

**PENGUNAAN PERMAINAN CATUR MELALUI LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN
KONSENTRASI BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 6 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**MAYA SARI
NIM. 190213048
Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2023 M/ 1444 H**

**PENGUNAAN PERMAINAN CATUR MELALUI LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN
KONSENTRASI BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 6 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Oleh

MAYA SARI
NIM. 190213048

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling

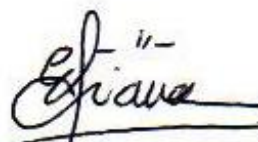
Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Muslima, S.Ag, M.Ed
NIP. 197202122014112001



Elviana, S. Ag., M. Si
NIP. 197806242014112001

**PENGUNAAN PERMAINAN CATUR MELALUI LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN
KONSENTRASI BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 6 BANDA ACEH**

SKRIPSI

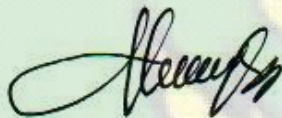
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Pada Hari/Tanggal

Kamis, 27 Juli 2023
10 Muharram 1445 H

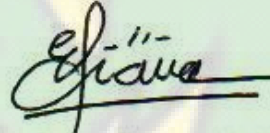
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



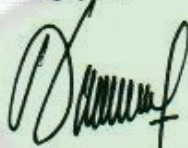
Muslima, S.Ag, M.Ed
NIP. 197202122014112001

Sekretaris,



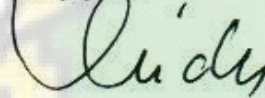
Elviana, S. Ag., M. Si
NIP.197806242014112001

Penguji I,



Nuzliah, M.Pd.
NIDN. 2013049001

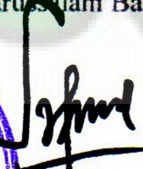
Penguji II,



Fatimah, S.Ag., M.Si.
NIP.197110182000032002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Safrul Zuhri, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP.1973010211997031003



**KEMENTRIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
DARUSSALAM - BANDA ACEH
Telp: (0651) 7551423, Faks: 7553020**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maya Sari
NIM : 190213048
Prodi : Bimbingan Konseling
Judul Skripsi : Penggunaan Permainan Catur Melalui Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

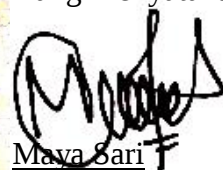
Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karyanya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 21 Juli 2023

Yang Menyatakan,




Maya Sari

NIM. 190213048

ABSTRAK

Nama : Maya Sari
NIM : 190213048
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Bimbingan Konseling
Judul : Penggunaan Permainan Catur Melalui Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Banda Aceh
Tebal Skripsi : 94 Halaman
Pembimbing I : Muslima, S.Ag, M.Ed
Pembimbing II : Elviana, S. Ag., M. Si
Kata Kunci : Permainan Catur, Layanan Bimbingan Kelompok, Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar merupakan suatu bentuk kemampuan individu dalam memusatkan pikiran dan perilaku yang tertuju pada kegiatan belajar. Namun yang terjadi di SMP Negeri 6 Banda Aceh masih banyak siswa yang memiliki konsentrasi belajar rendah, sehingga perlunya upaya untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan catur. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan konsentrasi belajar siswa dengan menerapkan media permainan catur melalui layanan bimbingan kelompok. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *eksperimen*. Metode penelitian menggunakan Metode *One Group Pre-test Post-test Design*, Subjek penelitian 6 siswa dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan angket untuk mengukur konsentrasi belajar siswa. Analisis data uji normalitas menggunakan SPSS versi 20 Shapiro Wilk dengan taraf signifikan 5%. Pada *paired samples test* uji-T bertujuan untuk membandingkan antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Berdasarkan hasil *paired samples test* uji-T bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sesudah dan sebelum diberikan permainan catur, hal ini membuktikan bahwa hasil uji hipotesis konsentrasi belajar siswa sebelum dan sesudah mempunyai skor yang lebih tinggi. Berdasarkan skor tafsiran efektivitas N-Gain termasuk kategori cukup efektif. Berdasarkan hasil analisis pembahasan dari data penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan catur melalui layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Kata kunci : Permainan Catur, Bimbingan Kelompok, Konsentrasi Belajar

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi, dan tidak lupa pula shalawat beriring salam penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad Sallallahu Alaihi Wassalam beserta keluarga dan para sahabat beliau yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Pada kesempatan ini peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Penggunaan Permainan Catur Melalui Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Banda Aceh”**. Penyusun skripsi bertujuan untuk memperoleh gelar sarjana dalam program studi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Selama pembuatan dan penyelesaian penulisan skripsi, peneliti banyak mendapatkan bimbingan, arahan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, MAg. Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan pendidikan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof Safrul Muluk, SAg. MA. Med. PhD. Selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah member izin peneiti melakukan peneliti.

3. Ibu Muslima, S.Ag, M.Ed selaku ketua Program Studi Bimbingan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh
4. Ibu Muslima, S.Ag, M.Ed selaku dosen pembimbing I dan pembimbing akademik yang meluangkan banyak waktu, tenaga memberikan bimbingan, pengarahan dan motivasi kepada penulis dalam perkuliahan dari awal semester hingga selama penyusunan skripsi berlangsung sampai sekarang.
5. Ibu Elviana, S. Ag., M. Si selaku pembimbing II yang selalu mencurahkan banyak waktu, tenaga, pikiran, saran, kritik, perhatian, dan nasehat kepada penulis serta membimbing peneliti dengan sabar selama penyusunan skripsi berlangsung.
6. Bapak/ibu dosen penguji naskah ujian akhir semester dan ujian komprehensif, atas segala yang menjadikan hasil penelitian ini menjadi lebih baik.
7. Bapak Faisal Anwar, S.Pd.I., M. Ed dan ibu Miftahul Jannah, S.Ag.,MSi selaku dosen yang membimbing dan membantu peneliti untuk *Judgement instrument*.
8. Irman Siswanto S.Pd yang selalu membantu peneliti dalam pembuatan surat menyurat.
9. Seluruh dosen Program Studi Bimbingan Konseling yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan dan membantu pembuatan skripsi.

10. Persembahan yang sangat istimewa untuk kedua orang tua Ayahanda tercinta Nurdin Usman beserta ibunda tercinta Nurlela Aji yang telah banyak berkorban, mendidik dan membesarkan peneliti dengan penuh kesabaran serta memberikan bimbingan, motivasi, dan do'a sehingga penulis tetap kuat menghadapi rintangan yang ada untuk menyelesaikan studi.

11. Kepada kakaku Marleni, adikku Nazril Irham dan Keluarga besar yang selalu menyemangati dan mendo'akan peneliti untuk menyelesaikan skripsi tepat pada waktu nya.

12. Kepada Maghfirati insani, Siti Hawa, Ravidatu Dzil Izzati, Rehanna Zahra, Suci Al Munawarah, S.Pd, Syahrina Saumi, Ana Mawar Riska, Teuku Musyir Arianda, Aman Rohimi, S. Sos, Muhammad Riski Al Khair, Nuzulul Azmi yang senantiasa membantu saya dalam keadaan apapun, sehingga sangat meringankan saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kerja samanya selama ini, perjuangan demi perjuangan serta pengalaman demi pengalaman semoga menjadi kenangan yang terbaik dan tak terlupakan.

Peneliti telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikan tugas skripsi, namun peneliti masih banyak menyadari banyak kelemahan dan kekurangan baik dalam tata penulisan maupun segi isi, untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi. Semoga Allah Subhanahu Wata'ala senantiasa

melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, Amiin ya Rabbal
Alamin.

Banda Aceh, 22 Juli 2023
Penulis,

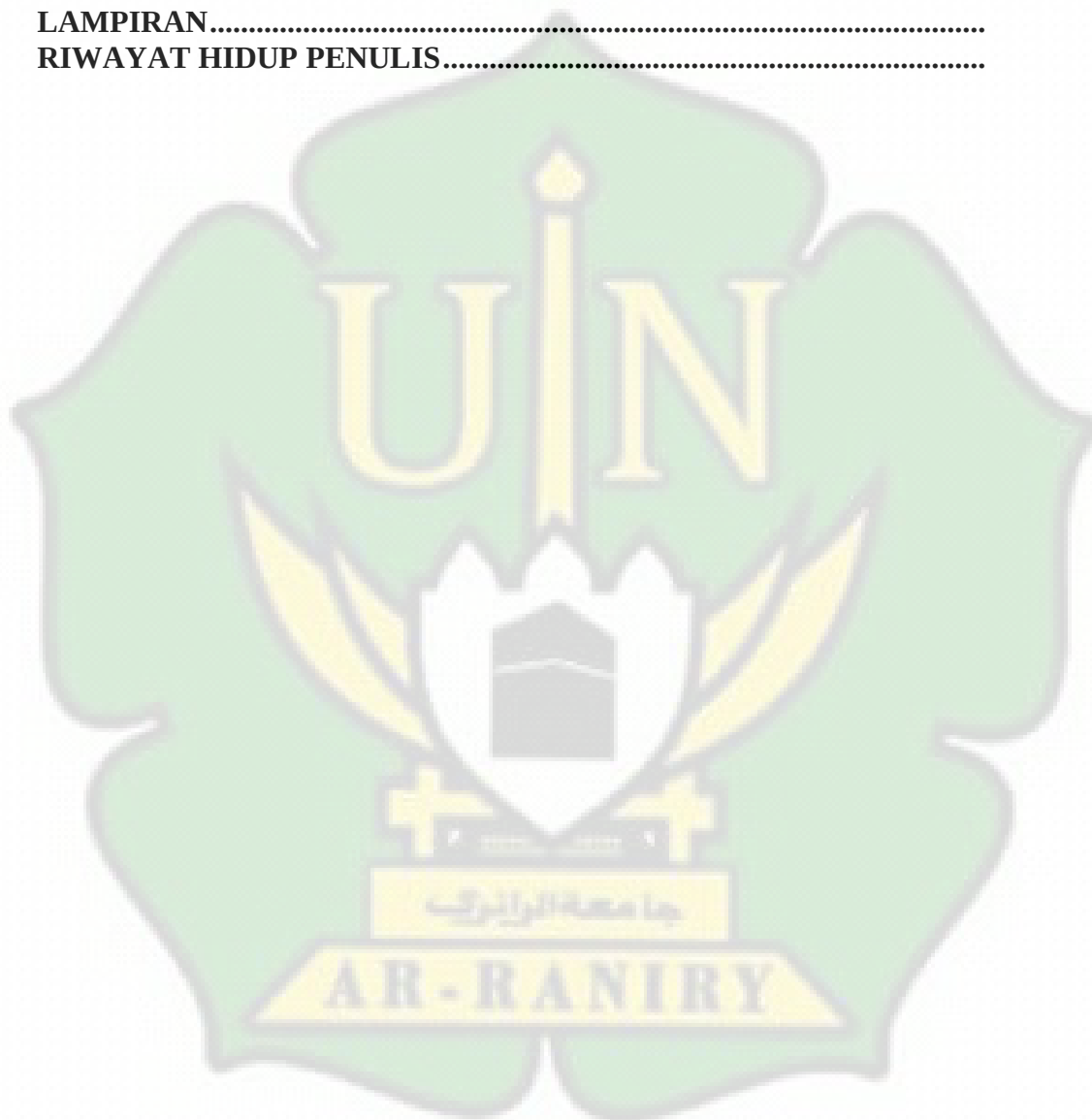
Maya Sari



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB 1 : PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Hipotesis Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Definisi Operasional.....	10
 BAB II : KAJIAN TEORETIS	 13
A. Permainan Catur.....	13
B. Layanan Bimbingan Kelompok	24
C. Konsentrasi Belajar	28
 BAB III : METODE PENELITIAN	 37
A. Rancangan Penelitian	37
B. Populasi dan Sampel	40
C. Teknik Pengumpulan Data.....	42
D. Instrumen Pengumpulan Data	44
1. Penyusunan Instrumen	46
2. Kisi-Kisi Instrumen.....	46
3. Uji Validitas Instrumen.....	49
4. Reliabilitas Instrumen	53
E. Teknik Analisis Data.....	55
1. Uji normalitas.....	56
2. Uji T	56
3. Uji N-Gain.....	57
 BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 58
A. Deskripsi Lokasi Peneltian.....	58
B. Hasil Penelitian	60
1. Penyajian Data	60
2. Pengelolaan Data.....	71
C. Pembahasan.....	80

BAB V : PENUTUP	87
A. Simpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Desain Penelitian Kelompok Tes Awal dan Tes Akhir.....	38
Tabel 3.2	: Jumlah Populasi Penelitian Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Banda Aceh	41
Tabel 3.3	: Data Observasi.....	45
Tabel 3.4	: Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban	47
Tabel 3.5	: Kisi-Kisi Instrumen Konsentrasi Belajar.....	48
Tabel 3.6	: Rumus Uji Validitas	50
Tabel 3.7	: Hasil Uji Validitas Item.....	51
Tabel 3.8	: Kisi-Kisi Instrumen Konsentrasi Belajar Sudah Validasi	51
Tabel 3.9	: Rumus Pengujian Reliabilitas Instrumen	53
Tabel 3.10	: Kategori Reliabilitas Instrumen.....	54
Tabel 3.11	: Statistik Uji Reliabilitas Instrumen.....	55
Tabel 3.12	: Rumus Uji T	56
Tabel 4.1	: Data Guru Bimbingan Konseling SMP Negeri 6 Banda Aceh.....	59
Tabel 4.2	: Data Siswa Kelas VII.5 SMP Negeri 6 Banda Aceh.....	60
Tabel 4.3	: Jumlah Siswa yang Menjadi Sampel Kelas VII.5 SMP Negeri 6 Banda Aceh	62
Tabel 4.4	: Standar Pembagian Kategori	62
Tabel 4.5	: Kategori Konsentrasi Belajar Siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh.....	63
Tabel 4.6	: Rumus Persentase	64
Tabel 4.7	: Persentase Konsentrasi Belajar.....	64
Tabel 4.8	: Data Hasil Hitungan Stopwatch Konsentrasi Belajar Siswa	68
Tabel 4.9	: Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Konsentrasi Belajar	69
Tabel 4.10	: Perbandingan Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Konsentrasi belajar	70
Tabel 4.11	: Hasil Perhitungan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Konsentrasi Belajar Siswa	71
Tabel 4.12	: Data Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro Wilk</i>	72
Tabel 4.13	: <i>Paired Samples Test</i>	72
Tabel 4.14	: <i>Paired Samples Correlations</i>	73
Tabel 4.15	: <i>Paired Samples Test</i>	74
Tabel 4.16	: Rumus Menghitung N-Gain Score	75
Tabel 4.17	: Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	76
Tabel 4.18	: Pembagian Skor N Gain	76
Tabel 4.19	: Nilai Rata-Rata Khusus Uji Kuesioner <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa.....	76
Tabel 4.20	: Persentase N-Gain Rata-Rata Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa.....	77
Tabel 4.21	: Perbandingan Skor Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Konsentrasi Belajar Siswa.....	78
Tabel 4.22	: Nilai Rata-Rata Uji Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Berdasarkan Indikator Konsentrasi Belajar Siswa	78

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Kisi-kisi konsentrasi belajar
- Lampiran 4 : Instrumen Penelitian Setelah Judgemen
- Lampiran 5 : Angket Konsentrasi Belajar
- Lampiran 6 : Hasil Uji Validasi Instrumen
- Lampiran 7 : Hasil Reabilitas Instrumen
- Lampiran 8 : Hasil Uji Normalitas dan Uji T
- Lampiran 9 : Hasil N-gain
- Lampiran 10 : Judgemen Media
- Lampiran 11 : Dokumentasi
- Lampiran 12 : Riwayat Hidup



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Konsentrasi belajar adalah suatu bentuk kemampuan individu dalam memusatkan pikiran dan perilaku yang tertuju pada kegiatan belajar. Kemampuan dalam memusatkan konsentrasi terhadap pelajaran sebenarnya dimiliki semua individu, tergantung kemampuan individu dalam mengarahkan konsentrasi yang berbeda-beda. Walaupun berbeda-beda intinya hasil belajar itu sangat dipengaruhi oleh konsentrasi, apabila siswanya berkonsentrasi dalam pembelajaran hasilnya juga akan bagus. Siswa seharusnya mampu berkonsentrasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung, karena konsentrasi tersebut berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Jika siswa mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, maka proses pembelajarannya akan sia-sia karena tidak berdampak pada hasil belajarnya. Sedangkan siswa yang dapat berkonsentrasi dengan baik adalah mereka yang mendapatkan keberhasilan belajar dengan optimal seperti yang diharapkan.

Kesulitan dalam konsentrasi belajar ditentukan oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang muncul dari individu itu sendiri seperti minat belajar yang rendah dikarenakan pelajaran yang tidak disukai yang tingkat kesulitannya tinggi maupun pelajaran dari guru yang tidak disukai, atau kondisi kesehatan yang buruk penyebabnya karena tidak sarapan pagi sehingga siswa jatuh sakit hal itu dapat membuat siswa tidak

konsentrasi dalam belajar. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar atau sekitar individu seperti keadaan ruangan, peralatan pendukung pembelajaran dan suasana yang kondusif seperti banyak sekarang sekolah-sekolah yang berada ditengah-tengah kota menyebabkan siswa terganggu dengan lalu lintas, jarak tempuh dari rumah ke sekolah yang terlalu jauh menyebabkan siswa kelelahan dan tidak konsentrasi dalam belajar dan peralatan pendukung untuk pembelajaran tidak lengkap sehingga siswa mondar-mandir kesana kemari untuk mencari perlengkapan belajar.

Adapun fenomena yang terjadi pada konsentrasi belajar siswa yang tidak dapat memusatkan pikiran terhadap materi pembelajaran tidak hanya disebabkan oleh siswa saja konsentrasi belajar itu dimunculkan tetapi konsentrasi juga disebabkan oleh gurunya seperti kurangnya keterampilan guru di dalam mengelola kelas sehingga metode pembelajaran yang diberikan bersifat monoton kurang bervariasi sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif, mempelajari materi pelajaran yang tidak disukainya serta ditambah suasana di kelas yang panas, sesak, dan terkadang bising yang memunculkan gangguan suara sehingga suasana di kelas menjadi sangat tidak nyaman dan kondusif untuk belajar. Teori mengatakan bahwa faktor yang berasal dari luar diri siswa atau faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar adalah konsentrasi siswa dalam belajar. Menurut hasil penelitian dari Noor Ifansyah mengatakan hal yang senada bahwa siswa seringkali merasa bosan ditengah-tengah pelajaran ketika guru menyampaikan materi pelajaran sudah pasti guru harus memiliki pengetahuan bagaimana cara mengatasi kasus seperti itu, Ketika siswa bosan dalam mengikuti

pelajaran itu merupakan salah satu ciri bahwa siswa telah kehilangan konsentrasi belajarnya.¹ Dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar sangat penting dalam diri siswa agar siswa menyerap materi pelajaran yang disampaikan sehingga prestasi belajar akan lebih baik.

Salah satu upaya agar dapat meningkatkan konsentrasi belajar pada siswa yaitu menggunakan permainan dengan layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan layanan yang memungkinkan sejumlah siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari pembimbing/konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik individu maupun belajar, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan.²

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk mengharuskan siswa memperoleh informasi, wawasan, tanggapan dan berbagai reaksi mengenai konsentrasi belajar serta berlatih berkonsentrasi secara bertahap dengan menghadirkan kondisi yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa. 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

¹ Noor Ifansyah, *Meningkatkan Konsentrasi Beljar Siswa Dengan Bimbingan Klasikal Metode Project Based Learning SMA Negeri 6 Barabai*, Jurnal Inovasi BK, Volume 1, Nomor 2 Desember 2019, h. 2

² Pranoto, H. (2016). *Upaya Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di Sma Negeri 1 Sungkai Utara Lampung Utara*. Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro, 1(1), h. 100-111.

melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat diberikan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Dalam proses layanan bimbingan kelompok banyak teknik yang bisa dilakukan dan banyak media yang bisa diterapkan dalam bimbingan kelompok salah satunya adalah media permainan catur dipilih untuk membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa karena melalui permainan catur dapat mencapai hasil belajar yang efektif sesuai yang diharapkan. Media permainan catur mempunyai ciri-ciri ukuran papan 3x3 grid dan dapat dimainkan oleh 2 (dua) orang pemain. Permainan catur dalam pelaksanaannya setiap individu diberikan bidak sebanyak 3 (tiga) buah yang seluruh bidaknya disusun secara horizontal pada awal dimulainya permainan. Pemain hanya dapat menjalankan bidak sebanyak 1 (satu) kali pada setiap kesempatan jalan. Individu tidak dapat menjalankan bidak ketitik yang sudah terdapat bidak. Ketika permainan catur dimainkan harus memindahkan bidak dalam bentuk horizontal dapat dicapai individu selama susunan secara horizontal berbeda dengan posisi horizontal awal main, itu membutuhkan konsentrasi perhatian dimana sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.

Permainan catur terdapat beberapa manfaat untuk meningkatkan konsentrasi belajar antara lain meningkatkan konsentrasi daya ingat, menurunkan risiko pikun, belajar melatih strategi dan membaca cara berpikir orang lain. Dan model permainannya juga menarik dan pengaplikasiannya mudah dan murah tidak perlu mengeluarkan banyak biaya dan dapat dimainkan kapan saja.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Martin Indah menunjukkan bahwa (1) kemampuan berpikir kritis yang dicapai siswa secara keseluruhan berada pada kategori tinggi dan (2) siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media permainan Catur Kuta Bali.³

Penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh orang lain sesuai dengan judul peneliti ada beberapa :

Penelitian yang telah dilakukan oleh Yuliana, Hanifah Alifiananta Anindita & Muhammad Wahid Syaifuddin, menunjukkan bahwa konsentrasi belajar siswa serta kondisi lingkungan belajar siswa memberikan dampak positif yang signifikan secara terpisah maupun bersamaan atas hasil belajar matematika dalam pembelajaran daring.⁴

Penelitian yang telah dilakukan oleh Cecep, Deden Thosin Waskita & Nurlaela Sabilah, menunjukkan bahwa setelah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi dapat meningkatkan konsentrasi dan minat belajar anak sehingga dapat terciptanya situasi dan kondisi pembelajaran yang kondusif. Hal ini dapat terlihat dengan meningkatnya hasil belajar yang diperoleh anak secara signifikan sehingga mampu mencapai nilai hasil belajar yang baik.⁵

Dari hasil penelitian yang disebutkan diatas tadi bahwa skripsi tersebut tidak sama dengan skripsi peneliti, penelitian yang dilakukan berbeda dari segi

³ Martin Indah, *Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Permainan Catur Kuta Bali di Sekolah Dasar*, November 2017, h. 684-690.

⁴ Yuliana, Hanifah Alifiananta Anindita & Muhammad Wahid Syaifuddin, *Pengaruh Konsentrasi Belajar dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika pada Pembelajaran Daring*, Volume 10, No. 2, Desember 2021, h. 141-155.

⁵ Cecep, Deden Thosin Waskita & Nurlaela Sabilah, *Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi*, Vol. 3, No. 1, April 2022, Hal. 63-70.

lokasi, waktu, objek, metode penelitiannya dan permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 6 Banda Aceh ialah mengenai konsentrasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 6 Banda Aceh terdapat beberapa penyebab siswa yang memiliki konsentrasi belajar rendah, rasa lapar karena belum sempat sarapan saat berangkat ke sekolah, kondisi badan kurang fit, permasalahan di rumah karena siswa berangkat ke sekolah dengan beragam suasana hati salah satunya karena permasalahan yang ada di rumah, suasana kelas yang kurang kondusif seperti panas yang menyebabkan siswa kurang konsentrasi saat disekitar ruang kelasnya terdengar gaduh dan lain sebagainya, mempelajari materi pelajaran yang tidak disukainya, cara mengajar guru yang monoton dan tidak bervariasi membuat siswa tidak dapat berkonsentrasi bahkan mengantuk, kecanduan game online yang menyebabkan siswa malam begadang sehingga disaat disekolah siswa tidur dikelas, sekolah yang berada ditengah-tengah kota menyebabkan siswa terganggu dengan lalu lintas, jarak tempuh dari rumah ke sekolah yang terlalu jauh menyebabkan siswa kelelahan dan tidak konsentrasi dalam belajar, peralatan pendukung untuk pembelajaran tidak lengkap sehingga siswa mondar-mandir kesana kemari untuk mencari perlengkapan belajar, pengaruh kondisi ekonomi orangtua yang membuat siswa harus bekerja sampai larut malam sehingga disaat dikelas siswa tidak konsentrasi belajar karena belum cukup istirahat, motivasi untuk belajar masih rendah, terlalu banyak tugas yang diberikan oleh guru sehingga menyita waktu dan membuat siswa akhirnya mengalami kelelahan, masih beradaptasi dengan lingkungan seperti karena setelah

lama libur panjang, tidak memahami materi yang dijelaskan dan munculnya paksaan dari lingkungan sekitar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan permainan catur melalui layanan bimbingan kelompok sebelum dan sesudah dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Banda Aceh ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan konsentrasi belajar siswa dengan menerapkan media permainan catur melalui layanan bimbingan kelompok.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban/dugaan sementara atas pertanyaan penelitian yang kebenarannya akan diuji berdasarkan data yang dikumpulkannya.⁶ penelitian yang secara teoritis memiliki kebenaran yang paling tinggi dan perlu adanya upaya pembuktian. Adapun kebenaran ini dapat dibuktikan melalui hasil penelitian yang dilakukan disekolah yang bersangkutan. Berdasarkan rumusan masalah yang diatas maka hipotesis yang diajukan dalam permasalahan ini adalah.

1. Hipotesis alternatif (Ha) : Ada perbedaan konsentrasi belajar siswa sebelum dan sesudah digunakan permainan catur melalui layanan bimbingan kelompok kelas VII SMP Negeri 6 Banda Aceh.

⁶ Irwan Soehartono, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: Rosdakarya, 2010), h. 26.

2. Hipotesis nihil (H_0) : Tidak ada perbedaan konsentrasi belajar siswa sebelum dan sesudah digunakan permainan catur melalui layanan bimbingan kelompok kelas VII SMP Negeri 6 Banda Aceh.

E. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua manfaat yang ingin dicapai bagi penulis yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian bermanfaat untuk memberikan wawasan cakrawala bagi pembaca.
- b. Mampu memberikan dampak positif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa dengan menggunakan media permainan catur.
- c. Sebagai referensi atau pijakan pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan permainan catur melalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

- a. Bagi sekolah

Peneliti dapat memberikan masukan untuk SMP Negeri 6 Banda Aceh tentang pemberian layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan kepercayaan diri. Serta dapat memberikan masukan serta pengembangan untuk sekolah.

b. Bagi Prodi

Memberikan masukan kepada program studi dalam rangka meningkatkan kualitas perkuliahan. Memberikan bukti bahwa program studi mengeluarkan alumni-alumni terbaik dan terpelajari.

c. Bagi Siswa

Siswa dapat meningkatkan konsentrasi dalam belajar, dapat memusatkan pikiran secara penuh pada persoalan yang sedang dihadapi. Dengan hasil penelitian siswa dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran.

d. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling :

Guru Bimbingan dan Konseling (BK) mendapatkan ilmu pengetahuan, wawasan yang lebih dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa di lingkungan sekolah dan masyarakat serta meningkatkan berpikir kreatif dalam pembelajaran.

e. Bagi peneliti

Penelitian ini sebagai masukan untuk bagaimana cara meningkatkan konsentrasi belajar seseorang dengan berbagai faktor yang mempengaruhinya. Peneliti mengharapkan mampu memberikan referensi dalam memberikan pemahaman terhadap konsentrasi belajar siswa. dan sebagai modal penelitian dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan nyata dalam dunia pendidikan.

F. Definisi Operasional

Adapun definisi yang perlu dijelaskan pada penelitian ini adalah :

1. Permainan Catur

Permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan sukarela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira dan kesadaran “ lain dari pada kehidupan sehari-hari”.⁷

Catur adalah permainan pikiran yang dimainkan oleh dua orang. Pecatur adalah orang yang memainkan catur, baik dalam pertandingan satu lawan satu maupun satu melawan banyak orang (dalam keadaan informal). Sebelum bertanding, pecatur memilih biji catur yang akan ia mainkan. Terdapat dua warna yang membedakan bidak atau biji catur yaitu hitam dan putih.⁸

Berdasarkan konsep diatas maka yang di maksud permainan adalah sebuah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, ada 9 titik dan 3 biji catur kuning dan 3 biji catur merah yang merepresentasikan masing-masing pemain. Setiap titik pada arena simetris ini memiliki jalur yang akan digunakan untuk menggeser simbol yang sudah ditetapkan sebelumnya.

2. Layanan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok merupakan layanan dan konseling yang memungkinkan sejumlah siswa (konseli) secara bersama-sama melalui dinamika

⁷ Johan Huizinga, *homo ludens*, terj. Hasan Basari (Jakarta; LP3ES, 1990), h. 39

⁸ Aries Saifudin, Alfarabi Dwi Kurniawan, Perbandingan Metode Optimasi Algoritma Minimax pada Permainan Catur, *Jurnal Algoritma Logika Dan Komputasi*, Vol. 1.No. 2 (2018), h. 75.

kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing/konselor) dan/atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk perkembangan dirinya baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan/atau tindakan tertentu.⁹

3. Konsentrasi Belajar

Konsentrasi adalah kemampuan untuk memusatkan perhatian secara penuh pada persoalan yang sedang dihadapi. Konsentrasi memungkinkan individu untuk terhindar dari pikiran-pikiran yang mengganggu ketika berusaha untuk memecahkan persoalan yang sedang dihadapi. Pada kenyataannya, justru banyak individu yang tidak mampu berkonsentrasi ketika menghadapi tekanan. Perhatian mereka malah terpecah-pecah dalam berbagai arus pemikiran yang justru membuat persoalan menjadi semakin kabur dan tidak terarah.¹⁰

Makmun Khairan berpendapat bahwa belajar adalah suatu kegiatan interaksi antar individu dengan lingkungannya yang bertujuan untuk mengadakan perubahan dalam diri seseorang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya yang bersifat konstan.¹¹

⁹ Dewa Ketut Sukardi dan Nila Kusmawati, *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 78.

¹⁰ Siswanto, *Kesehatan Mental; Konsep, Cakupan, dan Perkembangannya*, (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2007), h. 65.

¹¹ Makmun Khairani. (2014). *Psikoogi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. h. 50.

Belajar juga sebagai perubahan dalam perbuatan melalui aktivitas, praktek dan pengalaman.¹²

Berdasarkan konsep diatas, maka yang dimaksud konsentrasi belajar dalam penelitian ini adalah suatu proses yang dilakukan untuk memusatkan perhatian secara penuh pada persoalan yang sedang dihadapi melalui perubahan Latihan dan praktek yang bertujuan untuk perubahan yang bersifat konstan dan menjadi pribadi yang mandiri.



¹² Hamalik, Oemar. 2009. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo., h. 74.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Permainan Catur

Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli matematika pada tahun 1944. Teori itu ditemukan oleh John Von Neumann and Oskar Morgenstern yang berisi, permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.¹³

Menurut Harun, mengemukakan permainan catur merupakan suatu model perang, yaitu perang diatas papan catur. Merupakan pelajaran yang sangat berharga untuk mengembangkan keberanian, ketelitian, daya tahan fisik maupun mental, kekuatan, konsentrasi, nilai-nilai keputusan, melalui jalur peperangan di atas papan catur.¹⁴

Permainan catur merupakan permainan di atas papan ukuran papan 3x3 grid dan dapat dimainkan oleh 2 (dua) orang pemain. Setiap pemain diberikan bidak sebanyak 3 (tiga) buah yang seluruh bidaknya disusun secara horizontal pada awal dimulainya permainan. Pemain hanya dapat menjalankan bidak

¹³ Neumann, John Von and Oskar Morgenstern. (2013). *Teori permainan*, h. 87.

¹⁴ Harun, Undi. 1985. *Seri Teori Bermain Catur*. Klaten: PT. Intan, h. 125.

sebanyak 1 (satu) kali pada setiap kesempatan jalan. Pemain tidak dapat menjalankan bidak ketitik yang sudah terdapat bidak. Kemudian, kondisi kemenangan dapat diraih ketika salah satu dari 2 (dua) orang pemain menyusun lebih dulu bidaknya secara horizontal, vertical atau diagonal. Kondisi kemenangan secara horizontal dapat dicapai selama susunan secara horizontal berbeda dengan posisi horizontal awal main.¹⁵

Sebagai pendidik dan calon pendidik setidaknya kita tahu bahwa permainan adalah suatu yang sangat diminati pada setiap anak oleh karena itu permainan didunia pendidikan bermaksud untuk menambah pengetahuan sebagai saran efektif anak. Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Soetoto Pontjopoetro menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan bergerak sambil bersenang-senang, dari hal tersebut maka permainan juga termasuk bergerak yaitu tidak hanya bergerak secara fisik/jasmani tetapi juga gerakan (getaran jiwa).¹⁶

Permainan juga suatu bentuk kegiatan yang bisa dipergunakan untuk meningkatkan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan anak dengan bermain anak mendapatkan kesenangan membangkitkan gairah pengetahuan anak yang

¹⁵ Zenna Dwi Utama, 2017 *Implementasi Kombinasi Metode Temporal Difference Learning Dan Algoritme Minimax Pada Game Catur Jawa Dan Variasinya* Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

¹⁶ Oktaria Kusumawati, 'Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4.No. 2 (2017), h. 130.

salah satu tujuannya untuk meningkatkan minat belajar anak, jika semua orang tua tahu dan menyadari bahwa aktivitas gerak dan suara anak (bisa disebut bermain) adalah cara yang paling efektif untuk anak belajar sesuatu. Sebab, bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Lewat permainan, anak akan mengalami rasa bahagia. Dengan perasaan suka cita itulah syarat atau neuron di otak anak dengan cepat saling berkoneksi untuk membentuk suatu memori baru. Itulah sebabnya mengapa anak-anak dengan mudah belajar sesuatu melalui permainan.¹⁷

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan catur membawa pikiran kita lebih terdidik untuk berfikir sebelum bertindak, dalam hal pendidikan seorang siswa akan mampu menguasai materi yang disampaikan guru apabila siswa tersebut mau menggunakan seluruh kemampuan berfikirnya dengan konsentrasi karena dalam permainan catur seorang siswa akan terbiasa berfikir, berkonsentrasi dan bertanggungjawab untuk mencapai kemenangan dan generasi seperti inilah yang dibutuhkan bangsa kita agar lebih maju ke depannya.

Tujuan permainan catur adalah agar masing-masing pemain mencoba sekakmat lawan. Skakmat adalah ancaman terhadap lawan supaya tidak bergerak sehingga dapat mengakhiri permainan dan dinyatakan kalah. Permainan catur dapat mengasah konsentrasi belajar siswa, dapat mengambil keputusan dalam permasalahan dengan bijak dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dalam perkembangan media permainan catur.

¹⁷ Dasrun hidayat, _Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat_, *Jurnal Academia Fisip Undip*, Vol. 5.No. 2 (2013), h. 160.

1. Langkah- Langkah Permainan Catur

Sebelum mempraktikkan permainan catur yang benar, ada beberapa perlengkapan yang harus disiapkan.

- a. Papan permainan
- b. 3 pion catur merah dan 3 pion catur kuning
- c. Stopwatch

Langkah-langkah permainan catur yaitu :

1. Permainan catur dimainkan secara berkelompok.
2. Satu kelompok terdiri dari 6 orang.
3. Waktu yang diberikan dalam permainan catur tersebut adalah 5 menit setiap kali pertandingan untuk melihat kecepatan konsentrasi pemain.
4. Jalannya pion sama seperti permainan catur pada umumnya.
5. Sebelum permainan catur dimulai setiap kelompok dapat mengambil pion-pion yang telah disediakan, kemudian diletakkan pada titik-titik yang terdapat pada papan catur, untuk pion yang berwarna merah diletakkan sejajar berwarna merah dan pion yang berwarna kuning diletakkan sejajar yang berwarna kuning.
6. Apabila pionnya membentuk garis garis vertikal, horizontal maupun diagonal disaat digeser misalnya kalau berwarna merah tiga-tiganya berwarna merah, apabila pionnya berwarna kuning tiga-tiganya sejajar berwarna kuning maka tim itulah yang menang. Begitu seterusnya.

7. Kelompok yang mendapatkan poin dengan jumlah paling tinggi dinyatakan sebagai pemenang dan akan mendapatkan reward.¹⁸

Langkah-langkah umum catur di antaranya yang terpenting adalah sebagai berikut:

1. Setiap langkah catur hendaknya mempunyai tujuan yang jelas

Langkah catur yang tidak punya tujuan arahnya merupakan langkah lemah yang bisa merugikan kita, bahkan akan mengakibatkan kekalahan cepat jika langkah tersebut merupakan blunder. Tujuan di sini tentunya adalah didasarkan pada teori catur yang baik.

2. Hendaknya langkah catur mengandung ancaman ke arah lawan

Langkah mengancam dan taktik adalah langkah penting agar kita bisa memetik keuntungan bahkan kemenangan, jika lawan salah dalam menjawab langkah ancaman kita.

3. Raih keuntungan catur baik materi atau posisi

Keuntungan catur perlu diupayakan mulai dari sedikit kemudian meningkat terus sampai menang materi dan akhirnya bisa menangkap membunuh raja lawan.

4. Selalu baca arah rencana dan langkah lawan

Tidak mengetahui rencana atau ancaman lawan bisa berakibat blunder dan kalah. Setelah mengetahui rencana lawan bisa dilakukan pencegahan atau didahului menyerang dengan tempo lebih cepat.

¹⁸ Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif Di Dalam dan Luar*, (Yogyakarta: Flashbook, 2012). h. 85.

5. Lakukan pengecekan blunder langkah catur sebelum memegang buah catur

Karena sebab konsentrasi menurun akibat lelah dan tidak fokusnya otak kita, bisa berakibat blunder yang tidak perlu. Sikap disiplin blunder check adalah perlu untuk diupayakan untuk menghindari atau setidaknya mengurangi blunder yang kita lakukan. Blunder cek bisa dilakukan beberapa detik sebelum pegang buah catur. Jika aman maka bisa pegang buah catur dan jalankan. Jika ternyata ada blunder, maka pikir ulang caturnya.

6. Jaga selalu konsentrasi selama catur

Kehilangan konsentrasi bisa berakibat fatal. Sebagian besar kekalahan catur, umumnya disebabkan karena hilang atau berkurangnya konsentrasi. Tingkat konsentrasi otak kita berbanding lurus dengan akurasi langkah catur yang kita buat. Pastikan sudah makan dan tidak kelaparan saat bertanding catur. Pastikan tidak mengantuk dan kelelahan atau sakit saat bertanding catur. Usahakan mengesampingkan pikiran dan masalah kehidupan selama catur.

7. Jika permainan catur cenderung akan remis, jangan memaksa menang
Pihak yang memaksa seringkali malah akan menelan kekalahan. Langkah memaksa dengan resiko jangan dilakukan dalam posisi remis ini.
8. Jangan minder menghadapi lawan kuat, dan jangan pula meremehkan jika lawan lemah.

Minder dan meremehkan terhadap lawan bisa merusak konsentrasi dan akan mengurangi akurasi langkah yang kita buat. Fokuslah di akurasi langkah yang dibuat ini. Tak perlu silau dengan lawan yang dihadapi, atau meremehkan sombong yang berakibat fatal.

9. Nikmati permainan catur anda dan jangan takut kalah serta hilangkan beban mental, Takutlah tidak bisa mengambil pelajaran dari hasil catur yang telah kita mainkan.

10. Sedapat mungkin hindari krisis waktu Tapi jika sudah krisis waktu, tenanglah dan jangan gugup

Tetap konsentrasi dan melangkahlah dengan cepat tapi tetap akurat. Jangan suka membiasakan diri terdampar dalam krisis waktu. Krisis waktu meningkatkan peluang melakukan langkah blunder dan akurasi langkah bisa menurun tajam.

11. Gunakan waktu dengan bijak. Alokasikan waktu per langkah sesuai dengan tingkat kesulitan posisi yang dihadapi

Jangan melangkah terlalu cepat dengan kalkulasi tidak lengkap saat posisi kritis. Sebaliknya jangan buang sia-sia waktu hanya untuk memikirkan posisi langkah catur yang tidak perlu, misalnya saat posisi tenang.¹⁹

Langkah 1. Bagaimana Mengatur Papan Catur

Permainan catur diawali dengan membentangkan papan sehingga ada petak berwarna putih (atau terang) pada sisi kanan bawah tiap pemain Bidak catur

¹⁹ Heri Darmanto, *Pedoman Bermain Catur*, 16 Juni 2021. Diakses pada tanggal 16 2023 dari situs : <https://www.satuharapan.com/read-detail/read/pedoman-bermain-catur>

kemudian diatur dengan cara yang selalu sama. Baris kedua diisi pion. Kedua benteng diletakkan di sudut, lalu kedua kuda di sampingnya, diikuti kedua gajah, akhirnya menteri, yang warnanya selalu sama dengan warna bidaknya (menteri putih pada petak putih, menteri hitam pada petak hitam), dan terakhir raja pada petak yang tersisa.

Langkah 2. Bagaimana Buah Catur Bergerak

Masing-masing dari 6 jenis buah catur melangkah dengan cara yang berbeda. Buah catur tidak dapat melangkah melewati buah lainnya (meskipun kuda dapat melompati buah lainnya), dan tidak pernah dapat menempati petak yang telah ditempati salah satu buahnya sendiri. Namun, buah catur dapat dilangkahkan untuk menempati petak yang ditempati buah lawannya, yang kemudian akan dipukul. Buah catur umumnya dilangkahkan ke petak tempatnya dapat memukul buah lain (dengan menempatkannya di petak tersebut lalu menggantikannya), melindungi buahnya sendiri saat akan dipukul, atau menguasai petak-petak penting dalam permainan.

Langkah 3. Temukan Aturan Khusus dalam Catur

Terdapat beberapa aturan khusus dalam catur yang awalnya mungkin terlihat tidak logis. Aturan ini dibuat agar permainan semakin menyenangkan dan menarik, yaitu cara mempromosikan bidak dalam catur, cara melakukan "en passant" dalam catur dan bagaimana melakukan rokade dalam catur.

Langkah 4. Caru Tahu Siapa yang Berhak Melangkah Lebih Dulu dalam Catur

Pemain yang memegang buah putih selalu melangkah lebih dulu. Oleh karena itu, para pemain biasanya menentukan siapa yang berhak memegang buah putih dengan bermain peluang atau untung-untungan seperti melempar koin atau meminta seorang pemain menebak warna bidak yang disembunyikan dalam genggamannya. Putih lalu menjalankan langkah, diikuti oleh hitam, lalu putih lagi, lalu hitam, dan seterusnya hingga akhir permainan. Dapat melangkah lebih dulu adalah sedikit keunggulan yang memberikan peluang bagi pemain putih untuk langsung menyerang.

Langkah 5. Bacalah Aturan-aturan tentang Cara Memenangi Permainan Catur

Ada beberapa cara untuk mengakhiri permainan catur: skakmat, remis, menyerah dan kalah waktu.

Langkah 6. Pelajari Strategi Dasar Catur

Ada empat hal sederhana yang harus diketahui setiap pemain catur:

1. Lindungi Raja Anda
2. Jangan Menyerahkan Buah Catur Begitu Saja
3. Kuasai Pusat Papan
4. Gunakan Semua Buah Catur Anda

Langkah 7. Berlatihlah dengan Banyak Bermain

Hal terpenting yang dapat Anda lakukan agar kemampuan catur Anda meningkat adalah banyak-banyak bermain catur! Tak masalah apakah Anda

bermain di rumah dengan teman atau keluarga, atau bermain online, Anda harus banyak bermain untuk dapat berkembang.²⁰

2. Kelebihan Permainan Catur

Permainan catur memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut :

1) Melatih Otak

Manfaat sering bermain catur melatih otak, orang bisa menyeimbangkan sisi otak kanan dan juga kiri. Otak kiri terkait dengan pengenalan objek, sementara otak kanan terkait dengan pengenalan pola.

2) Meningkatkan Kreativitas

Dalam permainan catur, ada banyak sistem pembukaan untuk menyerang dan sistem pertahanan. Pecatur harus kreatif untuk mengembangkan permainan lantaran banyaknya variasi permainan bertahan dan menyerang.

3) Meningkatkan Daya Ingat

Permainan catur bisa meningkatkan daya ingat, pemain harus mengingat posisi bidak sendiri dan lawan. Bagi mereka yang biasa bermain catur buta, pecatur dipaksa menghafal semua posisi bidak tanpa melihat.

4) Bisa Menganalisis Sesuatu

Pecatur biasanya menuliskan atau mencatat jalannya bidak sendiri dan lawan, hal ini penting untuk analisis. Kalau kamu terbiasa menganalisis

²⁰ Chess.com, *Cara Bermain Catur Aturan 7 Langkah Awal*, 1 Maret 2019. Diakses pada tanggal 17 Juni 2023 dari situs : <https://www.chess.com/id/cara-bermain-catur>

tentunya bisa berdampak untuk selalu memikirkan langkah, kamu bisa semakin cerdas.

5) Meningkatkan Daya Konsentrasi

Manfaat bermain catur bagi anak dan juga orang dewasa adalah meningkatkan daya konsentrasi menjadi lebih baik. Permainan catur cepat bisa memaksa pencatur untuk bermain dalam waktu 10 menit saja, cocok untuk siswa yang sulit berkonsentrasi. Seperti yang dikatakan pecatur dunia asal Amerika Serikat, Bobby Fischer, “Catur menuntut konsentrasi total.” Fokus selama bermain catur berguna dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, ketika kamu dihadapkan dengan pekerjaan, tugas rumah, dan *deadline*, kamu bisa lebih fokus dalam menyelesaikan pekerjaan apapun yang sedang kamu hadapi.

6) Melatih Kemampuan Menyusun Rencana

Saat bermain catur, kamu berpikir untuk membuat rencana menyerang dan bertahan dengan baik. Kamu akan berpikir bagaimana menyusun rencana dengan cepat, menghitung semua langkah sendiri dan lawan.

7) Melatih Memecahkan Masalah dan Mengambil Keputusan

Saat memegang bidak putih, pecatur akan berpikir untuk menyerang, bermain agresif, dan mengalahkan lawan, begitu juga sebaliknya. Pecatur memang dituntut bisa memecahkan masalah dan mengambil keputusan cepat saat melangkahkan bidak.

8) Mencegah Demensia

Manfaat bermain catur lainnya adalah mencegah risiko demensia karena permainan ini merangsang fungsi otak. Sebuah riset mengungkapkan bahwa catur bisa meningkatkan kerja otak sehingga terus berpikir.

9) Mencegah Alzheimer

Saat kamu bermain catur, otak akan terus bekerja sehingga tetap berfungsi normal seperti biasanya. Ketika otak masih bekerja, tentunya bisa mengurangi sejumlah risiko penyakit seperti Alzheimer.

10) Meningkatkan IQ

Sebuah riset mengungkapkan kalau manfaat bermain catur bagi anak adalah meningkatkan IQ atau kecerdasan. Kalau kamu ingin anak yang memiliki tingkat IQ yang baik, coba saja mengajarkan catur sejak awal.²¹

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ternyata permainan catur sangat penting karena dapat melibatkan fisik atau tenaga dan keterampilan dalam permainannya, dimana setiap individu tau tim bersaing antara satu sama lain.

B. Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok.²²

Hal ini berarti bahwa semua peserta yang terlibat dalam kegiatan kelompok saling

²¹ Dodiak Dwiwanto, *10 Manfaat Bermain Catur untuk Kecerdasan*, juli 2022. Diakses pada tanggal 6 2023 dari situs : <https://artikel.rumah123.com/10-manfaat-bermain-catur-untuk-kecerdasan-siap-melawan-irene-sukandar-atau-chelsie-monica-85374>

²² Prayitno. "*Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*" (Jakarta: Ghalia Indonesia,1995) h. 178.

berinteraksi, mengeluarkan pendapat secara bebas dan terbuka, menanggapi, memberi saran, dan lain-lain. Interaksi yang berlangsung secara bebas dan terbuka ini dimulai sejak tahap pembentukan hingga tahap pengakhiran. Hal ini senada dengan pendapat Romlah yaitu “bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang diberikan pada individu dalam situasi kelompok.”²³ Artinya dalam memberikan bantuan terhadap individu, digunakan pendekatan kelompok sehingga masing-masing individu dapat saling berinteraksi satu dengan yang lainnya.

Menurut Rosmalia, Pengertian bimbingan kelompok. Bimbingan adalah suatu proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang ahli kepada seseorang atau beberapa individu, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri, dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada dan dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku. Bimbingan kelompok adalah layanan untuk membantu klien atau siswa dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karier dan pengambilan keputusan serta melakukan kegiatan tertentu melalui dinamika kelompok.²⁴

Peneliti menyimpulkan bimbingan kelompok adalah layanan yang diberikan kepada sejumlah individu (siswa) sehingga masing-masing individu dapat saling berinteraksi satu dengan yang lainnya untuk membahas topik tertentu baik mengenai pekerjaan atau karir, pribadi, maupun sosial yang bertujuan untuk

²³ Romlah, T. Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok. (Malang: U.M, 2006) h. 3.

²⁴ Rosmalia, “*Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi dalam Meningkatkan Rasa Percaya Siswa Kelas VII d i S D N 2 Lampung Selatan*”, Skripsi, (Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2016). h. 11.

mencegah timbulnya permasalahan pada diri siswa, serta membantu siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya yang bermuara pada terentaskannya permasalahan serta pengambilan keputusan secara tepat.

Tujuan bimbingan kelompok adalah untuk mengembangkan potensi secara bersama-sama sehingga siswa dapat mengatasi permasalahan yang dibahas dalam kelompok. Beberapa manfaat bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar hal-hal yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi maupun sosial.
- 2) Memberikan layanan-layanan penyembuhan atau pengentasan melalui kegiatan kelompok.
- 3) Lebih efektif dan ekonomis dilaksanakan secara kelompok dari pada dilaksanakan secara individual.

Berdasarkan penjelasan diatas tujuan bimbingan kelompok adalah memberikan penjelasan mengenai informasi yang dibutuhkan oleh siswa agar menyadari tantangan yang akan dihadapi sehingga membuat keputusan yang tepat berkaitan dengan masa depan nantinya.

1. Kelebihan Bimbingan Kelompok

Beberapa kelebihan yang dapat dicapai anggota kelompok dalam melaksanakan bimbingan dan konseling kelompok, antara lain:

- a. Sebagai wahana untuk menolong orang merubah sikap, keyakinan, perasaan anggota kelompok tentang diri mereka sendiri dan orang lain, serta tingkah laku secara keseluruhan;

- b. Anggota kelompok dapat belajar gaya mereka dalam berhubungan dengan orang lain dan belajar keterampilan dalam membina keakraban yang efektif dengan orang lain;
- c. Anggota kelompok dapat mendiskusikan persepsi atau pendapat mereka satu sama lain dan mau menerima masukan-masukan yang berharga tentang bagaimana yang seharusnya mereka diterima dalam kelompok;
- d. Anggota kelompok dimungkinkan bertualang ke dalam dunia keseharian para anggota kelompok dengan berbagai cara, khususnya jika mereka berbeda minat, umur, perhatian, latar belakang, status sosial ekonomi, dan tipe masalah;
- e. Anggota kelompok memperoleh masukan tentang dirinya sendiri sehingga memahami diri sendiri dari sudut pandangan orang lain. Hal itu disebabkan konseling kelompok memiliki kelebihan yang sangat hebat yaitu memberikan masukan yang kaya untuk anggota kelompok, sehingga individu dapat melihat diri mereka sendiri melalui pandangan banyak orang;
- f. Anggota kelompok memperoleh pemahaman dan sokongan dari anggota kelompok untuk menjelajahi permasalahan yang dimunculkannya dalam kelompok.²⁵

²⁵ Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*, (Surabaya: Universitas Negeri Malang, 2006), h. 54

C. Konsentrasi Belajar

Menurut asal katanya, konsentrasi atau *concentrate* (kata kerja) berarti memusatkan, dan dalam bentuk kata benda, *concentration* artinya pemusatan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, “Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya.”²⁶

Konsentrasi itu diartikan sebagai pemusatan, pengumpulan, penghimpunan, penghimpunan suatu pada suatu tempat atau suatu fokus. Jika kata konsentrasi itu kita hubungkan dengan situasi belajar atau situasi kerja dapat diartikan sebagai pemusatan daya pikir terhadap suatu obyek yang dipelajari atau sesuatu yang dikerjakan dengan menghalau atau menyisihkann segala hal yang tidak ada hubungannya dengan objek yang dipelajari atau objek yang dikerjakan.²⁷

Konsentrasi memungkinkan individu untuk terhindar dari pikiran-pikiran yang mengganggu ketika berusaha untuk memecahkan persoalan yang sedang dihadapi. Pada kenyataannya, justru banyak individu yang tidak mampu berkonsentrasi ketika menghadapi tekanan. Perhatian mereka malah terpecah-pecah dalam berbagai arus pemikiran yang justru membuat persoalan menjadi semakin kabur dan tidak terarah.

Pengertian lain yang dimaksud dalam melakukan konsentrasi yaitu seseorang harus megusahakan fokus terhadap satu objek. Bantuan dari panca

²⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), h. 239.

²⁷ Hendra Surya, *Kiat Mengatasi Kesulitan Belajar; Bagi Pelajar dan Mahasiswa*, (Jakarta: Gramedia, 2003), h. 17.

indera khususnya mata dan telinga sangat berpengaruh terhadap tingkat kefokusannya pikiran sehingga semua masalah yang terlintas dipikiran tidak ikut terpikirkan.

Jika seorang siswa sering merasa tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar, sangat mungkin ia tidak dapat merasakan nikmat dari proses belajar yang dilakukannya. Hal ini mungkin dapat terjadi karena ia sedang mempelajari pelajaran yang tidak disukai, pelajaran yang dirasakan sulit, pelajaran yang dirasakan sulit, pelajaran dari guru yang tidak disukai atau suasana tempat belajar yang ia pakai tidak menyenangkan.

Gangguan konsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung sangat sering dialami oleh siswa terutama dalam mempelajari mata pelajaran yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, misalnya pelajaran yang berkaitan dengan ilmu pasti, atau mata pelajaran yang termasuk kedalam kelompok ilmu sosial. Kesulitan konsentrasi semakin bertambah berat apabila siswa mempelajari mata pelajaran yang tidak disukainya atau pelajaran tersebut diajarkan oleh pengajar yang dia sukai.

Selanjutnya bagi siswa yang sudah bisa berkonsentrasi akan dapat belajar sebaik-baiknya. Bagi siswa yang belum bisa berkonsentrasi sangat perlu mengadakan latihan-latihan, karena kemampuan berkonsentrasi adalah kunci untuk berhasil dalam belajar. Jadi kemampuan untuk berkonsentrasi akan menentukan hasil belajar siswa.

Belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya. Untuk memperkuat perhatian pada pelajaran, guru perlu

menggunakan bermacam-macam strategi belajar-mengajar, dan memperhitungkan waktu belajar serta selingan istirahat.²⁸

Jadi, konsentrasi belajar adalah pemusatan fungsi jiwa dan pemikiran seseorang terhadap objek yang berkaitan dengan belajar, dimana konsentrasi belajar ini sangat penting dalam proses pembelajaran karena merupakan usaha dasar untuk dapat mencapai prestasi belajar yang lebih baik.

Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi konsentrasi belajar yaitu:²⁹

- a. Faktor Internal, seperti tekad kurang kuat dalam belajar, sifat emosi, dan reaksi terhadap lingkungan.
- b. Faktor Eksternal, seperti suara gaduh, orang sekitar yang mengajak bicara, tempat belajar yang bising dan ramai, tidak tersedianya alat-alat yang diperlukan, suhu ruangan, dan cara menyusun jadwal dan urutan belajar. Kelelahan juga menjadi bagian dari faktor eksternal, seperti kelelahan aktivitas fisik dan mental.

Selanjutnya penyebab timbulnya kesulitan konsentrasi belajar antara lain:³⁰

- a. Lemahnya minat dan motivasi pada pelajaran.
- b. Timbulnya perasaan gelisah, tertekan, marah, kuatir, takut, benci, dan dendam.
- c. Suasana lingkungan belajar yang berisik dan berantakan.
- d. Kondisi kesehatan jasmani.

²⁸ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 239.

²⁹ Hasbullah Tabrani. *Rahasia Sukses Belajar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada 1995) h. 32-34.

³⁰ Hendra Surya. *Menjadi Manusia Pembelajar*. (Jakarta: Elex Media Komputindo. 2009) h. 22- 24.

- e. Bersifat pasif dalam belajar.
- f. Tidak memiliki kecakapan dalam cara-cara belajar yang baik.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi anak berkonsentrasi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Daya tahan konsentrasi siswa adalah sejauh mana siswa tersebut sanggup mempertahankan suatu derajat konsentrasi dalam waktu tertentu. Siswa berkonsentrasi menurut kebutuhannya, mempergunakan alat pembantu untuk bertahan dari gangguan-gangguan, dan mengarahkan perhatiannya pada tugas. Jadi, ketika siswa masih belum bisa berkonsentrasi dengan baik maka siswa tersebut masih memiliki kesulitan berkonsentrasi seperti yang telah disebutkan diatas.

1. Urgensi dan Ciri-Ciri Konsentrasi Belajar

Menurut Komang Winata, pentingnya konsentrasi dapat membuat siswa lebih menguasai materi yang diberikan dan menambah semangat serta motivasi untuk lebih aktif pada saat proses belajar dan mengajar berlangsung. Konsentrasi berpengaruh besar terhadap keberhasilan proses belajar mengajar, apabila seseorang mengalami kesulitan konsentrasi maka proses belajar mengajar menjadi tidak maksimal. Ini akan membuang waktu, tenaga dan uang.³¹

Menurut Amalia Cahya Setiani dkk, penting konsentrasi belajar pada siswa sangat menentukan prestasi belajarnya. Konsentrasi belajarnya tersebut dapat dilihat dari fokusnya siswa ketika belajar. Oleh karena itu, agar dapat

³¹ I Komang Winata, " *Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19*". Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.5, No.1 (2021), pp 13-24, P-ISSN 2549-1725 E-ISSN 2549-4163.

mengembangkan kemampuan konsentrasi lebih baik perlulah diusahakan beberapa hal seperti punya motivasi yang tinggi, ada tempat belajar tertentu dengan meja belajar yang bersih dan rapi, mencegah timbulnya kejemuhan/kebosanan, menjaga kesehatan dan memperhatikan kelelahan. Selain itu usaha untuk menyelesaikan masalah-masalah yang mengganggu dan bertekad mencapai hasil terbaik setiap kali belajar juga mempengaruhi usaha untuk mengembangkan kemampuan konsentrasi yang lebih baik.

Konsentrasi belajar merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap prestasi belajar seseorang. Rooijakker (Dimyati) yang menyebutkan bahwa kekuatan perhatian terpusat seseorang selama belajar akan berpengaruh terhadap prestasi belajarnya.³² Hal ini pun senada dengan Slameto yang menyatakan bahwa konsentrasi besar pengaruhnya terhadap belajar.³³ Apabila siswa berusaha untuk berkonsentrasi selama proses belajar maka siswa memperoleh pengalaman langsung, mengamati sendiri, meneliti sendiri, untuk menyusun dan menyimpulkan pengetahuan itu sendiri.

Apabila siswa telah mampu meningkatkan intensitas kemampuan konsentrasi belajar, kemampuan siswa untuk merespon dan menginterpretasikan materi pelajaran akan lebih optimal. Siswa akan lebih tertantang untuk mengetahui pemecahan persoalan yang tersulit serta selalu ingin belajar hingga tuntas memahami materi pelajaran. Menurut Oemar Hamalik menjelaskan bahwa kegiatan belajar yang disertai dengan pemusatan pikiran yang tinggi akan

³² Dimyati, *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta, 2015, h. 239.

³³ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2015, h. 38.

meningkatkan daya kritis berpikir dalam membaca tiap-tiap pokok pengertian yang dikemukakan dalam buku tersebut.³⁴

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar yang disertai dengan pemusatan pikiran yang tinggi (konsentrasi) akan meningkatkan daya berpikir kritis siswa dalam memahami suatu materi yang sedang dipelajari. Seorang anak dikatakan berkonsentrasi pada mata pelajaran apabila mampu memusatkan perhatian pada apa yang dipelajari. Semakin banyaknya informasi maka kemampuan konsentrasi harus dimiliki dalam proses pembelajaran.

Engkoswara menjelaskan klasifikasi perilaku belajar yang dapat digunakan untuk mengetahui ciri-ciri siswa yang dapat berkonsentrasi adalah sebagai berikut:

- 1) Perilaku kognitif, yaitu perilaku yang menyangkut masalah pengetahuan, informasi, dan masalah kecakapan intelektual. Pada perilaku kognitif, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat melalui: Kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila ditemukan, komprehensif dalam penafsiran informasi, mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh, mampu mengadakan analisis dan sistesis pengetahuan yang diperoleh.
- 2) Perilaku efektif, yaitu perilaku yang berupa sikap dan apersepsi. Pada perilaku efektif, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat melalui: Adanya penerimaan, yaitu tingkat perhatian tertentu. Respon, yaitu keinginan untuk mereaksi bahan yang diajarkan Mengemukakan suatu pandangan atau keputusan sebagai integrasi dari suatu keyakinan, ide dan sikap seseorang

³⁴ Oemar Hamalik, *Metoda Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito, 2005., h. 50.

3) Perilaku psikomotor, pada perilaku ini siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat melalui: Adanya gerakan anggota badan yang tepat atau sesuai dengan petunjuk guru, komunikasi non verbal seperti ekspresi muka dan gerakangerakan yang penuh arti

4) Perilaku berbahasa, pada perilaku pribahasa, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat melalui adanya aktivitas berbahasa yang terkoordinasi dengan baik dan benar.³⁵

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri siswa yang berkonsentrasi dalam belajar tampak pada perhatian yang terfokus pada hal-hal yang dijelaskan oleh guru atau pelajaran yang sedang dipelajarinya.

2. Indikator Konsentrasi Belajar

Indikator konsentrasi belajar diambil dari ciri-ciri konsentrasi belajar yang telah disebutkan sebelumnya, diantaranya adalah: Engkoswara dalam artikel yang ditulis oleh Aprilia, dkk, dengan indikator konsentrasi belajar sebagai berikut :

- a) Kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila diperlukan.
- b) Mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh.
- c) Mampu menganalisis pengetahuan yang diperoleh.
- d) Adanya penerimaan atau perhatian pada materi pelajaran.
- e) Merespon materi yang diajarkan.
- f) Mampu mengemukakan ide/pendapat.

g) Adanya gerakan anggota badan yang tepat sesuai dengan petunjuk guru.³⁶

³⁵ Diana Aprilia, Kadek Suranata, dan Ketuk Dharsana, Penerapan Konseling Kognitif dengan Teknik Pembuatan Kontrak (Contingency Contracting) untuk meningkatkan konsentrasi Belajar Siswa di TKRI Negeri 3 Singaraja. Diambil dari <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJBK/article/download/3940/3146>. e-journal Undiksha Jurusan Bimbingan Konseling, Vol.2, no. 1, Tahun 2014 (diakses pada tanggal 10 april 2021)

Indikator konsentrasi belajar yang digunakan merupakan hasil modifikasi dari gabungan tujuh indikator konsentrasi belajar menurut Engkoswara Aprilia, dkk, dan dua indikator konsentrasi belajar menurut Slameto Nuramaliana, sehingga keseluruhan indikator konsentrasi belajar yang digunakan berjumlah sembilan indikator yaitu:

1. Adanya penerimaan atau perhatian pada materi pelajaran.
2. Merespon materi yang diajarkan.
3. Adanya gerakan anggota badan yang tepat sesuai dengan petunjuk guru.
4. Mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh.
5. Mampu menganalisis pengetahuan yang diperoleh.
6. Mampu mengemukakan ide/pendapat.
7. Kesiapan pengetahuan yang didapat segera muncul bila diperlukan.
8. Berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari.
9. Tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui.³⁷

Indikator atau alat mengukur konsentrasi dalam belajar yang dikemukakan oleh Super dan Crities yang dikutip oleh Kuntoro dalam Rachman antara lain sebagai berikut:

- a. Memperhatikan setiap materi pelajaran yang disampaikan guru
- b. Dapat merespon dan memahami setiap materi pelajaran yang diberikan
- c. Selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi

³⁶ Aprilia, Diana, dkk. 2014. Penerapan Konseling Kognitif dengan Teknik Pembuatan Kontrak (Contingency Contracting) untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X TKR I SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Jurusan Bimbingan Konseling Undika* Volume 2 No. 1 Tahun 2014.

³⁷ Mutia Rahma Setyani, Ismah, *Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar*, Seminar Pendidikan Matematika, Vol. 01, Oktober 2018, P-ISSN: 2476-8898 E-ISSN: 2477-4812.

mengenai materi pelajaran yang disampaikan guru

- d. Menjawab dengan baik dan benar setiap pertanyaan yang diberikan guru
- e. Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran. Untuk mengukur tingkat konsentrasi belajar siswa, yang terpenting adalah mengetahui seberapa jauh individu tersebut menerima, menolak atau menghindari setiap pelaksanaan pembelajaran yang menjadi kecenderungannya.³⁸

Teori yang sudah dicantumkan diatas peneliti mengambil Indikator konsentrasi belajar yang digunakan yaitu perpaduan teori Engkoswara dalam artikel yang ditulis oleh Aprilia, dkk, menurut Slameto Nuramaliana, dan dikemukakan Super dan Crities yang dikutip oleh Kuntoro dalam Rachman. Setelah digabungkan tiga teori tersebut dapat banyak muncul dan dapat mengukur konsentrasi belajar sehingga peneliti mendapatkan hasil indikator yang diinginkan.

³⁸ Rachman. (2010). Teori Konsentrasi Belajar. Diakses dari http://repository.upi/s_tb_055186_bab_ii.pdf/. Pada tanggal 6 juni 2013 pukul 21.00 WIB.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, yakni metode penelitian yang sistematis yang mengutamakan data dengan angka. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan yang bersifat statistik atau data yang berupa angka yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang sudah digunakan.³⁹

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti.⁴⁰ Penelitian menggunakan Metode *One Group Pre-test Post-test Design*, yaitu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (*pre-test*), kemudian diberikan stimulus, dan diukur kembali variabel dependennya (*post-test*), tanpa ada kelompok pembandingan.⁴¹ Maksudnya penelitian ini terdapat dua kali pengukuran yaitu pretest sebelum diberi perlakuan dan post-test setelah diberi perlakuan. Tujuannya agar hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel 3.1

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 14.

⁴⁰ Farida Nurdyahidah. *Penelitian Eksperimen*. PDF

⁴¹ Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah, *Meode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 161.

Tabel 3. 1

Desain Penelitian Kelompok Tes awal dan Tes Akhir

Kelas	Tes Angket Awal	Perlakuan	Tes Angket Akhir
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : Nilai *pre-test* (Tes awal sebelum diberi perlakuan)

O₂ : Nilai *post-test* (Tes akhir setelah diberik perlakuan)⁴²

X : Pemberian perlakuan dengan menggunakann permainan catur

Langkah-langkah dalam rancangan penelitian adalah :

1. Pengukuran Variabel

Bentuk pengukuran variabel (*pretest*) yang diberikan skala (angket).

Tujuan *pretest* dilakukan unuk mengetahui tingkat konsentrasi belajar siswa sebelum diberikan treatment (penggunaan permainan catur).

2. Pemberian *Treatment*

Penelitian ini, peneliti memberikan treatment dengan menggunakan permainan catur. Pemberian *treatment* dilakukan 2 kali pertemuan dalam seminggu. Hal ini menimbang apabila pemberian *treatment* dilakukan dalam jangka waktu terlalu lama, dikhawatirkan akan timbulnya sikap malas dan adanya kesibukan siswa di sekolah. Untuk masing-masing pertemuan dalam pemberian *treatment* membutuhkan waktu +/- 45 menit untuk satu sesi. Permainan catur dilaksanakan dengan beberapa *treatment*.

a. Tahapan Pertama, *Treatment I*

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 111.

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti menyiapkan materi konsentrasi belajar dengan judul “Perilaku Kognitif” untuk diberikan kepada anggota kelompok, setelah penjelasan materi selanjutnya dilakukan permainan catur dengan memakai stopwatch yang akan digunakan untuk mengukur waktu. *Pre-test* ini perlu dilakukan untuk mengetahui apakah hasil belajar mengenai kognitif dipengaruhi oleh penggunaan permainan catur .

b. Tahapan Kedua, *Treatment II*

Pada pertemuan kedua akan diberikan materi konsentrasi belajar yang akan menjadi pilihan anggota kelompok, serta mengulang lagi pembahasan yang diberikan sebelumnya, pada pertemuan akan dibahas materi judul “ Perilaku Afektif”. Setelah membahas materi dalam pertemuan kali ini guru menerapkan kembali permainan catur dengan menggunakan stopwatch untuk mengukur lamanya waktu dan kecepatan dalam berkonsentrasi .

c. Tahapan ketiga, *Treatment III*

Pada pertemuan ketiga akan diberikan materi konsentrasi belajar serta mengulang lagi pembahasan yang diberikan sbelumnya, pada pertemuan ini akan dibahas materi judul “ Perilaku Psikomotorik”. Setelah membahas materi dalam pertemuan kali ini guru menerapkan kembali permainan catur dengan menggunakan stopwatch untuk mengukur lamanya waktu dan perbandingan kecepatan dalam berkonsentrasi selama memberikan *treatment*.

3. *Posttest*

Langkah terakhir adalah menerapkan permainan catur pada anggota kelompok seperti yang dahulu diberikan pada *Pre-test*, Tujuan pemberian *Posttest* untuk menunjukkan terdapat perubahan skor konsentrasi belajar siswa sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan berupa treatment permainan catur.

Berdasarkan gambaran di atas, akan terdapat satu kelompok siswa yang akan diberikan *treatment* dari hasil *pre-test*. Selanjutnya akan diberikan *post-test* untuk mengetahui tingkat konsentrasi belajar siswa.

B. Populasi dan Sampel

1. Poluasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya dijadikan sampel penelian.⁴³ Populasi pada penelitian adalah siswa kelas VII.5 SMP Negeri 6 Banda Aceh yang berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 16 laki-laki dan 16 perempuan. Pertimbangan memilih kelas VII.5 karena masih terdapat siswa yang memiliki konsentrasi belajar yang rendah dalam belajar dikelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas terdapat siswa yang hasil konsentrasi belajar rendah pada kelas VII.5. Selanjutnya kelas dilihat berdasarkan konsentrasi belajar yang berada pada kategori rendah, sehingga memerlukan bimbingan dan pemahaman dalam menghadapi rendahnya konsentrasi belajar siswa jumlah populasi dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 80

Tabel 3. 2
Jumlah populasi penelitian siswa
Kelas VII SMP Negeri 6 Banda Aceh

	Kelas	Siswa Laki-laki	Siswa Perempuan	Jumlah Siswa
Berdasarkan tabel 3.2 diperoleh	VII.1	14	18	32
	VII.2	16	16	32
	VII.3	14	18	32
	VII.4	14	18	32
	VII.5	16	16	32
	VII.6	14	18	32
	VII.7	16	16	32
	VII.8	15	17	32
	Total Jumlah Siswa :			256 siswa

eh jumlah populasi penelitian sebanyak 256 siswa. Dalam pengambilan sampel penelitian, peneliti memilih siswa berasal dari kelas VII.5 dikarenakan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran dan guru bimbingan konseling SMP Negeri 6 Banda Aceh, terdapat beberapa siswa yang memiliki konsentrasi belajar yang rendah dalam semua pembelajaran sehingga guru bimbingan konseling merekomendasikan kelas VII.5 sebagai kelas yang cocok untuk dijadikan sampel penelitian.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki populasi tersebut.⁴⁴ Sugiono menegaskan bahwa terdapat perbedaan antara “populasi dan sampel” dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian kuantitatif, populasi diartikan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk

⁴⁴ Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D (Bandung Alfabeta, 2018), h.108

dipelajari dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Untuk itu pengambilan sampel dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili). Representatif artinya yang mampu menggambarkan populasi secara maksimal. Pengambilan sampel pada penelitian menggunakan teknik *non probability sampling purposive*, yaitu teknik penentuan sampel dengan memilih satuan sampling atas dasar pertimbangan tertentu, yaitu pengambilan sampel terhadap siswa yang memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan ketentuan peneliti.⁴⁵

Kriteria atau karakteristik siswa yang dijadikan sampel adalah:

- a. Siswa laki-laki dan perempuan yang duduk dikelas VII
- b. Siswa yang mengikuti *pretest* yang memiliki konsentrasi belajar rendah

Berdasarkan Penjelasan di atas, peneliti akan melakukan treatment berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan, sampel dalam penelitian diperoleh sebanyak 6 orang yang memiliki konsentrasi belajar rendah dikelas VII.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam penelitian, tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁴⁶ Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah dengan observasi dan tes berupa angket skala likert.

⁴⁵ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif (Analisis Isi dan Data Sekunder)* Edisi Revisi, (Jakarta: Raja Grafindo, 2011), h. 79.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 308

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan sengaja, melalui observasi dan pencatatan terhadap gejala-gejala yang diselidiki.⁴⁷ Peneliti menggunakan teknik observasi dengan jenis *nonparticipant observation*. Jenis observasi *nonpartisipasi* adalah observasi yang menjadikan peneliti berperan sebagai penonton dan pengamat, contohnya pada saat siswa bermain catur. Peneliti tidak mengambil bagian langsung dalam situasi.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁴⁸ Angket yang digunakan adalah skala *likert* untuk mengukur kemampuan konsentrasi belajar siswa menggunakan media permainan catur.

Siswa diminta untuk memilih salah satu pilihan jawaban dengan memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang telah disediakan. Pilihan jawaban yang diminta adalah jawaban yang dianggap sesuai dengan yang dilakukan, alami, dan terjadi. Setiap pernyataan disediakan 5 (lima) pilihan jawaban sebagai berikut:

- a. Kategori **selalu** (SL) apabila pernyataan tersebut selalu Anda lakukan, alami, terjadi pada diri Anda berkisar 81% sampai 100%.
- b. Kategori **sering** (SR) apabila pernyataan tersebut sering Anda lakukan, alami, dan terjadi pada diri Anda berkisar 61% sampai 80%.

⁴⁷ Gantina Komalasari, Eka Wahyuni, dkk, *Asesmen Teknik Nontes dalam Perspektif BK Komprehensif*, (Jakarta: Indeks, 2011), h. 112.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 199.

- c. Kategori **kadang-kadang** (KK) apabila pernyataan tersebut Anda lakukan, alami, dan terjadi pada diri Anda berkisar 41% sampai 60%.
- d. Kategori **jarang** (JR) apabila pernyataan tersebut jarang Anda lakukan, alami, dan terjadi pada diri Anda berkisar 21% sampai 40%.
- e. Kategori **tidak pernah** (TP) apabila pernyataan tersebut tidak pernah Anda lakukan, alami, dan terjadi pada diri Anda berkisar 0% sampai 20%.

Setelah angket skala likert diadministrasikan kepada siswa, maka peneliti memperoleh data berupa jawaban-jawaban dari siswa yang merupakan populasi dari penelitian. Selanjutnya data-data dianalisis untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan peneliti.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan pengumpulan data sistematis dan mudah.⁴⁹ Data merupakan sejumlah informasi dan bahan yang dapat memberikan gambaran tentang suatu keadaan baik yang diperoleh dari data di lapangan maupun jawaban dari responden atau siswa yang telah ditentukan pada saat penelitian yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi.⁵⁰ Pada umumnya penelitian akan berhasil apabila banyak menggunakan instrumen, karena yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah) dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen.⁵¹

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 27

⁵⁰ Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Sosial*, (Bandung : Alfabeta, 2014), h.65.

⁵¹ Margono S, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 155.

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan aktifitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. Pengamatan dilakukan secara terlibat (partisipatif) ataupun tidak terlibat (non partisipatif).⁵²

Observasi *non partisipan* merupakan metode observasi di mana periset hanya bertindak mengobservasi tanpa ikut terjun melakukan aktivitas seperti yang dilakukan kelompok yang di riset, baik kehadirannya diketahui atau tidak.⁵³

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan Observasi non partisipatif atau non partisipan. Dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh data dapat dilihat dalam tabel dibawah ini :

Tabel 3. 3
Data Observasi

No.	Siswa	Data Observasi
1	R1	Siswa sulit untuk memahami pembelajaran yang diberikan guru dan siswa tidak berusaha untuk bertanya
2	R2	Siswa sulit fokus atau berkonsentrasi pada kegiatan pembelajaran berlangsung
3	R3	Siswa tidak semangat dan cepat merasa ngantuk serta lelah dalam memperhatikan penjelasan guru didepan kelas
4	R4	Siswa sering melamun dalam proses belajar mengajar dan nilainya dibawah KKM

⁵² Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. (Yogyakarta: PT. GELORA ASMARA PRATAMA, 2009) hal. 129

⁵³ Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktik Riset Komunikasi*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2014) hal. 112

5	R5	Siswa sering menyendiri dan duduk dibelakang bagian pojok disaat pembelajaran
6	R6	Siswa sering tidak dapat merespon dan menanggapi pertanyaan dari guru

Berdasarkan tabel 3.3 observasi dengan guru mata pelajaran dan guru bimbingan konseling tabel diatas menunjukkan siswa memiliki konsentrasi rendah dalam pembelajaran.

2. Penyusunan Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah instrumen yang disusun berdasarkan pengembangan dan perumusan teori mengenai kemampuan konsentrasi belajar. Butir-butir pernyataan dalam instrumen merupakan gambaran tentang kecenderungan kemampuan konsentrasi belajar siswa. Peneliti menggunakan angket yang berbentuk skala *Likert* untuk mengumpulkan data mengenai penyesuaian diri pada siswa. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat serta persepsi seseorang dan sekelompok orang tentang fenomena sosial.⁵⁴ Butir-butir pernyataan dalam instrumen merupakan gambaran dari kemampuan konsentrasi belajar siswa.

3. Kisi-Kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk mengungkap kecenderungan konsentrasi belajar pada siswa dikembangkan dari definisi operasional variabel penelitian.

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 134

Tabel 3. 4
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Selalu (SL)	5	1
Sering (SR)	4	2
Kadang-kadang (KK)	3	3
Jarang (JR)	2	4
Tidak Pernah (TP)	1	5

Tabel 3.4 menunjukkan katagori pemberian skor pada alternatif jawaban siswa 1-5. Apabila siswa menjawab pada kolom selalu (SL) maka siberi skor 5, dan seterusnya. Sedangkan butir pertanyaan negatif apabila siswa menjawab kolom selalu (SL) diberi skor 1 dan sampai seterusnya. Semangkin tinggi alternatif jawaban siswa maka semangkin tinggi tingkat konsentrasi belajar siswa, dan semangkin rendah alternatif jawaban siswa maka semangkin rendah pula tingkat konsentrasi belajar siswa. Kisi-kisi instrumen unuk mengungkapkan konsentrasi belajar dalam siswa diadopsi dari Ristin Rahmawati dan dikembangkan oleh peneliti dari definisi operasional variabel penelitian. Kisi-kisi instrumen disajikan pada tabel 3.5 :

Tabel 3. 5
Kisi-kisi Instrumen Konsentrasi Belajar

ASPEK	Sub Aspek	Indikator	No item		Jumlah
			+	-	
Konsentrai Belajar	1. Perilaku kognitif	a. Kesiapan pengetahuan yang segera dapat muncul bila diperlukan	2,8	3,5	4
		b. Komprehensif dalam menafsirkan informasi	4,6,7,12	1,9,11,13	8
		c. Mampu mengemukakan ide/pendapat	18,22	25	3
		d. Selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan guru	23,24	19,20,26	5
	2. Perilaku Afektif	b. Mampu mengadakan analisis dan sintesis pengetahuan	16,32,34,40,41,42,43,44,45	15,28,29,30,31,33,35,36	17
		c. Mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh.	10,46,47	21,37	5
		d. Adanya penerimaan atau perhatian pada materi pelajaran.	27,48,49	17,38,64	6
		e. Merespon materi yang diajarkan	14,50,51,52,53	39,62,63	8
		f. mengemukakan suatu pandangan	54,55	60,61	4

	3. Perilaku Psikomotor	a. Adanya gerakan anggota badan yang tepat sesuai petunjuk guru	56,57,58,59	70	5
		b. Komunikasi non Verbal	74,76,78	71	4
	4. Perilaku Berbahasa	a. Aktivitas berbahasa yang terkoordinasi	77,79	72,73,75	5
		b. Tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui	66,67	65	3
		c. Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran	68,69	80	3
Jumlah			44	36	80

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan tahapan validitas dan reliabilitas instrumen. Validitas konstruk dilakukan oleh 2 dosen ahli untuk mengetahui kelayakan instrumen. Masukan dari dosen ahli dijadikan landasan dalam penyempurnaan alat pengumpul data yang dibuat. Kemudian dilanjutkan dengan uji validitas dan reliabilitas.

3. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel.⁵⁵ Hasil yang valid apabila terdapat kesamaan diantara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Untuk mengukur kevalidan data,

⁵⁵ Johor, *SPSS 24 untuk Penelitian*, (Jakarta: Alex Medi Kamputindo, 2017), h. 239.

maka peneliti menggunakan korelasi *prodect moment* dengan hitungan statistik, melalui rumus:⁵⁶

Tabel 3. 6

Rumus	Uji
Validitas	$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n \sum y^2 - \sum y^2\}}$

Keterangan :

R_{xy} : Koefisien kolerasi antara variabel x dan variabel y, dua variabel yang dikolerasikan ($x=x-\bar{x}$ dan $Y=y-\bar{y}$)

$\sum x$: Jumlah masing-masing skor

$\sum y$: Jumlah skor seluruh item

$\sum xy$: Jumlah skor antara X dan Y

N : Jumlah responden

Selanjutnya, hasil dari perhitungan validitas dianalisis dengan menggunakan tabel koefisien korelasi jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (uji dua sisi dengan signifikansi 0.05) maka instrumen tersebut berkorelasi signifikan terhadap skor total dan dinyatakan valid. Sebaliknya, apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ (uji dua sisi dengan signifikansi 0.05) maka instrumen tersebut tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total, ini berarti instrumen dinyatakan tidak valid. Untuk menghitung kevalidannya dibantu oleh SPSS. Dalam memberikan interpretasi terhadap angka

⁵⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 206

indeks korelasi “r” *Product Moment* (r_{xy}), maka digunakan pedoman sebagai berikut.⁵⁷

Pengujian validitas dilakukan terhadap 80 item pertanyaan dengan jumlah subjek 30 siswa. Dari 80 item diperoleh 54 item pertanyaan yang valid dan 26 item yang tidak valid. Hasil uji validitas butir item dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 7
Hasil Uji Validitas Butir Item

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19, 20,21,22,23,24,25,26,27,28,54,55,56,57,58,60, 61,62,63,64,65,66,67,68,69,70,71,72,73,74,75,76,77,78,79,80	54
Tidak Valid	29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40, 41,42,43,44,45,46,47,48,49,50,51,52,53,54,59	26

Jumlah keseluruhan item yang valid sebanyak 54 item yang dapat digunakan dalam penelitian sedangkan 26 item yang gugur tidak dapat digunakan dalam penelitian. Berikut ini tabel kisi-kisi instrumen yang sudah divalidasi :

Tabel 3. 8
Kisi-kisi Instrumen Konsentrasi Belajar Sudah Validasi

ASPEK	Sub Aspek	Indikator	No item		Jumlah
			+	-	
Konsentrai Belajar	1. Perilaku kognitif	a. Kesiapan pengetahuan yang segera dapat muncul bila diperlukan	2,8	3,5	4

⁵⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik...*, h. 193.

		b. Komprehensif dalam menafsirkan informasi	4,6,7,12	1,9,11,13	8
		c. Mampu mengemukakan ide/pendapat	18,22	25	3
		d. Selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan guru	23,24	19,20,26	5
	2. Perilaku Afektif	a. Mampu mengadakan analisis dan sintesis pengetahuan	16	15,28	3
		b. Mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh.	10	21	2
		c. Adanya penerimaan atau perhatian pada materi pelajaran.	27	17,64	3
		d. Merespon materi yang diajarkan	14	62,63	3
		e. mengemukakan suatu pandangan	54,55	60,61	4
	3. Perilaku Psikomotor	a. Adanya gerakan anggota badan yang tepat sesuai petunjuk guru	56,57,58	70	4
		b. Komunikasi non Verbal	74,76,78	71	4
	1. Perilaku Berbahasa	a. Aktivitas berbahasa yang terkoordinasi	77,79	72,73,75	5

		b. Tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui	66,67	65	3
		c. Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran	68,69	80	3
Jumlah			28	26	54

Tabel 3.8 di atas merupakan rincian dari item yang telah di uji kevalidannya, dan dari 80 item terdapat 54 item dinyatakan valid.

4. Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan berkali-kali untuk mengukur obyek yang sama, maka akan tetap menghasilkan data yang sama pula dengan kata lain memiliki hasil data yang konsisten.⁵⁸ Untuk menguji reabilitas instrumen peneliti menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan cara membandingkan nihil alpha dengan r_{tabel} .

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus alpha sebagai berikut :

Tabel 3. 9
Rumus Pengujian Reliabilitas Instrumen

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \sum \frac{\alpha^2}{\alpha^2} \right]$$

Keterangan: α :koefisien reliabilitas instrument

k :jumlah pertanyaan

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 121.

$\sum \sigma_i^2$: jumlah variabel butir pertanyaan yang valid

σ^2 : Varian skor total

Sama halnya dengan validitas, reliabilitas juga dilakukan pengujian seperti yang dilakukan pada uji validitas. Dimana hasil yang didapatkan dari responden dimasukkan ke tabel untuk menghitung varian dan menghitung koefisien *alpha* (α). *Alpha* (α) yang memiliki standar nilai > 0.6 artinya reliabilitasnya mencukupi. Tetapi, apabila *alpha* (α) memiliki nilai > 0.7 artinya seluruh item dinyatakan reliabel karena seluruh tes konsisten secara internal memiliki reliabilitas yang kuat. Namun jika $r_{hitung} \leq t_{tabel}$ itu artinya instrumen dikatakan tidak reliabilitas.

Interpretasi mengenai besarnya koefisien reliabilitas dapat dilihat pada tabel 3.10 berikut ini:

Tabel 3. 10
Kategori Reliabilitas Instrumen

<i>Cronbach Alpha</i>	Reliabilitas
α 0,800-1,00	Sangat Tinggi
α 0,600-0.800	Tinggi
α 0.200-0.400	Rendah
α 0,000-0,200	Sangat Rendah

Berdasarkan analisis reliabilitas, diketahui nilai *Cronbach's Alpha* .karena nilai > 0.6 , artinya instrumen penelitian dinyatakan reliabel.⁵⁹ Output SPSS seri 20 uji reliabilitas instrumen sebagai berikut :

⁵⁹ 3 Husein, *Metode Riset Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2017), h. 98

Tabel 3. 11
Statistik Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
.987	54

Sumber: SPSS Versi 20.

Berdasarkan pengolahan data, hasil perhitungan memperlihatkan dari 54 item pernyataan menunjukkan koefisien reabilitas (konsistensi internal) instrument konsentrasi belajar sebesar 0.987. Artinya, tingkat korelasian derajat kebenaran dalam instrumen konsentrasi belajar berada pada katagori sangat tinggi

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses lanjutan dari proses pengelolaan data untuk melihat bagaimana menginterpretasikan data kemudian menganalisis data dari hasil yang sudah ada pada tahap hasil pengelolaan data.⁶⁰ Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian selanjutnya diolah dan dianalisis dengan maksud agar hasil dapat menjawab tujuan penelitian. Teknik analisis yang dilakukan adalah menggunakan teknik analisis data statistik inferensiaal. Analisis data ini digunakan untuk menganalisis data kuantitatif berupa tingkat konsentrasi belajar siswa dengan diolah menggunakan *uji-T* melalui aplikasi statistik yaitu *SPSS 20 for windows*. Langkah-langkah yang ditempuh dalam menggunakan statistik pengolahan data yaitu:

⁶⁰Bambang Prasetyo, *Metode Penelitian...*, h. 184

1. Uji normalitas

Pengujian normalitas data adalah menentukan analisis data berdistribusi normal atau tidak.⁶¹ Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 20 dengan uji statistik *Shapiro Wilk* dengan taraf signifikan 5%. Dasar pengambilan kesimpulan pada uji normalitas bahwa apabila nilai signifikansi ≥ 0.05 maka distribusi data dinyatakan normal, dan apabila signifikansi ≤ 0.05 maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji T

Skor t penelitian menggunakan program SPSS versi 20 dengan menggunakan teknik analisis *Paired-Samples T-Test*. Uji-t bertujuan mengkaji efektivitas dari treatment dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa dengan cara membandingkan antara sebelum dengan sesudah diberikan treatment.⁶²

Tabel 3. 12
Rumus Uji-t

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\left\{n \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N} \sum Y^2\right\}}}$$

Keterangan :

D : Different/ selisih kelompok *posttest-pretest*

N : Jumlah subjek⁶³

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 241.

⁶² Furqon, *Statistika Terapan Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 198.

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 179.

Penentuan hipotesis diterima apabila nilai t_{hitung} lebih besar nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dan signifikansi lebih kecil dari 0.05 ($<0,05$) :

1. Bila nilai signifikan $t < 0.05$, maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen.
 2. Apabila nilai signifikan $t > 0.05$, maka H_a diterima, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen.
3. Uji N-Gain

Uji N-Gain adalah suatu nilai *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui besarnya peningkatan konsentrasi belajar siswa setelah diberikan media . Digunakan rumus rata-rata gain ternormalisasi. Besarnya peningkatan sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (*normalized gain*).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

SMP Negeri 6 Banda Aceh merupakan salah satu Sekolah yang berlokasi di jalan Tgk Lam U No.1 Kota Baru, Kecamatan Kuta Alam, Kota Banda Aceh, dengan lokasi geografis lintang 5 bujur 95, kode pos 23125. SMP Negeri 6 Banda Aceh ini pertama kali dibangun pada tanggal 02 Februari 1978 dengan luas tanah 10,495 (m²) yang merupakan salah satu satuan pendidikan yang sudah terakreditasi A. Dalam menjalankan kegiatannya, SMP Negeri 6 Banda Aceh ini berada di bawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah ini dibangun di pinggir pemukiman penduduk desa sehingga suasananya nyaman dan kondusif untuk belajar, Jarak sekolah dengan jalan raya tidak terlalu dekat sehingga udaranya bersih. SMP Negeri 6 Banda Aceh adalah sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 (K-13) dengan waktu belajar dimulai dari pukul 08:00 WIB sampai selesai.

Sarana prasarana di sekolah ini cukup baik. Gedung sekolah layak digunakan dan mencukupi semua aktivitas pembelajaran. Sekolah ini memiliki 24 ruang kelas, satu ruang kepala sekolah, satu ruang wakil kepala sekolah, satu ruang guru, satu ruang administrasi, satu ruang bimbingan konseling, satu ruang perpustakaan, satu ruang laboratorium IPA, satu ruang laboratorium bahasa, satu ruang laboratorium computer, satu ruang pengajaran, satu ruang OSIS, satu ruang keterampilan, satu ruang aula, satu mushalla dan enam kantin. Kursi dan meja yang digunakan di setiap ruangan dalam kondisi layak pakai. Sekolah ini juga

memiliki lapangan bola voly, lapangan lompat jauh dan lapangan bulu tangkis.

Berikut ini rincian guru SMP Negeri 6 Banda Aceh :

Tabel 4. 1
Data Guru Bimbingan Konseling SMP Negeri 6 Banda Aceh

No	Guru Bk	Perempuan
1	Umul Hanifah, S.Pd	1
2	Novia Ulfa, S.Pd	1
3	Karmila, S.Pd	1
4	Qurata A'yuna, S.Pd, M.Pd	1
Jumlah		4

Sekolah SMP Negeri 6 Banda Aceh memiliki seorang kepala sekolah yang bernama Syarifah Nargis, S. Ag dan 4 orang guru bimbingan konseling termasuk tenaga profesional yang banyak memudahkan dalam proses pelayanan bimbingan konseling di sekolah. Pada tanggal 5 Juni 2023 peneliti datang ke sekolah untuk mengantarkan surat dan meminta izin agar diperbolehkan penelitian di sekolah, setelah itu pada tanggal 7 Juni 2023 peneliti kembali ke sekolah untuk membagikan angket konsentrasi belajar kepada siswa kelas VII.5. Pada tanggal 8 Juni 2023 peneliti datang ke sekolah untuk menunjukkan hasil kuesioner (*Pretest*) kepada wali kelas, siswa yang memiliki konsentrasi belajar rendah diberikan *treatment* permainan catur melalui layanan bimbingan kelompok. Pada tanggal 10 Juni 2023 dilakukan *treatment* yang pertama, selanjutnya *treatment* kedua pada tanggal 12 Juni 2023. Setelah itu *treatment* ketiga pada tanggal 13 Juni 2023, dan yang terakhir pemberian *posttest* pada tanggal 14 Juni 2023. Berikut ini merupakan rincian siswa kelas VII.5:

Tabel 4. 2
Data Siswa Kelas VII.5 SMP Negeri 6 Banda Aceh

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
VII.5	16	16	32

Tabel 4.2 menunjukkan data siswa kelas VII.5 SMP Negeri 6 Banda Aceh berjumlah 32 siswa.

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diuraikan yaitu berupa penyajian data yang meliputi data (*pretest*, *treatment* dan *posttest*), pengelolaan data yang meliputi uji normalitas dan interpretasi data yang meliputi data uji t. Hasil ini diperoleh dari hasil penelitian pada tanggal 7 Juni- 14 Juni 2023. Adapun hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Penyajian Data

a. *Pretest*

Pretest dilaksanakan tanggal 7 Juni 2023 di SMP Negeri 6 Banda Aceh. Pemberian *pretest* diberikan kepada siswa kelas VII.5 yang berjumlah 30 orang siswa. Tujuan diberikan *pretest* ialah untuk mengukur tingkat konsentrasi belajar siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh. Penelitian tanggal 7 Juni 2023 merupakan penelitian awal pembagian angket konsentrasi belajar, pada pukul 09.00 s/d 11.00 dibagikan kepada siswa kelas VII.5 bertujuan untuk mengetahui skor awal konsentrasi belajar siswa, untuk skor yang rendah akan dijadikan sampel dalam penelitian kemudian dilakukan *treatment* berupa permainan catur.

Tahapan pelaksanaan pemberian *pretest*:

- 1) Peneliti sudah mempersiapkan instrument berupa soal *pretest* dalam bentuk angket *likert*
- 2) Peneliti memberikan salam kepada siswa
- 3) Peneliti memberi arahan kepada siswa dalam pengisian angket
- 4) Peneliti membagikan angket kepada siswa dan meminta siswa untuk mengisinya
- 5) Peneliti memperhatikan sikap dan tingkah laku siswa untuk dibina
- 6) Tahap akhir, peneliti menyampaikan bahwa kegiatan selesai dan mempersilahkan siswa istirahat
- 7) Peneliti kemudian menghitung jumlah skor kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui siswa yang mempunyai konsentrasi belajar rendah

Penelitian menggunakan kuesioner berbentuk skala *likert*. Dalam pembagian skala *likert* konsentrasi belajar kepada siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh, peneliti membagikan kepada 30 responden siswa, dengan menggunakan 54 pernyataan. Hasil *pretest* pada pengungkapan konsentrasi belajar siswa mendapat hasil 6 siswa yang berada pada kategori rendah, yaitu siswa sering diganggu oleh teman saat belajar, kelas yang panas dan terkadang bising, kecanduan game online yang menyebabkan siswa malam begadang sehingga disaat disekolah siswa tidur dikelas dan tidak memiliki inisiatif mengubah kebiasaan buruk dalam belajar. Skor *pretest* siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 3
Jumlah siswa yang menjadi sampel
kelas VII.5 SMP Negeri 6 Banda Aceh

No	Responden	Kelas	Pretest
1	R1	VII.5	62,2
2	R2	VII.5	59,6
3	R3	VII.5	55,9
4	R4	VII.5	54,4
5	R5	VII.5	51,1
6	R6	VII.5	52,5

Tabel 4.3 menunjukkan siswa dengan skor terendah dan menjadi sampel penelitian akan diberikan *treatment* berupa permainan catur. R1 memperoleh hasil *pretest* sebesar 62,2, R2 memperoleh hasil *pretest* sebesar 59,6, R3 memperoleh hasil *pretest* sebesar 55,9, R4 memperoleh hasil *pretest* sebesar 54,4, R5 memperoleh hasil *pretest* sebesar 51.1 dan R6 memperoleh hasil *pretest* sebesar 52,5.

Berdasarkan hasil skor konsentrasi belajar dapat peneliti kelompokkan berdasarkan rumus sebagai berikut :

Tabel 4. 4
Standar Pembagian Kategori

Kategori	Nilai
Tinggi	$M + 1SD < X$
Sedang	$M - 1SD < X < M + 1SD$
Rendah	$X < M - 1SD$

Keterangan:

M = Rata-rata skor

SD = Standar deviasi

X = Nilai/Skor masing-masing responden

Data variabel penelitian perlu dikategorikan pada langkah-langkah menurut Anwar yaitu sebagai berikut :⁶⁴

- a. Kelompok tinggi, semua responden yang mempunyai skor sebanyak skor rata-rata plus 1 (+1) standar deviasi ($M + 1SD \leq X$)
- b. Kelompok sedang, semua responden yang mempunyai skor antara skor rata-rata minus 1 standar deviasi dan skor rata-rata plus 1 standar deviasi antara ($M - 1SD \leq X < M + 1SD$)
- c. Kelompok rendah, semua responden yang mempunyai skor lebih rendah dari skor rata-rata minus 1 standar deviasi ($X < M - 1SD$).

Berdasarkan rumus di atas dan hasil penelitian, peneliti mengelompokkan konsentrasi belajar siswa sebagai berikut :

Tabel 4. 5
Kategori konsentrasi belajar siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh

Kategori	Nilai
Tinggi	$X \geq 207$
Sedang	$161 \leq X < 207$
Rendah	$X < 108$

Berdasarkan pengelompokan di atas dapat dilihat bahwa setiap kategori memiliki batas nilainya masing-masing, batas nilai <108 berada pada katagori rendah, bahwa jika berada dalam batas nilai tersebut maka siswa mempunyai tingkat konsentrasi belajar yang rendah. Untuk batas nilai 161-207 berada dalam katagori yang sedang, siswa yang termasuk dalam katagori ini memiliki konsentrasi belajar sedang. Sedangkan batas nilai >207 berada pada kategori yang

⁶⁴ Saiduddin Anwar, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), hal. 49

tinggi, jika siswa termasuk dalam kategori ini memiliki konsentrasi belajar yang tinggi. Untuk melihat persentase kategori konsentrasi belajar siswa maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Tabel 4. 6
Rumus Persentase

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Besaran persentase

F = Frekuensi jawaban

N = Jumlah total responden⁶⁵

Berdasarkan rumus tersebut, maka konsentrasi belajar siswa dapat dikelompokkan berdasarkan kategori yang sesuai dengan persentase masing-masing. Adapun pengelompokan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.6 di bawah ini :

Tabel 4. 7
Persentase Konsentrasi Belajar

No	Kategori	F	Persentase
1	Rendah	6	20%
2	Sedang	18	60%
3	Tinggi	6	20%
Total		30	100%

Berdasarkan hasil persentase dari kategori konsentrasi belajar siswa pada tabel 4.7, menunjukan profil konsentrasi belajar siswa kelas VII.5 SMP Negeri 6 Banda Aceh tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 30 siswa yaitu: sebanyak 6 siswa

⁶⁵ Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara. h. 35.

(20%) dari jumlah subjek penelitian dalam kategori tinggi artinya siswa mencapai tingkat konsentrasi belajar tinggi pada setiap aspeknya, menunjukkan perolehan konsentrasi belajar yang baik, memberikan respon verbal terhadap kegiatan yang sedang dilakukan, mendengarkan penjelasan dari guru. Aktif melakukan kegiatan, melakukan kegiatan sesuai dengan petunjuk guru serta mampu menjawab pertanyaan setelah kegiatan.

Sebanyak 18 siswa (60%) dari jumlah subjek penelitian pada kategori sedang artinya siswa mencapai tingkat konsentrasi belajar pada setiap aspeknya, siswa mampu menunjukkan tingkat konsentrasi belajar, sudah adanya penerimaan atau perhatian pada materi pelajaran walaupun belum terlalu fokus, sudah mampu mengemukakan ide/pendapat walaupun belum terlalu baik.

Sebanyak 6 siswa (20%) dari jumlah subjek penelitian berada pada kategori rendah artinya siswa mencapai tingkat konsentrasi belajar rendah pada sebagian aspek, siswa sering bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui, siswa sering gangguin teman saat pembelajaran.

Pada tanggal 8 Juni 2023 peneliti kembali ke sekolah untuk menunjukkan hasil kuesioner (Pretest) kepada wali kelas, siswa yang memiliki konsentrasi belajar rendah maka akan diberikan treatment permainan catur melalui layanan bimbingan kelompok. Hasil penyebaran kuesioner (pretest) tersebut dapatlah 6 orang siswa yang akan dijadikan sampel dan akan diberikan permainan catur.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk permainan catur terdiri dari tiga kali pemberian treatment. Sebelum memberikan treatment, peneliti lebih dahulu memberikan pretest dan diberikan posttest setelah diberikan treatment.

Berikut ini langkah-langkah pemberian treatment yang peneliti lakukan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh :

b. *Treatment I*

Treatment I dilakukan pada tanggal 10 Juni 2023, dan dimulai pada pukul 09:30-11:30 wib. Tindakan dilaksanakan kelas VII.5 SMP Negeri 6 Banda Aceh. Peneliti menyiapkan materi konsentrasi belajar dengan judul “Perilaku Kognitif” untuk diberikan kepada anggota kelompok, dan memberikan informasi yang relevan kepada anggota kelompok, supaya semua anggota kelompok mendapatkan informasi dan materi perilaku kognitif. Tujuannya agar pusat saraf ketika siswa berpikir dan memecahkan masalah di saat memulai layanan bimbingan kelompok agar dapat berjalan dengan baik.

Setelah penjelasan materi selanjutnya dilakukan permainan catur, dan meminta anggota kelompok untuk memainkan permainan catur dengan memakai stopwatch yang digunakan untuk mengukur waktu disaat bermain. Peneliti melihat anggota kelompok senang dengan media yang dipersiapkan dan memainkan dengan penuh semangat.

Selepas permainan catur dimainkan, guru meminta anggota kelompok untuk mendiskusikan mengenai permainan catur yang sudah dimainkan, alhasil menunjukan bahwa anggota kelompok lebih banyak berbicara menyampaikan tentang apa yang dimainkan di permainan catur. Disini terlihat siswa lebih tertarik menggunakan media permainan catur karena lebih mudah dimainkan dan juga seru.

c. *Treatment II*

Treatment II dilakukan pada tanggal 12 Juni 2023, pada pertemuan kedua akan diberikan materi tampil konsentrasi belajar yang akan menjadi pilihan anggota kelompok, serta mengulang lagi pembahasan yang diberikan sebelumnya, dan mengingatkan kepada siswa harus tetap berkonsentrasi agar ilmu yang didapatkan bermanfaat.

Pada pertemuan kedua akan dibahas materi dengan judul “Perilaku Afektif”. Setelah membahas materi dalam pertemuan kali ini, peneliti kembali menyiapkan permainan catur dengan memakai stopwatch yang digunakan untuk mengukur kecepatan disaat bermain untuk kembali dimainkan seperti kegiatan sebelumnya.

Disini siswa bermain dengan memperhatikan lawan mainnya serta dengan kefokusannya. Alhasil saat peneliti meminta anggota kelompok untuk menjelaskan apa yang dapat disimpulkan dari permainan catur yang sudah dimainkan, yaitu siswa dapat menjaga konsentrasi saat bermain catur dan bisa mengontrol pikiran dan tindakan apabila suasana di ruangan sedang tidak kondusif.

d. *Treatment III*

Treatment III dilakukan pada tanggal 13 Juni 2023, pada pertemuan ketiga akan diberikan materi tampil konsentrasi belajar serta mengulang lagi pembahasan yang diberikan sebelumnya serta siswa juga aktif menjawab, dari sini juga sudah terlihat bahwa siswa memahami apa saja yang dijelaskan oleh peneliti dan tingkat konsentrasinya sudah terjaga. Pada pertemuan ketiga akan dibahas materi dengan judul “Perilaku Psikomotorik”. Setelah membahas materi dalam

pertemuan kali ini, peneliti menggunakan kembali permainan catur dengan memakai stopwatch yang digunakan untuk mengukur waktu dan kecepatan dan siswa sudah menunjukkan kecepatan dalam mengalahkan lawan dan beberapa kali mendapatkan poin yang seri.

Alhasil siswa menggunakan permainan catur dengan penuh konsentrasi agar lawannya dapat terkalahkan sangat patut diapresiasi, yaitu siswa sudah cepat dalam konsentrasinya terlihat perbedaannya disaat memakai stopwatch. Siswa langsung memberikan tanggapan mengenai kesimpulan dari permainan catur tersebut.

Adapun data hasil hitungan stopwatch setelah beberapa kali *treatment* pada tabel 4.8 :

Tabel 4. 8
Data Hasil Hitungan Stopwatch Konsentrasi Belajar Siswa

No	Responden	<i>Treatment 1</i>	<i>Treatment II</i>	<i>Treatment III</i>
1	R1 vs R2	2 menit 45 detik	1 menit 30 detik	40 detik
2	R3 vs R4	2 menit 9 detik	1 menit 27 detik	30 detik
3	R5 vs R6	2 menit 20 detk	1 menit 15 detik	28 detik

e. *Posttest*

Posttest dilakukan pada tanggal 14 Juni 2023 siswa yang mendapatkan perlakuan sebanyak 6 orang siswa. Tujuan pemberian *posttest* untuk menunjukkan terdapat perubahan konsentrasi belajar siswa sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan berupa *treatment* permainan catur. Artinya siswa mengalami peningkatan konsentrasi belajar siswa secara signifikan berdasarkan hasil pengolahan data. Adapun data hasil *prettest* dan *posttest* konsentrasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 9
Data *Pretest* dan *Posttes* Konsentrasi Belajar Siswa

No	Responden	Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	R1	VII.5	62,2	83,7
2	R2	VII.5	59,6	86,2
3	R3	VII.5	55,9	82,9
4	R4	VII.5	54,4	74,4
5	R5	VII.5	51,1	85,5
6	R6	VII.5	52,5	79,2

Berdasarkan tabel 4.9 menggambarkan hasil *pretest* dan *posttest* konsentrasi belajar mengalami peningkatan secara signifikan. Terlihat hasil *pretest* siswa R1 62,2 menjadi 83,7 nilai *posttest*, siswa menunjukkan indikator perolehan konsentrasi belajar sudah mampu mengemukakan ide dan pendapat, nilai *pretest* siswa R2 59,6 menjadi 86,2 nilai *posttest*, siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh, nilai *pretest* siswa R3 55,9 menjadi 82,9 nilai *posttest*, menunjukkan indikator selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi, nilai *pretest* R4 54,4 menjadi 74,4 nilai *posttest*, menunjukkan siswa merespon yang diajarkan dengan baik, siswa R5 memiliki skor nilai *pretest* 51,1 menjadi 85,5 nilai *posttest*, menunjukkan bahwa mampu berkomunikasi dengan baik antara dengan guru maupun dengan teman sebaya, nilai *pretest* R6 52,5 menjadi nilai *posttest* 79,2, Menerima atau perhatian apabila diajarkan.

Selain dilihat dari berdasarkan skor *pretest* dan *posttes*, penggunaan permainan catur untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa dapat dilihat berdasarkan hasil pengamatan peneliti, secara umum siswa yang menjadi sampel

penelitian menunjukkan peningkatan kefokusannya secara optimal. Peningkatan ini didukung dengan adanya perubahan yang terjadi pada siswa yaitu membandingkan skor konsentrasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan permainan catur untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa yang diamati oleh peneliti. Perubahan yang dimaksud adalah meningkatkan skor konsentrasi belajar siswa dengan digunakannya permainan catur, lebih rinci hasil perbandingan skor pada pengukuran awal dan pengukuran akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 10
Perbandingan Persentase *Pretest* dan *Posttest*
Konsentrasi Belajar Siswa

No	Katagori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		F	%	F	%
1	Tinggi	0	0%	3	50%
2	Sedang	0	0%	3	50%
3	Rendah	6	100%	0	0%
Jumlah		6	100%	6	100%

Tabel 4.10 menunjukkan hasil perbandingan skor *pretest* dan *posttest* konsentrasi belajar siswa yang mengalami peningkatan secara signifikan. Berdasarkan hasil skor rata-rata konsentrasi belajar siswa yang diujikan dalam penelitian memiliki daya efektivitas yang baik, yaitu mampu menghasilkan peningkatan yang signifikan pada perubahan skor rata-rata konsentrasi belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test*, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 11
Hasil Perhitungan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*
Konsentrasi Belajar Siswa
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair	Pretest	150.67	6	5.715	2.333
1	Posttest	201.33	6	13.808	5.637

Tabel 4.11 menunjukkan rata-rata *pre-test* sebesar 150.67, sedangkan rata-rata *post-test* sebesar 201.33. Artinya rata-rata *post-test* lebih besar daripada rata-rata *pre-test*, dapat dikatakan terjadi peningkatan konsentrasi belajar siswa setelah memperoleh atau mendapatkan permainan catur.

2. Pengelolaan Data

kegiatan yang dilakukan dalam pengelolaan data adalah mengelompokan berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang diajukan. Sebelum dilakukan analisis data maka dilakukan pengujian prasyarat penelitian berupa analisis statistik parametris.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang berdistribusi normal, uji normalitas yang dilakukan adalah uji *Shapiro Wilk*. Dalam pengujian suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal sedangkan Jika $\text{sig} <$

0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Hasil yang diperoleh dari analisis uji normalitas tersaji pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4. 12
Data Hasil Uji Normalitas *Shapiro Wilk*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.259	6	.200*	.931	6	.591
Post-test	.184	6	.200*	.936	6	.624

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.12 diperoleh nilai uji normalitas *Shapiro Wilk* data konsentrasi belajar siswa adalah *pretest* 0.591 dan *posttest* 0.624 yaitu lebih besar dari ($\text{sig} > 0.05$) sehingga dapat disimpulkan data konsentrasi belajar siswa dengan permainan catur berdistribusi normal.

b. Uji T

Kegiatan dalam pengelolaan data yaitu mengelompokkan berdasarkan variabel dari seluruh sampel, mentabulasikan data berdasarkan variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan untuk menganalisis data maka digunakan uji T.

Tabel 4. 13
Paired Samples Tes

Paired Differences					T	D f	Sig. (2- tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	Lower			
				Upper			

Pair 1	-	15.280	6.238	-66.702	-34.632	-	5	.000
Pretest-	50.667						8.122	
Posttest								

Hasil tabel 4.13 Pada *paired samples test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ (8.122 > 2.015) dengan signifikansi $0,00 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara permainan catur melalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh.

2. Interpretasi Data

Interpretasi data adalah tahapan yang dilakukan dengan tujuan mengkaitkan hubungan antar berbagai variabel penelitian dengan hipotesis penelitian, antara diterima atau ditolak. Selanjutnya untuk melihat nilai korelasi *pre-test* dan *post-test* pada penelitian ini dengan berdasarkan hasil pada korelasi sampel berpasangan dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut ini :

Tabel 4. 14
Korelasi Sampel Berpasangan
Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	6	-.064	.904

Berdasarkan tabel 4.14 di atas, menunjukkan *paired sample correlations* nilai korelasi dari 6 siswa, sebelum dan sesudah penggunaan permainan catur bahwa nilai korelasi pada *pre-test* dan *post-test* yaitu .064 dengan nilai sig. 904. Oleh karena itu $064 > 0.05$ dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara *pre-test* dan *post-test*.

Uji *paired samples test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sample yang berpasangan, yaitu *pre-test* dan *post-test*.

Data uji *paired samples test* dapat dilihat pada hipotesis berikut :

Ha: Terdapat peningkatan konsentrasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan

permainan catur melalui layanan bimbingan kelompok kelas VII SMP Negeri 6 Banda Aceh

Ho: Tidak terdapat peningkatan konsentrasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan permainan catur melalui layanan bimbingan kelompok kelas VII SMP Negeri 6 Banda Aceh

Pengambilan keputusan uji *paired samples test* dengan taraf signifikansi (sig) 0,05 sebagai berikut :

Tabel 4. 15
Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest- Posttest	-50.667	15.280	6.238	-66.702	-34.632	-8.122	5	.000

Pada *paired samples test* 4.15 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8.122 > 2.015$) dengan signifikansi 0,00. Jadi Ha diterima dan Ho ditolak. Hal ini membuktikan bahwa hasil uji hipotesis konsentrasi belajar siswa sebelum dan sesudah mempunyai nilai skor yang lebih tinggi. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan

yang signifikan antara penggunaan permainan catur dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa. H_a diterima artinya ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan treatment (permainan catur) dan artinya treatment yang diberikan memberikan efek positif.

3. Uji N-Gain

Uji N-Gain adalah selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui besarnya peningkatan konsentrasi belajar siswa setelah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan catur. Digunakan rumus rata-rata *gain* ternormalisasi. N-gain (normalized gain) digunakan untuk mengetahui peningkatan konsentrasi belajar siswa antara sebelum dan setelah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan penggunaan permainan catur⁶⁶.

Sebelum dilakukan uji indeks *gain* dilakukan perhitungan nilai dari skor yang diperoleh siswa pada tes. Perhitungan nilai dari perolehan skor dilakukan dengan persamaan berikut :

Tabel 4. 16
Rumus Menghitung N-Gain Score

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

⁶⁶ Rostina Sundayana, *Statika Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 151

Tabel 4. 17
Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber : Hake, R.R, 1999

Tabel 4. 18
Pembagian Skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

Sumber : Melzer dalam Syahfitri, 2008 : 33

Perubahan nilai antara *pre-test* dan *post-test* diukur melalui indeks *gain*. Indeks *gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan konsentrasi belajar siswa menggunakan permainan catur melalui layanan bimbingan kelompok. Data skor dari soal penguasaan dari siswa menggunakan permainan catur diperoleh dari instrument yang telah di uji cobakan sebelumnya kepada siswa. Penilaian konsentrasi belajar siswa menggunakan permainan catur dilakukan sebanyak tiga kali yaitu sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Peningkatan konsentrasi belajar melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan catur dapat dicari dengan menghitung indeks *gain* adalah sebagai berikut :⁶⁷

Tabel 4. 19

⁶⁷ Hake,R.R. Interactive-engagement versus traditional methods: Asix-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. American Journal of Physics, 66 (1), 1998, hal 64-74.

Nilai Rata-Rata Khusus Uji Kuesioner *Pretest* dan *Posttest* untuk meningkatkan konsentrasi belajar Siswa

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain	N-Gain %
1	R1	62,2	83,7	0,55	55,2
2	R2	59,6	86,2	0,65	65,8
3	R3	55,9	82,9	0,75	75
4	R4	54,4	80,3	0,43	43,4
5	R5	51,2	85,5	0,69	69,3
6	R6	52,5	79,2	0,56	56,2
Rata-Rata		56,33	82,83	0,60	60,87

Berdasarkan deskripsi data tabel 4.19 menunjukkan, nilai rata-rata tes meningkat pada setiap siswa (responden). Katagori pembagian menurut skor N-Gain R1 55,2 katagori sedang, R2 65,8 katagori sedang, R3 75 katagori tinggi, R4 43,3 katagori sedang, R5 69,3 katagori sedang dan R6 56,2 katagori sedang. Dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata N-Gain adalah 60,87 sehingga persentase katagori efektivitas 56-75 tafsiran cukup efektif.

Persentase N-gain rata-rata keseluruhan pada pengguna permainan catur untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada diri siswa masing-masing dengan jumlah 6 siswa dapat dilihat pada tabel 4.20

Tabel 4. 20
Persentase N-Gain Rata-Rata Untuk Meningkatkan konsentrasi belajar siswa

Variabel	Gain	N-Gain %	Kategori
Konsentrasi belajar	0,60	60,87	Sedang

Berdasarkan deskripsi data tabel 4.18 menunjukkan, skor rata-rata gain sebesar 0,60 dan rata-rata N-gain yaitu sebesar 60,87 pada penggunaan permainan catur terhadap konsentrasi belajar siswa, hasil skor dari 6 siswa setelah diberikan permainan catur yaitu Gain 0,60 jadi kategori pembagian Gain $0.3 \leq g \leq 0.7$ termasuk kategori sedang dan skor N-Gain 60,87 persentase 56 – 75 termasuk

katagori cukup efektif. Dapat disimpulkan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan catur siswa terdapat peningkatan konsentrasi belajar.

Tabel 4. 21
Perbandingan Skor Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*
konsentrasi belajar siswa

No	Data Nilai	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	Skor Tertinggi	62,2	86,2
2	Skor Terendah	51,2	72,2
3	Rata-Rata	56,3	82,8
4	Standar Deviasi	4,58	5,63

Berdasarkan deskripsi data tabel 4.19 menunjukkan, nilai rata-rata konsentrasi belajar mengalami peningkatan. Skor *pretest* tertinggi 62,2 dan terendah 51,2. Skor *posttest* tertinggi sebesar 86,2 dan terendah 72,2. Nilai rata-rata konsentrasi belajar siswa meningkat dari 56,3 menjadi 82,8 dengan standar deviasi 4,58 dan 5,63. Deskripsi nilai rata-rata tes awal dan akhir berdasarkan indikator konsentrasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.22

Tabel 4. 22
Nilai Rata-Rata Uji Angket *Pretest* dan *Posttest* Berdasarkan
Indikator konsentrasi belajar Siswa

Variabel	Aspek	Indikator	Pretest	%	Posttest	%
Konsentrasi Belajar	1.Perilaku kognitif	a. Kesiapan pengetahuan yang segera dapat muncul bila diperlukan	61	22,59	92	34,07

		b. Komprehensif dalam menafsirkan informasi	158	58,52	167	61,85
		c. Mampu mengemukakan ide/pendapat	53	19,63	78	28,89
		d. Selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan guru	86	51,48	137	50,74
	2. Perilaku Afektif	a. Mampu mengadakan analisis dan sintesis pengetahuan	49	18,15	80	29,63
		b. Mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh.	35	12,96	40	14,81
		c. Adanya penerimaan atau perhatian pada materi pelajaran.	57	21,11	55	20,37
		d. Merespon materi yang diajarkan	72	26,67	84	31,11
		e. mengemukakan suatu pandangan	68	25,19	96	35,56

	3. Perilaku Psikomotorik	a. Adanya gerakan anggota badan yang tepat sesuai petunjuk guru	60	22,22	104	38,52
		b. Komunikasi non Verbal	66	24,44	98	36,30
	4. Perilaku Berbahasa	a. Aktivitas berbahasa yang terkoordinasi	83	30,74	137	50,74
		b. Tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui	55	20,37	67	24,81
		c. Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran	57	21,11	81	30,00
		Rata-Rata	68,57	26,80	94,00	34,81

Berdasarkan deskripsi data tabel 4.22 menunjukkan, nilai rata-rata uji kusioner pada setiap indikator konsentrasi belajar siswa yaitu nilai rata-rata *pretest* 68,57 dipersenkan menjadi 26,80%, nilai rata-rata *posttest* 94,00 dipersenkan menjadi 34,81%.

C. Pembahasan

Hasil analisis penelitian yang telah diperoleh menggunakan pengujian statistik dapat menjawab rumusan masalah. Hasil pengujian tersebut diolah untuk mengetahui standarisasi kategori kelompok tingkat tinggi, sedang, dan rendah yang kemudian dijadikan acuan dalam mengkategorikan siswa yang memiliki

konsentrasi belajar rendah. Setelah angket konsentrasi belajar diisi oleh siswa maka langkah selanjutnya ialah membuat kategorisasi untuk mengetahui jumlah subjek yang memiliki nilai rendah untuk dijadikan sampel. Dari hasil tabulasi *pre-test* dan *post-test* dilakukan pengujian hipotesis sebagai berikut :

Ha: Terdapat peningkatan konsentrasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan

permainan catur melalui layanan bimbingan kelompok kelas VII SMP Negeri 6 Banda Aceh

Ho: Tidak terdapat peningkatan konsentrasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan permainan catur melalui layanan bimbingan kelompok kelas VII SMP Negeri 6 Banda Aceh

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh normal sehingga memenuhi syarat untuk pengujian hipotesis. Dari hasil uji t menghasilkan dua kesimpulan. Pertama, terdapat peningkatan konsentrasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan permainan catur melalui layanan bimbingan kelompok kelas VII SMP Negeri 6 Banda Aceh. Hal ini ditunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7.946 > 1.894$) yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak.

Selanjutnya untuk mendapatkan nilai tersebut peneliti melakukan tiga kali *treatment*. *Treatment* tersebut dilakukan pada pertemuan pertama dengan topik “Perilaku Kognitif” siswa dapat meningkatkan konsentrasi belajar melalui permainan catur yang dilakukan. Dalam kegiatan ini Peneliti menyiapkan materi konsentrasi belajar dengan judul “Perilaku Kognitif” dan memberikan informasi yang relavan kepada anggota kelompok, supaya semua anggota kelompok

mendapatkan informasi dan materi kognitif. Tujuannya agar pusat saraf ketika siswa berpikir dan memecahkan masalah di saat memulai permainan catur agar dapat berjalan dengan baik. Setelah penjelasan materi selanjutnya dilakukan permainan catur, dan meminta anggota kelompok untuk memainkan permainan catur dengan memakai stopwatch yang digunakan untuk mengukur waktu. Disaat bermain peneliti melihat anggota kelompok senang dengan media yang dipersiapkan dan memainkan dengan penuh semangat. Selepas permainan catur dimainkan, guru meminta anggota kelompok untuk mendiskusikan mengenai permainan catur yang sudah dimainkan, hasil yang didapat dari materi “Perilaku Kognitif” menunjukkan bahwa anggota kelompok lebih banyak berbicara menyampaikan tentang apa yang dimainkan di permainan catur dan fokus siswa juga sudah mulai terarah. Disini terlihat siswa lebih tertarik menggunakan media permainan catur karena lebih mudah dimainkan dan juga seru, sehingga siswa sangat senang memainkannya dan ingin menerapkan di hari-hari berikutnya.

Pada pertemuan kedua ini siswa harus memiliki konsentrasi belajar agar ilmu yang didapat berdampak pada hasil belajarnya. Penggunaan permainan catur ini agar siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Pada pertemuan ini peneliti mengambil kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan dengan topik “Perilaku Afektif”, Hasil yang diperoleh ialah adanya penerimaan atau perhatian pada materi yang diajarkan. Setelah penjelasan materi selanjutnya dilakukan permainan catur, dan meminta anggota kelompok untuk memainkan permainan catur dengan memakai stopwatch. Disini siswa bermain dengan memperhatikan lawan mainnya serta dengan kefokusannya. Alhasil dapat

disimpulkan bahwa permainan catur dapat menjaga konsentrasi saat permainan catur dan bisa mengontrol pikiran dan tindakan apabila suasana di ruangan sedang tidak kondusif.

Pada pertemuan ketiga akan diberikan materi tampil konsentrasi belajar serta mengulang lagi pembahasan yang diberikan sebelumnya serta siswa juga aktif menjawab, dari sini juga sudah terlihat bahwa siswa memahami apa saja yang dijelaskan oleh peneliti dan tingkat konsentrasinya sudah terjaga. Pada pertemuan ketiga akan dibahas materi dengan judul “ Perilaku Psikomotorik”. Setelah membahas materi dalam pertemuan kali ini, peneliti menggunakan kembali permainan catur dengan memakai stopwatch yang digunakan untuk mengukur waktu dan kecepatan dan siswa sudah menunjukkan kecepatan dalam mengalahkan lawan dan beberapa kali mendapatkan poin yang seri. Alhasil siswa menggunakan permainan catur dengan penuh konsentrasi agar lawannya dapat terkalahkan sangat patut diapresiasi, yaitu siswa sudah cepat dalam konsentrasinya terlihat perbedaannya disaat memakai stopwatch. Siswa langsung memberikan tanggapan mengenai kesimpulan dari permainan catur tersebut. Menurut Harun, mengemukakan permainan catur merupakan suatu model perang, yaitu perang diatas papan catur. Merupakan pelajaran yang sangat berharga untuk mengembangkan keberanian, ketelitian, daya tahan fisik maupun mental, kekuatan, konsentrasi, nilai-nilai keputusan, melalui jalur peperangan di atas papan catur.⁶⁸ Permainan catur ini juga sangat efektif digunakan untuk siswa karena mudah dipahami dan menarik. Peneliti juga memberikan sedikit masukan

⁶⁸ Harun, Undi. 1985. *Seri Teori Bermain Catur*. Klaten: PT. Intan

agar siswa dapat menerapkan di kehidupan sehari-hari tentang apa yang sudah didapatkan hari ini dan hari sebelumnya.

Di Zaire, sebuah negeri di Afrika, murid berumur 16-18 tahun yang diberi latihan catur ternyata memiliki pemahaman lebih tinggi dalam spasial (ruang), numerik (deretan angka), pengetahuan verbal (bahasa dan kata-kata) serta pekerjaan-pekerjaan administratif. Sebuah hasil penelitian yang melibatkan 100.000 guru di Venezuela menemukan adanya pengaruh antara main catur dan kenaikan signifikan angka IQ murid-murid sekolah dasar. Itu berlaku untuk anak lelaki dan perempuan, tak peduli latar belakang kelas.⁶⁹ Pelaksanaan penelitian ini untuk melihat penggunaan permainan catur untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa sesuai dengan kemampuan kefokusannya yang dimilikinya dengan baik.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya.⁷⁰ Konsentrasi belajar pada dasarnya dimiliki oleh setiap individu, hanya besar kecilnya kemampuan individu tersebut dalam melakukan konsentrasi berbed-beda. Pentingnya konsentrasi pada siswa sangat menentukan hasil belajarnya, konsentrasi belajarnya tersebut dapat dilihat dari fokusnya siswa ketika belajar.⁷¹ Ketika anak sudah dapat mengontrol konsentrasinya ia akan mampu beradaptasi

⁶⁹ Hendra Mashuri, *Pengaruh Latihan Permainan Catur Terhadap Prestasi Akademik Siswa SD Se-Kabupaten Trenggalek*, Jurnal Sportif Vol. 1 No. 1 November 2015, h. 7.

⁷⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), h. 239.

⁷¹ Amalia Cahya Setiani, Ninik Setyowani, dkk, *Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok*, Indonesian Journal of Guidance and Counseling : Theory and Application, 2014 universitas Negeri Semarang, ISSN 2252-6374

dengan lingkungan manapun, dan Saat dewasa anak tersebut akan lebih mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh.

Penelitian yang dilakukan oleh Novianti, bahwa lingkungan sangat memegang peran penting terhadap tingkat konsentrasi seseorang.⁷² Karena lingkungan adalah suatu hal yang sangat berpengaruh untuk meningkatkan konsentrasi belajar, ketika pembelajaran berlangsung teman-teman dikelas materi pelajaran yang diajarkan dan mampu menganalisis kemampuan yang diperoleh. Semua itu membutuhkan waktu dan usaha yang cukup keras untuk dapat meningkatkan konsentrasi belajar. Semuanya tidak terlepas dari usaha-usaha yang dapat dilakukan oleh orang tua dan guru sebagai sosok terdekat anak.

Sebelum diberikan *treatment* gejala-gejala yang tampak yang berhubungan dengan konsentrasi belajar yaitu terlihat siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh dapat dikatakan bahwa konsentrasi belajar siswa cukup rendah apalagi dalam perihal belajar di dalam ruang. konsentrasi belajar anak terbilang lumayan rendah sehingga tidak merespon materi yang diajarkan karena tidak fokus disaat dikelas sehingga meimlih diam, sering digangguin teman disaat pembelajaran, peralatan pendukung pembelajaran tidak lengkap sehingga siswa mondar-mandir untuk mencari perlengkapan belajar, kecanduan game online yang menyebabkan siswa malam begadang sehingga disaat disekolah siswa tidur dikelas. Alasan ini juga dikatakan oleh salah satu siswa dari sekolah yang sama yang dimana mereka

⁷² Novianti, R. (2019). *Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 2 Palembang*. Jurnal PAI Raden Fatah, 1(1), 1–20

mengakui bahwa mereka tidak fokus apabila sering diganggu teman kelasnya disaat pembelajaran.

Setelah peneliti memberikan permainan catur siswa merasa senang karena mendapatkan hal baru dan siswa mulai memperlihatkan konsentrasi mereka dengan ikut serta dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok tersebut. Siswa terlihat aktif dalam proses kegiatan, siswa juga terlihat antusias dalam menyampaikan pendapat serta berdiskusi bersama anggota kelompoknya.

Setelah dilakukan tiga kali *treatment* selanjutnya peneliti melakukan penilaian dengan membagikan angket untuk melihat tingkat konsentrasi belajar siswa sesudah mendapatkan perlakuan sebanyak tiga kali. Dari hasil pembagian angket peneliti melihat adanya perubahan tingkat konsentrasi belajar siswa setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok. Berdasarkan dari hasil penyebaran angket yang peneliti sebarakan terdapat peningkatan hasil dari konsentrasi belajar siswa yang dilihat dari hasil *pre-test*, pemberian *treatment*, dan *post-test*. Berdasarkan hasil uji t menunjukkan perubahan yaitu pada *paired samples test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8.122 > 2.015$). Secara keseluruhan data hasil angket uji t menunjukkan adanya perubahan pada konsentrasi belajar siswa dengan nilai rata-rata *pre-test* 56,33 dan rata-rata *post-test* 82,83. Hasil nilai angket *post-test* meningkat, membuktikan bahwa penggunaan permainan catur melalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Banda Aceh.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai penggunaan permainan catur melalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh, menghasilkan kesimpulan bahwa tingkat konsentrasi belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan dengan nilai rata-rata *posttest* 82,83 lebih tinggi dari nilai rata-rata *pretest* 56,33. Berdasarkan analisis *paired samples test* dapat diketahui adanya perbedaan sebelum dan sesudah diberikan permainan catur yaitu diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8.122 > 2.015$) atau $Sig < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini membuktikan bahwa hasil uji hipotesis konsentrasi belajar siswa sebelum dan sesudah mempunyai nilai skor yang lebih tinggi. Skor rata-rata gain sebesar 0,60 dan rata-rata N-gain yaitu sebesar 60,87 pada penggunaan permainan catur terhadap konsentrasi belajar siswa, hasil skor dari 6 siswa setelah diberikan permainan catur yaitu Gain 0,60 jadi kategori pembagian Gain $0.3 \leq g \leq 0.7$ termasuk kategori sedang dan skor N-Gain 60,87 persentase 56 – 75 termasuk kategori cukup efektif. Dapat disimpulkan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan catur siswa terdapat peningkatan konsentrasi belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan penggunaan permainan catur melalui layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang dipaparkan di atas, dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Siswa dengan konsentrasi belajar rendah seharusnya selalu mempraktekan mengenai apa yang sudah didapatkan selama mengikuti penggunaan permainan catur agar meningkatkan konsentrasi belajar siswa, memperhatikan pola hidup sehat, mengatur jadwal belajar maksimal serta meningkatkan kesadaran pentingnya konsentrasi belajar, sehingga tidak berdampak kepada nilai atau hasil belajar siswa dan senantiasa mengalami peningkatan dalam prestasi akademik maupun non akademik.

2. Bagi guru/wali kelas

Permainan catur ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam memberikan pembelajaran/layanan dikelas. Penggunaan permainan catur ini dapat memberikan suasana yang menyenangkan dan hidup, siswa juga mudah dalam melatih konsentrasi disaat memainkan permainan catur.

3. Bagi peneliti

Selanjutnya diharapkan kedepannya lebih mendalami permasalahan mengenai rendahnya konsentrasi belajar siswa menggunakan permainan catur, serta dapat mengembangkan cara lain untuk mengatasi konsentrasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Cahya Setiani, Ninik Setyowani, dkk, *Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok*, Indonesian Journal of Guidance and Counseling : Theory and Application, 2014 universitas Negeri Semarang, ISSN 2252-6374
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014).
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik*.
- Aprilia, Diana, dkk. 2014. Penerapan Konseling Kognitif dengan Teknik Pembuatan Kontrak (Contingency Contracting) untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X TKR I SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Jurusan Bimbingan Konseling Undika* Volume 2 No. 1 Tahun 2014.
- Aries Saifudin, Alfarabi Dwi Kurniawan, Perbandingan Metode Optimasi Algoritma Minimax pada Permainan Catur, *Jurnal Algoritma Logika Dan Komputasi*, Vol. 1.No. 2 (2018).
- Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah, *Meode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008).
- Bambang Prasetyo, *Metode Penelitian*.
- Cecep, Deden Thosin Waskita & Nurlaela Sabilah, *Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi*, Vol. 3, No. 1, April 2022.
- Dasrun hidayat, *Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat*, *Jurnal Academia Fisip Undip*, Vol. 5.No. 2 (2013).
- Dewa Ketut Sukardi dan Nila Kusmawati, *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002).
- Diana Aprilia, Kadek Suranata, dan ketuk Dharsana, Penerapan Konseling Kognitif dengan Teknik Pembuatan Kontrak (Contingency Contracting) untuk meningkatkan konsentrasi Belajar Siswa di TKRI Negeri 3 Singaraja. Diambil dari <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJBK/article/download/3940/3146>. e-journal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling, Vol.2, no. 1, Tahun 2014 (diakses pada tanggal 10 april 2021)

Dimiyati & Mudjiono, *Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).

Dodiek Dwiwanto, *10 Manfaat Bermain Catur untuk Kecerdasan*, juli 2022.
Diakses pada tanggal 6 2023 dari situs : <https://artikel.rumah123.com/10-manfaat-bermain-catur-untuk-kecerdasan-siap-melawan-irene-sukandar-atau-chelsie-monica-85374>

Farida Nurdyahidah. *Penelitian Eksperimen*. PDF

Furqon, *Statistika Terapan Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009).

Gantina Komalasari, Eka Wahyuni, dkk, *Asesmen Teknik Nontes dalam Perspektif BK Komprehensif*, (Jakarta: Indeks, 2011).

Hake, R.R. Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66 (1), 1998.

Hamalik, Oemar. 2009. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Hardantio P & Prasetyo WA. (2016). *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Pemahaman Mata Kuliah Menggunakan Teorema Bayes di STMIK AMIKOM Yogyakarta*. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia. 6-7 Februari.

Harun, Undi. 1985. *Seri Teori Bermain Catur*. Klaten: PT. Intan

Hasbullah Tabrani. *Rahasia Sukses Belajar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada 1995)

Hendra Mashuri, *Pengaruh Latihan Permainan Catur Terhadap Prestasi Akademik Siswa SD Se-Kabupaten Trenggalek*, Jurnal Sportif Vol. 1 No. 1 November 2015.

Hendra Surya, *Kiat Mengatasi Kesulitan Belajar; Bagi Pelajar dan Mahasiswa*, (Jakarta: Gramedia, 2003).

Hendra Surya. *Menjadi Manusia Pembelajar*. (Jakarta: Elex Media Komputindo. 2009).

Husein, *Metode Riset Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2017).

I Komang Winata, " *Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19*". Jurnal

Komunikasi Pendidikan, Vol.5, No.1 (2021), pp 13-24, P-ISSN 2549-1725 E-ISSN 2549-4163.

Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif Di Dalam dan Luar*, (Yogyakarta: Flashbook, 2012).

Irwan Soehartono, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: Rosdakarya, 2010).

Johan Huizinga, *homo ludens*, terj. Hasan Basari (Jakarta: LP3ES, 1990).

Johor, *SPSS 24 untuk Pnelitian*, (Jakarta: Alex Medi Kamputindo, 2017), h. 239.

Lautser, *Tes Kepribadian*.

Makmun Khairani. (2014). *Psikoogi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Margono S, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

Martin Indah, *Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Permainan Catur Kuta Bali di Sekolah Dasar*, November 2017.

Mutia Rahma Setyani, Ismah, *Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar*, Seminar Pendidikan Matematika, Vol. 01, Oktober 2018, P-ISSN: 2476-8898 E-ISSN: 2477-4812.

Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif (Analisis Isi dan Data Skunder) Edisi Revisi*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2011).

Neumann, John Von and Oskar Morgenstern. (2013). *Teori permainan*.

Noor Ifansyah, *Meningkatkan Konsentrasi Beljar Siswa Dengan Bimbingan Klasikal Metode Project Based Learning SMA Negeri 6 Barabai*, Jurnal Inovasi BK, Volume 1, Nomor 2 Desember 2019

Novianti, R. (2019). *Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 2 Palembang*. Jurnal PAI Raden Fatah, 1(1), 1–20

Oemar Hamalik, *Metoda Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito, 2005.

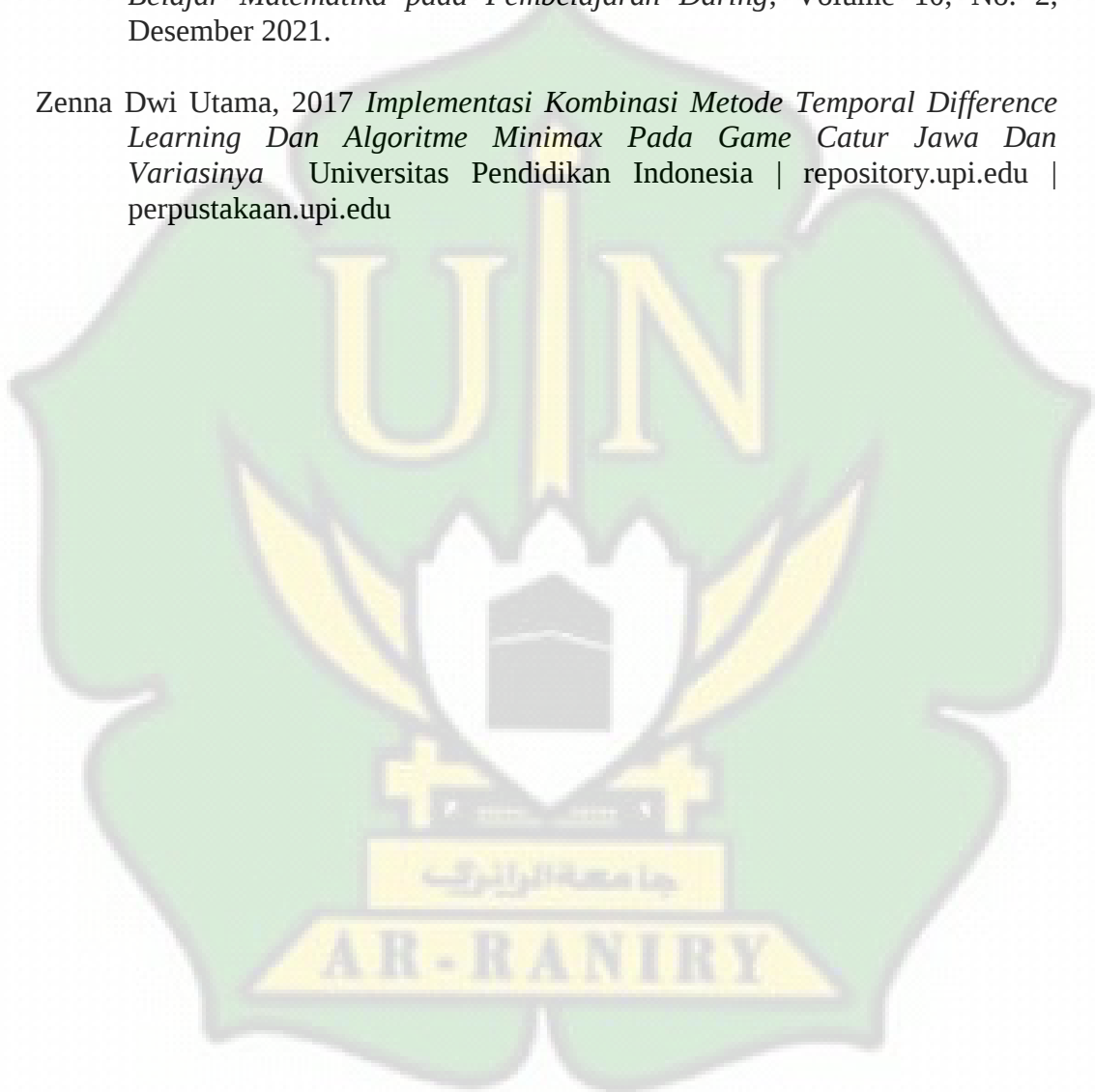
Oktaria Kusumawati, *_Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah_*, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4.No. 2 (2017).

- Pranoto, H. (2016). *Upaya Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di Sma Negeri 1 Sungkai Utara Lampung Utara*. Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro, 1(1).
- Prayitno. "*Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*" (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1995).
- Rachman. (2010). Teori Konsentrasi Belajar. Diakses dari http://repository.upi/s_tb_055186_bab_ii.pdf/. Pada tanggal 6 juni 2013 pukul 21.00 WIB.
- Rochman Natawidjaja, *Dasar-Dasar Konseling Tinjauan Teori dan Praktik*, (Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, 2010).
- Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*, (Surabaya: Universitas Negeri Malang, 2006).
- Romlah, T. *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. (Malang: U.M, 2006).
- Rosmalia, "*Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi dalam Meningkatkan Rasa Percaya Siswa Kelas VII d i S D N 2 Lampung Selatan*", Skripsi, (Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2016).
- Rostina Sundayana, *Stastika Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014).
- Saiduddin Anwar, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012).
- Siswanto, *Kesehatan Mental; Konsep, Cakupan, dan Perkembangannya*, (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2007).
- Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D* (Bandung Alfabeta, 2018).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Sugiyono, *Metode Penelitian*.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Sosial*, (Bandung : Alfabeta, 2014).

Yuliana, Hanifah Alifiananta Anindita & Muhammad Wahid Syaifuddin, *Pengaruh Konsentrasi Belajar dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika pada Pembelajaran Daring*, Volume 10, No. 2, Desember 2021.

Zenna Dwi Utama, 2017 *Implementasi Kombinasi Metode Temporal Difference Learning Dan Algoritme Minimax Pada Game Catur Jawa Dan Variasinya* Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp. 0651 7553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR : B-1034/Un.08/FTK/KP.07.8/01/2023

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :

- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing awal skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi mahasiswa Semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023.

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS dilingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011, tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama Sebagai Instansi pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan rencana pelaksanaan seminar proposal prodi Bimbingan Konseling tanggal 04 Januari 2023

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk saudara :

Muslima, M.Ed
 Elviana, S.Ag., M.Si
 Untuk Membimbing Skripsi :

Nama : Maya Sari
 NIM : 190213048
 Program Studi : Bimbingan Konseling
 Dengan Judul Skripsi :
 Penggunaan Permainan Catur Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Banda Aceh

Sebagai Pembimbing Pertama
 Sebagai Pembimbing Kedua

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022 No. 025.04.2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Genap Tahun Akademik 2022/2023

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada Tanggal : 24 Januari 2023
 Dekan

 Saifuddin

Tembusan :

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Bimbingan Konseling;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2

	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id
Nomor	: B-6283/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2023
Lamp	: -
Hal	: Penelitian Ilmiah Mahasiswa
Kepada Yth,	
1. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh	
2. Kepala SMP Negeri 6 Kota Banda Aceh	
Assalamu'alaikum Wr.Wb.	
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:	
Nama/NIM	: MAYA SARI / 190213048
Semester/Jurusan	: / Bimbingan Konseling
Jalan Prada Utama, Lorong Akasia Timur, No. Rumah 24, Kota Banda	
Alamat sekarang	: Aceh, Indonesia. KOTA BANDA ACEH - SYIAH KUALA NANGGRO ACEH DARUSSALAM (NAD), ID 23116
Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin pada SMP Negeri 6 Banda Aceh dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul Penggunaan Permainan Catur Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Banda Aceh	
Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.	
Banda Aceh, 30 Mei 2023 an. Dekan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,	
	
Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.	
Berlaku sampai : 02 Juli 2023	

Lampiran 3

KISI-KISI KONSENTRASI BELAJAR

ASPEK	Sub Aspek	Indikator	No item		Jumlah
			+	-	
Konsentrai Belajar	1. Perilaku kognitif	a. Kesiapan pengetahuan yang segera dapat muncul bila diperlukan	2,8,10	3,5	5
		b. Komprehensif dalam menafsirkan informasi	4,6,7,12, 14,16	1,9,11, 13,15,17, 21	13
		c. Mampu mengemukakan ide/pendapat	18,22	25	3
		d. Selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan guru	23,24	19,20, 26,27	6
	2. Perilaku Afektif	a. Mampu mengadakan analisis dan sintesis pengetahuan	32,34,40, 41,42,43, 44,45	28,29,30, 31,33,35, 36	15
		b. Mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh.	46,47	37	3
		c. Adanya penerimaan atau perhatian pada materi pelajaran.	48,49	38	3
		d. Merespon materi yang diajarkan	50,51,52, 53	39,62,63, 64	8

		e. mengemukakan suatu pandangan	54,55	60,61	4
	3. Perilaku Psikomotor	a. Adanya gerakan anggota badan yang tepat sesuai petunjuk guru	56,57,58, 59	70	5
		b. Komunikasi non Verbal	74,76,78	71	4
	4. Perilaku Berbahasa	a. Aktivitas berbahasa yang terkoordinasi	77,79	72,73,79	5
		b. Tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui	66,67	65	3
		c. Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran	68,69	80	3
Jumlah			44	36	80

Lampiran 4

KUESIONER KONSENTRASI BELAJAR

Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat konsentrasi belajar siswa. Menurut Engkoswara konsentrasi belajar terdapat empat aspek, dimana setiap sub aspek terdapat beberapa indikator didalamnya yang memunculkan sejumlah pernyataan sebanyak 80 item. Disini siswa diminta untuk mengisi sejumlah pernyataan tersebut dengan alternatif jawaban selalu, sering, jarang, kadang-kadang, dan tidak pernah. Jawaban yang telah dipilih dapat melihat sejauh mana konsentrasi belajar siswa tersebut.

Petunjuk Pengisian judgement kuesioner penelitian

Di bawah ini ada sejumlah pernyataan yang dianggap dapat menggambarkan konsentrasi belajar siswa. Mohon memberikan tanda centang (✓) dan masukkan pada pilihan jawaban yang tersedia pada setiap item pernyataan kuesioner dibawah ini dan disertakan dengan keterangan jika ada.

Contoh :

Pernyataan	SR	R	TR	STR
Saya dapat menjawab pertanyaan guru	✓			

Keterangan :

SR : Apabila pertanyaan tersebut **sangat relevan** untuk dipakai

R : Apabila pertanyaan tersebut **relevan** untuk dipakai

TR : Apabila pertanyaan tersebut **tidak relevan** untuk dipakai

STR :Apabila pertanyaan tersebut **sangat tidak relevan** untuk dipakai

**KUESIONER
KONSENTRASI BELAJAR**

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SR	R	TR	STR	KETERANGAN
1.	Saya sulit merangkum penjelasan guru secara menyeluruh					
2.	Saya dapat menjawab pertanyaan guru dengan benar					
3.	Saya tidak dapat menjelaskan materi pelajaran					
4.	Saya dapat memahami informasi yang disampaikan guru dengan baik					
5.	Saya tidak dapat merespon dan menanggapi pertanyaan yang datang tiba-tiba					
6.	Saya dapat mempresentasikan tugas kelompok dengan bagus					
7.	Saya memiliki wawasan luas terhadap mata pelajaran yang saya senangi					
8.	Saya dapat menjawab pertanyaan guru					
9.	Saya tidak mampu menjelaskan kembali materi yang disampaikan oleh guru					
10.	Saya mampu menyelesaikan soal latihan dengan cepat					
11.	Saya tidak dapat memeriksa tugas dan latihan secara mandiri					
12.	Saya menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari					
13.	Saya tidak suka pelajaran praktik					
14.	Saya mengetahui kiat-kiat mengaplikasikan pengetahuan dengan baik					
15.	Saya merasa bosan apabila mendengar penjelasan guru					

16.	Saya dapat mengaplikasikan metode belajar yang baik di rumah dan di sekolah					
17.	Saya hanya belajar apabila ditugaskan oleh guru					
18.	Saya senang menyampaikan pendapat saat berdiskusi kelompok					
19.	Saya tidak mau bertanya walaupun saya tidak paham yang disampaikan guru					
20.	Saya selalu membantah argumen dari teman-teman					
21.	Saya suka menghafal materi pelajaran dari pada menjelaskan					
22.	Saya mempunyai banyak ide apabila guru menyuruh membuat sesuatu karya					
23.	Saya selalu aktif saat di kelas					
24.	Saya rajin membaca buku agar saat memberikan pendapat lebih luas pemahamannya					
25.	Saya tidak berani berbicara di depan teman-teman					
26.	Saya bertanya saat diskusi kelompok agar teman tidak bisa menjawab					
27.	Saya senang belajar apabila teman-teman aktif dan tidak ribut					
28.	Saya tidak mampu menyelesaikan tugas harian dengan tuntas					
29.	Saya lebih cenderung suka melihat materi pembelajaran dari pada mendengarkan					
30.	Saya tidak tertarik pada mata pelajaran yang menggunakan perhitungan					
31.	Saya tidak dapat mendengarkan penjelasan guru dari jarak jauh					

32.	Saya selalu meluangkan waktu untuk membaca sebelum guru menjelaskan pelajaran					
33.	Saya tidak dapat melihat tulisan dipapan tulis dari jarak jauh					
34.	Saya paham metode mengajar guru					
35.	Saya sedang mengalami gangguan pencernaan					
36.	Saya mengalami insomnia (penyakit susah tidur)					
37.	Saya sering menyepelekan ilmu pengetahuan karena menurut saya tidak penting					
38.	Saya tidak memperhatikan pelajaran saat dilaksanakan di siang hari					
39.	Saya mengantuk ketika guru menjelaskan materi pelajaran					
40.	Saya dapat memahami arahan guru dengan baik					
41.	Saya mendiskusikan materi pelajaran bersama teman					
42.	Saya menyukai pelajaran praktik					
43.	Saya mudah memikirkan ide-ide baru					
44.	Saya bersemangat dalam belajar					
45.	Saya tidak berbicara dengan teman pada saat kegiatan belajar berlangsung					
46.	Saya selalu menerapkan ilmu yang saya dapatkan untuk membantu sesama					
47.	Saya senang mencari tau banyak hal mengenai pengetahuan yang saya belum paham					
48.	Saya dapat menangkap pelajaran dengan baik, saat guru selalu menjaga ketenangan kelas					

49.	Saya lebih cepat memahami ketika guru menggunakan metode pembelajaran yang inovatif					
50.	Saya tidak meninggalkan kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung					
51.	Saya menghormati orang lain ketika berbicara					
52.	Saya selalu ingat tentang apa saja yang saya pelajari					
53.	Saya menerima dan menghargai pendapat orang lain					
54.	Saya termasuk anak yang mudah diatur					
55.	Saya mencatat hal-hal penting ketika guru menjelaskan					
56.	Saya tidak pernah tidur di kelas					
57.	Saya bersedia menerima hukuman apabila saya melanggar peraturan kelas					
58.	Saya berjabat tangan ketika meminta maaf kepada orang lain					
59.	Saya tidak keluar kelas ketika kegiatan belajar berlangsung					
60.	Saya tidak menyukai mata pelajaran hafalan					
61.	Saya mengerjakan tugas perlu bantuan orang lain					
62.	Saya malas mencari tahu hal-hal yang belum saya ketahui atau bertanya kepada guru					
63.	Saya hanya mengerjakan tugas yang saya anggap mudah					
64.	Saya malu bertanya pada guru jika saya tidak memahami materi pelajaran					
65.	Saya sering cepat bosan apabila guru menjelaskan pelajaran					
66.	Saya selalu semangat dalam					

	mengikuti pelajaran					
67.	Saya selalu rajin mengerjakan tugas disekolah					
68.	Saya tidak memperhatikan suara-suara yang diluar kelas ketika sedang belajar					
69.	Saya dapat berkonsentrasi saat keadaan kelas tenang					
70.	Saya selalu ribut ketika guru sedang berbicara di depan					
71.	Saya tidak menegur teman yang ribut dikelas					
72.	Saya sering keluar kelas ketika kegiatan belajar berlangsung					
73.	Saya malas saat menulis terlalu banyak					
74.	Saya tunjuk tangan ketika hendak menjawab pertanyaan guru					
75.	Saya meniru teman saya dalam menjelaskan materi					
76.	Saya mengajak teman untuk mencatat materi pelajaran yang diberikan guru					
77.	Saya kesal jika teman saya mengganggu saya pada saat jam pelajaran					
78.	Saya mencoba menghilangkan rasa kantuk dengan berwudhu					
79.	Saya senang membuat tugas secara bersama-sama					
80.	Saya selalu ribut dikelas supaya teman-teman tidak bisa belajar					

HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN

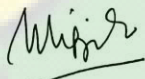
Instrumen : Konsentrasi Belajar

Nama : Maya Sari

Nim : 190213048

PERTIMBANGAN	SARAN/REKOMENDASI/REVISI
Bahasa	Sudah Baik
Konstruk	Sudah Baik
Isi	Sudah Baik

Banda Aceh, 16 Mei 2023
Penimbangan Instrumen


(Miftahul Jannah, S.Ag.,M.Si)

HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN

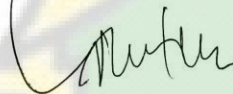
Instrumen : Konsentrasi Belajar

Nama : Maya Sari

Nim : 190213048

PERTIMBANGAN	SARAN/REKOMENDASI/REVISI
Bahasa	Benar
Konstruk	Benar
Isi	Benar

Banda Aceh, 16 Mei 2023
Penimbangan Instrumen



Faisal Anwar, S.Pd.I., M. Ed

AR-RANIRY

Lampiran 5

ASPEK	Sub Aspek	Indikator	No item		Jumlah
			+	-	
Konsentrai Belajar	1. Perilaku kognitif	a. Kesiapan pengetahuan yang segera dapat muncul bila diperlukan	2,8	3,5	4
		b. Komprehensif dalam menafsirkan informasi	4,6,7,12	1,9,11,13	8
		c. Mampu mengemukakan ide/pendapat	18,22	25	3
		d. Selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan guru	23,24	19,20,26	5
	2. Perilaku Afektif	c. Mampu mengadakan analisis dan sintesis pengetahuan	16	15,28	3
		d. Mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh.	10	21	2
		e. Adanya penerimaan atau perhatian pada materi pelajaran.	27	17,64	3
		f. Merespon materi yang diajarkan	14	62,63	3
		g. mengemukakan suatu pandangan	54,55	60,61	4

	3. Perilaku Psikomotor	h. Adanya gerakan anggota badan yang tepat sesuai petunjuk guru	56,57,58	70	4
		i. Komunikasi non Verbal	74,76,78	71	4
	4. Perilaku Berbahasa	d. Aktivitas berbahasa yang terkoordinasi	77,79	72,73,75	5
		e. Tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui	66,67	65	3
		f. Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran	68,69	80	3
Jumlah			28	26	54

LEMBAR ANGKET KONSENTRASI BELAJAR

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian :

1. Baca dan pahami setiap pernyataan dibawah ini dengan teliti.
2. Beri tanda (✓) pada kolom kanan pernyataan yang paling sesuai dengan diri anda, adapun keterangannya sebagai berikut :

SL : Selalu
SR : Sering
KK : Kadang-Kadang
JR : Jarang
TP : Tidak Pernah
3. Jika anda ingin merubah jawaban maka beri tanda (=), kemudian berikan tanda (✓) pada jawaban baru.
4. Periksa kelengkapan jawaban anda sebelum lembaran ini dikembalikan.

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SL	SR	KK	JR	TP
1.	Saya sulit merangkum penjelasan guru secara menyeluruh					
2.	Saya dapat menjawab pertanyaan guru dengan benar					
3.	Saya tidak dapat menjelaskan materi pelajaran					
4.	Saya dapat memahami informasi yang disampaikan guru dengan baik					
5.	Saya tidak dapat merespon dan menanggapi pertanyaan yang datang tiba-tiba					
6.	Saya dapat mempresentasikan tugas kelompok dengan bagus					

7.	Saya memiliki wawasan luas terhadap mata pelajaran yang saya senangi					
8.	Saya dapat menjawab pertanyaan guru					
9.	Saya tidak mampu menjelaskan kembali materi yang disampaikan oleh guru					
10.	Saya mampu menyelesaikan soal latihan dengan cepat					
11.	Saya tidak dapat memeriksa tugas dan latihan secara mandiri					
12.	Saya menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari					
13.	Saya tidak suka pelajaran praktik					
14.	Saya mengetahui kiat-kiat mengaplikasikan pengetahuan dengan baik					
15.	Saya merasa bosan apabila mendengar penjelasan guru					
16.	Saya dapat mengaplikasikan metode belajar yang baik di rumah dan di sekolah					
17.	Saya hanya belajar apabila ditugaskan oleh guru					
18.	Saya senang menyampaikan pendapat disaat berdiskusi kelompok					
19.	Saya tidak mau bertanya walaupun saya tidak paham yang disampaikan guru					
20.	Saya selalu membantah argumen dari teman-teman					
21.	Saya suka menghafal materi pelajaran dari pada menjelaskan					
22.	Saya mempunyai banyak ide apabila guru menyuruh membuat sesuatu karya					
23.	Saya selalu aktif saat dikelas					
24.	Saya rajin membaca buku agar disaat memberikan pendapat lebih luas pemahamannya					
25.	Saya tidak berani berbicara didepan teman-teman					
26.	Saya bertanya disaat diskusi kelompok					

	agar teman tidak bisa menjawab					
27.	Saya senang belajar apabila teman-teman aktif dan tidak ribut					
28.	Saya tidak mampu menyelesaikan tugas harian dengan tuntas					
29.	Saya termasuk anak yang mudah diatur					
30.	Saya mencatat hal-hal penting ketika guru menjelaskan					
31.	Saya tidak pernah tidur di kelas					
32.	Saya bersedia menerima hukuman apabila saya melanggar peraturan kelas					
33.	Saya berjabat tangan ketika meminta maaf kepada orang lain					
34.	Saya tidak keluar kelas ketika kegiatan belajar berlangsung					
35.	Saya tidak menyukai mata pelajaran hafalan					
36.	Saya mengerjakan tugas perlu bantuan orang lain					
37.	Saya malas mencari tahu hal-hal yang belum saya ketahui atau bertanya kepada guru					
38.	Saya hanya mengerjakan tugas yang saya anggap mudah					
39.	Saya malu bertanya pada guru jika saya tidak memahami materi pelajaran					
40.	Saya sering cepat bosan apabila guru menjelaskan pelajaran					
41.	Saya selalu semangat dalam mengikuti pelajaran					
42.	Saya selalu rajin mengerjakan tugas disekolah					
43.	Saya tidak memperhatikan suara-suara yang diluar kelas ketika sedang belajar					
44.	Saya dapat berkonsentrasi saat keadaan kelas tenang					
45.	Saya selalu ribut ketika guru sedang berbicara di depan					
46.	Saya tidak menegur teman yang ribut					

	dikelas					
47.	Saya sering keluar kelas ketika kegiatan belajar berlangsung					
48.	Saya malas saat menulis terlalu banyak					
49.	Saya tunjuk tangan ketika hendak menjawab pertanyaan guru					
50.	Saya meniru teman saya dalam menjelaskan materi					
51.	Saya mengajak teman untuk mencatat materi pelajaran yang diberikan guru					
52.	Saya kesal jika teman saya mengganggu saya pada saat jam pelajaran					
53.	Saya mencoba menghilangkan rasa kantuk dengan berwudhu					
54.	Saya senang membuat tugas secara bersama-sama					



Lampiran 6

Hasil Uji Validitas Butir Item

No Item	r-hitung	r-tabel	Kriteria	Keterangan
1	0.431	0, 254	Valid	Dipakai
2	0.429	0, 254	Valid	Dipakai
3	0.433	0, 254	Valid	Dipakai
4	0.445	0, 254	Valid	Dipakai
5	0.440	0, 254	Valid	Dipakai
6	0.532	0, 254	Valid	Dipakai
7	0.527	0, 254	Valid	Dipakai
8	0.547	0, 254	Valid	Dipakai
9	0.550	0, 254	Valid	Dipakai
10	0.585	0, 254	Valid	Dipakai
11	0.585	0, 254	Valid	Dipakai
12	0.590	0, 254	Valid	Dipakai
13	0.592	0, 254	Valid	Dipakai
14	0.586	0, 254	Valid	Dipakai
15	0.546	0, 254	Valid	Dipakai
16	0.539	0, 254	Valid	Dipakai
17	0.558	0, 254	Valid	Dipakai
18	0.756	0, 254	Valid	Dipakai
19	0.752	0, 254	Valid	Dipakai
20	0.753	0, 254	Valid	Dipakai
21	0.772	0, 254	Valid	Dipakai
22	0.767	0, 254	Valid	Dipakai
23	0.763	0, 254	Valid	Dipakai
24	0.788	0, 254	Valid	Dipakai
25	0.870	0, 254	Valid	Dipakai
26	0.871	0, 254	Valid	Dipakai
27	0.993	0, 254	Valid	Dipakai
28	0.998	0, 254	Valid	Dipakai
29	0.124	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
30	0.133	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
31	0.133	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
32	0.134	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
33	0.165	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
34	0.233	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
35	0.219	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
36	0.175	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
37	0.175	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
38	0.176	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
39	0.177	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
40	0.145	0, 254	Tidak Valid	Dibuang

41	0.142	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
42	0.107	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
43	0.168	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
44	0.152	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
45	0.039	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
46	0.038	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
47	0.017	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
48	0.011	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
49	0.014	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
50	0.159	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
51	0.160	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
52	0.214	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
53	0.275	0, 254	Tidak Valid	Dibuang
54	0.453	0, 254	Valid	Dipakai
55	0.504	0, 254	Valid	Dipakai
56	0.699	0, 254	Valid	Dipakai
57	0.352	0, 254	Valid	Dipakai
58	0.354	0, 254	Valid	Dipakai
59	0.354	0, 254	Valid	Dipakai
60	0.341	0, 254	Valid	Dipakai
61	0.334	0, 254	Valid	Dipakai
62	0.377	0, 254	Valid	Dipakai
63	0.370	0, 254	Valid	Dipakai
64	0.422	0, 254	Valid	Dipakai
65	0.420	0, 254	Valid	Dipakai
66	0.435	0, 254	Valid	Dipakai
67	0.432	0, 254	Valid	Dipakai
68	0.502	0, 254	Valid	Dipakai
69	0.509	0, 254	Valid	Dipakai
70	0.562	0, 254	Valid	Dipakai
71	0.580	0, 254	Valid	Dipakai
72	0.574	0, 254	Valid	Dipakai
73	0.522	0, 254	Valid	Dipakai
74	0.521	0, 254	Valid	Dipakai
75	0.611	0, 254	Valid	Dipakai
76	0.650	0, 254	Valid	Dipakai
77	0.668	0, 254	Valid	Dipakai
78	0.754	0, 254	Valid	Dipakai
79	0.755	0, 254	Valid	Dipakai
80	0.764	0, 254	Valid	Dipakai

Lampiran 7

Hasil Reabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
.987	54

Sumber: SPSS Versi 20.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	179.14	481.266	.015	.872
X2	179.03	466.392	.427	.868
X3	179.03	462.106	.436	.867
X4	178.38	472.887	.237	.870
X5	179.21	446.099	.669	.863
X6	178.72	465.778	.396	.868
X7	178.41	456.537	.461	.866
X8	178.69	476.793	.096	.872
X9	178.97	469.606	.265	.869
X10	179.00	476.500	.113	.871
X11	178.79	467.027	.289	.869
X12	178.76	458.118	.600	.865
X13	178.59	461.180	.374	.868
X14	178.97	462.892	.392	.868
X15	179.14	459.337	.472	.866
X16	178.72	474.493	.156	.871
X17	179.24	449.618	.460	.866
X18	178.86	452.980	.562	.865
X19	178.72	448.493	.683	.863
X20	178.38	481.244	-.010	.874
X21	178.76	476.975	.077	.872
X22	178.83	467.648	.260	.870
X23	178.59	463.180	.393	.868
X24	179.10	452.810	.590	.864
X25	178.14	489.123	-.159	.876
X26	178.86	488.909	-.134	.878
X27	179.31	485.936	-.098	.876

X28	178.66	462.877	.373	.868
X29	178.24	464.047	.376	.868
X30	178.62	456.315	.397	.867
X31	179.45	469.970	.178	.871
X32	178.86	466.552	.370	.868
X33	179.21	462.456	.356	.868
X34	178.76	446.690	.534	.864
X35	178.79	449.813	.605	.864
X36	179.38	460.601	.485	.867
X37	178.83	454.291	.604	.865
X38	178.90	453.382	.688	.864
X39	178.59	471.251	.268	.869
X40	178.17	458.362	.503	.866
X41	178.17	466.933	.279	.869
X42	178.90	461.667	.374	.868
X43	178.07	463.138	.419	.867
X44	179.10	461.096	.399	.867
X45	178.83	465.791	.317	.869
X46	178.14	481.552	-.013	.874
X47	178.93	470.852	.243	.870
X48	178.62	462.530	.368	.868
X49	179.03	466.320	.253	.870
X50	178.00	476.214	.109	.872
X51	178.76	465.761	.244	.870
X52	178.83	475.791	.065	.874
X53	178.59	462.966	.298	.869
X54	178.55	469.256	.199	.871

Lampiran 8

Data Hasil Uji Normalitas *Shapiro Wilk*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.259	6	.200*	.931	6	.591
Post-test	.184	6	.200*	.936	6	.624

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji T

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest- Posttest	- 50.667	15.280	6.238	-66.702	-34.632	-8.122	5	.000

Lampiran 9 N-Gain

Nilai Rata-Rata Khusus Uji Kuesioner *pretest* dan *posttest* untuk meningkatkan Konsentrasi Belajar

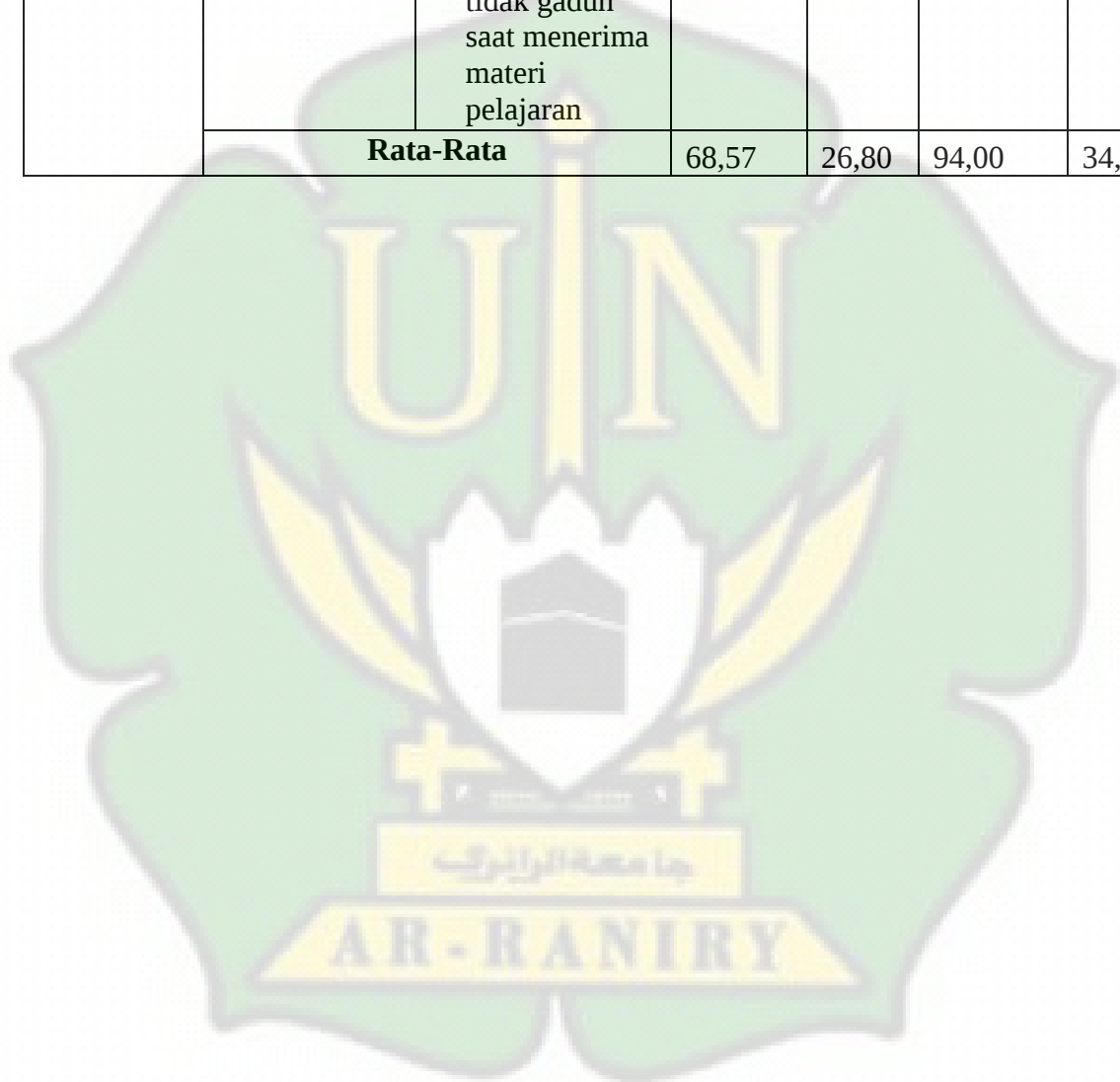
No	Nama	Pre-test	Post-test	Gain	N-Gain %	Kategori
1	AS	62,2	83,7	0,55	55,2	Sedang
2	DHR	59,6	86,2	0,65	65,8	Sedang
3	SA	55,9	82,9	0,75	75	Tinggi
4	HFA	54,4	80,3	0,43	43,4	Sedang
5	MZF	51,2	85,5	0,69	69,3	Sedang
6	MRM	52,5	79,2	0,56	56,2	Sedang
Rata-Rata		56,33	82,83	0,60	60,87	Sedang

Nilai Rata-Rata Uji Angket Awal dan Akhir Berdasarkan Indikator Konsentrasi Belajar Siswa

Variabel	Aspek	Indikator	Pre-test	%	Post-test	%
Konsentrasi Belajar	1.Perilaku kognitif	a. Kesiapan pengetahuan yang segera dapat muncul bila diperlukan	61	22,59	92	34,07
		c. Komprehensif dalam menafsirkan informasi	158	58,52	167	61,85
		d. Mampu mengemukakan ide/pendapat	53	19,63	78	28,89

		e. Selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan guru	86	51,48	137	50,74
	2. Perilaku Afektif	a. Mampu mengadakan analisis dan sintesis pengetahuan	49	18,15	80	29,63
		b. Mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh.	35	12,96	40	14,81
		c. Adanya penerimaan atau perhatian pada materi pelajaran.	57	21,11	55	20,37
		d. Merespon materi yang diajarkan	72	26,67	84	31,11
		e. mengemukakan suatu pandangan	68	25,19	96	35,56
	3. Perilaku Psikomotorik	a. Adanya gerakan anggota badan yang tepat sesuai petunjuk guru	60	22,22	104	38,52
		b. Komunikasi non Verbal	66	24,44	98	36,30
	4. Perilaku Berbahasa	c. Aktivitas berbahasa yang terkoordinasi	83	30,74	137	50,74

	d. Tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui	55	20,37	67	24,81
	e. Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran	57	21,11	81	30,00
	Rata-Rata	68,57	26,80	94,00	34,81



Lampiran 10

Lembar Penilaian Media untuk Ahli Media

**PENGUNAAN PERMAINAN CATUR MELALUI LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN
KONSENTRASI BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 6 BANDA ACEH**

Judul Penelitian : Penggunaan Permainan Catur Melalui Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Banda Aceh

Subjek Penelitian : Siswa kelas VII

Peneliti : Maya Sari

Ahli Media :

Petunjuk:

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk Penggunaan Permainan Catur Melalui Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Banda Aceh Tahun Ajaran 2022/2023
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek kualitas media
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media permainan catur ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pertanyaan dalam lembar penilaian ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju	= 5
Setuju	= 4
Ragu-ragu	= 3
Tidak setuju	= 2
Sangat tidak setuju	= 1

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian untuk Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	R	TS	STS
1	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami					
2	Mudah dikelola					
3	Keefektifan dalam penggunaan media					
4	Keefesienan dalam penggunaan media					
5	Tingkat keunikan media					
6	Dapat digunakan kembali					
7	Kesesuaian tata letak setiap petak					
8	Mudah dalam memainkan					
9	Keamanan					
10	Pengaturan tata letak gambar sesuai					
11	Meningkatkan konsentrasi belajar siswa					
12	Pewarnaan media					

B. Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan Media mohon dituliskan di kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan pada kolom (4)

No	Bagian yang Salah (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

C. Kritik dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

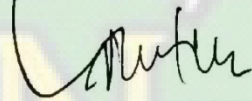
.....

D. Kesimpulan

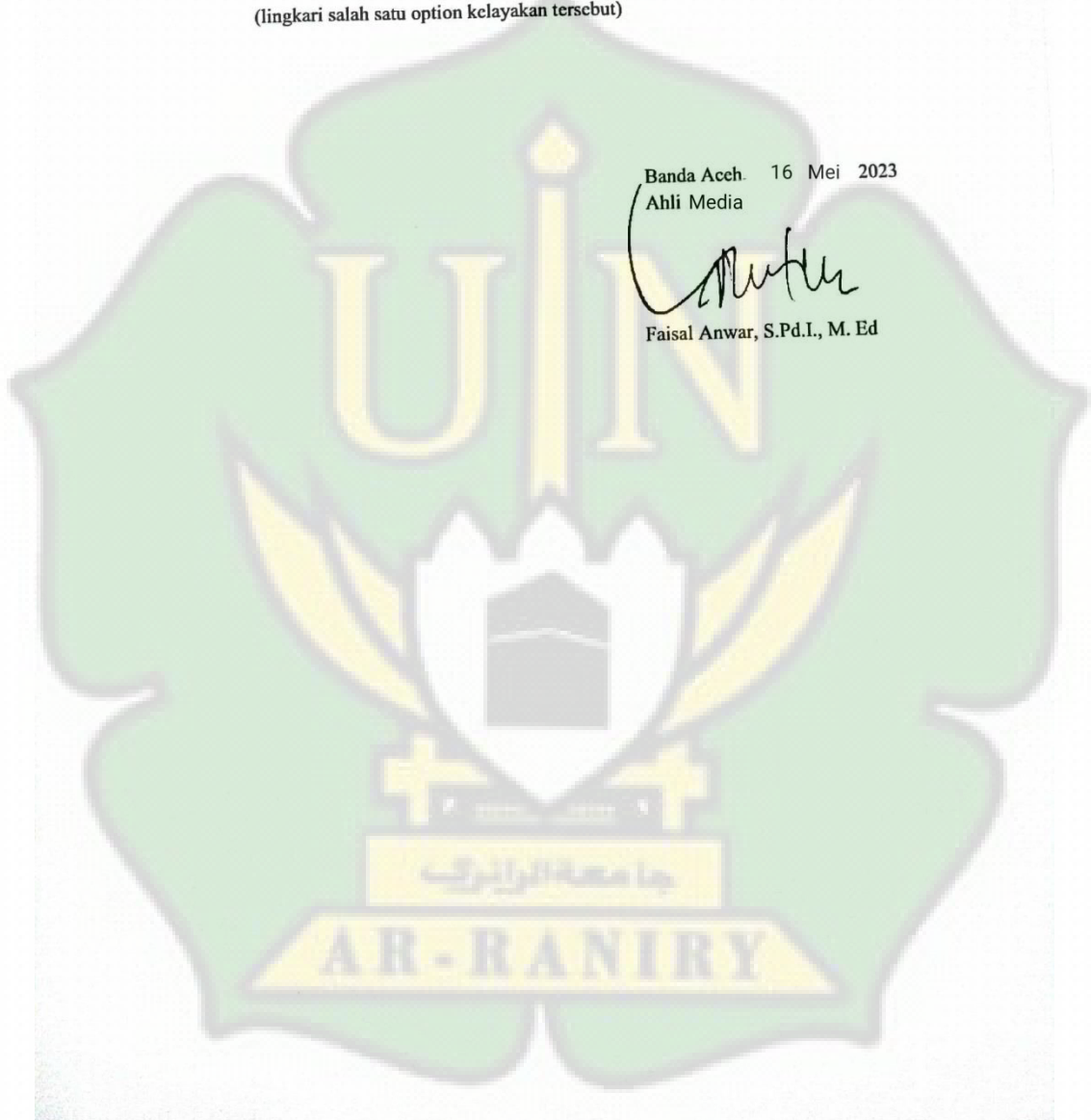
Produk ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
(lingkari salah satu option kelayakan tersebut)

Banda Aceh. 16 Mei 2023
Ahli Media



Faisal Anwar, S.Pd.I., M. Ed



Lampiran 11

DOKUMENTASI

Uji coba angket di MTSN 1 Banda Aceh



Siswa mengisi lembar instrument (Pretest)





Siswa yang memiliki tingkat konsentrasi belajar rendah untuk melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan penggunaan permainan catur

Treatment I





Treatment III





Pengisian *Posttest* oleh siswa yang diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan catur



Media permainan Catur

