pelajaran dan menghindari gangguan yang dapat menghalangi pemahaman mereka. Dengan demikian, analisis ini menunjukkan bahwa konsentrasi tidak hanya membantu dalam mempercepat proses belajar, tetapi juga meningkatkan kualitas pemahaman dan penerapan pengetahuan oleh siswa di kehidupan sehari-hari.

Pentingnya analisis pengetahuan yang diperoleh itu untuk membantu siswa memahami sejauh mana mereka telah menguasai materi yang diajarkan. Dengan menganalisis proses belajar, siswa dapat mengevaluasi kekuatan dan kelemahan mereka dalam memahami topik tertentu, serta mengetahui area yang perlu lebih banyak perhatian. Selain itu, analisis pengetahuan memungkinkan siswa untuk lebih fokus dalam belajar, karena mereka menjadi lebih sadar akan apa yang telah mereka pelajari dan apa yang masih perlu dipelajari, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan motivasi untuk belajar lebih baik.

Jika seseorang tidak bisa menganalisis pengetahuan yang diperoleh maka hal ini dapat menghambat pemahaman yang mendalam terhadap materi pelajaran. Siswa yang kesulitan menganalisis informasi cenderung hanya menghafal tanpa

memahami konsep dasar yang diajarkan. Tanpa kemampuan untuk menganalisis, mereka mungkin tidak dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki, yang berujung pada kesulitan dalam menerapkan informasi tersebut dalam situasi yang berbeda. Salah satu cara untuk meningkatkan analisis pengetahuan yang diperoleh yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif, seperti permainan edukatif atau diskusi kelompok, juga dapat merangsang pemikiran analitis mereka, karena siswa akan lebih termotivasi untuk mengeksplorasi pengetahuan dan membandingkan ide-ide yang berbeda, yaitu contohnya dengan bermain lego.

Selanjutnya PK menjelaskan langkah-langkah bermain lego periksa semua potongan untuk memastikan semuanya lengkap. jika menggunakan panduan, ajak siswa untuk mengikuti instruksi langkah demi langkah dengan memulai dari dasar atau fondasi bangunan, dan kelompokkan potongan-potongan lego berdasarkan bentuk atau warna untuk memudahkan pencarian saat menyusun.

PK: " Adik-adik, hari ini kita akan bermain lego."

NIA: "Wah, seru! Jadi kita harus menyusun bangunannya dengan tepat, ya, kak?"

PK: "Betul. Setiap potongan harus dipasang dengan benar. Kalau kalian tidak fokus, bisa saja ada bagian yang salah."

MFA:"Mari kita mulai dengan membangun dasarnya dulu. Kita harus mencari potongan yang berbentuk persegi panjang dan menyusunnya dengan rapat."

AYA: "Oke. Aku akan fokus dan memilih potongan yang sesuai. Aku harus pastikan semua potongan terpasang dengan benar, ya."

MF: "Iya! Kalau kita fokus, pasti bisa cepat selesai."

AAH: "Kita harus hati-hati, ya. Jangan sampai salah pasang potongan."

PK: "Bagus, kalian sangat fokus. Ingat, semakin kalian fokus, semakin cepat dan tepat kalian menyelesaikannya. Jadi, teruskan dan jangan lupa untuk bekerja sama dengan baik!"

SISWA: "Siap,kak!"

Setelah itu PK menanyakan kepada siswa apa yang didapatkan dari bermain lego untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa terkait dengan topik tugas analisis pengetahuan yang diperoleh? Lalu NIA menjawab bermain lego mencakup keterampilan pemecahan masalah, pengembangan koordinasi mata-tangan, serta peningkatan kemampuan untuk berpikir logis dan kreatif. Semua ini mendukung konsentrasi yang lebih baik dalam belajar di sekolah, karena anak-anak menjadi lebih terbiasa untuk fokus pada tugas dan materi yang diberikan. Selanjutnya NMA menjawab bermain lego mengasah kesabaran dan ketekunan, karena siswa perlu menyelesaikan proyek hingga tuntas. Selanjutnya PK menjelaskan lego juga membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dan koordinasi mata-tangan, yang berperan dalam meningkatkan konsentrasi mereka. Ketika siswa fokus pada menyusun potongan-potongan lego dengan presisi, siswa belajar untuk mengabaikan gangguan sekitar dan memusatkan perhatian pada tugas yang sedang dikerjakan.

4. Tahap Penutupan

Pada tahap terakhir ini, PK menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir, pada tahap ini komitmennya yaitu pengetahuan yang diperoleh dari analisis ini akan digunakan untuk merancang pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, mendukung perkembangan kognitif, dan meningkatkan kemampuan siswa dalam mempertahankan fokus selama proses belajar. Dengan

demikian, hasil analisis ini menjadi dasar untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan berorientasi pada keberhasilan siswa. meminta peserta mengemukakan kesan dan penilaian, membahas kegiatan lanjutan, pesan dan tanggapan, ucapan terima kasih, berdoa dan perpisahan.

c. Treatment III

Treatment ini penulis laksanakan hari Selasa tanggal 16 Desember 2024 pada kelompok eksperimen pada pukul 09.00-10.30 WIB. Pelaksanaan treatment ini untuk menggali konsentrasi belajar siswa dengan menggunakan teknik permainan edukatif. Setiap anggota kelompok diminta untuk mengikuti permainan “Pesan Berantai”. Tujuan dari permainan pesan berantai yaitu untuk melatih siswa menyampaikan gagasan secara jelas, mendengarkan dengan baik, serta memahami informasi secara berurutan. Dengan topik tugas melatih konsentrasi, dengan indikator mengemukakan ide/pendapat dan berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari

Pelaksanaan treatment pada pertemuan ketiga ini terdiri dari beberapa tahap, antara lain:

1. Tahap Pembukaan

Pada tahap ini PK memulai kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif dengan menerima siswa secara terbuka, berdoa, dan menanyakan ulang apa yang mereka ketahui tentang pengertian bimbingan kelompok, tujuan bimbingan kelompok, dan apa asas-asas yang terdapat dalam bimbingan kelompok.

2. Tahap Transisi

Pada tahap ini PK menanyakan tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap berikut. Semua

anggota kelompok pun mau untuk melanjutkan pada tahap selanjutnya.

3. Tahap Inti

Pada tahap ini membahas tentang mengemukakan ide/pendapat dan berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari. PK menanyakan kepada siswa apa mengemukakan ide/pendapat? Lalu, MFA menjawab mengemukakan ide/pendapat yaitu proses menyampaikan pemikiran atau pandangan seseorang terhadap suatu masalah atau situasi tertentu, baik secara lisan maupun tulisan. Selanjutnya KND menjawab, seseorang yang dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi. Setelah itu PK menjelaskan mengemukakan ide atau pendapat itu adalah proses menyampaikan gagasan, pandangan, atau opini seseorang terhadap suatu topik atau permasalahan tertentu. Mengemukakan pendapat dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti berbicara langsung, menulis, atau melalui media lainnya. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan sudut pandang yang mungkin memberikan kontribusi pada pemecahan masalah, pengambilan keputusan, atau memperkaya wawasan orang lain.

Pentingnya mengemukakan ide atau pendapat dan berminat terhadap mata pelajaran, karena membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan berpikir kritis sejak dini. Dengan menyampaikan gagasan, siswa belajar untuk mengorganisasi pemikiran, menyampaikan informasi secara jelas, dan mendengarkan tanggapan orang lain.

Jika seseorang tidak bisa mengemukakan ide/pendapat dan berminat pada mata pelajaran hal ini dapat memengaruhi proses belajarnya, terutama dalam berpartisipasi aktif di kelas. Ketidakmampuan tersebut sering kali disebabkan oleh kurangnya rasa percaya diri, takut salah, atau kurang terlatih dalam menyusun dan menyampaikan gagasan. Kondisi ini dapat

membuat siswa cenderung pasif, sehingga kehilangan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi yang penting bagi pembelajaran. Tanpa kemampuan mengemukakan pendapat, siswa mungkin juga kesulitan dalam membangun hubungan sosial yang positif dengan teman dan guru, yang dapat berdampak pada motivasi belajar mereka.

Selanjutnya PK menjelaskan langkah-langkah bermain pesan berantai dimulai dengan PK membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil, masing-masing berisi 5-7 orang. PK kemudian menyiapkan sebuah pesan singkat yang berkaitan dengan materi pelajaran, misalnya sebuah kalimat atau fakta penting. Pesan tersebut dibisikkan oleh PK kepada siswa pertama di setiap kelompok. Siswa pertama kemudian harus membisikkan pesan tersebut kepada siswa berikutnya secara berurutan hingga sampai ke siswa terakhir. Siswa terakhir di setiap kelompok kemudian menyampaikan pesan yang diterima secara lisan.

PK: "Hari ini kita akan bermain pesan berantai, ya."

AYA: "Oke! Aku siap untuk bermain. Jadi aku harus mendengarkan pesan dengan seksama, kan?"

PK: "Betul. Setelah itu, kamu harus menyampaikan pesan itu kepada teman di sebelahmu tanpa mengubahnya. KA, kamu yang pertama menerima pesan dari saya."

KA: "Baik! Aku akan mendengarkan dengan baik."

PK: "Ini mengajarkan kita pentingnya fokus dan konsentrasi dalam belajar. terus latih konsentrasi kalian agar lebih baik lagi."

Setelah itu PK menanyakan kepada siswa apa yang di dapat dari bermain pesan berantai untuk konsentrasi belajar terkait dengan topik yang dibahas. Lalu, AAH menjawab permainan ini melatih untuk fokus mendengarkan, memahami, dan menyampaikan informasi dengan tepat. Selanjutnya KA

menjawab permainan ini melatih kemampuan mendengarkan, mengingat, dan menyampaikan informasi dengan tepat. Setelah itu PK menjelaskan permainan ini juga membantu siswa belajar mengemukakan ide atau pendapat dengan percaya diri, terutama ketika harus menjelaskan pesan yang diterima kepada kelompok atau guru. Selain itu, permainan yang dikaitkan dengan materi pelajaran dapat menumbuhkan minat siswa terhadap mata pelajaran, karena mereka merasa belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman materi yang lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, kerjasama, dan rasa percaya diri yang mendukung proses pembelajaran mereka secara keseluruhan.

4. Tahap Penutupan

Pada tahap terakhir ini, pimpinan kelompok menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir, pada tahap ini komitmennya yaitu Siswa berkomitmen untuk selalu mengemukakan ide atau pendapat dengan percaya diri dan penuh tanggung jawab, baik saat berdiskusi maupun menjawab pertanyaan di kelas. Siswa juga akan berusaha memahami setiap mata pelajaran yang dipelajari dengan sungguh-sungguh, karena siswa percaya bahwa ilmu yang pelajari akan bermanfaat untuk masa depan. Dengan semangat dan rasa ingin tahu yang tinggi, siswa berjanji untuk tetap fokus, rajin belajar, dan berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. meminta peserta mengemukakan kesan dan penilaian, membahas kegiatan lanjutan, pesan dan tanggapan, ucapan terima kasih, berdoa dan perpisahan.

d. Treatment IV

Treatment ini penulis laksanakan hari Selasa tanggal 19 Desember 2024 pada kelompok eksperimen pada pukul 09.00-10.30 WIB. Pelaksanaan treatment ini untuk menggali konsentrasi

belajar siswa dengan menggunakan teknik permainan edukatif. Setiap anggota kelompok diminta untuk mengikuti permainan “Labirin”. Tujuan dari permainan labirin untuk melatih siswa dalam fokus dan ketelitian saat mencari solusi dalam situasi yang menantang. Dalam permainan labirin, siswa harus memusatkan perhatian pada jalur yang benar dan menghindari jalan yang salah, yang mengasah kemampuan mereka dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan dengan cepat. Dengan topik tugas melatih perhatian dan strategi berfikir, dengan indikator tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui.

Pelaksanaan treatment pada pertemuan keempat ini terdiri dari beberapa tahap, antara lain:

1. Tahap Pembukaan

Pada tahap ini PK memulai kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif dengan menerima siswa secara terbuka, berdoa, dan menanyakan ulang apa yang mereka ketahui tentang pengertian bimbingan kelompok, tujuan bimbingan kelompok, dan apa asas-asas yang terdapat dalam bimbingan kelompok.

2. Tahap Transisi

Pada tahap ini PK menanyakan, tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap kegiatan. Lalu semua anggota kelompok menjawab siap untuk masuk pada tahap kegiatan.

3. Tahap Inti

Pada tahap ini membahas tentang tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui. PK menjelaskan pengertian dari tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui itu adalah menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan bervariasi sehingga siswa merasa antusias untuk mengikuti setiap

kegiatan di kelas. Ketika pembelajaran disajikan dengan cara yang kreatif, seperti melalui permainan edukatif, diskusi interaktif, atau penggunaan media yang menarik, siswa cenderung lebih termotivasi dan terlibat aktif. Hal ini penting untuk meningkatkan konsentrasi belajar, karena siswa yang menikmati proses pembelajaran akan lebih fokus, mudah memahami materi, dan memiliki keinginan untuk terus belajar.

Tidak bosan terhadap proses pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan konsentrasi belajar karena rasa bosan dapat mengurangi motivasi, perhatian, dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mereka akan lebih fokus, mampu menyerap informasi dengan baik, dan lebih mudah mengingat apa yang telah dipelajari. Dengan tidak merasa bosan, siswa dapat mengembangkan sikap positif terhadap belajar, yang pada akhirnya mendukung keberhasilan akademik dan perkembangan keterampilan mereka.

Jika seseorang mudah merasa bosan terhadap proses pembelajaran, hal ini dapat menjadi hambatan dalam meningkatkan konsentrasi belajar. Rasa bosan biasanya muncul karena metode pembelajaran yang kurang menarik, materi yang sulit dipahami, atau kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Akibatnya, siswa menjadi kurang fokus, kehilangan motivasi, dan tidak optimal dalam menyerap materi. Salah satu cara agar siswa tidak bosan dalam melalui proses pembelajaran yaitu dengan cara memberikan teknik permainan edukatif contohnya dengan permainan labirin.

Selanjutnya PK menjelaskan langkah-langkah bermain labirin Pertama, beri siswa tugas untuk mencari jalur dari titik awal menuju titik akhir labirin menggunakan pensil atau pena.

Siswa dapat mencoba berbagai jalur, mengingat jalur yang telah dicoba dan kembali ke titik awal jika diperlukan.

PK: "Hari ini kita akan bermain labirin di kertas. Tujuan permainan ini adalah untuk melatih konsentrasi kalian."

KA: "Oke, kak! Aku siap! Jadi aku harus perhatikan jalurnya dengan teliti, ya?"

PK: "Betul. Cobalah untuk tidak terburu-buru. Fokus pada setiap langkah yang di ambil agar tidak tersesat."

AAH: "Aku akan mulai dari titik awal. Aku harus hati-hati memilih jalur yang benar, kan, Bu?"

PK: "Ya. Jangan ragu untuk mencoba satu jalur, dan jika ternyata salah, kembali ke titik awal dan coba jalur lain. Ingat, kesabaran dan ketelitian sangat penting."

MF: "Hmm, aku akan coba jalur ke kanan dulu. Oh, ternyata jalan ini buntu. Aku harus kembali dan mencoba jalan lain."

AFZ: "Aku sudah hampir sampai! Hanya sedikit lagi, aku harus berhati-hati agar tidak salah langkah."

PK: "Bagus,! Kalian sangat fokus. Ini yang saya harapkan, kalian bisa belajar untuk mengatasi tantangan dengan konsentrasi yang penuh."

KND: "Wah, akhirnya aku juga sampai di titik akhir! Permainan ini seru dan bikin aku lebih hati-hati."

PK: "Hebat! Kalian berhasil keluar dari labirin dengan penuh konsentrasi. Ingat, konsentrasi yang baik akan membantu kalian belajar lebih efektif di kelas."

Setelah itu PK menanyakan kepada siswa apa yang didapat dari permainan labirin untuk meningkatkan konsentrasi belajar terkait dengan topik tugas. Lalu MF menjawab permainan ini juga mengajarkan mereka untuk tetap tenang dan berpikir strategis dalam menghadapi tantangan, yang membantu menjaga motivasi

dan semangat belajar. Setelah itu AAH menjawab merangsang keterampilan pemecahan masalah dan melatih daya ingat visual, karena anak harus mengingat jalur yang telah mereka coba sebelumnya. Selanjutnya PK menjelaskan permainan ini juga dapat memperoleh pengalaman yang menyenangkan dan menantang yang membantu mereka tetap terlibat dalam proses belajar, sehingga mengurangi rasa bosan. Ketika siswa fokus untuk menyelesaikan labirin, mereka dilatih untuk memperhatikan detail dan berpikir kritis, yang secara langsung dapat meningkatkan konsentrasi belajar.

4. Tahap Penutupan

Pada tahap terakhir ini, pimpinan kelompok menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir, siswa berkomitmen untuk selalu menjaga semangat dan rasa ingin tahu terhadap setiap mata pelajaran yang dipelajari, meskipun menghadapi tantangan atau kesulitan. Dengan sikap ini, siswa yakin dapat mencapai prestasi yang membanggakan dan meningkatkan kemampuan diri setiap hari. meminta peserta mengemukakan kesan dan penilaian, membahas kegiatan lanjutan, pesan dan tanggapan, ucapan terima kasih, berdoa dan perpisahan.

3) Deskripsi Hasil *Post-Test*

Hasil *post-test* ini didapat setelah diberikan treatment kepada kelompok eksperimen, seperti yang telah dideskripsikan diatas, adapun hasil *post-test* siswa sebagai berikut:

Tabel 4.4

Hasil Post-test

No	Inisial	Total	Kategori konsentrasi belajar
1.	FGA	87	Sangat Tinggi
2.	MF	91	Sangat Tinggi

3.	MFA	86	Sangat Tinggi
4.	NIA	91	Sangat Tinggi
5.	NMA	89	Sangat Tinggi
6.	AFZ	88	Sangat Tinggi
7.	KA	91	Sangat Tinggi
8.	AAH	89	Sangat Tinggi
9.	KND	92	Sangat Tinggi
10.	AYA	95	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil post-test di atas dapat dilihat bahwa siswa yang telah diberikan treatment bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif sudah berada ditingkat sangat tinggi yang berarti treatment yang diberikan berhasil meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

B. Analisis Data

Setelah layanan bimbingan kelompok diberikan kepada kelompok eksperimen, langkah selanjutnya menganalisis data hasil treatment tersebut, dengan cara melakukan uji statistik (uji-t) untuk melihat apakah layanan bimbingan kelompok teknik permainan edukatif berpengaruh signifikan terhadap meningkatkan konsentrasi belajar siswa di SD N 20 Saning Bakar.

Berikut perbandingan data konsentrasi belajar pada siswa saat pre-test dan post-test secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut: Perbandingan skor konsentrasi belajar siswa kelompok eksperimen antara pre-tst dengan post-test setelah diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif:

Tabel 4.5
Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test

No	Inisial	Pre-test		Post-test		Peningkatan Skor
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	

1.	FGA	24	Sangat Rendah	87	Sangat Tinggi	63
2.	MF	26	Sangat Rendah	91	Sangat Tinggi	65
3.	MFA	28	Sangat Rendah	86	Sangat Tinggi	58
4.	NIA	30	Sangat Rendah	91	Sangat Tinggi	61
5.	NMA	32	Sangat Rendah	89	Sangat Tinggi	57
6.	AFZ	36	Sangat Rendah	88	Sangat Tinggi	52
7.	KA	38	Rendah	91	Sangat Tinggi	53
8.	AAH	40	Rendah	89	Sangat Tinggi	49
9.	KND	45	Rendah	92	Sangat Tinggi	47
10.	AYA	47	Rendah	95	Sangat Tinggi	48
Jumlah		346		899		553

C. Uji Statistik

Setelah diketahui hasil post-test secara keseluruhan, maka untuk melihat berpengaruh atau tidaknya antara bimbingan kelompok teknik permainan edukatif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa, maka harus di lakukan analisis statistik (uji beda), sebelumnya di lakukan uji prasyarat sebelum di lakukan uji statistik (uji-t).

1) Uji Normalitas

Tabel 4.6

Uji Normalitas

	Koimogorov-smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	statistic	df	Sig.
Pre	.129	10	.200 ^a	.954	10	.714
Post	.161	10	.200 ^a	.962	10	.804

*. This is a lower bound of the true significance.

a. lillifors significance correction

Dari tabel di atas dapat dipahami jumlah responden sebanyak 10 orang, oleh karena itu tabel yang digunakan adalah tabel *KoimogorovSmirnov*. Data akan memiliki distribusi normal jika $\text{Asym Sig.} > \text{Sig } 0,05$. Hasil tabel di atas Sig untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa . Jadi, variabel konsentrasi belajar siswa memiliki distribusi data yang normal.

2) Uji Homogenitas

Tabel 4.7

Test of homogeneity of variances

Levene statistic	df1	df2	Sig.
.39	1	3	.855

- a. Test of homogeneity of variances cannot be performed for pre because the sum of caseweight is less than the of groups

Berdasarkan output SPSS diketahui bahwa nilai signifikan homogenitas konsentrasi belajar siswa adalah $0,855 > 0,05$ artinya data variabel konsentrasi belajar memiliki varian yang sama atau homogen.

3) Pengujian Hipotesis Uji-t

Setelah diketahui hasil posttest secara keseluruhan dari kelompok eksperimen tersebut, maka untuk melihat signifikan atau tidaknya pengaruh bimbingan kelompok teknik permainan edukatif untuk meningkatkan konsentrasi belajar dilakukan dengan analisis statistik uji beda (UjiT). Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data dengan model sampel kecil ini adalah:

- a. Menyiapkan tabel perhitungan

Tabel 4.8

Kerja Uji t

No	Inisial	Skor Konsentrasi Belajar	D	D ²

		Pre- test(Y₁)	Post-test(Y₂)	(Y₁-Y₂)	(Y₂-Y₁)²
1.	FGA	24	87	63	3969
2.	MF	26	91	65	4225
3.	MFA	28	86	58	3364
4.	NIA	30	91	61	3721
5.	NMA	32	89	57	3249
6.	AFZ	36	88	52	2704
7.	KA	38	91	53	2809
8.	AAH	40	89	49	2401
9.	KND	45	92	45	2025
10.	AYA	47	95	50	2500
Jumlah		346	899	553	30967

b. Mencari mean dari defference

$$MD = \frac{\sum D}{N}$$

$$MD = \frac{553}{10}$$

$$M_D = 55$$

c. Mencari deviasi standar dari defference

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{30.967}{10} - \left(\frac{553}{10}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{3.096 - (55)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{3.096 - 3.025}$$

$$SD_D = \sqrt{71}$$

$$SD_D = 8,4$$

d. Mencari standar error dari mean of difference

$$\underline{SE}_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$\underline{SE}_{MD} = \frac{8,4}{\sqrt{10-1}}$$

$$\underline{SE}_{MD} = \frac{8,4}{\sqrt{9}}$$

$$\underline{SE}_{MD} = \frac{8,4}{3}$$

$$\underline{SE}_{MD} = 2,8$$

- e. Mencari harga t_0 dengan rumus

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

$$t_0 = \frac{55}{2,8}$$

$$t_0 = 19,642$$

- f. Mencari df

$$df = N - 1$$

$$df = 10 - 1$$

$$df = 9$$

Mencari harga kritik "t" yang tercantum pada tabel nilai "T" dengan berpegangan pada df atau db yang telah diperoleh, baik pada taraf signifikansi 0.5% dengan $df = N - 1$, $10 - 1 = 9$ diperoleh harga kritik "t" pada t_0 dengan taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 19,642. Menarik kesimpulan dengan membandingkan besarnya t yang diperoleh $t_0 (19,642) > t (2,262)$ pada $db = 9$ taraf signifikan 5% dengan demikian, maka hipotesis alternatif (H_1) diterima dan (H_0) ditolak pada taraf signifikan 5% dengan db atau $df = 9$. Ini berarti bahwa bimbingan kelompok teknik permainan edukatif efektif terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa di SD Negeri 20 Saning Bakar.

- g. Mencari N-Gain

data N-Gain ini berguna untuk melihat tingkatnya konsentrasi belajar siswa setelah diberikan (treatment). Nilai N-Gain ditentukan dengan rumus sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skors posttest} - \text{skors pretest}}{\text{SMI} - \text{skors pretest}}$$

Tabel 4.9
Mencari N Gain

No	Inisial	Pre-test	Post-test	Gain
1.	FGA	24	87	51
2.	MF	26	91	52
3.	MFA	28	86	45
4.	NIA	30	91	47
5.	NMA	32	89	43
6.	AFZ	36	88	38
7.	KA	38	91	38
8.	AAH	40	89	35
9.	KND	45	92	32
10.	AYA	47	95	33

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skors posttest} - \text{skors pretest}}{\text{SMI} - \text{skors pretest}}$$

$$N - \text{Gain} = \frac{899-386}{100-386}$$

$$N - \text{Gain} = \frac{513}{286}$$

$$N - \text{Gain} = 1,79$$

Dilihat dari hasil kriteria Nilai N-Gain $1,79 > 0,70$ masuk kedalam kriteria tinggi, Nilai $1,79 \leq N\text{-Gain} \leq 0,70$ masuk kedalam kriteria sedang, dan Nilai $N\text{-Gain} \leq 0,30$ masuk kedalam kriteria rendah. Setelah dilakukan perhitungan N-Gain pada rata-rata skor angket awal dan akhir diperoleh nilai N-Gain 1,79 terdapat pada kriteria Sedang.

D. Pembahasan

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif menjadi pilihan bagi peneliti dalam treatment (perlakuan) yang diberikan

karena bimbingan kelompok teknik permainan edukatif dipandang mampu meningkatkan kemampuan konsentrasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan konsentrasi belajar sebelum dan setelah diberikan bimbingan kelompok teknik permainan edukatif pada siswa yang ditunjukkan dengan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($19,642 > 2,262$) yang di mana $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima (Berpengaruh) pada taraf signifikan 5% dalam artian bahwa layanan bimbingan kelompok teknik permainan edukatif berpengaruh signifikan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa pada siswa SD Negeri 20 Saning Bakar.

Setelah dilakukan treatment layanan bimbingan kelompok teknik permainan edukatif berdasarkan pengujian hipotesis terbukti dengan kecilnya $t\text{-hitung}$ yang diperoleh $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($19,642 > 2,262$) pada $db=9$ taraf signifikan 5% H_0 ditolak dan H_1 diterima (Berpengaruh) pada taraf signifikan 5% dalam artian bahwa layanan bimbingan kelompok teknik permainan edukatif efektif signifikan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa SD Negeri 20 Saning Bakar, karena terdapat peningkatan konsentrasi belajar siswa negatif menjadi lebih positif atau lebih baik. Bimbingan kelompok teknik permainan edukatif mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Selain itu karakteristik sampel dalam penelitian juga bervariasi yaitu ada siswa dengan kategori sangat rendah, rendah, sedang ditinggi sehingga dapat membentuk dinamika kelompok dan kegiatan kelompok menjadi hangat. Kondisi lain juga ikut mempengaruhi yaitu waktu pelaksanaan kegiatan yang dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, sehingga pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif lebih efektif dan tujuan bimbingan kelompok dapat tercapai yaitu meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Metode ini melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan, sehingga mereka lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran. Permainan edukatif merangsang otak untuk bekerja lebih optimal melalui tantangan, interaksi sosial, dan pemecahan

masalah yang kreatif. Selain itu, suasana yang santai dan penuh kolaborasi dalam kelompok membantu siswa merasa lebih nyaman, sehingga mereka dapat berkonsentrasi tanpa tekanan. Melalui permainan, siswa juga belajar untuk mendengarkan, mengingat, dan menyampaikan informasi dengan jelas, yang secara tidak langsung melatih keterampilan konsentrasi mereka. Dengan pendekatan ini, pembelajaran terasa lebih menarik, mencegah kejenuhan, dan mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar (Astuti et al., 2019). Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil bahwasannya dengan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif, mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa lebih baik. Hal ini tentu sangat dibutuhkan dan diperlukan oleh siswa karena dengan konsentrasi belajar yang baik kita akan lebih mudah memahami pelajaran dan menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat.

Selain itu Permainan labirin melibatkan aktivitas yang menuntut siswa untuk fokus, merencanakan langkah-langkah, dan menyelesaikan tantangan dengan strategi tertentu. Aktivitas ini melatih kemampuan kognitif seperti perhatian, pemecahan masalah, dan pengendalian diri. Selain itu, suasana permainan yang menyenangkan dan interaktif membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi, sehingga secara tidak langsung meningkatkan kemampuan mereka untuk berkonsentrasi (Setya & Rosada, 2021). Selanjutnya, Teknik permainan edukatif permainan lego, efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Permainan lego melibatkan aktivitas yang menyenangkan dan menstimulasi, seperti merancang, merakit, dan memecahkan masalah, yang memicu fokus serta keterlibatan siswa secara aktif. Selain itu, permainan ini mendorong interaksi sosial positif antar anggota kelompok, meningkatkan kemampuan bekerja sama, dan memberikan pengalaman belajar yang menarik. Proses ini membantu siswa melatih perhatian mereka pada tugas tertentu, mengembangkan keterampilan motorik halus, serta meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kreatif, yang secara

keseluruhan berdampak pada peningkatan konsentrasi belajar mereka (Nur Rohimah Tisnawati, 2020). Pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dengan pemimpin kelompok memberikan topik tugas kepada para anggota yang selanjutnya terdapat pembahasan secara berkelompok disertai pemanfaatan dinamika kelompok. Peningkatan ini dapat dilihat dari anggota kelompok yang awalnya masih belum berani untuk aktif dalam kegiatan dapat berani menyampaikan pendapat setelah beberapa kali mengikuti kegiatan bimbingan kelompok. Hal tersebut juga didukung oleh penggunaan teknik permainan yang diterapkan dalam setiap kegiatan sehingga siswa menjadi lebih bersemangat ketika mengikuti kegiatan. Melalui pendekatan ini, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan sambil mengembangkan keterampilan konsentrasi yang mendukung prestasi belajar mereka di sekolah. Konsentrasi yang baik juga membantu kita tetap fokus meskipun ada gangguan di sekitar, sehingga hasil belajar menjadi lebih maksimal. Selain itu, kita bisa mengingat materi dengan lebih baik, yang akan membuat kita lebih percaya diri saat menghadapi ulangan atau tugas sekolah. Dengan konsentrasi yang baik, waktu belajar menjadi lebih efektif, sehingga kita punya lebih banyak waktu untuk bermain atau melakukan aktivitas lain yang kita sukai.

Oleh karena itu, perlu adanya kerja sama dari guru bimbingan konseling atau konselor untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa salah satunya yaitu dengan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan penulis tentang pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik permainan edukatif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa SD Negeri 20 Saning Bakar, dapat ditarik kesimpulan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik permainan edukatif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa SD Negeri 20 Saning Bakar. Pengaruh signifikan layanan bimbingan kelompok teknik permainan edukatif dibuktikan dengan rata-rata *pre-test* 34,6 berada pada kategori rendah, kemudian meningkat pada *post-test* menjadi 89,9 berada pada kategori sangat tinggi dengan bukti hasil *post-test* per sub variabel, melalui pendekatan yang melibatkan interaksi aktif dan menyenangkan, siswa dapat lebih fokus dalam menyerap materi pembelajaran. Permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa tidak hanya memotivasi mereka untuk belajar, tetapi juga membantu melatih keterampilan konsentrasi belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan signifikan pada Tingkat konsentrasi belajar siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti temukan akan mempunyai tindak lanjutnya. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang Bimbingan kelompok teknik permainan edukatif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Penelitian ini dapat dikembangkan untuk menambah ilmu pada bidang bimbingan dan konseling, dan pembaca lainnya untuk menambah bahan referensi.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis di SD Negeri 20 Saning Bakar, maka penulis menyampaikan beberapa saran antara lain:

1. Bagi Kepala sekolah SD Negeri 20 Saning Bakar, diharapkan untuk memfasilitasi kegiatan-kegiatan bimbingan dan konseling secara terjadwal sehingga terlaksana layanan bimbingan konseling secara efektif, terprogram dan membuka rekrutmen guru BK.
2. Guru kelas lebih memperhatikan konsentrasi belajar peserta didik dikelas terkhususnya agar bisa meningkatkan dan memudahkan proses belajar mengajar.
3. Bagi siswa, diharapkan kepada siswa untuk memanfaatkan layanan bimbingan kelompok teknik permainan edukatif secara aktif diberbagai kesempatan yang dijadwalkan guru bimbingan dan konseling.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini mengkaji tentang bimbingan kelompok teknik permainan edukatif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa, sebenarnya banyak variabel yang dapat diuji, oleh karena itu peneliti selanjutnya diharapkan dapat menguji konsep lainnya.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya dalam Penelitian. *Education Journal*.2022, 2(2), 1–6.
- Amalia, A., Sucipto, & Hilyana, S. F. (2022). Konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1261–1268. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3120>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Andriana, E., Rokmanah, S., & Aprilia, L. (2023). Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Di Sd Negeri Tembong 2. *Jurnal Holistika*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.1-5>
- Ardimen, A., Neviyarni, N., Firman, F., Gustina, G., & Karneli, Y. (2019). Model bimbingan kelompok dengan pendekatan muhasabah. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v8i2.2232>
- Armila, A. (2020). Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Stres. *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 2(1), 113. <https://doi.org/10.32332/jbpi.v2i1.2056>
- Artha Margiathi, S., Larian, O., Wulandari, R., Putri, N. D., Musyadad, V. F., Pgmi, R., & Santang, I. (2023). Dampak Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(1), 63.
- Astuti, D., Wasidi, & Sinthia, R. (2019). ISSN 2599-1221 (Cetak) ISSN 2620-5343 (Online) https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j_consilia. *Jurnal Consilia*, 2(1), 66–74. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j_consilia
- Durin, D. R. S., Shodiq A.M, M., & Ediyanto, E. (2022). Hubungan Permainan Lego Dengan Konsentrasi Belajar Anak Autis Di Sekolah Luar Biasa. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 121–126. <https://doi.org/10.24176/re.v13i1.8512>
- Fatchuroji, A., Yunus, S., Jamal, M., Somelok, G., Yulianti, R., & Sihombing, M. (2023). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Terhadap Hasil Belajar. *Journal on Education*, 05(04), 13758–13765.
- Fauzi, A. N. (2023). *Konsentrasi Belajar dan Faktor-Faktornya Dalam Proses Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V Mis Mathlaul Anwar*. 1–274.

<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/73348>

- Firdaos, R. (2017). Metode Pengembangan Instrumen Pengukur Kecerdasan Spiritual Mahasiswa. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 11(2), 377. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v11i2.1782>
- Firdausi, N. I. (2020). pengaruh layanan konseling kelompok dengan teknik bibliokonseling untuk mereduksi learned helpness pelajar di jorong kubang landai. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798><https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049><http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>
- Fontanari, J. F., & Theumann, W. K. (1986). Effects of trilinear symmetry breaking on the Potts-model transition of uniaxially stressed SrTiO₃. *Physical Review B*, 33(5), 3530–3533. <https://doi.org/10.1103/PhysRevB.33.3530>
- Fridaram, O., Istarini, E., Cicilia, P. G. C., Nuryani, A., & Wibowo, D. H. (2021). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik dengan Bimbingan Klasikal Metode Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *Magistrorum et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 161–170. <https://doi.org/10.24246/jms.v1i22020p161-170>
- Hartanti, Jahju, . (2022). Bimbingan Kelompok. In *Book*.
- Hijriati, H. (2019). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 59. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v3i2.1699>
- Ikawati. (2016). Upaya meningkatkan konsentrasi belajar siswa. *Psikopedagogia*, 5(1), 163–170.
- Janah, R. (2019). Hubungan Antara Metode Permainan Edukatif Berupa Puzzle Geometri Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia (3-4 Tahun) Di Paud As Syifa Desa Winduaji 2016. *Repository Universitas Muhammadiyah Purwokerto*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Dasar (SD). *Ditjen Guru Dan Tenaga Kependidikan.*, 1, 172.
- Kuswanto, A. V., & Suyadi, S. (2020). Sistematika Lieratur Review: Permainan Maze Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia*

- Dini*, 9(2), 51–61. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6712>
- Mustofa, Z., Ulya, I. L., Muqorrobbin, Z., Pangestu, R. T., Rochim, R. L., & Prayitno, M. A. (2023). Strategi Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa dalam Memahami Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *Damhil Education Journal*, 3(1), 19–35. <https://doi.org/10.37905/dej.v3i1.1755>
- Nur Rohimah Tisnawati. (2020). Pengaruh Permainan Lego Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Autis. *SPECIAL: Special and Inclusive Education Journal*, 1(2), 121–137. <https://doi.org/10.36456/special.vol1.no2.a2781>
- Putri, M. C., Juliawati, D., Khuryati, A., & Yandri, H. (2020). Mereduksi Perilaku Menyontek Siswa di Era “Merdeka Belajar” Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling, Volume 5*(Issue 2), 24–30.
- Rahmatyana, N., & Irmayanti, R. (2020). Teknik Modeling Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karier Siswa Sma. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 3(2), 61. <https://doi.org/10.22460/fokus.v3i2.4916>
- Riinawati, R. (2021). Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2305–2312. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.886>
- Rismi, R., Yusuf, M., & Firman, F. (2022). Bimbingan kelompok untuk mengembangkan pemahaman nilai budaya siswa. *Journal of Counseling, Education and Society*, 3(1), 17. <https://doi.org/10.29210/08jces149300>
- Saputra, A. (2019). Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 102–113. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.283>
- Saputra, R. H., Baba, J. A., & Siregar, G. Y. K. S. (2018). Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Modifikasi Skala Likert Dengan Metode Simple Additive Weighting. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 9(1). <https://doi.org/10.36448/jsit.v9i1.1029>
- Sardiyannah, S. (2018). Faktor Yang Mempengaruhi Belajar. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 10(2), 66–81. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v10i1.263>
- Sartika, M., & Yandri, H. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Konformitas Teman Sebaya. *Indonesian Journal of Counseling*

and Development, 1(1), 9–17. <https://doi.org/10.32939/ijcd.v1i1.351>

- Setianingsih, E. S. dkk. (2014). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Teknik Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterbukaan Diri Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2), 76–82.
- Setya, D., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan Permainan Simulasi Labirin dalam Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Konsentrasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 85–89. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1418>
- Setyani, M. R., & Ismah. (2018). Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar. *Pendidikan Matematika*, 01, 3–6.
- Sintia dkk. (2021). Pengembangan Alat Permainan Puzzle Untuk Menstimulasi Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Di Tk Alam Pelangi Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 9–10. <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/636/294>
- Sriwijaya, U. (n.d.). *PENGEMBANGAN PERMAINAN PESAN BERANTAI UNTUK KONSENTRASI ANAK DI KELOMPOK A TK KARTIKA II-1 PALEMBANG* Fricilia Febriani *, Syafdaningsih , Rukiyah *PENDAHULUAN Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang di berikan kepada anak usia dini (0-6 tahun) y.*
- Sugioyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*
- SUHAILI, I. R. (2023). *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Lego Di Tk Wiyata Bhakti Kecamatan Lampung Utara.*
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas*, 1(1), 18–27.
- Ummah, M. S. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Widyati, N. (2021). *Novian Widyati_Bab 2_Pm2022.* 7–20.
- Yolanda, I., & Bahri, S. (2019). *PENERAPAN PERMAINAN LABIRIN UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI PADA ANAK ADHD (ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER) mencapai perkembangan yang optimal sebagai akibat dari kelainan atau keluarbiasaan yang disandangnya . Secara umum , berbagai bentuk gan.* 4, 40–52.

Yuriansa, A. (2019). Kemampuan Problem Solving Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Pola (Pattern) Di Paud Arrasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar. *Teungku: Jurnal Islam Pesantren, Pendidikan Dan Sosial*, 1(1), 69–102.

zahra. (2019). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析* Title. 1–23.

Zahroh, W., Nur Imamah, & Eva Rosita. (2024). Terapi Bermain Puzzle untuk Meningkatkan Konsentrasi pada Anak Attention Deficite Hyperactive. *Madaniyah*, 14(1), 22–34. <https://doi.org/10.58410/madaniyah.v14i1.833>