ARTIKEL

PENGARUH GAME ASAH OTAK TERHADAP PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA KELAS XI TPM SMK NEGERI 1 KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2016-2017

THE EFFECT OF A BRAIN TEASER GAME AGAINST THE INCREASED CONCENTRATION OF STUDENTS OF CLASS XI TPM SMK NEGERI 1 KEDIRI THE ACADEMIC YEAR 2016-2017

Oleh:

NAMA : Diana Rahayu

NPM : 12.1.01.01.0223

Dibimbing oleh :

1. **Dr. Atrup, M.Pd., MM.**
2. **Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi.**

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

FAKULTAS KEGURUAN ILMU DAN PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2016-2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2016-2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Diana Rahayu
NPM	: 12.1.01.01.0223
Telepun/HP	: 085 730 803 772
Alamat Surel (Email)	: dianasukarno82@gmail.com
Judul Artikel	: Pengaruh Game Asah Otak Terhadap Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas XI TPM SMK Negeri 1 Kediri Tahun Pelajaran 2016-2017
Fakultas – Program Studi	: FKIP / Bimbingan dan Konseling
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kediri, Jatim

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulid merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 23 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
DR. Atrup, M.Pd., MM. NIDN. 0709116101	Risaniatin Ningsih, S.Pd.,M.Psi. NIDN. 0720018601	Diana Rahayu 12.1.01.01.0223

PENGARUH GAME ASAH OTAK TERHADAP PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA KELAS XI TPM SMK NEGERI 1 KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2016-2017

Diana Rahayu
12.1.01.01.0223
FKIP - Bimbingan dan Konseling
dianasukarno82@gmail.com
DR. Atrup, M.Pd., MM dan Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran didalam kelas didominasi oleh banyak aktivitas dan berbagai faktor seperti faktor guru, faktor teman, faktor lingkungan kelas, faktor teknologi yang semakin canggih. Akibatnya konsentrasi belajar siswa sering terganggu. Konsentrasi belajar merupakan suatu hal yang sangat penting dimiliki oleh setiap siswa agar dapat menerima pelajaran dengan baik. Konsentrasi belajar didalam kelas tentunya tidak mudah dan tidak semua siswa memiliki konsnetrasi belajar yang sama. Game asah otak adalah salah satu permainan yang bekerja dengan menggunakan otaknya bekerja secara maksimal dalam memperoleh informasi secara langsung atau sadar. Untuk dapat berkonsentrasi dengan baik dapat menerapkan game asah otak sebagai alternatif. Permasalahan penelitian ini adalah ada atau tidaknya pengaruh game asah otak terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan subyek peneltian siswa kelas XI TPM SMK Negeri 1 Kediri, teknik dalam penelitian ini yaitu *pre-eksperimen design* dan menggunakan jenis *one-group pretest-posttest design* yaitu dengan memberikan treatment sebelum dan setelah diberi perlakuan. Proses analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif dan analisis hipotesis dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil uji *paired samples test* menyatakan bahwa ada peningkatan konsentrasi belajar pada siswa setelah diberikan Game Asah Otak. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 4,045 dan t_{tabel} sebesar 2.040. sehingga 4,045 > 2,040 pada taraf signifikan 5% H_0 ditolak. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan sebagai saran yaitu: Diharapkan bagi guru BK atau Konselor dapat menerapkan game asah otak dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada siswa tentunya dalam mengaplikasikan teknik ini, peneliti harus mempersiapkan permainan sebagai *treatment* yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Kata Kunci: Game Asah Otak, Konsentrasi Belajar.

I. LATAR BELAKANG

Masa remaja merupakan periode transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa atau masa usia belasan tahun atau seseorang yang menujukkan tingkah laku tertentu seperti susah di atur, mudah terangsang perasaannya dan sebagainya. Ciri-ciri masa remaja yaitu masa periode penting, masa periode peralihan, masa periode perubahan, masa periode bermasalah, masa yang tidak realistis, masa mencari identitas.

Belajar merupakan suatu proses yang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling terkait dan menentukan prestasi belajar itu sendiri, seperti faktor individual (kematangan atau pertumbuhan fisik, kecerdasan spiritual, emosi, dan intelektual) dan faktor sosial (guru, orang tua, fasilitas, dan lingkungan sekitar). Kegiatan belajar siswa disekolah mebutuhkan daya ingat atau konsentrasi yang cukup untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan dapat menyerap apa yang disampaikan oleh guru, namun tidak semua siswa memiliki konsentrasi yang baik.

Menurut Sumartono (dalam Rachman 2010) konsentrasi belajar siswa merupakan suatu perilaku dan fokus perhatian siswa untuk dapat memperhatikan dengan baik dalam setiap pelaksanaan pembelajaran, serta dapat memahami setiap materi pelajaran yang telah diberikan. Seorang anak bisa berkonsentrasi dengan baik atau tidak dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor eksternal dan faktor internal: Faktor internal adalah faktor yang muncul dalam diri anak itu. Sedangkan faktor eksternal adalah pengaruh yang berasal dari luar individu. Menurut Supriyo (2008 : 104) menyebutkan bahwa sebab-sebab latar belakang anak tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar yaitu: Anak mudah terpengaruh oleh situasi sekitar, Anak merasa tidak senang dengan pelajaran yang dihadapi, Anak merasa ridak senang dengan guru mata pelajaran, Anak terpengaruh oleh teman sebangkunya yang sering mengajak berbicara.

Dilingkungan sekolah SMK N 1 Kediri masih banyak dijumpai siswa yang pada saat mengikuti proses pembelajaran kurang fokus atau kurang konsentrasi dalam memperhatikan penjelasan dari guru, salah satu penyebabnya yaitu suara gaduh yang sering terdengar dan sampai mengganggu pembelajaran didalam kelas, menyalakan handphone pada saat jam pelajaran, untuk itu siswa perlu untuk meningkatkan daya konsentrasinya untuk bisa mengikuti pembelajaran dengan baik dan dapat menerima pelajaran dan mudah mengingatnya.

Berdasarkan hasil observasi atau di sekolah SMK N 1 Kediri penyebab siswa

sulit berkonsentrasi yaitu salah satunya faktor lingkungan kelas masih banyak siswa yang pada saat jam kosong berkeliaran dan membuat gaduh yang mengganggu siswa yang sedang melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga banyak siswa yang kurang berkonsentrasi. Dan berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru BK di SMKN 1 Kediri menyebutkan bahwa siswa kurang berkonsentrasi itu disebabkan karena kurang disiplinnya siswa, pengaruh gadget yaitu mengoperasikan hp pada saat jam pelajaran, dan faktor guru juga bisa mempengaruhi misalnya guru yang kurang kreatif atau monoton pada saat memberikan materi. Selanjutnya usaha yang perlu dilakukan dalam rangka memperbaiki layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa adalah dengan memberikan layanan bimbingan dan konseling dengan menggunakan teknik game asah otak. Menurut Denninson (2006) game asah otak adalah suatu usaha alternatif alami yang sehat untuk menghadapi ketegangan dan tantangan pada diri sendiri dan orang lain. Dengan adanya kegiatan bimbingan menggunakan game asah otak ini akan menjadikan siswa untuk lebih fokus dan bisa menerima apa yang telah disampaikan oleh guru. Dengan menyadari begitu pentingnya konsep belajar konsentrasi dari siswa, atas dasar pemikiran tersebut, maka peneliti perlu mengkaji "Pengaruh Game Asah Otak Terhadap Peningkatan Konsentrasi Belajar Pada Siswa Kelas XI TPM SMK N 1 Kediri tahun pelajaran 2016-2017"

II. METODE

Melalui rencana penelitian yang akan dilakukan yaitu Pengaruh Game Asah Otak Terhadap Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas XI TPM SMKN 1 Kediri Tahun Ajaran 2016-2017, memiliki dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas terdapat pada game asah otak, dan variabel terikat ada pada konsentrasi belajar siswa. Menurut Sugiyono (2011:8)"terdapat dua jenis pendekatan penelitian yaitu pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang terkumpul berupa angka dan analisisnya menggunakan analisis statistik.

Sedangkan teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Exsperimen design*, menurut (Sugiyono 2010: 80) *Pre Exsperimen design* ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis *one-group pretest*-postest *design*. Menurut

(Arikunto 2013: 124) *one-group pretest-postest design* dalam observasinya dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Obeservasi yang dilakukan sebelum eksperimen (0_1) disebut *pre-test* dan observasi sesudah eksperimen (0_2) disebut *post-test.* Penelitian eksperimen ini dilakukan dengan memberi perlakuan berupa kegiatan game asah otak. Setelah pemberian layanan ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan konsnetrasi dalam belajarnya.

Tempat penelitian ini dilakukan di SMK N 1 Kediri, Waktu penelitian ini akan dilakukan pada tahun ajaran 2016-2017 antara bulan agustus sampai dengan desember. Dalam penelitin ini populasi yang digunakan yaitu siswa kelas XI TPM 1,2,3,4 SMK N 1 Kediri dengan jumlah keseluruhan 132 siswa. Sedangkan sampel yang digunakan yaitu 33 siswa, Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik simple random sampling dalam menentukan sampelnya. Pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada didalam populasi itu Sugiyono (2011:81).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian angket dalam pelaksanaannya. Dalam masing-masing pernyataan ada yang bersifat *favorable* dan *unfavorable.* Untuk pernyataan *favorable* dan *unfavorable* memiliki keterangan yaitu selalu (S), sering (SR), kadang-kadang (KK), tidak pernah (TP). Untuk bobot penilaian angket *favorable* yaitu : S=4, SR=3, KK=2, TP=1 sedangkan bobot penilaian untuk pernyataan *unfavorable* yaitu : S=1, SR=2, KK=3, TP=4 (Sumanto, 2014: 103). Teknik untuk menguji validitas instrumen ini adalah korelasi *Product Moment Pearson.* Untuk menentukan reliabilitas, maka peneliti menggunakan koefisien reliabilitas *Alpha dari cronbadh 0,816* dari 38 pernyataan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Uji-t paired sample t test,* karena teknik ini membandingkan dua mean (rata-rata) untuk menentukan apakah perbedaan rata-rata tersebut nyata atau tidak. Dengan norma keputusan Jika signifikasi > *a* (0,05), maka Ho diterima Ha ditolak dan Jika signifikasi < *a* (0,05), maka Ho di tolak Ha diterima, akibantnya Ho ditolak dan Ha diterima.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil penelitian

Pelaksanaan penelitian ini telah sesuai dengan prosedur penelitian yang telah diperoleh data yang meliputi variabel bebas dan variabel terikat. Pemberian game asah otak ini dilaksanakan melalui

tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap analisis data. Pada tahap persiapan peneliti melakukan kegiatan - kegiatan yaitu menentukan subyek penelitian, membuat pedoman pelaksanaan *treatment* game asah otak, mengenali siswa kelas XI sedangkan pada tahap pelaksanaan adalah langkah kongkret dari prosedur *treatment* data yang terakhir tahap analisis data yaitu peneliti memasukkan data yang diperoleh. Untuk selanjutnya diperoleh hasil penelitian dengan membandingkan skor pretest dan postest. Penelitian dilakukan selama empat kali pertemuan dengan frekuensi waktu 45 menit.

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data pearson product moment. Pengujian hasil data tersebut menggunakan teknik *uji paired sample t-test* dengan bantuan *SPSS Versi 22* maksud menggunakan teknik ini adalah untuk mengetahui pengaruh atau tidaknya game asah otak untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Berikut hasil dari perhitungan *uji paired sample t-test:*

Pair 1 (konsentrasi belajar siswa), dengan hasil Mean (-12,303), Std.Deviation (17,474), Std.Error Mean (3,042), Lower (-18,499) Upper (-6,107), nilai T hitung (-4,045), df (332), Sig. (2 tailed) sebesar ,000. Sehingga dapat disimpulkan hasil perhitungan t hitung sebesar 4,045 kemudian dibandingkan dengan angka t tabel sebesar 2,040 yang diperoleh dari df (32-1) = 31 taraf signifikasi 5%. Hasilnya ternyata t hitung lebih besar dari t tabel yaitu 4,045 > 2,040 sehingga perhitungan signifikan. Sedangkan Hipotesis yang akan diuji adalah "Adakah pengaruh game asah otak terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa kelas XI TPM SMK Negeri 1 Kediri". Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh hasil t hitung 4,045 dan t tabel 2,040 sehingga 4,045 > 2,040 pada taraf signifikasi 5% ho ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis berbunyi "ada pengaruh game asah otak terhadap konsentrasi belajar siswa". Berikut ini tabel signifikasi:

Tabel signifikasi

N	T hitung	T tabel	Sig 5%	Hipotesis
33	4,045	2,040	Sig	Ha diterima Ho ditolak

B. Kesimpulan

Berdasarkan proses dari keseluruhan hasil penelitian tentang pengaruh game asah otak terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa teknik game asah otak yang diberikan pada siswa kelas XI TPM SMK Negeri 1 Kediri dengan

menggunakan permainan tebak kata dapat memberikan dampak positif bagi siswa dalam meningkatkan konsentrasi belajar.

Setelah diberikan permainan game asah otak tebak kata, konsentrasi yang dimiliki siswa mengalami peningkatan dari hasil sebelum dan sesudah diberikan *treatment* yaitu sebelum diberikan *treatment* siswa yang berada di kategori rendah sebanyak 9 siswa (27,3%), dikategori sedang sebanyak 11 siswa (33,3 %) dan dikategori tinggi sebanyak 13 siswa (39,4%). Kemudian setelah dilakukan treatment siswa yang berada dikategori rendah sebanyak 0 siswa (0%), dikategori sedang sebanyak 12 siswa (36,4%), dan dikategori tinggi sebanyak 21 siswa (63,6%).

IV. Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta

_____. 2013. *Prosedur penelitian.* Pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta

Dennison, Paul E. (2002). *Buku Panduan Lengkap Game Asah Otak*. Jakarta : Gramedia.

Rachman. 2010. *Teori Konsentrasi Belajar.* Diakses dari http://repository.upi/s_tb. Pada tanggal Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Konsentrasi Dalam Belajar. Diakses dengan http://.www.psikologizone.com.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta

_____. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta

Supriyo. 2008. *Studi Kasus Bimbingan dan Konseling*. Semarang: CV. Nieuw Setapak.