



Pengembangan Permainan Simulasi Labirin dalam Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Konsentrasi Belajar

Dewi Setya¹, Ulfa Danni Rosada²

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan
Email: Dewi1600001229@webmail.uad.ac.id

Abstrak

Konsentrasi merupakan suatu komponen yang dibutuhkan siswa dalam proses belajar. Namun hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 9 Yogyakarta menunjukkan bahwa konsentrasi belajar siswa masih rendah. Hal tersebut dikarenakan siswa tidak memperhatikan guru yang sedang memberikan materi serta belum adanya media inovatif untuk menunjang layanan bimbingan kelompok. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan permainan simulasi labirin dalam layanan bimbingan kelompok tentang konsentrasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (RnD) dengan menggunakan model penelitian Borg and Gall. Namun 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.

Kata Kunci: *Permainan Simulasi, Labirin, Bimbingan Kelompok, Konsentrasi Belajar*

Abstract

Concentration is a component that students need in the learning process. However, the results of a preliminary study conducted on class VIII A students of SMP Negeri 9 Yogyakarta show that the concentration of student learning is still low. This is because students do not pay attention to the teacher who is providing material and the absence of innovative media to support group guidance services. The purpose of this study is to develop a labyrinth simulation game in group guidance services about student learning concentration. This research is a research and development (RnD) type using the Borg and Gall research model. However, this research only carried out 5 out of 10 research stages including: 1) Potential and problems 2) Data collection 3) Product design 4) Design validation 5) Design revision. The results of this study were measured using a validation test sheet with the results: 1) The BK service expert test obtained a score of 93.75 in the very good category 2) The material expert test obtained a score of 87.5 in the very good category 3) The test for the media expert obtained a value of 88.33 with very good category. Based on these results, the final score with an average of 89.86 is in the very good category, so it can be concluded that the labyrinth simulation game in group guidance services on learning concentration is feasible to be tested in group guidance services at schools.

Keywords: *Simulation Games, Labyrinth, Group Guidance, Concentration of Learning*

PENDAHULUAN

Konsentrasi merupakan komponen yang berperan penting bagi manusia dalam mengambil keputusan terhadap suatu objek yang diminati. Seseorang dikatakan berkonsentrasi apabila perhatian dan fokusnya hanya tertuju pada satu objek yang dijadikan target utama dalam berkonsentrasi sehingga informasi yang akan diserap dan dipahami hanyalah informasi yang telah dipilih (Tarigan, 2018). Dengan adanya konsentrasi siswa dapat merekam dan mengembangkan materi pelajaran yang telah diterima, oleh sebab itu konsentrasi merupakan salah satu komponen yang dibutuhkan dalam proses belajar.

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan

seorang dalam memusatkan perhatian pada objek yang sedang dipelajari dan mengesampingkan hal yang tidak berkaitan dengan objek yang sedang dipelajari (Linisari, 2015). Kesulitan berkonsentrasi saat belajar pada siswa mengakibatkan siswa kurang fokus dalam proses belajar dan tidak dapat menerima dengan baik apa yang telah dipelajari sehingga akan mengakibatkan prestasi belajar siswa menjadi menurun. Kesulitan konsentrasi belajar pada siswa tidak dapat diabaikan, karena hal tersebut dapat membuat siswa harus berusaha lebih keras dalam belajar dan memahami suatu materi sehingga otak mengalami *stress* dan mengakibatkan konsentrasi belajar siswa menjadi menurun (Ramadhani, dkk., 2016).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 9 Yogyakarta menunjukkan bahwa konsentrasi belajar siswa masih rendah. Rendahnya konsentrasi belajar siswa di SMP Negeri 9 Yogyakarta dikarenakan siswa tidak memperhatikan guru yang sedang memberikan materi serta belum adanya media inovatif untuk menunjang layanan bimbingan kelompok.

Rendahnya konsentrasi belajar siswa didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Maulana (2018) yang mengungkapkan bahwa konsentrasi belajar siswa siswa kelas X Pemasaran 1 di SMK Negeri 1 Bantul masih rendah. Hal tersebut dikarenakan sebanyak 66% masih mengalami kesulitan konsentrasi saat belajar. Rata-rata nilai siswa dalam mengerjakan tugas kurang memuaskan dan tugas yang diberikan untuk kelompok hanya dikerjakan oleh beberapa siswa saja dalam kelompok. Siswa merasa kurang mampu dan kesulitan untuk menguasai materi pelajaran karena tidak berkonsentrasi saat guru sedang menyampaikan materi dikelas.

Berdasarkan hasil dari studi pendahuluan tersebut, peneliti berupaya mengembangkan suatu permainan simulasi yang berkaitan dengan materi konsentrasi belajar melalui layanan bimbingan kelompok. Permainan simulasi merupakan suatu model yang mencerminkan situasi dalam kehidupan nyata. Permainan simulasi menuntut peserta didik untuk memainkan peran, membuat keputusan dan menunjukkan konsekuensi serta membantu peserta didik memahami faktor-faktor penting di kehidupan nyata, apa yang harus dimiliki dan bagaimana cara memiliki agar bisa menjalankan kehidupan pada lingkungan (Mulyatiningsih, 2011). Dengan permainan simulasi siswa akan menguasai konsep dan keterampilan intelektual, sosial dan motorik dalam bidang yang dipelajari serta mampu belajar dari situasi tiruan dengan sistem umpan balik dan penyempurnaan yang berkelanjutan. Permainan simulasi yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa permainan simulasi labirin.

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.

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.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg and Gall. Namun pada penelitian dan pengembangan ini peneliti hanya melakukan 5 dari 10 tahap penelitian, diantaranya: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu ahli layanan BK, ahli materi dan ahli media. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode pengumpulan data berupa lembar penilaian dari uji ahli dan instrumen skala.

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dalam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model sprandley. Penilaian ini berfungsi untuk memberikan tanggapan, masukan serta saran yang dijadikan pertimbangan oleh peneliti untuk merevisi produk yang telah dikembangkannya. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, analisis ini dilakukan dengan cara menganalisis data pada lembar pengamatan ahli. Adapun gradasi pilihan jawaban beserta kriteria penilaiannya yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 Gradasi Pilihan Jawaban

Gradasi	Keterangan	Skor
4	Sangat Baik	4
3	Baik	3
2	Cukup Baik	2
1	Kurang Baik	1

Selanjutnya peneliti menentukan perhitungan skor untuk mengetahui hasil akhir dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{nilai maksimum}} \times 100$$

Setelah diperoleh nilai akhir, peneliti akan mengkategorikan nilai tersebut kedalam 4 kriteria, yaitu nilai "Sangat Baik" dengan rentang 76-100, nilai "Baik", dengan rentang 51-75, nilai "Cukup", dengan rentang 26-50, Nilai "Kurang Baik" dengan rentang kurang dari 26".

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Potensi dan Masalah

Dalam tahap ini, peneliti melakukan kegiatan analisis kebutuhan mengenai potensi dan masalah yang terjadi di lapangan. Peneliti melakukan studi pendahuluan menggunakan angket berupa instrumen skala tentang konsentrasi belajar dan wawancara pada guru BK di SMP Negeri 9 Yogyakarta. Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada 32 siswa kelas VIII A SMP N 9

Yogyakarta didapatkan data bahwa, 31% siswa masih berada pada kategori rendah dalam konsentrasi belajar. Sedangkan untuk studi pendahuluan pada identifikasi kebutuhan diperoleh 13% siswa belum bisa berkonsentrasi saat belajar, 53% siswa masih mengalami kesulitan berkonsentrasi saat belajar, 66% siswa memerlukan informasi mengenai konsentrasi belajar dan 97% siswa membutuhkan media inovatif tentang materi konsentrasi belajar.

Sedangkan hasil wawancara dengan guru SMP Negeri 9 Yogyakarta menyatakan bahwa kesulitan konsentrasi belajar siswa disebabkan karena siswa tidak memperhatikan guru yang sedang memberikan materi pelajaran. Siswa seolah-olah memperhatikan guru akan tetapi pikirannya sedang tertuju pada hal lain, sehingga ketika mendapat pertanyaan dari guru siswa merasa kesulitan untuk menjawabnya. Selain itu belum adanya media inovatif untuk menunjang layanan bimbingan kelompok di SMP Negeri 9 Yogyakarta membuat siswa menjadi jenuh dengan materi yang diberikan.

2. Pengumpulan Data

Setelah mengetahui potensi dan masalah yang ada di lapangan, selanjutnya peneliti akan melakukan kegiatan pengumpulan data dan informasi sebagai bahan untuk merencanakan produk yang diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi tentang konsentrasi belajar. Dalam kegiatan pengumpulan data ini peneliti akan mengembangkan produk berupa permainan simulasi labirin dalam layanan bimbingan kelompok tentang konsentrasi belajar.

3. Desain Produk

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun konsep awal produk yaitu berupa permainan simulasi labirin tentang konsentrasi belajar. Permainan simulasi labirin ini akan dibuat dengan kertas ukuran 60 cm x 80 cm yang nantinya permukaan labirin tersebut berupa gambar petak yang akan dibentuk seperti jalan yang berkeluk dan diberi gambar pada petak tertentu untuk *question card*, *rewards card* maupun *punishment card*. Permainan labirin ini dimainkan dengan dadu dan pion untuk menandai letak pemain. Selain itu produk tersebut juga akan disertai dengan buku panduan mengenai cara penggunaan produk.

b. Pengembangan Rencana Produk

Pada tahap ini peneliti menyusun serta merancang permainan simulasi labirin yang dikembangkan. Media ini terdiri dari

beberapa komponen yang saling melengkapi. Berikut rancangan produk awal media permainan simulasi labirin yang belum dilakukan revisi oleh ahli materi, ahli media dan ahli layanan BK :

1) Buku Panduan

Permainan labirin ini disertai dengan buku panduan yang berisi langkah-langkah dan petunjuk cara bermain labirin. Buku panduan ini dibuat dengan ukuran sedang dan dengan desain sederhana namun menarik, tujuannya yaitu untuk mempermudah pengguna dalam memahami tata cara bermain labirin yang telah dikembangkan.



Gambar 1 Buku Panduan

2) Papan Labirin

Papan labirin ini dibuat dengan ukuran 60 cm x 80 cm yang nantinya permukaan labirin tersebut berupa kotak-kotak yang akan dibentuk seperti jalan yang berkeluk. Beberapa kotak pada permukaan labirin diberi gambar tertentu yang sama dengan gambar pada *questions card*, *rewards card*, *punishment card* dan *winner card*.



Gambar 2 Papan Labirin

3) Kartu Permainan

Permainan labirin ini disertai dengan 4 kartu yang dicetak dengan dua sisi yang berbeda, sisi depan berupa pernyataan atau pertanyaan dan sisi belakang berisikan gambar yang ada pada kotak permainan labirin. Dalam permainan ini terdapat 4 kartu yang berbeda yaitu:

a) Question Card, kartu ini berisikan pertanyaan mengenai materi konsentrasi belajar.



Gambar 3 Question Card

- b) Reward Card, kartu ini berisi *rewards* yang didapatkan oleh pemain dalam perjalanannya menuju *finish*.



Gambar 4 Reward Card

- c) Punishment Card, kartu ini berisi *punishment* yang didapatkan oleh pemain dalam perjalanannya menuju *finish*.



Gambar 5 Punishment Card

- d) Winner Card, kartu ini merupakan kartu yang hanya bisa diambil oleh pemain yang memenangkan permainan. Nantinya pemenang dalam permainan tersebut akan memilih satu kartu yang berisi tantangan untuk pemain yang paling terakhir sampai ke garis *finish*.



Gambar 6 Winner Card

- 4) Dadu, untuk menentukan berapa kotak pemain harus berjalan.



Gambar 7 Dadu

- 5) Pion, untuk menandai letak pemain.



Gambar 8 Pion

4. Validasi Desain

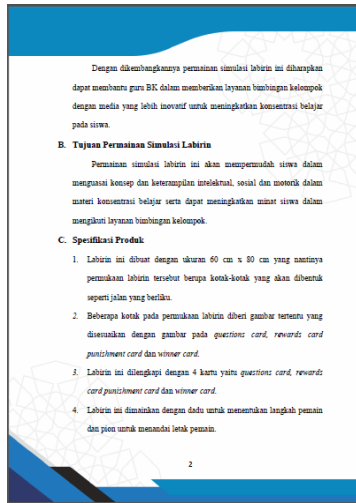
Tahap selanjutnya yaitu validasi desain, pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan untuk menilai suatu rancangan produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa desain media permainan simulasi labirin. Pada tahap ini terdapat tiga kategori uji validasi yaitu validasi layanan dilakukan oleh seseorang yang ahli dalam bidang bimbingan dan konseling. validasi materi dilakukan oleh ahli materi terkait dengan materi konsentrasi belajar dan untuk validasi media dilakukan oleh ahli media dengan tujuan mendapat tingkat kelayakan produk, masukan dan saran yang dapat meningkatkan kualitas produk yang akan dikembangkan. Berikut hasil penilaian terhadap pengembangan media permainan simulasi labirin dalam layanan bimbingan kelompok tentang konsentrasi belajar:

Tabel 2 Hasil Penilaian Uji Ahli

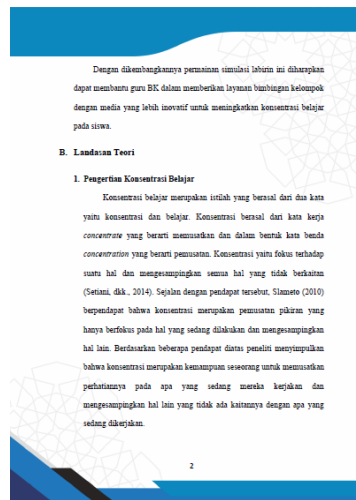
No	Aspek Uji Produk	Nilai
1	Uji Ahli Layanan BK	93,75
2	Uji Ahli Materi	87,5
3	Uji Ahli Media	88,33
Jumlah		269,58
Rata-Rata		89,96
Kategori		Sangat Baik

5. Revisi Desain

Setelah melakukan uji validasi layanan BK, uji validasi materi dan uji validasi media tahap selanjutnya yaitu revisi desain. Revisi pada desain dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari para uji ahli terhadap permainan simulasi labirin. Adapun aspek yang direvisi yaitu, sebelumnya penulis tidak memasukkan materi tentang konsentrasi belajar di buku panduan, namun setelah dilakukan revisi penulis memasukkan materi konsentrasi belajar di dalam buku panduan.



Gambar 9 Produk Awal



Gambar 10 Revisi

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa permainan simulasi labirin dalam layanan bimbingan kelompok tentang konsentrasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan permainan simulasi labirin dalam layanan bimbingan kelompok tentang konsentrasi belajar menggunakan menggunakan model Borg and Gall. Namun pada penelitian dan pengembangan ini peneliti hanya melakukan 5 dari 10 tahap penelitian, diantaranya: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain. Dari penelitian dan pengembangan ini dihasilkan produk berupa permainan simulasi labirin dalam layanan bimbingan kelompok tentang konsentrasi belajar.
2. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa permainan simulasi labirin dalam layanan bimbingan kelompok tentang konsentrasi belajar layak digunakan sebagai media inovatif dalam layanan bimbingan dan konseling. Hasil penelitian ini diukur menggunakan lembar uji validasi yang dilakukan oleh ahli layanan BK, ahli materi

dan ahli media, dengan hasil: a) uji ahli layanan BK memperoleh nilai 93,75 dengan kategori sangat baik b) uji ahli materi memperoleh nilai 87,5 dengan kategori sangat baik c) 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. Dari penilaian yang telah diberikan oleh para uji ahli dapat disimpulkan bahwa permainan simulasi labirin dalam layanan bimbingan kelompok tentang konsentrasi belajar layak untuk diuji cobakan dalam layanan bimbingan kelompok di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Linisari, R.N.(2015). Upaya peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui Penerapan Teknik Kuis Tim di SD Negeri Sidomulyo Sleman Tahun Ajaran 2014/2015.
- Maulana, P. C. (2018, October). Upaya meningkatkan konsentrasi belajar melalui Metode Brain Gym (senam otak) pada siswa kelas X pm 1 di SMK Negeri 1 Bantul. In *1st ASEAN School Counselor Conference on Innovation and Creativity in Counseling*. Ikatan Bimbingan dan Konseling Sekolah.
- Mulyatiningsih, E. 2011. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Yogyakarta: Alfabeta.
- Ramadhani, Suci Hening. 2016. Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Kelas I di SD Negeri Pokoh 1 Ngemplak. *Jurnal Medika Respati*. Vol. 11 No.4. Yogyakarta
- Ramadhani, Suci Hening. 2016. Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Kelas I di SD Negeri Pokoh 1 Ngemplak. *Jurnal Medika Respati*. Vol. 11 No.4. Yogyakarta
- Sirait, R. B. (2013). Perancangan Aplikasi Game Labirin Dengan Menggunakan Algoritma Backtracking. *Budidarma Medan, hal*, 1-4.
- Tarigan, W. H. (2018). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Dengan Teknik Brain Gym melalui Layanan Bimbingan Kelompok Siswa Smp Swasta Imelda Medan Tahun Ajaran 2017/2018.