EFEKTIVITAS PERMAINAN *STRIP SEVEN* UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IX SMP NEGERI 2 TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Program Studi Bimbingan dan Konseling

OLEH :

MENTARI GHEBYAR NURANI
NPM : 11.1.01.01.0183

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UNP KEDIRI

2015

Skripsi Oleh :

MENTARI GHEBYAR NURANI

NPM : 11.1.01.01.0183

JUDUL :

EFEKTIVITAS PERMAINAN *STRIP SEVEN* UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IX SMP NEGERI 2 TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan kepada :
Panitia ujian / sidang Skripsi jurusan Bimbingan dan Konseling,
FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 24 Agustus 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr.Hj.Sri Panca Setyawati.M.Pd.	Dr.Atrup.M.Pd.M.M.
NIDN. 0716046202	NIDN.0709116101

Skripsi Oleh :

MENTARI GHEBYAR NURANI

NPM : 11.1.01.01.0183

Judul:

EFEKTIVITAS PERMAINAN *STRIP SEVEN* UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IX SMP NEGERI 2 TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi

Jurusan Bimbingan dan Konseling FKIP UNP Kediri

Pada Tanggal: 3 September 2015

dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya. M.Pd _____
2. Penguji I : Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd _____
3. Penguji II : Dr.Atrup, M.Pd., M.M _____

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri PancaSetyawati, M.Pd.
NIP/NPGRI 0716046202

EFEKTIVITAS PERMAINAN *STRIP SEVEN* UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IX SMP NEGERI 2 TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

Mentari Ghebyar Nurani

11.1.01.01.0183

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Program Studi Bimbingan dan Konseling

mentarign31@gmail.com

Dr.Atrup, M.Pd., M.M dan Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa konsentrasi belajar peserta didik saat kegiatan belajar mengajar berlangsung sering kurang focus. Akibatnya tugas yang diberikan oleh guru menjadi terbengkalai dan tidak cepat selesai. Hal tersebut Nampak dari banyak peserta didik yang membuat gaduh dan sibuk dengan kegiatannya sendiri saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Permasalahan penelitian ini adalah: Apakah permainan *Strip Seven* efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik kelas IX di SMPN 2 Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016?

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif eksperimen dengan desain subyek tunggal *(Single Subject Design (SSD))* dengan subyek penelitian tiga peserta didik kelas IX SMPN 2 Tulungagung. Penelitian dilaksanakan dalam dua tahap selama delapan hari dengan menggunakan instrument pedoman observasi, wawancara dan dokumentasi.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah penerapan permainan *Strip Seven* efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik kelas IX SMPN 2 Tulungagung.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan pada guru BK untuk menggunakan permainan *Strip Seven* dalam menangani masalah siswa terutama masalah konsentrasi belajar. Karena dalam penelitian ini dapat membuktikan keefektifan permainan *Strip Seven* untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: permainan, *strip seven*, konsentrasi belajar

I. LATAR BELAKANG

Konsentrasi sangat penting dalam kehidupan manusia. Hal ini berkaitan dengan usaha manusia memfokuskan perhatian pada suatu obyek sehingga dapat memahami dan mengerti obyek yang diperhatikan. Jika manusia tidak dapat berkonsentrasi perhatiannya akan mudah beralih dari satu obyek ke obyek lain dengan demikian kurang mampu memahami suatu obyek secara utuh.

Menurut Slameto (2010) konsentrasi adalah pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan. Sedangkan menurut Sardiman (2007) konsentrasi dimaksudkan memusatkan segenap perhatian pada suatu situasi belajar.

Proses pembelajaran membutuhkan konsentrasi, oleh karena itu setiap peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah diharapkan dapat berkonsentrasi dengan baik. Kemampuan peserta didik dalam berkonsentrasi akan mempengaruhi kecepatan dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru. Seorang peserta didik yang mempunyai kemampuan baik dalam konsentrasi akan lebih cepat menangkap materi yang disampaikan guru pada proses pembelajaran dari pada peserta didik yang mempunyai kemampuan konsentrasi kurang baik.

Permainan didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang membantu peserta didik mencapai perkembangan yang optimal baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, maupun emosional (Freeman dan Munandar dalam Ismail, 2006). Hal tersebut dapat diartikan bahwa permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

Kegiatan bermain yang digunakan sebagai media pembelajaran dikenal dengan istilah permainan edukatif. Menurut Ismail (2006), permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Hal ini berarti bahwa permainan edukatif dapat digunakan sebagai salah satu teknik bimbingan dalam pemberian layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah. Penggunaan teknik permainan edukatif yang menyenangkan sekaligus mendidik ini diharapkan dapat lebih memudahkan peserta didik di dalam menerima informasi tentang layanan yang diberikan sehingga peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Suwarjo dan Eliasa (2010), kegiatan permainan yang bersifat menyenangkan ini akan lebih menarik perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu fungsi permainan adalah merangsang perkembangan intelektual, diantaranya imajinasi. Imajinasi berkaitan dengan kemampuan konsentrasi dimana peserta didik yang tidak imajinatif memiliki

rentang konsentrasi yang pendek sehingga tidak dapat bertahan lama dalam mengikuti permainan. Ada beberapa permainan yang dapat melatih bahkan meningkatkan konsentrasi peserta didik, salah satunya adalah permainan *Strip Seven*.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Hermawan (2014), yang berjudul "Teknik Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 02 Tugu Jumantoro Tahun Pelajaran 2014/2015" juga menunjukkan bahwa permainan edukatif efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Kaitannya dengan penelitian ini yaitu dimana permainan *Strip Seven* juga termasuk permainan edukatif yang berpotensi untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Permainan *Strip Seven* untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Kelas IX di SMPN 2 Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016".

II. METODE

Jenis penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif yaitu penelitian tentang data yang dikumpulkan dan dinyatakan dalam kata-kata dan gambar, kata-kata disusun dalam kalimat, misalnya kalimat wawancara antara peneliti dan informan.

Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut perspektif partisipan. Partisipan adalah orang-orang yang diajak berwawancara, diobservasi, diminta memberikan data, pendapat, pemikiran dan persepsinya (Sukmadinata, 2006: 94).

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif eksperimen dengan menggunakan desain subyek tunggal *(Single Subject Design (SSD)).* Penelitian subyek tunggal digunakan untuk melakukan eksplorasi mendalam atau spesifik tentang kejadian yang di selidiki secara mendalam satu rentang waktu tertentu. Juga memfokuskan pada data individu sebagai sampel (Sunanto, dkk, 2005).

Setelah itu, efektivitas permainan *Strip Seven* untuk meningkatkan konsentrasi belajar, peneliti dapat diketahui dengan menggunakan analisis visual dalam kondisi dan analisis visual antar kondisi. Berikut langkah-langkahnya:

1. Analisis Visual Dalam Kondisi
   a. Menentukan panjang kondisi
   b. Mengestimasi kecenderungan arah dengan menggunakan metode belah dua (*split-middle)*
   c. Menentukan *Trend* kecenderungan arah
   d. Menentukan kecenderungan stabilitas *baseline* (A)
   e. Menentukan kecenderungan stabilitas intervensi (B)
   f. Menentukan kecenderungan jejak data
   g. Menentukan level stabilitas dan rentang
   h. Menentukan level perubahan
2. Analisis Visual Antar Kondisi
   a. Menentukan jumlah variabel yang diubah
   b. Menentukan perubahan kecenderungan arah
   c. Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas
   d. Menentukan level perubahan
   e. Menentukan overlap

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Untuk menganalisis data, dalam penelitian ini yaitu menggunakan desain subyek tunggal *(Single Subject Design (SSD))* untuk menjawab rumusan masalah yaitu Efektivitas Permainan *Strip Seven* untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Kelas IX SMPN 2 Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016.

Dengan langkah-langkah analisis visual dalam kondisi yang telah disebutkan diatas, maka hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Kondisi	A	B
1.	Panjang kondisi	3	3
2.	Estimasi kecenderungan arah	(-)	(+)
3.	Kecenderungan stabilitas	Variabel	Variabel
4.	Jejak data	(-)	(+)
5.	Level stabilitas dan rentang	Variabel 2 – 3	Variabel 4 – 5
6.	Perubahan level	3 – 2 (-1)	5 – 4 (+1)

Sedangkan tabel hasil analisis visual antar kondisi adalah sebagai berikut:

No.	Kondisi yang Dibandingkan	B_1/A_1 (2:1)
1.	Jumlah Variabel	1
2.	Perubahan Arah dan Efeknya	(-) (+) Positif
3.	Perubahan Stabilitas	Variabel ke variable
4.	Perubahan Level	(4 – 2) +2
5.	Presentase Overlap	0%

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan diatas, maka dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan *Strip Seven* efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar Peserta didik kelas IX SMPN 2 Tulungagung, hal itu dikarenakan hasil presentase overlap pada penelitian ini adalah 0%. Sunanto (2005) menjelaskan bahwa semakin kecil presentase overlap maka makin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Akhmadi, A. 2013. *Game dalam Layanan Bimbingan dan Konseling*. Kajian Materi disajikan dalam Diklat Teknis Fungsional Peningkatan Kompetensi Guru Pertama BK MA. UPI. Bandung, 30 Desember.

Arifin, A.M. 2014. *Manfaat Konsentrasi: Kekuatan Pendongkrak Produktifitas*. (Online). Tersedia:http://www.amhardinspire.com/2014/03/manfaatkonsentrasikekuatan.html#.U28JOldx3IU, diakses 10 November 2014.

Hadi, S. 2001. *Metodologi Research*. Yogyakarta: ANDI.

Ismail, A. 2006. *Education Games.*Yogyakarta: Pilar Media.

Istianah. 2008. *Pengaruh Sarapan terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 20 Bekasi*. (Online).Tersedia: http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/7293/1/ISTIANAH%202-FITK, diunduh 2 November 2014.

Mahfiroh, I. L. 2014. *Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengungkapkan Pendapat Siswa Kelas X Di Sman 7 Kediri*. UNP Kediri. Tidak diterbitkan.

Maknun, J. 2004. *Pengaruh Lalu Lintas terhadap Efektivitas Proses Belajar Mengajar*. (Online). Tersedia: http://file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI PENDIDIKANIPA/196803081993031-JOHARMAKNUN/kebisingan-ruang-kelas.pdf, diunduh 2 November 2014.

Moeslichatun, R. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

Purwanto, S. 2010. *Efektivitas Brain Gym dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak*. (Online). Tersedia: http://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/123456789/3504/10.pdf?sequence=1, diunduh 2 November 2014.

Putra, N. dan Dwilestari, N. 2013. *Penelitian Kualitatif PAUD.* Depok: PT. Rajagrapindo Persada.

Riduwan. 2004. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.

Rusmana, N. 2009. *Permainan (Game &Play)*. Bandung: Rizqi Press.

Sardiman, A.M. 2007. *InteraksidanMotivasiBelajarMengajar*.Jakarta: Rajawali Pers.

Sari, D.P. 2006. *Efektivitas Pelatihan* (Focus Your Attention) *untuk Meningkatkan Konsentrasi pada Anak dengan Simtom-simtom Gangguan Pemusatan Perhatian atau Hiperaktif (GPP/H)*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.

Strauss, A. dan Corbin, J. 2009.*Dasar-dasarPenelitianKualitatif.*Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sujarwo dan Eliasa, E.I. 2010. *55 Permainan* (Games) *dalam Bimbingan dan Konseling.* Yogyakarta: Paramitha Publishing.

Sukmadinata, N.S. 2006. *MetodePenelitianPendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sunanto, dkk.2005. *Pengantar Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Tsukuba: CRICED University of Tsukuba.

Yusuf, S. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.