

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA

¹Siti Aisyah, ²Meilla Dwi Nurmalia, ³Alfiandy Warih Handoyo
¹²³Bimbingan dan Konseling, FKIP. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
asitiaisyah580@gmail.com. 08572870189

Abstract: Students who can concentrate while studying are quicker at grasping lesson material and can apply all the information they receive. Meanwhile, students who find it difficult to concentrate while studying will certainly experience obstacles in carrying out learning activities and the results obtained will be less than optimal. The problem that occurs at SMKN 1 Bayah is the low concentration of learning that students have. This research is research and development (R&D) with 4D mode which consists of 4 stages, namely define, design, develop and disseminate. This research aims to produce a snake and ladder game media product to increase the learning concentration of class XI students at SMK Negeri 1 Bayah. The test results from the three experts mean that the snakes and ladders game product is 83.8% in the "very feasible" category. Limited product trials were carried out on 29 students who were in the low level of learning concentration category, with a score of 92% in the "very feasible" category. Next, the researchers obtained pre-test and post-test score data from the results of limited trials with an N-Gain score of 0.7846 and an N-Gain percent of 78.4570. These results indicate that the increase in student learning concentration is high ($g > 0.7$) and effective (N-Gain percent > 76). So it can be concluded that the development of snakes and ladders game media to increase understanding of learning concentration is very feasible to be implemented for students.

Keywords: snake and ladder game media, group guidance, learning concentration.

Abstrak: Siswa yang bisa berkonsentrasi ketika sedang belajar, lebih cepat dalam menangkap materi pelajaran dan dapat menerapkan semua informasi yang diterimanya. Sedangkan siswa yang sulit untuk berkonsentrasi ketika sedang belajar, tentu akan mengalami hambatan dalam melaksanakan kegiatan belajar dan hasil yang didapatkan kurang optimal. Permasalahan yang terjadi di SMKN 1 Bayah adalah rendahnya konsentrasi belajar yang dimiliki oleh siswa. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mode 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media permainan ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Bayah. Hasil uji dari ketiga ahli nilai rata-rata produk permainan ular tangga sebesar 83.8% dengan kategori "sangat layak". Uji coba produk terbatas dilakukan kepada 29 siswa yang berada pada kategori tingkat konsentrasi belajar rendah, dengan nilai perolehan 92% dengan kategori "sangat layak". Selanjutnya peneliti memperoleh data skor *pre-test* dan *post-test* dari hasil uji coba terbatas dengan perolehan nilai *N-Gain score* 0.7846 dan *N-Gain persen* sebesar 78.4570. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan konsentrasi belajar siswa tergolong tinggi ($g > 0.7$) dan efektif (*N-Gain persen* > 76). Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman konsentrasi belajar sangat layak diimplementasikan pada siswa.

Kata kunci: media permainan ular tangga, bimbingan kelompok, konsentrasi belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah melibatkan kegiatan pembelajaran sebagai komponen integral dalam

strukturnya. Hal ini menandakan bahwasannya prosedur belajar yang dijalankan oleh siswa menjadi salah satu faktor tercapainya tujuan

Pendidikan. Belajar merupakan aktifitas yang dijalankan oleh siswa guna mendapatkan wawasan baru secara lengkap yang diperoleh dari pengalaman serta interaksi dengan lingkungan (Slameto, 2010). Prosedur belajar yang siswa jalankan tidak selalu berlangsung dengan teratur, artinya terdapat kendala yang dilalui oleh siswa dalam proses belajarnya. Terkadang lancar, mudah menerima materi pelajaran, mempunyai antusiasme, tetapi terkadang juga sukar untuk berkonsentrasi.

Menurut Asmani (dalam Aviana, 2015) terdapat dua indikator yang bisa diangkat untuk kriteria keberhasilan dalam proses belajar yaitu perubahan perilaku siswa dan daya serap terhadap pelajaran. Salah satu yang menjadi penyebab turunnya pemahaman siswa adalah konsentrasi. Konsentrasi adalah fokus pikiran terhadap suatu perkara yang dilakukan dengan cara menepikan perkara-perkara yang tidak berkaitan dengan kegiatan utama. Untuk mengetahui siswa sedang berkonsentrasi atau tidaknya dalam proses pembelajaran, bisa dilihat dari tingkah lakunya ketika sedang mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas (Slameto dalam Lianasari D. P., 2020).

Menurut (Tambunan, 2020) situasi lingkungan belajar berdampak baik dan relevan pada konsentrasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan koefisien determinasi sebesar 24,561%. Artinya jika ada perubahan situasi lingkungan yang lebih baik, siswa dapat lebih ringan untuk berkonsentrasi dalam belajar begitupun jika tidak ada perubahan apapun dalam situasi lingkungan maka siswa akan kesulitan dalam

berkonsentrasi. Tidak hanya itu, menurut (Dores, 2019) dalam penelitiannya terdapat beberapa faktor penghambat konsentrasi belajar yaitu ribut di kelas, takut, tidak adanya motivasi belajar, dan kurangnya perlengkapan belajar.

Hasil survey dari KPAI pada bulan April 2020, ditemukan data 77,8% siswa menyatakan kesulitan dan jenuh dalam mengerjakan tugas yang banyak karena dalam waktu yang bersamaan seluruh guru memberikan tugas, sedangkan 37,1% siswa mengeluh dengan waktu pengerjaan tugas yang mepet dan pada akhirnya menyita waktu istirahat (Sumber: <https://bit.ly/3kIoMYA> diakses pada tanggal 17 Desember 2022 jam 12.18 WIB). Selain fenomena tersebut, penggunaan *gadget* memberikan dampak buruk pada konsentrasi belajar siswa. Menurut Robert konsentrasi belajar siswa dikelas mengalami penurunan, siswa dapat fokus terhadap pelajaran di kelas hanya sekitar 10 menit. Jika sekolah menggunakan *gadget* sebagai sarana untuk kegiatan belajar, maka sekolah harus bisa memberikan proses pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak dikendalikan oleh *gadget* (Sumber: <https://bit.ly/3WGBBjg> diakses pada tanggal 25 Januari, 2023 Jam 12.26 WIB).

Dari data diatas, dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat sebagian faktor yang menjadi penyebab siswa tidak bisa berkonsentrasi, mulai dari kondisi lingkungan, kurangnya motivasi belajar, takut, gugup, kurangnya perlengkapan belajar, pemberian tugas yang terlalu banyak

serta waktu pengumpulan tugas yang mepet, dan penggunaan gadget dapat mempengaruhi konsentrasi belajar. Secara teoritis apabila konsentrasi siswa kurang maka akan menyebabkan siswa tidak sungguh-sungguh dalam belajar, hal yang dapat berpengaruh terhadap daya serap siswa, sedangkan konsentrasi ialah kunci utama siswa dalam memahami materi pelajaran dan menjadi patokan sukses tidaknya pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan (Aviana, 2015).

Dengan merujuk pada hasil pengkajian awal yang telah dilakukan melalui wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling dan seorang wali kelas, terdapat satu permasalahan yang dihadapi oleh siswa yaitu konsentrasi dalam belajar. Menurut wali kelas faktor yang membuat siswa tidak bisa konsentrasi dalam belajar yaitu materi yang dianggap sulit oleh siswa, rendahnya motivasi, tidak sarapan pagi, keluarga *broken home*, suara gaduh dari kelas lain dan metode pembelajaran yang dianggap kurang tepat. Sedangkan menurut guru BK faktor yang membuat siswa tidak bisa konsentrasi dalam belajar yaitu kurang tidur karena main *game* hingga larut malam yang membuat siswa mengantuk ketika di kelas, tidak sarapan pagi sehingga siswa tidak betah di kelas karena ingin ke kantin, dan adanya masalah keluarga, teman dekat, bahkan pacar yang membuat siswa menjadi gelisah, galau, dan resah sehingga siswa tidak bisa fokus ketika belajar. Kemudian untuk layanan yang sudah diberikan oleh guru BK dalam mengatasi masalah konsentrasi belajar siswa yaitu

konseling individual dengan metode pendekatan kualitatif, namun tidak semua siswa mendapatkan layanan tersebut. Guru Bimbingan dan Konseling belum pernah memanfaatkan permainan ular tangga dalam memberikan bimbingan kepada siswa, biasanya mereka hanya menggunakan media audiovisual. Menurut guru BK kendala yang dihadapi dalam menggunakan media audiovisual yaitu siswa cepat merasa bosan dengan isi dari media tersebut.

Apabila situasi ini terus diabaikan, dampak negatifnya akan terasa pada pencapaian akademik siswa di sekolah. Oleh karena itu, perlu adanya bantuan berupa informasi dan petunjuk kepada siswa untuk memahami cara meningkatkan konsentrasi belajarnya. Untuk mempermudah pemberian informasi kepada siswa dibutuhkan adanya media pembelajaran sebagai sebuah alat untuk menunjang pemberian informasi yang bisa dimengerti dengan mudah oleh siswa. Salah satu media yang akan peneliti gunakan yaitu permainan ular tangga dengan menggunakan strategi bimbingan kelompok. Menurut (Afandi, 2015) peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 45% melalui penggunaan permainan ular tangga. Permainan ini merupakan sebuah metode yang membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran (Rahina, 2017).

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*

(R&D) dengan metode pengembangan 4D. Menurut (Maydiantoro, 2021) model 4D dikembangkan oleh Thiagarajan, model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Adapun tempat dan waktu penelitian yakni di SMKN 1 Bayah dengan jumlah populasi 271 siswa, teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling*.

Instrument yang digunakan yaitu wawancara terstruktur dan angket (kisioner) yang terdiri dari instrumen konsentrasi belajar, instrumen ahli materi dan media, instrumen ahli bahasa dan instrumen ahli praktisi. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Teknik analisis kuantitatif menggunakan rumus persentase untuk melihat kelayakan produk, dan teknik *N-Gain Score* dengan menghitung nilai *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui adanya peningkatan konsentrasi belajar setelah uji coba terbatas. Sedangkan teknik analisis kualitatif digunakan untuk mengolah hasil kritik dan saran terhadap kelayakan media yang dikembangkan.

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti melakukan *need asesment* kepada siswa dengan menyebarkan instrumen untuk melihat tingkat konsentrasi belajar siswa. Berdasarkan hasil kisioner yang telah diberikan kepada siswa kelas XI yang berjumlah 263 siswa dari total 271 siswa, sisanya sebanyak 8 siswa berhalangan hadir dikarenakan sakit (6),

izin (1) dan tanpa keterangan (1). terdapat 3 kategori tingkat konsentrasi belajar siswa, yaitu tinggi, sedang dan rendah.

Tabel 1. Gambaran Tingkat Konsentrai Belajar Siswa Kelas XI

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Tinggi	46	17.5%
Sedang	134	51%
Rendah	83	31.5%

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat kategori tingkat konsentrasi belajar yang rendah terdapat 83 siswa dengan perentase 31.5%. Peneliti memilih sebanyak 29 siswa yang memiliki tingkat konsentrasi belajar rendah untuk melakukan uji coba terbatas produk penelitian.

Selanjutnya peneliti melakukan uji kelayakan produk kepada para ahli yaitu ahli materi dan media, bahasa serta praktisi. Berikut merupakan hasil penilaian kelayakan produk dari para ahli:

Tabel 2. Nilai Keseluruhan dan Rata-Rata Penilaian Uji Kelayakan Produk

No	Item Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1	Materi dan Media	80%	Layak
2	Bahasa	91,4%	Sangat Layak
3	Praktisi	80%	Layak
Total Skor Rata-Rata		83,8%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut, nilai keseluruhan yang diperoleh dari penilaian uji kelayakan produk yaitu 83,8% dengan kategori “sangat layak” berdasarkan tabel kriteria kelayakan produk.

Tabel 3. Kriteria Kelayakan Produk

Presentase Penilaian	Interpretasi
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

Kemudian selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk kepada 29 siswa yang termasuk pada kategori konsentrasi belajar rendah, berikut merupakan hasil dari uji coba produk secara terbatas:

Tabel 4. Hasil Uji Coba Produk Awal

Aspek Penilaian	X	Xi	%	Kategori
Isi	527	580	91%	Sangat Layak
Penyajian	666	725	92%	Sangat Layak
Bahasa	667	725	92%	Sangat Layak
Jumlah	1860	2030	92%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut, hasil uji coba produk awal memperoleh nilai 92%. Jika dilihat dari tabel kelayakan produk, hasil ini berada pada kategori sangat layak. Selain itu, peneliti

juga menghitung *gain* yang diperoleh dari selisih antara *pre-test* dan *post-test*, yang diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Nilai N-Gain Pada Tingkat Konsentrasi Belajar

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
N_gain Score	29	.43	1.00	.7846	.11424
N_gain Persen	29	42.86	100.00	78.4570	11.42403
Valid N	29				

Produk Akhir

1. Papan permainan

Papan permainan dibuat berbentuk persegi dengan ukuran 30x30 cm dengan jumlah keseluruhan kotak sebanyak 100

2. Kartu

Terdapat 2 kartu yaitu *question card* dan *winner card*. *Question card* terbagi menjadi 2 yaitu *hard question card* berisi pertanyaan umum dengan jumlah kartu 15, sedangkan *easy question card* berisi pertanyaan konsentrasi belajar dengan jumlah kartu 20. *Winner Card*, kartu ini berisi tantangan dan hanya bisa diambil oleh pemain yang sudah mencapai kotak *finish*. Nantinya pemenang akan memilih satu kartu yang berisi tantangan untuk pemain yang berada di kotak paling dekat dengan kotak *finish*.

3. Pion

Pion pada permainan ular tangga digunakan sebagai petunjuk tempat dimana posisi pemain berada.

4. Dadu
Dadu dalam permainan ular tangga berbentuk kubus dengan masing-masing sisi memiliki mata dadu 1-6.
5. Petunjuk Permainan
Petunjuk permainan dibuat dengan ukuran 10,5 x 14,8 cm, dengan warna biru.

PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa media permainan ular tangga dengan jenis penelitian R&D menggunakan model 4D, yang terdiri dari 4 tahap yaitu *define*, *design*, *development* dan *dissemination*.

Pada tahap *define* peneliti mengawali penelitian dengan studi pendahuluan. Peneliti mengkaji berbagai literatur bacaan sesuai variabel penelitian. Peneliti pun melakukan pengkajian terhadap model pembelajaran layanan yang diberikan oleh guru BK kepada siswa melalui wawancara dengan guru BK di SMKN 1 Bayah. Peneliti melakukan *need asesment* kepada siswa dengan menyebarkan instrumen untuk melihat tingkat konsentrasi belajar siswa.

Pada tahap *design* peneliti merancang penyusunan konseptual produk dan menentukan instrumen uji kelayakan dan uji respon siswa. Rancangan produk awal yang telah peneliti buat yaitu desain papan

permainan, kartu permainan dan buku panduan permainan.

Pada tahap *development* peneliti melakukan uji kelayakan produk kepada para ahli, yaitu ahli materi dan media, bahasa serta praktisi. Saran-saran yang telah diberikan selanjutnya dijadikan bahan untuk perbaikan rancangan produk sebelum diujicobakan ke lapangan. Kemudian langkah selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk pada sasaran objek yang sudah ditetapkan, uji coba dilakukan secara terbatas dan memberikan lembar uji responden untuk siswa. Hasil dari saran yang diberikan, menjadi bahan untuk revisi produk.

Pada tahap *dissemination* peneliti menyebarkan media permainan ular tangga yang telah dibuat oleh peneliti. Dalam penelitian ini, *dissemination* terbatas hanya dicapai dengan mendistribusikan dan mempromosikan produk akhir media permainan ular tangga kepada guru BK di SMK Negeri 1 Bayah.

2. Kelayakan Media Permainan Ular Tangga

a. Ahli Media dan Materi

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan materi terhadap produk, evaluasi validitas permainan ular tangga bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar, mempunyai tingkat kelayakan layak atau dengan kata lain baik untuk dipakai, dengan data yang diperoleh

yaitu 80%. Hasil evaluasi kualitatif oleh ahli media dan materi menunjukkan bahwa media permainan ular tangga ini dinilai "layak" untuk diterapkan kepada siswa kelas XI di SMKN 1 Bayah pada Tahun Ajaran 2023-2024.

b. Ahli Bahasa

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli Bahasa, tingkat kelayakan media permainan ular tangga berada dikategori "sangat layak", dengan data yang diperoleh yaitu 91%. Hasil evaluasi kualitatif oleh ahli bahasa menunjukkan bahwa media permainan ular tangga ini dinilai "layak" untuk diterapkan kepada siswa kelas XI di SMKN 1 Bayah pada Tahun Ajaran 2023-2024.

c. Ahli Praktisi

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli praktisi, tingkat kelayakan media permainan ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti berada dikategori layak, dengan data yang diperoleh yaitu 80%. Hasil evaluasi kualitatif oleh ahli praktisi menunjukkan bahwa media permainan ular tangga ini dinilai "layak" untuk diterapkan kepada siswa kelas XI di SMKN 1 Bayah pada Tahun Ajaran 2023-2024.

d. Uji Coba Produk

Hasil uji coba produk yang diberikan kepada 29 siswa memperoleh

nilai 92% dengan kategori sangat layak, dengan perolehan masing-masing aspek yaitu aspek kelayakan isi mendapatkan nilai 91%, aspek kelayakan penyajian 92% dan aspek Bahasa 92%. Selain bentuk kuantitatif uji coba produk juga dilakukan secara kualitatif dengan meminta saran dan masukan dari responden mengenai produk yang telah dibuat oleh peneliti.

Sedangkan hasil *gain* yang diperoleh dari selisih antara *pre-test* dan *post-test*, nilai *mean* pada *N-Gain score* yaitu 0.7846, yang artinya lebih besar dari 0.7. Maka dapat disimpulkan bahwa *N-Gain score* berada pada kategori tinggi karena $g > 0.7$. Kemudian selanjutnya diketahui nilai *mean* pada *N-Gain persen* yaitu 78.4570, yang artinya lebih besar dari pada 76. Maka dapat disimpulkan bahwa *N-Gain persen* berada pada kategori tafsiran efektif karena > 76 .

SIMPULAN

Proses pengembangan produk melibatkan beberapa tahap, dan produk telah berhasil melewati uji kelayakan. Penilaian ahli materi dan media mencapai 80%, ahli bahasa memberikan nilai 91,4%, dan praktisi memberikan penilaian sebesar 80%. Uji coba awal produk juga menunjukkan hasil yang positif dengan skor 92%, menandakan bahwa produk ini layak digunakan dan diuji coba lebih lanjut. Analisis perbedaan antara *pre-test* dan

post-test menggunakan metode *N-Gain* menghasilkan rata-rata skor *N-Gain* sebesar 0,7846, dan persentase *N-Gain* sebesar 78,4570. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsentrasi belajar siswa kelas XI di SMKN 1 Bayah.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS di SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*.
- Aviana, R. d. (2015). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada Pembelajaran Kimia di SMA N 2 Batang. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 3, 30.
- Bona, M. (2018). Gadget Mempengaruhi Konsentrasi Belajar Siswa. *BeritaSatu.com*. Retrieved Januari 25 Jam 12.26 WIB, 2023, from <https://bit.ly/3WGBBjg>
- Dores, O. J. (2019). Analisis Konsentrasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 20 SKPH Manis Raya. *Jurnal Pimat*, 1, 57-68.
- Khopipah, N. (2022). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Mengenai Usia Ideal Perkawinan*. Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). (n.d.). Retrieved Desember 17 Jam 12.18 Wib, 2022, from <https://bit.ly/3kIoMYA>
- Lianasari, D. P. (2020). Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Uno Stacko Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 4, 127.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1-8.
- Rahina, N. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di SD. *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan*.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Tambunan, P. M. (2020). Pengaruh Suasana Lingkungan Belajar Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Produktif. *Jurnal Pensil*, 9, 175-182.