

**MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR MELALUI LAYANAN  
BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN****Tri Mindari<sup>✉</sup>, Supriyo**Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,  
Indonesia**Info Artikel***Sejarah Artikel:*

Diterima April 2015

Disetujui Mei 2015

Dipublikasikan Juni 2015

*Keywords:**learning concentration;**group guidance services;**game***Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI Al Qolam SD Al Irsyad Al Islamiyyah 1 Purwokerto dengan sampel 8 orang siswa. Alat pengumpulan data menggunakan skala konsentrasi belajar dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase dan analisis *wilcoxon match pairs*. Hasil analisis deskriptif persentase menunjukkan bahwa konsentrasi belajar siswa sebelum memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan berada pada kategori sedang (226,9) dan setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan berada pada kategori tinggi (274,5). Berdasar hasil uji *wilcoxon match pairs* menunjukkan  $T_{hitung} < T_{tabel} 4$ , sehingga  $T_{hitung} < T_{tabel} 4$  atau berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa konsentrasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

**Abstract**

*This study purposed to improve learning concentration through group guidance services by game technique. This study is experimental study. This study was conducted at SD Al Irsyad Al Islamiyyah 1 Purwokerto with eight students in sixth grade of Al Qolam class as the sample. The data were collected by learning concentration scale and observation. The data analysis technique used descriptive percentage analysis and wilcoxon match pairs analysis. The result of descriptive percentage showed that learning concentration of student before students are given group guidance services by game technique is in the average middle category (226,9) and after obtaining group guidance services by game technique have an average in the high category (274,5). Based on the wilcoxon match pairs test showed that  $T_{count} < T_{table} 4$ , so  $T_{count} < T_{table} 4$ , then  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. The result, showed learning concentration of student can be improved by a group guidance services with game technique.*

© 2015 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Gedung A2 Lantai 1 FIP Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: [tri\\_mindari@gmail.com](mailto:tri_mindari@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Kemampuan untuk melakukan konsentrasi terhadap pelajaran pada dasarnya dimiliki oleh setiap individu, hanya besar kecilnya kemampuan individu dalam melakukan konsentrasi berbeda-beda. Slameto (2010) mengungkapkan bahwa “siswa hendaknya mampu berkonsentrasi saat proses belajar mengajar berlangsung, karena konsentrasi dalam belajar berpengaruh terhadap hasil belajar”. Apabila siswa mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, maka usaha belajarnya akan sia-sia karena hanya membuang tenaga, waktu dan biaya saja. Sedangkan siswa yang dapat belajar dengan baik adalah mereka yang dapat berkonsentrasi belajar dengan baik.

Tidak dapat berkonsentrasi ketika melakukan aktivitas belajar merupakan bentuk kesulitan belajar yang disebabkan oleh faktor-faktor yang berasal dari luar maupun dari dalam diri siswa. Seringnya siswa kesulitan berkonsentrasi disebabkan karena siswa kurang berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari, keadaan lingkungan yang mengganggu, pikiran yang kacau dengan banyak urusan, masalah-masalah kesehatan yang terganggu, (jiwa dan raga) bosan terhadap mata pelajaran maupun suasana sekolah (Gie, 2000). Sulitnya berkonsentrasi belajar banyak dialami oleh siswa dan hal tersebut merupakan faktor yang sangat menghambat timbulnya minat belajar yang tinggi. Sejalan dengan pendapat Gie, dikemukakan oleh Hakim (2003) bahwa siswa sering merasa tidak dapat berkonsentrasi belajar karena ia sedang mempelajari pelajaran yang tidak disukai, pelajaran yang tingkat kesulitannya cukup tinggi, misalnya mata pelajaran kelompok ilmu pasti, mata pelajaran yang termasuk kelompok ilmu sosial, maupun pelajaran dari guru yang tidak disukai. Berdasarkan kedua pendapat ahli tersebut disimpulkan bahwa minat terhadap pelajaran memberikan pengaruh besar terhadap berlangsungnya konsentrasi belajar siswa.

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 (seperti suara radio, TV, gangguan adik/kakak), mondar mandir ke sana kemari untuk mencari perlengkapan belajar dan setelah belajar tidak tahu apa yang baru saja dipelajari (Supriyo, 2008).

Apabila siswa tidak dapat berkonsentrasi ketika sedang belajar maka siswa akan mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas belajar secara menyeluruh, dan dapat berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Kesulitan yang dialami oleh siswa yang disebabkan karena tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar seperti halnya tidak dapat memperhatikan penjelasan guru dengan baik, kesulitan menerima materi pelajaran yang diberikan guru, serta kesulitan menjawab pertanyaan yang diberikan guru secara langsung maupun mengerjakan soal-soal materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Apabila kondisi siswa yang tidak dapat berkonsentrasi belajar seperti kondisi tersebut di atas terus dibiarkan, maka akan berdampak pada hasil pembelajaran yang kurang optimal.

Kondisi demikian sesuai dengan fenomena yang terjadi di kelas VI Al Qolam SD Al Irsyad Al Islamiyyah 1 Purwokerto. Berdasarkan hasil observasi di kelas tersebut, diperoleh hasil observasi bahwa siswa di kelas tersebut menunjukkan adanya 5 aktivitas tidak berkonsentrasi belajar, seperti 3 orang siswa berbicara di luar kaitannya dengan pelajaran, 2 orang siswa melamun dan melihat ke luar kelas, 1 orang siswa bermain-main sendiri, 1 orang siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, dan 8 orang siswa belum menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dalam batas waktu yang telah ditentukan. Aktivitas-aktivitas termasuk termasuk ke dalam ciri-ciri siswa yang tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar, sedangkan siswa hendaknya mampu berkonsentrasi saat proses belajar berlangsung, karena konsentrasi dalam belajar dapat berpengaruh terhadap hasil belajar mereka

Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak yaitu dengan menggunakan permainan (*game*). Rifa (2012) mengemukakan bahwa “*game* edukatif dapat melatih konsentrasi anak dalam berbagai kegiatan”. Kemudian dijelaskan pula oleh Geldard dan 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 konseling, anak dapat merasakan kenyamanan, sehingga dapat mengeksplorasi kemampuannya dan berkonsentrasi dengan baik. Permainan dapat dijadikan sebagai teknik dalam layanan bimbingan dan konseling, salah satunya dalam memberikan layanan bimbingan kelompok. Di dalam layanan bimbingan kelompok terdapat aktivitas dan dinamika kelompok yang harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan peserta layanan (Tohirin, 2007). Pada suasana kelompok, masing-masing dari anggota kelompok dapat memanfaatkan semua informasi, tanggapan dan berbagai reaksi anggota kelompok lainnya untuk digunakan dalam pengembangan diri anggota kelompok.

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dimaksudkan untuk memungkinkan siswa memperoleh informasi, wawasan, tanggapan dan berbagai reaksi mengenai konsentrasi belajar serta berlatih berkonsentrasi secara bertahap dengan menghadirkan kondisi yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik anak usia SD. Dengan melalui permainan yang dilakukan dalam layanan bimbingan kelompok, diharapkan konsentrasi belajar siswa dapat ditingkatkan. Karena konsentrasi bukanlah suatu sifat bawaan atau bakat yang dimiliki dalam diri individu melainkan suatu kemampuan yang dapat berubah seiring dengan diberikan *stimulant*, maka dari itu upaya untuk melatih dan merangsang konsentrasi siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat

diberikan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Tujuan penelitian ini secara umum untuk meningkatkan konsentrasi belajar melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan pada siswa kelas VI Al Qolam SD Al Irsyad Al Islamiyyah 1 Purwokerto. Kemudian tujuan secara khusus untuk mengetahui tingkat konsentrasi belajar sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, mengetahui tingkat konsentrasi belajar setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, serta mengetahui perbedaan konsentrasi belajar antara sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *pre eksperimental one group pre test and post test design*. Alat pengumpul data dalam penelitian ini yaitu skala konsentrasi belajar dan observasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI Al Qolam SD Al Irsyad Al Islamiyyah 1 Purwokerto sebanyak 33 orang siswa dan sampel penelitian sebanyak 8 orang siswa. Teknik penentuan sampel yang digunakan yaitu metode *purposive sampling*. Validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan program *Statistic Packages for Social Science* (SPSS) dengan rumus *pearson correlation* untuk uji validitas dan rumus *alpha* untuk uji reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif persentase dan analisis statistik *wilcoxon match pairs*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *pre test* dengan menggunakan skala konsentrasi belajar, diketahui kondisi awal konsentrasi belajar siswa kelas VI Al Qolam SD Al Irsyad Al Islamiyyah 1 Purwokerto yang berjumlah 33 siswa, menunjukkan bahwa 16 siswa berada dalam kategori cukup tinggi, 16 siswa dalam kategori sedang dan 1 siswa dalam kategori agak rendah. Dari hasil *pre test* tersebut, kemudian peneliti

menentukan 8 siswa untuk dijadikan sebagai anggota kelompok dalam layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Kedelapan siswa tersebut terdiri dari 3 siswa dengan konsentrasi belajar kategori cukup tinggi, 4 siswa kategori sedang, dan 1 siswa kategori agak rendah.

Subyek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini memiliki konsentrasi belajar yang berbeda-beda (agak rendah, sedang dan cukup tinggi) dengan tujuan agar: (1) agar heterogenitas kelompok terpenuhi, sehingga dinamika kelompok dapat tercipta dan tujuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan yaitu untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa dapat tercapai hingga pertemuan yang terakhir, (2) agar terjadi pertukaran pengetahuan, pengalaman dan wawasan dari anggota yang memiliki tingkat konsentrasi belajar yang cukup tinggi kepada anggota yang mempunyai tingkat konsentrasi belajar yang sedang dan agak rendah, sehingga dapat mengalami peningkatan konsentrasi belajar ke arah yang lebih positif.

Kedelapan anggota kelompok dengan kategori konsentrasi belajar yang berbeda tersebut, kemudian diberikan perlakuan dengan memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan yang dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada anggota kelompok dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedelapan, diperoleh hasil bahwa anggota kelompok dapat menyampaikan pendapat secara terbuka dan tidak lagi menunjukkan sikap ragu-ragu dalam berpendapat, anggota kelompok aktif dan antusias dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Hal tersebut menunjukkan bahwa anggota kelompok dapat bersungguh-sungguh dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, anggota kelompok dapat memahami topik yang dibahas, serta anggota kelompok dapat merencanakan tindakan sesuai dengan topik yang dibahas.

Dalam layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, anggota kelompok membahas topik yang berkaitan dengan konsentrasi belajar. Topik materi tersebut yaitu

mengenal konsentrasi belajar; kiat-kiat melakukan konsentrasi belajar; memberikan respon saat pembelajaran; mengenal apa itu sikap; sikap-sikap berkonsentrasi belajar; minat menyelesaikan tugas pelajaran; persiapan sebelum belajar; dan memberikan *feedback* dalam proses pembelajaran. Selain topik-topik yang berkaitan dengan konsentrasi belajar, kemudian permainan yang diberikan untuk meningkatkan konsentrasi belajar anggota kelompok yaitu permainan mencari perbedaan dalam gambar; membuat kalimat; tes lima menit; dan teka-teki konsentrasi. Setiap permainan dilakukan pada dua kali pertemuan layanan bimbingan kelompok, hal tersebut ditujukan agar peneliti dapat mengetahui *progress* konsentrasi belajar yang dicapai oleh masing-masing anggota kelompok. Permainan-permainan tersebut melatih kemampuan dalam hal perhatian, kecepatan, dan ketepatan, agar konsentrasi belajar anggota kelompok menjadi meningkat.

Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan sebanyak delapan kali pertemuan, kemudian peneliti memberikan *post test* pada kedelapan responden. Berdasarkan hasil *post test*, diketahui bahwa terdapat perbedaan tingkat konsentrasi belajar siswa antara sebelum dan setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, yaitu konsentrasi belajar siswa mengalami peningkatan skor sebanyak 46,9 atau 13,7%. Konsentrasi belajar siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan berada dalam kategori sedang dan mengalami peningkatan menjadi kategori tinggi setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

Kecenderungan peningkatan konsentrasi belajar setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, disebabkan karena anggota kelompok antusias ketika mengikuti pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, anggota kelompok secara aktif dan terbuka dalam menyampaikan pendapat, sehingga anggota kelompok dapat memahami topik-topik yang dibahas dengan baik. Dari hasil evaluasi permainan yang dilaksanakan pada setiap

pertemuan, menunjukkan bahwa tiap-tiap responden mengalami *progress* konsentrasi yang dinamis. Ketika anggota kelompok dapat memahami materi yang dibahas, kemudian melakukan simulasi dengan melalui permainan yang bertujuan mengasah konsentrasi serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari,

maka konsentrasi belajar yang dimiliki oleh anggota kelompok dapat meningkat.

Perbedaan tingkat konsentrasi belajar antara sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, dapat dilihat secara rinci pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Memperoleh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan

| Responden | Pre Test |          | Post Test |          | Peningkatan |
|-----------|----------|----------|-----------|----------|-------------|
|           | Skor     | Kategori | Skor      | Kategori |             |
| R-3       | 245      | CT       | 291       | T        | 13,3%       |
| R-6       | 240      | CT       | 287       | T        | 13,6%       |
| R-12      | 225      | S        | 279       | T        | 15,7%       |
| R-15      | 226      | S        | 253       | CT       | 7,8%        |
| R-16      | 225      | S        | 259       | CT       | 9,9%        |
| R-19      | 252      | CT       | 293       | T        | 11,9%       |
| R-29      | 217      | S        | 269       | T        | 15,1%       |
| R-33      | 185      | AR       | 262       | CT       | 22,3%       |
| Rata-rata | 226,9    | S        | 274,2     | T        | 13,7%       |

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa konsentrasi belajar siswa meningkat setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Peningkatan konsentrasi belajar pada anggota kelompok rata-rata sebesar 13,7%, peningkatan tertinggi pada R-33 sebesar 22,3% dan peningkatan terendah yaitu pada R-15 sebesar 7,8%. Selain peningkatan skor konsentrasi belajar pada anggota kelompok, indikator konsentrasi belajar pada anggota kelompok juga mengalami peningkatan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan yaitu dengan rata-rata sebesar 13,6%. Peningkatan tertinggi yaitu pada indikator sikap dalam konsentrasi belajar sebesar 17,5%, sedangkan peningkatan terendah yaitu pada indikator minat dalam penyelesaian tugas sebesar 10,4%.

Peningkatan tertinggi yaitu pada indikator sikap dalam konsentrasi belajar. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa anggota kelompok memiliki ucapan yang baik terhadap guru, duduk dengan baik saat pelajaran berlangsung, tidak berbicara sendiri atau berbicara dengan teman ketika sedang pelajaran, tidak bermain-main di

dalam kelas, tidak berjalan-jalan di dalam kelas, tidak membuat suasana gaduh atau ramai di dalam kelas serta hadir tepat waktu saat pelajaran akan dimulai. Diperolehnya peningkatan tertinggi pada indikator sikap-sikap berkonsentrasi belajar disebabkan karena pada topik mengenai sikap-sikap berkonsentrasi belajar ini dibahas sebanyak dua kali pertemuan, sehingga pemahaman yang diperoleh mengenai sikap dalam konsentrasi belajar menjadi lebih mendalam. Kemudian topik ini dibahas dengan contoh-contoh yang berkenaan dengan kehidupan sehari-hari anggota kelompok ketika sedang belajar di kelas, sehingga membuat siswa lebih mudah memahami topik yang dibahas. Pertemuan dengan topik sikap dalam konsentrasi belajar mengaplikasikan permainan konsentrasi “tes lima menit” yang memberikan suasana menyenangkan bagi anggota kelompok, sehingga anggota kelompok sangat antusias dalam pelaksanaan layanan, anggota kelompok aktif dalam berpendapat, dan anggota kelompok dapat memahami topik yang dibahas.

Peningkatan terendah yaitu pada indikator minat dalam penyelesaian tugas. Kondisi tersebut menjelaskan bahwa kemampuan anggota

kelompok untuk mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, menyelesaikan tugas dengan benar dan rapi, mengerjakan tugas dengan semangat dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap pelajaran tidak mengalami *progress* yang dinamis. Peningkatan terendah pada indikator minat dalam penyelesaian tugas disebabkan karena saat membahas topik mengenai minat menyelesaikan tugas pelajaran yang berkaitan dengan

kesenangan siswa terhadap pelajaran, anggota kelompok kurang antusias dalam membahas topik tersebut, sehingga pemahaman yang diperoleh anggota kelompok menjadi kurang maksimal.

Adapun perbandingan hasil *pre test* dan *post test* per indikator, dapat dilihat secara rinci pada tabel berikut:

Tabel 2. Perbandingan pre test dan post test per indikator

| Indikator                                | Presentase      |                  | Peningkatan |
|--|-----------------|------------------|-------------|
|  | <i>Pre Test</i> | <i>Post Test</i> |             |
| Usaha melakukan konsentrasi belajar      | 62,8            | 77,4             | 14,6        |
| Respon dalam konsentrasi belajar         | 68,2            | 78,9             | 10,7        |
| Sikap dalam konsentrasi belajar          | 65,3            | 82,8             | 17,5        |
| Minat dalam penyelesaian tugas           | 66,7            | 77,1             | 10,4        |
| Persiapan dalam belajar                  | 67,9            | 83,8             | 15,9        |
| <i>Feedback</i> pada proses pembelajaran | 61,7            | 74,2             | 12,5        |

Peningkatan konsentrasi belajar pada masing-masing anggota kelompok menggambarkan hasil yang berbeda-beda, meskipun materi dan permainan yang diberikan adalah sama. Perbedaan peningkatan konsentrasi belajar pada masing-masing anggota kelompok disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat Surya (2013) yang menyatakan bahwa konsentrasi belajar ditentukan oleh faktor eksternal dan internal. *Pertama*, faktor eksternal yaitu suasana lingkungan tempat belajar yang kurang kondusif, udara dalam ruangan yang sangat panas, minimnya tingkat fasilitas belajar, stimulus-stimulus yang mempengaruhi fokus dan perhatian individu untuk memusatkan konsentrasi ketika sedang melakukan proses belajar. Suasana lingkungan belajar di kelas maupun di rumah, fasilitas belajar yang dimiliki serta stimulus-stimulus yang mempengaruhi individu merupakan kondisi yang berbeda-beda pada setiap individu, sehingga konsentrasi belajar yang dimiliki tiap-tiap anggota kelompok berbeda-beda dan peningkatan konsentrasi belajar setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dari tiap-tiap anggota kelompokpun berbeda-beda.

*Kedua*, faktor internal yaitu kondisi fisik yang kurang sehat seperti kelelahan badan atau sedang sakit, serta kondisi psikologis yang kurang mendukung seperti timbulnya perasaan negatif, kurangnya minat belajar, rendahnya motivasi belajar dan sifat pasif dalam belajar. Menurut Nugroho dalam Dirgantoro (2012), kondisi fisik dan psikologis yang mengalami gangguan memberikan pengaruh terhadap keberhasilan siswa melakukan konsentrasi ketika sedang melakukan aktivitas belajar. Meskipun saat proses pelaksanaan layanan, anggota kelompok antusias dalam mengikuti pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, serta aktif dan terbuka dalam menyampaikan pendapat, namun perbedaan yang disebabkan oleh kondisi dalam faktor eksternal dan internal turut memberikan pengaruh terhadap hasil peningkatan konsentrasi belajar

Hasil uji *wilcoxon match pairs* digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai variabel dari dua sampel yang berpasangan atau berkorelasi yang diukur sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Berdasarkan hasil perhitungan uji *wilcoxon*, jumlah jenjang konsentrasi belajar

terkecil atau  $T_{hitung}$  nilainya adalah 0, sedangkan  $T_{tabel}$  untuk  $n = 8$  dengan taraf kesalahan 5% nilainya adalah 4 (Sugiyono, 2011), sehingga hasil perhitungan uji *wilcoxon* menunjukkan  $T_{hitung} < T_{tabel}$  4 atau berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dari hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar siswa meningkat setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, dengan kata lain konsentrasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat meningkatkan konsentrasi belajar, hendaknya perlu dikembangkan pada sasaran yang lebih luas. Tindak lanjut yang dapat dilaksanakan yaitu Guru Pembimbing hendaknya memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk siswa yang mengalami kesulitan melakukan konsentrasi dalam belajar dan terus memotivasi siswa untuk mengoptimalkan pencapaian hasil belajar. Hasil layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan konsentrasi belajar dapat dijadikan sebagai acuan untuk menyusun program layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah dasar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai konsentrasi belajar siswa kelas VI Al Qolam SD Al Irsyad Al Islamiyyah 1 Purwokerto Tahun Ajaran 2014/2015, dapat disimpulkan (1) sebelum mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan

konsentrasi belajar siswa berada pada kategori sedang (226,9), (2) setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan konsentrasi belajar siswa berada pada kategori tinggi (274,5) dan (3) terdapat perbedaan konsentrasi belajar yang signifikan antara sebelum dengan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dan mengalami peningkatan sebesar 13,7%. Hal ini menunjukkan bahwa konsentrasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dirgantoro, Walet. 2012. Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Kristen Purwodadi Tahun Ajaran 2011/2012. Skripsi. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana
- Geldard, Kathryn & Geldard, David. 2012. *Konseling Anak-Anak*. Jakarta: Indeks.
- Gie, The Liang. 2000. *Cara Belajar Yang Efisien*. Yogyakarta: Centre For Studi Progress.
- Hakim, Thursan. 2003. *Mengatasi Gangguan Konsentrasi*. Jakarta: Puspa Swara.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbooks.
- Slameto. 2000. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Research & Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyo. 2008. *Studi Kasus Bimbingan dan Konseling*. Semarang: Swadaya Publising.
- Surya, Hendra. 2013. *Cara Belajar Orang Genius*. Jakarta: Elexmedia.
- Tohirin. 2008. *Bimbingan dan Konseling Di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.