

## **Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Melalui Permainan Catur**

**Maya Sari, Elviana, Muslima**

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia

[190213048@student.ar-raniry.ac.id](mailto:190213048@student.ar-raniry.ac.id), [elviana.baharuddin@ar-raniry.ac.id](mailto:elviana.baharuddin@ar-raniry.ac.id), [muslima@ar-raniry.ac.id](mailto:muslima@ar-raniry.ac.id)

### **Abstract**

*Penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan konsentrasi belajar siswa dengan menerapkan permainan catur. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode One Group Pretest Posttest Design, 6 orang siswa diteliti dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data untuk mengukur konsentrasi belajar siswa melalui observasi dan angket. Uji N-Gain menentukan besarnya hasil sebelum dan sesudah pengujian setelah di berikan treatment dihitung dengan rumus normalized gain. Berdasarkan hasil rata-rata N-Gain persentase katagori efektivitas tafsiran adalah cukup efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan penggunaan permainan catur dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa.*

**Kata Kunci:** *Konsentrasi Belajar, Permainan Catur*

### **1. Introduction**

Konsentrasi belajar adalah kemampuan individu dalam memfokuskan pikiran dan perilakunya dalam merespon kegiatan belajar. Kemampuan dalam memusatkan konsentrasi terhadap pelajaran sebenarnya dimiliki semua individu, tergantung kemampuan individu dalam mengarahkan konsentrasi yang berbeda-beda. Apabila siswa menghadapi masalah dalam memfokuskan perhatian, hasil dari proses pembelajarannya 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 terdiri dua faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah hal-hal yang berasal dari individu, seperti kurangnya minat belajar yang disebabkan oleh pelajaran yang tidak diminati dengan tingkat kesulitan yang tinggi, atau karena ketidaksukaan terhadap pengajaran dari guru, atau kondisi kesehatan yang buruk penyebabnya karena tidak sarapan pagi sehingga siswa jatuh sakit hal itu dapat membuat siswa tidak konsentrasi dalam belajar. Sementara faktor eksternal adalah hal-hal yang datang dari lingkungan atau hal di sekitar individu, seperti kondisi ruang, kelengkapan peralatan untuk pembelajaran, dan suasana yang mendukung. Sebagai contoh, banyak sekolah yang terletak di pusat kota bisa

mengakibatkan gangguan bagi siswa karena lalu lintas yang ramai di sekitarnya, 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.

Semua kegiatan yang dilakukan membutuhkan konsentrasi, dengan berkonsentrasi akan dapat mengerjakan pekerjaan tersebut dengan cepat dan lebih baik. Peserta didik yang memiliki prinsip tertentu dan mampu menikmati kegiatan yang sedang dilakukannya, maka konsentrasi akan tercipta dengan sendirinya. Dalam proses belajar siswa sangat dituntut memusatkan pikiran dan perhatian pada saat guru mengajar, sehingga siswa mampu memahami dan mengerti apa yang disampaikan pada saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Siswa dengan konsentrasi yang baik akan mempermudah segala sesuatunya dan mampu mencapai ketuntasan nilai dalam belajar atau siswa dapat mencapai keberhasilan dalam belajar misalnya menjadi juara dalam kelas atau tampil lebih unggul dari teman-temannya (Aperieli, 2023).

Ragam metode pembelajaran menjadi pedoman bagi banyak penelitian yang ingin memahami dan mengamati cara anak-anak belajar. menjelaskan beragam pengertian tentang gaya belajar dari perspektif yang berbeda. Gaya belajar merujuk pada metode yang digunakan oleh anak untuk menyerap informasi baru selama proses belajar. Setiap anak memiliki kemampuan dan keunikan yang beragam sehingga mereka belajar dengan pendekatan yang berlainan. Di fase berikutnya, beragam faktor memengaruhi perkembangan potensi anak termasuk didalamnya pola asuh yang diberikan oleh orang tua (Siti Khasinah, 2023).

Menurut hasil penelitian dari Noor Ifansyah (Ifansyah, 2019) mengatakan hal yang senada bahwa siswa sering kali merasa bosan di tengah proses pembelajaran ketika guru menjelaskan. Tentu saja guru harus mempunyai pengetahuan bagaimana berperilaku dalam kasus seperti itu. Jika siswa merasa bosan saat mengamati kelas, ini tandanya siswa tersebut kehilangan kemampuan fokus belajar. Pada saat memilih media pembelajaran, disarankan bagi guru untuk memprioritaskan media yang terjangkau secara finansial, mudah didapatkan, dan efektif digunakan di ruang kelas. Seperti peralatan sekolah, alat olahraga, dan objek sekitar kelas untuk didemonstrasikan secara langsung oleh siswa (Kencana et al., 2021).

Salah satu cara untuk meningkatkan fokus belajar siswa adalah melalui penggunaan permainan yang terintegrasi dalam layanan bimbingan kelompok

dengan menggunakan teknik permainan yang mendorong siswa untuk mendapatkan informasi, wawasan, tanggapan, serta reaksi terhadap fokus belajar, dan melatih konsentrasi secara bertahap. Hal ini dilakukan dengan menciptakan kondisi yang menyenangkan yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan menerapkan permainan dalam layanan bimbingan kelompok, diharapkan dapat meningkatkan tingkat konsentrasi siswa saat belajar. Konsentrasi bukanlah sifat alami atau bakat yang melekat pada individu, tetapi merupakan suatu kemampuan yang bisa berkembang dengan stimulus yang diberikan. Oleh karena itu, usaha untuk melatih dan merangsang konsentrasi siswa melalui layanan bimbingan kelompok dan teknik permainan dapat diberikan guna meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Dalam proses layanan bimbingan kelompok menggunakan 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 dimainkan 2 orang pemain. Permainan catur dalam pelaksanaannya setiap individu diberikan bidak sebanyak 3 (tiga) buah disusun horizontal pada awal dimulainya permainan. Pemain menjalankan bidak sebanyak 1 (satu) kali 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.

Berdasarkan paparan di atas beberapa penyebab konsentrasi belajar rendah yaitu rasa lapar karena belum sempat sarapan saat berangkat ke sekolah, kondisi badan kurang fit, permasalahan dirumah karena siswa berangkat ke sekolah dengan beragam suasana hati salah satunya karena permasalahan yang ada dirumah, 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 lalulintas, jarak tempuh dari rumah ke sekolah yang terlalu jauh menyebabkan siswa kelelahan dan tidak konsentrasi dalam belajar, perlengkapan pendukung pembelajaran tidak komprehensif sehingga siswa

harus bergerak dari satu tempat ke tempat lain mencari peralatan yang dibutuhkan, 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, beban tugas yang berlebihan dari guru menghabiskan waktu dan menyebabkan siswa menjadi lelah, masih beradaptasi dengan lingkungan seperti karena setelah lama libur panjang, tidak memahami materi yang dijelaskan dan munculnya paksaan dari lingkungan sekitar. Melihat pentingnya konsentrasi belajar siswa, maka penelitian ini akan berfokus pada peningkatan konsentrasi belajar siswa melalui permainan catur pada siswa kelas VII.5 yang memiliki konsentrasi belajar rendah di SMP Negeri 6 Banda Aceh.

## **2. Results Literature Review**

Teori permainan dapat didefinisikan untuk bisa menyelesaikan suatu ajang yang berupa sejumlah permainan yang telah ditentukan berdasarkan nilai permainan sehingga suatu bentuk ajang dalam permainan antara dua individu ataupun kelompok yang saling bertentangan dan bersaing dengan menggunakan aturan yang telah diketahui yang saling bertentangan (Mastura & A, 2022). Teori permainan ini berfokus pada serangkaian aturan yang menciptakan situasi persaingan antara dua hingga beberapa individu atau kelompok. Dalam konsep teori permainan, peserta memilih strategi yang mereka rencanakan guna memaksimalkan keuntungan pribadi mereka atau mengurangi keuntungan lawan. Peraturan-peraturan tersebut menetapkan opsi-opsi aksi yang tersedia bagi setiap peserta serta informasi yang diterima oleh masing-masing peserta sepanjang permainan berlangsung, serta hasil kemenangan atau kekalahan di berbagai keadaan.

Salah satu alat bantu pembelajaran yang efektif adalah menggunakan media permainan. Media permainan merupakan suatu cara pembelajaran di mana peserta didik terlibat dalam persaingan atau situasi tantangan, baik secara fisik maupun mental, sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan (Kencana et al., 2021). Dalam pendekatan permainan ini, terdapat unsur hasil yang melibatkan kemenangan atau kekalahan.

Hasanah & Santoso (2017) melalui permainan catur yang bahwasannya pemahaman taktik catur babak tengah skak mat dan keunggulan materi menggunakan media modul taktik jitu babak tengah level 2 terhadap pemahaman taktik catur babak tengah yang menggunakan latihan dalam bentuk menyelesaikan soal berupa puzzle catur, dapat diperoleh dan ditingkatkan beragam pemikiran yang berkualitas dan memiliki nilai yang tinggi. Karena belum dipahaminya manfaat

catur terhadap peningkatan pencapaian seseorang. Catur diyakini dapat membantu anak mengembangkan emosi yang lebih tenang karena permainan ini mengajarkan nilai kesabaran. Permainan catur juga mampu melatih kemampuan otak anak sehingga mendorongnya untuk belajar dengan lebih tekun. Tak heran apabila poly pecatur populer pada global jua berprofesi menjadi ilmuwan. Oleh karenanya permainan catur diyakini sanggup menaikkan prestasi akademik anak didik (Susanto et al., 2022).

Permainan catur merupakan permainan di atas papan berukuran 3x3 grid yang dimainkan oleh 2 (dua) pemain. Setiap pemain diberikan 3 bidak yang harus disusun secara horizontal. Setiap pemain hanya diperbolehkan untuk memindahkan satu bidak pada setiap giliran. Pemain tidak diizinkan untuk memindahkan bidak ke tempat yang sudah ada bidak lain. Kondisi kemenangan terjadi ketika salah satu dari kedua pemain berhasil menyusun bidaknya secara garis lurus baik secara horizontal, vertikal, atau diagonal. Untuk kondisi kemenangan secara horizontal, susunan bidak harus berbeda dengan susunan awal di baris horizontal (Utama, 2017).

Prayitno menyatakan bahwa bimbingan kelompok merupakan suatu aktivitas yang melibatkan sejumlah orang dalam kelompok dan memanfaatkan dinamika yang ada di dalam kelompok tersebut. Dalam konteks ini, semua peserta yang terlibat dalam kegiatan kelompok berinteraksi satu sama lain dengan cara yang terbuka dan bebas, berbagi pendapat, memberikan respons, memberikan saran, dan melakukan berbagai interaksi lainnya. Interaksi ini terjadi sepanjang proses kegiatan kelompok, mulai dari tahap pembentukan hingga tahap pengakhiran (Prayitno, 2022).

Menurut Rosmalia pengertian bimbingan kelompok adalah suatu proses dimana para ahli memberikan bantuan kepada seseorang atau beberapa orang, baik anak-anak, remaja atau orang dewasa, agar yang diawasi dapat mengembangkan keterampilannya dan mandiri dengan memanfaatkan kekuatan individu yang ada dan mengembangkan peluang berdasarkan standar yang ada. Pendidikan kelompok adalah layanan yang mendukung perkembangan pribadi, keterampilan sosial, proses pembelajaran, karier, pengambilan keputusan, serta pelaksanaan aktivitas tertentu bagi klien atau siswa melalui interaksi dan dinamika dalam kelompok (Margareta, 2021).

Dalam etimologi kata, "konsentrasi" atau "concentrate" (sebagai kata kerja) mengacu pada tindakan memusatkan, sementara dalam bentuk kata benda, "concentration" berarti pemusatan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, "Konsentrasi

belajar adalah kemampuan untuk memusatkan perhatian pada materi pelajaran, baik pada konten materi itu sendiri maupun pada proses memahaminya" (Sartika, 2022).

Banyak peserta didik yang memiliki hambatan kecerdasan mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian dan konsentrasi selama proses belajar. Salah satu alasan kurangnya konsentrasi ini adalah karena peserta didik tersebut cenderung teralih oleh rangsangan suara atau visual, yang mengakibatkan mereka sulit untuk mendengarkan informasi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik. Selama pembelajaran, mereka sering kali menjadi melamun, tidak memberikan perhatian kepada guru, dan kesulitan dalam menyelesaikan tugas dengan baik. Terkadang, mereka akan melirik ke kiri dan kanan untuk melihat teman-teman mereka. Selain itu, kurangnya konsentrasi juga dapat mengakibatkan peserta didik sulit untuk duduk dengan tenang dalam waktu yang lama, dan ini dapat mengganggu peserta didik lainnya. Selain dampak-dampak tersebut, kurangnya konsentrasi juga dapat mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam berinteraksi sosial dengan teman-teman mereka, yang pada gilirannya dapat merusak hubungan sosial mereka (Nurhayati & Homdijah, 2020).

(Najili et al., 2022) menjelaskan bahwa menggunakan klasifikasi perilaku pembelajaran untuk mengenali ciri-ciri siswa yang sedang berkonsentrasi.; 1) Perilaku kognitif merujuk pada tingkah laku yang terkait dengan aspek pengetahuan, data, dan keahlian intelektual. Dalam perilaku kognitif, kemampuan konsentrasi belajar siswa dapat terlihat melalui kemampuan mereka untuk cepat mengakses pengetahuan, menginterpretasikan informasi secara komprehensif, menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh, serta melakukan analisis dan sintesis dari pengetahuan yang dimiliki; 2) Perilaku efektif mencakup sikap dan persepsi dimana fokus siswa terlihat dari tingkat perhatian yang khusus terhadap materi, keinginan untuk merespon materi yang diajarkan, serta kemampuan mengemukakan pandangan, keputusan, dan pemikiran yang merupakan hasil dari keyakinan, ide, dan sikap mereka; 3) Perilaku psikomotor melibatkan gerakan tubuh sesuai instruksi guru, serta komunikasi non-verbal seperti ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang bermakna; 4) Perilaku berbahasa konsentrasi belajar siswa dapat terlihat melalui kemampuan mereka berkomunikasi secara efektif dengan bahasa yang terkoordinasi, benar, dan sesuai konteks.

### **3. Methods**

Penelitian ini tergolong dalam metode kuantitatif yang menggunakan pendekatan statistik atau data berupa nilai numerik untuk menguji hipotesis yang telah diusulkan (Sugiyono, 2017).

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengevaluasi dampak dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Metode *One Group Pre-test Post-test Design* digunakan dalam penelitian ini dimana kelompok eksperimen mengukur variabel terikat (*pre-test*), lalu memberikan perlakuan dan mengukur kembali variabel terikat (*post-test*), tanpa adanya kelompok pembanding (Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, 2010).

Populasi dari subjek penelitian adalah siswa kelas VII.5 SMP Negeri 6 Banda Aceh berjumlah 32 siswa, terdiri dari 16 laki-laki dan 16 perempuan. Subjek penelitian yaitu enam orang siswa yang ditentukan dengan *purposive sampling* dengan kriteria sebagai berikut: (1) Siswa lelaki dan perempuan dikelas VII, (2) Siswa atau siswi yang memiliki konsentrasi belajar rendah. Peneliti melakukan perlakuan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Sampel penelitiannya adalah 6 orang yang kemampuan konsentrasi belajar rendah di kelas VII.

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi non partisipan adalah pendekatan dengan melakukan pengamatan tidak berpartisipasi proses pengamatan yang dilakukan oleh kelompok yang diteliti, baik dengan pengetahuan atau tanpa diketahui subjek penelitian (Kriyantono, 2014).

Jenis observasi *non partisipasi* merupakan observasi yang melibatkan peneliti berperan sebagai observator dan penonton, misalnya ketika siswa bermain catur. Penyusunan Instrumen penelitian mengumpulkan angket berupa skala *likert* dari siswa dan penyesuaian skala *likert* mengukur sikap, pendapat dan pemikiran seseorang dan sekelompok orang terkait fenomena sosial (Sugiyono, 2018).

Teknik analisis yang dilakukan Penggunaan teknik statistik inferensial dalam analisis data digunakan dalam mengevaluasi informasi kuantitatif seperti tingkat konsentrasi belajar siswa yang dinilai melalui uji N-gain. Langkah-langkah menggunakan statistik pengolahan data yaitu:

### **Uji N-Gain**

N-Gain merupakan nilai *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan konsentrasi belajar siswa setelah diberikan media. Rumus yang digunakan adalah gain rata-rata ternormalisasi. Nilai peningkatan sebelum dan sesudah tes dihitung menggunakan rumus gain yang dinormalisasi. Berikut rumus Menghitung N-Gain Score:

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

#### 4. Results

Temuan penelitian disajikan dalam bentuk penyajian data yang mencakup data *pretest*, *treatment*, dan *posttest*, pengelolaan data mencakup uji normalitas, dan penafsiran data meliputi data uji N-Gain.

No	Responden	Kelas	Pretest	Posttest
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

Tabel 1.1 Data *Pretest* dan *Posttes* Konsentrasi Belajar Siswa

Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttes* penggunaan permainan catur pembelajaran siswa untuk meningkatkan fokus dapat dilihat dari peneliti dan observasi bahwa secara keseluruhan siswa dalam sampel penelitian menunjukkan peningkatan fokus yang optimal.

Sebelum mengikuti tes indeks *gain* dihitung nilai dari poin siswa pada tes tersebut. Skor yang dihasilkan dihitung menggunakan persamaan berikut :

Tabel 1.2 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

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

Tabel 1.3 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



Peningkatan fokus belajar siswa diukur melalui layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan catur. Skor siswa penguasaan soal menggunakan permainan catur didapat dari instrumen yang sebelumnya diujikan kepada siswa. Penilaian siswa dan latihan konsentrasi dengan bermain catur dilakukan tiga kali yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Peningkatan konsentrasi belajar melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan catur dapat dilaksanakan dengan menghitung indeks perolehan sebagai berikut:

No	Nama	Pretest	Posttest	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

Tabel 1.4 Nilai Rata-Rata Uji Kuesioner *Pretest* dan *Posttest* untuk meningkatkan konsentrasi belajar Siswa

Berdasarkan data tabel 1.4 diatas, nilai rerata 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.

Rata-rata keseluruhan N-Gain persentase kemenangan penggunaan permainan catur untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada setiap siswa yang berjumlah 6 siswa disajikan pada tabel berikut:

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

Tabel 1.5 Persentase N-Gain Rata-Rata Untuk Meningkatkan

konsentrasi belajar siswa

Uraian data tabel 1.5 memperlihatkan, nilai rata-rata gain sebesar 0,60 dan rata-rata N-gain 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  $0.3 \leq g \leq 0.7$  dikategorikan sedang dan skor N-Gain 60,87 persentase 56 - 75 terkatagori cukup efektif. Dapat disimpulkan bahwa sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan catur siswa terdapat peningkatan konsentrasi belajar.

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

Tabel 1.6 Perbedaan Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* konsentrasi belajar siswa

Berdasarkan uraian data Tabel 1.6 terlihat rata-rata konsentrasi belajar mengalami peningkatan. Nilai pretest tertinggi sebesar 62,2 dan terendah sebesar 51,2. Nilai tertinggi setelah tes adalah 86,2 dan terendah 72,2. Rerata konsentrasi belajar siswa meningkat dari 56,3 menjadi 82,8 dengan standar deviasi 4,58 dan 5,63. Tabel berikut menjelaskan rata-rata nilai ujian awal dan akhir berdasarkan indikator konsentrasi belajar siswa:

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

		a. Komprehensif dalam menafsirkan informasi	158	58,52	167	61,85
		c. Dapat mengemukakan ide/pendapat	53	19,63	78	28,89
		a. Selalu bersikap aktif dengan bertanya dan berargumentasi terkait materi yang guru sampaikan	86	51,48	137	50,74
	2. Perilaku Afektif	a. Mampu menganalisis dan sintesis pengetahuan	49	18,15	80	29,63
		b. Mampu mengaplikasikan pengetahuan yang didapatkan	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 mengikuti 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 ketika belajar	57	21,11	81	30,00
		<b>Rata-Rata</b>	<b>68,57</b>	<b>26,80</b>	<b>94,00</b>	<b>34,81</b>

Tabel 1.7 Skor Rata-Rata Uji Angket *Pretest* dan *Posttest* menurut Indikator konsentrasi belajar Siswa

Berdasarkan data tabel 1.7 menunjukkan, skor rerata uji kousioner 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%.

## 5. Discussions

Republik Zaire, sebuah negara di Afrika siswa berusia 16-18 tahun yang menjalani pelatihan catur memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi dalam hal aspek ruang, angka, pengetahuan verbal, dan pekerjaan administratif. Penelitian yang melibatkan 100.000 guru di Venezuela juga menemukan bahwa bermain catur memiliki dampak positif terhadap peningkatan IQ siswa di tingkat dasar, baik anak laki-laki maupun perempuan, tanpa memandang latar belakang mereka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan catur dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan fokus yang dimiliki oleh siswa tersebut.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, konsentrasi belajar adalah kapasitas untuk memusatkan perhatian pada pelajaran, baik isi maupun proses memahaminya. Semua individu pada dasarnya memiliki konsentrasi belajar, tetapi tingkat kemampuan dalam memanifestasikannya berbeda-beda. Tingkat konsentrasi ini memegang peran penting dalam menentukan hasil belajar siswa, dan dapat diamati melalui sejauh mana siswa dapat fokus saat belajar. Ketika anak sudah mampu mengontrol konsentrasinya ia akan mampu beradaptasi dengan lingkungan manapun, dan saat dewasa anak tersebut akan lebih mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh.

Penelitian Novianti, menyatakan bahwa lingkungan memiliki peran yang signifikan dalam menentukan tingkat konsentrasi seseorang. 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 memerlukan waktu dan upaya yang serius guna menambah konsentrasi belajar. Semuanya termasuk upaya yang bisa dari orang tua dan guru bersama anak dan orang-orang terdekatnya.

Sebelum diberikan perlakuan, siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh mengalami gejala yang tampaknya berkaitan dengan konsentrasi belajar. Dapat dikatakan bahwa siswa yang konsentrasi belajar cukup rendah, terutama saat belajar di dalam ruangan. Kemampuan anak dalam konsentrasi dan belajar cukup rendah sehingga kurang tanggap terhadap materi ajar, karena tidak konsentrasi di kelas, memilih diam, sering diganggu teman-temannya saat belajar, alat pendukungnya tidak sempurna sehingga siswa berkeliaran dan mencari perangkat pembelajaran, kecanduan game online membuat siswa begadang hingga larut malam jadi ketika di sekolah siswa tidur di kelas. Alasan tersebut juga ditunjukkan oleh seorang siswa di

sekolah yang sama, ia mengaku kurang konsentrasi karena sering diganggu oleh teman-teman sekelasnya saat belajar. Oleh karena itu diperlukan kreativitas guru dalam menciptakan berbagai metode dan media dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai (Erfiati & Lailatussaadah, 2022; Rahmadayani et al., 2021).

Sesudah permainan catur diperkenalkan siswa merasa senang karena menemukan sesuatu yang baru dan mereka mulai menunjukkan konsentrasi mereka dengan aktif terlibat dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok. Siswa tampak bersemangat dalam menyampaikan pendapat dan berdiskusi bersama anggota kelompoknya saat proses kegiatan.

## 6. Conclusion

Tingkat konsentrasi belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai rerata posttest yaitu 82,83, lebih tinggi dari rerata pretest yaitu 56,33. Rata-rata poin kemenangannya adalah 0,60 dan rata-rata N kemenangannya adalah 60,87 bila menggunakan permainan catur konsentrasi belajar siswa, hasil skor dari 6 siswa setelah diberikan permainan catur yaitu Gain 0,60 jadi kategori pembagian Gain  $0.3 \leq g \leq 0.7$  dikategorikan sedang dan skor N-Gain 60,87 persentase 56 - 75 terkatagori cukup efektif. Dapat disimpulkan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan catur siswa terdapat peningkatan konsentrasi belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan peningkatan permainan catur dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Aperieli, F. (2023). *Pengaruh layanan bimbingan belajar terhadap konsentrasi belajar siswa smp negeri 1 sirombu tahun pelajaran 2021/2022* 1. 1(1), 1-13.

Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah. (2010). *Meode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*. In *Rajawali Pers* (Vols. 979-769-00, Issue 6). [https://doi.org/10.1016/S0883-0355\(99\)00014-2](https://doi.org/10.1016/S0883-0355(99)00014-2)

Erfiati, E., & Lailatussaadah, L. (2022). *The Roles of Educator in Disruptive Era. Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 52. <https://doi.org/10.22373/cj.v6i1.11202>

Hasanah, L., & Santoso, D. A. (2017). *Pengaruh Modul Taktik Jitu Babak Tengah Level 2 Terhadap Pemahaman Taktik Catur Babak Tengah Pada Siswa Ekstrakurikuler Catur di MTS Negeri Banyuwangi Tahun Pelajaran 2016/2017. Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olahraga)*, 2(2), 122-127. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v2i2.128>

- Ifansyah, N. (2019). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Dengan Bimbingan Klasikal Metode Project Based Learning Sma Negeri 6 Barabai. *Jurnal Inovasi Bimbingan Dan Konseling*, 1(2), 75–78. <https://doi.org/10.30872/ibk.v1i2.634>
- Kencana, R. T., Usman, H., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Permainan Catur Rangka Materi Sistem Gerak Manusia Muatan Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 313–321. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1122>
- Kriyantono, R. (2014). *Teknik Praktis Riset komunikasi* (Issue 76).
- Margareta, M. (2021). Model Bimbingan Kelompok Dalam Teknik Layanan Diskusi Untuk Meningkatkan Percaya Diri Peserta Didik Di Kelas XI.IIS 3 SMA Negeri 2 Sipora Utara Kabupaten Kepulauan Mentawai. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.56495/jrip.v1i1.57>
- Mastura, K., & A, Q. Q. (2022). Penerapan Teori Permainan Berbasis Logika Fuzzy dalam Menentukan Strategi Pemasaran Optimal pada Penyedia Layanan Internet. *Basis: Jurnal Ilmiah ...*, 1(1), 70–84.
- Najili, H., Supriyadi, A., & Mustafa, I. (2022). Teori Belajar dalam Alam Pikir Ali Ahmad Madkur. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i1.414>
- Nurhayati, E., & Homdijah, O. S. (2020). Penggunaan Brain Gym Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Ringan. *Jassi Anakku*, 20(1), 13–20. <https://doi.org/10.17509/jassi.v20i1.29578>
- Prayitno, P. (2022). Layanan Bimbingan kelompok dan konseling kelompok yang berhasil : dasar dan profil. In *Diakses pada tanggal 1 juli 2022 di unnp.ac.id*.
- Rahmadayani, I., Lailatussaadah, & Dhin, C. N. (2021). *Kreativitas Guru Bersertifikasi dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Banda Aceh*. 21(2), 9–25.
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Siti Khasinah, E. (2023). Pola Parenting Dan Pengaruhnya Terhadap Gaya Belajar Anak. *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, 12(2), 1–19. <https://doi.org/10.3390/ijerph18010086>
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta. Bandung. *E-Jurnal Ekonomi DanBisnis Universitas Udayana*.
- Susanto, R., Afandi, A., & Ilmah, N. K. (2022). Meningkatkan Pembelajaran Non Akademik Melalui Permainan Catur Dan Prestasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Diabad 21. 3(2), 65–69.
- Utama, Z. D. (2017). Implementasi Kombinasi Metode Temporal Difference Learning dan Algoritma Minimax Pada Game Catur Jawa dan Variasinya. *Universitas*

*Pendidikan Indonesia* |, 47-50.