
PENINGKATAN PENGEMBANGAN SIMULASI PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA B1 TK PAMARDISIWI PANDAK

Didik Kurniawan ^{1*)}, Dwi Oktaviani ²⁾

^{1,2)} Program Studi Pendidikan Luar Sekolah STIKIP Catur Sakti

*didikkurniawans@gmail.com

Article History:

Diterima September 2023

Disetujui Nopember 2023

Dipublikasikan Desember 2023

Kata kunci: permainan ular tangga, kelayakan, produk

Keywords: snakes and ladders game, eligibility, product

Abstrak

Penelitian simulasi permainan ular tangga ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa b1 TK Pamardisiwi Pandak. Model yang digunakan adalah model Brog and Gall dimana model ini berasal dari hasil pemikiran masih bersifat konsep yang teruji secara empiris dan pelaksanaannya terorganisir dari mulai perencanaan, pelaksanaan, sampai pada evaluasi hasilnya. Dalam penelitian research and development yang di lakukan peneliti yakni menghasilkan sebuah simulasi permainan ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar yang digunakan dalam pengembangan konsentrasi belajar. Populasi adalah siswa TK Pamardisiwi yang akan di teliti dengan simulasi permainan ular tangga pada Juli, Juni 2021 pada tahap ini digunakan oleh peneliti untuk melakukan kegiatan analisis kebutuhan mengenai potensi dan masalah yang terjadi di lapangan. Dalam kegiatan tersebut, peneliti melakukan penyebaran instrument non tes berupa angket mengenai konsentrasi belajar yang diberikan kepada siswa kelas B1 TK Pamardisiwi Pandak. Hal tersebut untuk mengetahui sejauh mana konsentrasi belajar siswa. Kemudian dari hasil penyebaran instrumen non tes yaitu angket menghasilkan bahwa dari 28 responden menunjukkan konsentrasi belajar masih rendah dengan hasil 48%. Dari hasil pengumpulan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar siswa masih rendah dan siswa membutuhkan pemahaman konsentrasi belajar agar meningkat. Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti menggunakan instrument angket kebutuhan media untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas B1 TK Pamardisiwi Pandak Bantul menunjukkan hasil bahwa dari 28 responden dengan pilihan 4 media tersebut yaitu ular tangga (21,42%), pazzel (17,85%), bola kranjang (39,28) dan mencari warna (21,42%). Maka dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media simulasi permainan ular tangga yang inovatif dalam proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsentrasi belajar. Sebelum produk atau permainan ular tangga di gunakan sudah melalui yaitu secara Ahli materi oleh Ibu Hj Nuryani, S.Pd. M.Pd dengan mengisi kuesioner dengan memberikan skor angka (Nilai akhir : Jumlah Sekor di bagi nilai maksimal kali 100) dengan skor hasil yang di peroleh 82, Ahli media kualitas media oleh Bapak Santo, S.Pd. AUD dengan mengisi kuesioner dengan memberikan skor angka (Nilai akhir : Jumlah Sekor di bagi nilai maksimal kali 100) dengan skor hasil yang di peroleh 77,1 Ahli pelayanan oleh Ibu Wardilah, S.Pd. AUD dengan mengisi kuesioner dengan memberikan skor angka (Nilai akhir : Jumlah Sekor di bagi nilai maksimal kali 100) dengan skor hasil yang di peroleh 90. Berdasarkan pada hasil uji validasi materi, validasi media dan validasi layanan dengan nilai rata-rata 83 kategori Sangat Baik, maka pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan simulasi permainan ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar dapat dikatakan layak untuk digunakan pada siswa Kelas B1 TK Pamardisiwi Pandak Bantul.

Abstract

This snake and ladder game simulation research aims to increase the learning concentration of B1 Tk Pamardisiwi Pandak students. The model used is the Brog

and Gall model where this model comes from the result of thinking that it is still an empirically tested concept and its implementation is organized from planning, implementation, to execution. evaluation of the results, In research and development research that was carried out by researchers, namely producing a snake and ladder game simulation to increase learning concentration which is used in developing learning concentration. The population is Pamardisiwi Kindergarten students who will be examined with a snake and ladder game simulation in July, June 2021 This stage is used by researchers to carry out needs analysis activities regarding the potential and problems that occur in the field. In this activity, the researchers distributed non-test instruments in the form of a questionnaire on learning concentration given to B1 grade students at Pamardisiwi Pandak Kindergarten. This is to find out how far the concentration of student learning. Then from the results of the distribution of non-test instruments, namely the questionnaire, it was found that 28 respondents showed that learning concentration was still low with 48% results. From the results of data collection above, it can be concluded that students' learning concentration is still low and students need an understanding of learning concentration to increase. . The results of a preliminary study that has been carried out by researchers using a media needs questionnaire instrument to increase the learning concentration of B1 TK Pamardisiwi Pandak Bantul students show that of 28 respondents with the choice of 4 media, namely snakes and ladders (21.42%), pazzel (17.85%), basket ball (39.28) and looking for color (21.42%). So it can be concluded that students need an innovative snake and ladder game simulation media in the process of implementing group guidance services to increase learning concentration. Before the product or game of snakes and ladders is used, it has been through, namely, Material expert by Mrs. Hj Nuryani, S.Pd.M.Pd by filling out a questionnaire by giving a score (Final score: Total score divided by the maximum score times 100) with a score of 82, Media quality expert by Mr. Santo, S.Pd.AUD by filling out the questionnaire by giving a score (Final score: Total score divided by the maximum value times 100) with a score of 77.1 Service experts by Mrs. Wardilah, S.Pd.AUD by filling out the questionnaire with give a score (Final score: Total score divided by the maximum value times 100) with a score of 90. Based on the results of the material validation test, media validation and service validation with an average value of 83 categories Very Good, so in this study It can be concluded that the development of a snake and ladder game simulation to improve learning concentration can be said to be feasible for use in Class B1 TK Pamardisiwi Pandak Bantul students.

PENDAHULUAN

Konsentrasi adalah cara anak fokus dalam melakukan sesuatu, sehingga itu mampu dikerjakan dalam waktu tertentu, kata Laurie McNelles, ahli perkembangan anak dari York University, Kanada (2007:45) Konsentrasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar dan mengajar. Djamarah (2008:12) mengungkapkan konsentrasi adalah pemusatan fungsi jiwa terhadap suatu objek seperti konsentrasi pikiran, perhatian dan sebagainya. Slameto (2003:10) juga mengungkapkan konsentrasi dalam belajar merupakan pemusatan perhatian terhadap mata pelajaran dengan mengesampingkan semua hal yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Konsentrasi memiliki peranan yang sangat penting, apabila siswa tidak berkonsentrasi dalam belajar maka siswa tersebut sulit menyerap materi atau informasi yang disampaikan oleh guru, sebaliknya apabila dalam belajar siswa dapat berkonsentrasi terhadap materi yang disampaikan oleh guru maka siswa tersebut dapat menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Konsentrasi merupakan salah satu aspek psikologis yang seringkali tidak begitu mudah untuk diketahui oleh orang lain melainkan diri individu sendiri yang sedang belajar. Oleh sebab itu, diri sendirilah yang mengetahui tingkat konsentrasi belajarnya.

Fenomena yang terjadi di TK Pamardisiwi Pandak Bantul yaitu masih terdapat siswa yang kurang dapat berkonsentrasi ketika proses pembelajaran dimulai. Hal ini dijelaskan oleh Guru kelas pada proses wawancara yang dilakukan tidak terstruktur pada Kamis, Mei yang bertempat di ruang Guru Tk Pamardisiwi Pandak Bantul. Guru Kelas menjelaskan Siswa-siswa tersebut kurang berkonsentrasi ketika belajar dikarenakan berbagai alasan, seperti mengantuk, kurang fokus dan lain sebagainya. Apabila terdapat siswa-siswa yang kurang dapat berkonsentrasi dalam belajar, sebagai seorang Guru Kelas dapat memberikan layanan berupa layanan bimbingan kelompok agar siswa dapat memahami cara meningkatkan konsentrasi belajar, maka media ular tangga digunakan agar siswa dapat memahami serta meningkatkan konsentrasinya dalam belajar. Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui penyebaran instrument tes berupa angket yang berisi poin-poin pernyataan tentang konsentrasi belajar. Angket tersebut diberikan pada wali murid siswa kelas B1 TK Pamardisiwi Pandak Bantul.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, diketahui siswa kelas B1 memiliki konsentrasi belajar yang rendah sehingga perlu ditingkatkan melalui layanan bimbingan menggunakan alat atau media teknik yang sesuai, diharapkan mampu membantu siswa agar dapat berkonsentrasi dengan baik selama proses pembelajaran. Dari hasil assessment yang telah dilakukan tentang kebutuhan media alat permainan untuk mengasah konsentrasi terhadap anak kelas B1 bahwasanya guru kelas masih jarang menggunakan media permainan sebagai sarana penunjang kegiatan untuk mengasah konsentrasi anak yang ada di sekolah tersebut. Karena itu peneliti menggunakan media permainan ular tangga sebagai media yang akan dikembangkan guna membantu siswa dalam pelaksanaan layanan yang akan diberikan. melalui layanan bimbingan menggunakan alat atau media permainan ular tangga diharapkan mampu membantu siswa agar dapat berkonsentrasi dengan baik, selama proses pembelajaran dengan permainan ular tangga ini anak akan lebih berkonsentrasi anak bisa bermain sambil belajar dengan metode tersebut anak belajar lebih menyenangkan, pikiran lebih terpusat dan anak lebih semangat, lebih fokus dalam belajar, karena permainan ular tangga ini dibuat dengan menarik, berwarna, bahasanya mudah untuk dipahami dan adanya kartu pertanyaan anak akan lebih penasaran ingin bermain sambil belajar, di kartu pertanyaan terdapat pertanyaan yang menarik untuk anak belajar, kartu pertanyaan bisa disesuaikan dengan rancangan pembelajaran yang ada di sekolah, maka dengan metode tersebut guru juga lebih mudah dalam mengajarkan anak di kelas, untuk yang berhasil memenangkan permainan ular tangga akan mendapatkan pin riwed dan hadiah untuk anak agar semangat belajar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk permainan sebagai media yang digunakan dalam layanan untuk menguji konsentrasi pada anak. Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*), karena peneliti ingin mengembangkan simulasi permainan Ular Tangga. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. penelitian dan pengembangan (*Research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.

Model pengembangan penelitian menggunakan model Borg and Gall dimana model ini berasal dari hasil pemikiran, masih bersifat konsep yang teruji secara empiris dan pelaksanaannya terorganisir dari mulai perencanaan, pelaksanaan sampai pada evaluasi hasilnya.

Dalam penelitian *research and development* yang dilakukan oleh peneliti yakni akan menghasilkan sebuah simulasi permainan ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar yang digunakan dalam layanan simulasi pengembangan konsentrasi belajar. Penelitian ini uji coba produk terbatas akan di laksanakan pada siswa kelas TK Pamardisiwi Pandak Bantul. Penerapan penelitian pengembangan simulasi permainan ini bertujuan untuk memberikan varian dalam layanan bimbingan dan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi, dan memberikan inovasi serta kreatifitas dalam membantu siswa terkait dalam meningkatkan konsentrasi belajarnya.

Berikut merupakan bagan prosedur pengembangan simulasi permainan Ular Tangga : Potensi Masalah → Pengumpulan → Data Desain Permainan Ular Tangga → Validasi Desain → Revisi → Produk Akhir Pengembangan Simulasi Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar.

Analisis Data Kuantitatif Analisis data kuantitatif yaitu menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari lembar validasi para ahli. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket kombinasi terbuka dan tertutup dengan pilihan 1 sampai 4. Suharsimi (2013:45) menyebutkan dalam menganalisis data berasal dari angket bergrade atau bertingkat 1 sampai 4, maka setiap alternatif ditentukan sebagai berikut.

- 1) “Sangat banyak”, “sangat sering”, “sangat setuju”, dan lain- lain menunjukkan grade paling tinggi. Untuk kondisi tersebut diberi nilai 4.
- 2) “Banyak”, “sering”, “setuju”, dan lain-lain menunjukkan peringkat yang lebih rendah dibandingkan dengan yang ditambahkan kata “sangat”. Untuk kondisi tersebut diberikan nilai 3.
- 3) “Sedikit”, “jarang”, “kurang setuju”, dan lain-lain karena berada di bawah “setuju” dan sebagainya, kondisi tersebut diberikan nilai 2.
- 4) “Sangat sedikit”, “sangat jarang”, “sangat kurang setuju”, dan lain-lain, karena berada dibawah “kurang setuju” dan sebagainya, kondisi tersebut diberikan nilai 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini digunakan oleh peneliti untuk melakukan kegiatan analisis kebutuhan mengenai potensi dan masalah yang terjadi di lapangan. Dalam kegiatan tersebut, peneliti melakukan penyebaran instrument non tes berupa angket mengenai konsentrasi belajar yang diberikan kepada siswa kelas B1 TK Pamardisiwi Pandak. Hal tersebut untuk mengetahui sejauh mana konsentrasi belajar siswa. Kemudian dari hasil penyebaran instrumen non tes yaitu angket menghasilkan bahwa dari 28 responden menunjukkan konsentrasi belajar masih rendah dengan hasil 48%. Dari hasil pengumpulan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar siswa masih rendah dan siswa membutuhkan pemahaman konsentrasi belajar agar meningkat.

Hasil studi pendahuluan kedua yang telah dilakukan peneliti menggunakan instrument angket kebutuhan media untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas B1 TK Pamardisiwi Pandak Bantul menunjukkan hasil bahwa dari 28 responden dengan pilihan 4 media tersebut yaitu ular tangga (21,42%), pazzel (17,85%), bola kranjang (39,28) dan mencari warna (21,42%). Maka dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media simulasi permainan ular tangga yang inovatif dalam proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsentrasi belajar.

A. Hasil Pengembangan

Pengembangan simulasi permainan ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar sebagai berikut:

- a. Perencanaan, Pada tahap ini, peneliti menyusun konsep awal produk berupa permainan ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar. Penyusun konsep antara lain yaitu merumuskan materi yang nantinya sebagai muatan dalam kartu informasi dan kartu pertanyaan, menetapkan desain media, menetapkan

komponen media, dan menentukan cara atau petunjuk permainan pada permainan ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Selanjutnya peneliti menyusun buku panduan yang berisikan pengertian media, komponen media, petunjuk permainan, dan materi konsentrasi belajar. Setelah tahap penyusunan selesai maka peneliti mempersiapkan identifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan yaitu uji kelayakan produk yang akan dikembangkan.

- b. Pengembangan Rancangan Produk Pada tahap ini peneliti menyusun serta merancang permainan ular tangga yang dikembangkan. Permainan ini terdiri dari beberapa bagian yang fungsinya saling melengkapi. Rancangan produk awal permainan ular tangga tersebut belum dilakukan revisi oleh ahli materi penilaian secara keseluruhan dari simulasi permainan ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas B1 TK Pamardisiwi Pandak memperoleh hasil akhir dengan rata-rata 83 Termasuk dalam kategori Sangat Baik. Simulasi permainan ular tangga diharapkan mampu memberikan inovasi baru bagi guru kelas dalam memberikan layanan kepada siswa. Selain itu, simulasi permainan ular tangga diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa dan menambah wawasan dan informasi terkait konsentrasi belajar.

B. Pembahasan Produk akhir

Penelitian ini menunjukkan bahwa media simulasi permainan ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar layak digunakan pada siswa kelas B1 TK Pamardisiwi Pandak. Hasil penelitian diukur menggunakan penilaian validasi ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli layanan Bimbingan dan Kelompok. Dari hasil ketiga uji ahli validasi tersebut diperoleh masing-masing nilai sebagai berikut : 1) uji validasi materi mendapatkan nilai 82 masuk dalam kategori Sangat Baik, 2) uji validasi media mendapatkan nilai 77,1 masuk dalam kategori Sangat Baik, 3) uji validasi layanan mendapatkan nilai 90 dalam kategori Sangat Baik dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 83 yang tergolong dalam kategori Sangat Baik.

Berdasarkan hasil penilaian uji ahli materi, uji ahli media dan uji ahli layanan di atas, maka pengembangan simulasi permainan ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar layak digunakan di TK Pamardisiwi Pandak Bantul. Melalui simulasi permainan ular tangga ini siswa akan memperoleh informasi tentang materi konsentrasi belajar. Hasil tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh peneliti lainnya yaitu Amalia Cahya Setiani (2014: 20) tentang Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas Kelas VI SD Negeri 2 Karangcegak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada konsentrasi belajar siswa. Konsentrasi belajar siswa mengalami peningkatan. Tingkat konsentrasi belajar siswa sebelum diberi layanan pada kriteria rendah (47,43%), dan setelah diberi layanan bimbingan kelompok termasuk dalam kategori sedang (69,94%). Peningkatan tersebut dimaknai bahwa konsentrasi belajar siswa meningkat setelah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok.

Hasil tersebut didukung pula oleh penelitian yang dilakukan oleh (Sari, Y., P. Lusa, H. & Gunawan, A., 2017:25) tentang Pengaruh yang Signifikan Penggunaan Media Game ular tangga terhadap Hasil Belajar Jurusan IPS. Menunjukkan dengan menerapkan media ular tangga selama 2 siklus mengalami peningkatan. Hasil belajar kognitif mengalami peningkatan sebesar 22%. Kemampuan hasil belajar siswa berupa posttest yang telah dianalisis menggunakan deskripsi dan statistik inferensial maka didapat hasil perhitungan statistik deskripsi yaitu terlihat pada rata-rata posttes kelas eksperimen sebesar 70,44 lebih besar dari kelas kontrol sebesar 56,41.

Kenaikan nilai tersebut dipengaruhi dengan adanya penggunaan game media ular tangga. Pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga memiliki kelebihan yakni dapat membuat siswa lebih aktif, meningkatkan daya tarik siswa, membangkitkan keinginan dan minat baru pada siswa. Selanjutnya penelitian lain yang dilakukan (Ummi H., Riska A., & Yeni K., 2017 : 30) Efektivitas Layanan Penguasaan Konten untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa dari rata-rata 129,2 yakni berada pada kategori sedang meningkat menjadi sebesar 163,8 dan berada pada kategori tinggi. Pada saat pretest, konsentrasi belajar 18 orang siswa berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 53,1 % dan 15 orang siswa berada pada kategori rendah dengan persentase 48,9%. Setelah diberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten terjadi perubahan tingkat konsentrasi belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil posttest, yakni sebanyak 22 orang siswa berada dalam kategori tinggi dengan persentase sebesar 65,6%. Sementara 11 orang siswa berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 34,4%. Sehingga layanan penguasaan konten telah teruji keefektifannya untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa di sekolah. Beberapa penelitian sudah menunjukkan bahwa berbagai variasi media layanan yang dapat dikembangkan untuk membantu siswa dalam memahami konsentrasi belajar serta memberikan kreatifitas dan inovasi dalam pemberian layanan. Selain itu, pengembangan media akan memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam mengikuti layanan sehingga dapat mencapai tujuan layana serta membantu siswa dalam meningkatkan konsentrasi belajar Keterbatasan Pengembangan Peneliti dalam melakukan penelitian tentang Pengembangan Simulasi Permainan ular tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas B1 TK Pamardisiwi Pandak telah berusaha semaksimal mungkin dalam melaksanakan penelitian, namun ada keterbatasan pengembangan, yaitu tidak sampai pada uji efektivitas pada siswa dikarenakan pandemic covid yang dimana sistem pembelajaran berlangsung secara daring hingga waktu yang tidak bisa ditentukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian simulasi permainan ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada siswa kelas B1 TK Pamardisiwi Pandak adalah sebagai berikut: Simulasi permainan ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar menggunakan model Borg and Gall sampai pada tahap ke-5 yaitu: 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain.

Menghasilkan produk berupa permainan ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada siswa kelas B1 TK Pamardisiwi Pandak Bantul. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa simulasi permainan ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar layak digunakan pada siswa kelas B1 TK Pamardisiwi Pandak Bantul. Hasil penelitian diukur menggunakan lembar penilaian validasi ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli layanan. Berdasarkan pada hasil uji validasi materi, validasi media dan validasi layanan dengan nilai rata-rata 83 kategori Sangat Baik serta pembahasan yang telah di uraikan pada bab sebelumnya, maka pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan simulasi permainan ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar dapat dikatakan layak untuk digunakan pada siswa Kelas B1 TK Pamardisiwi Pandak Bantul.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia Cahya S. (2014 :20). *Meningkatkan Konsentrasi Belajar Kelompok Pada Siswa Kelas VI Sd Negeri 2 Karangcegak, Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2013/2014*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.

- Chusniyah, Irfatul. Novi Ratna Dewi & Stephani Diah Pamelasari. (2016 : 12). Keefektifan Permainan Ular Tangga Berbasis *Science Edutainment* Tema Tata Surya Terhadap Minat Belajar dan Karakter Ilmiah Siswa Kelas VIII. *Jurnal USEJ Universitas Negeri Semarang*, 5(2), 1228-1239.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2008 :12). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Laurie McNelles, ahli perkembangan anak dari York University (2007:45) kanada:Rineka Cipta.
- Nugroho Aryati & Setiyo Purwanto. (2007:5). Efektivitas Brain Gym dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak. *Jurnal Ilmiah Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 12(1), 88-99., 12(1).
- Nur Yunianto. (2018:15). Efektivitas Brain Gym dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak. *Jurnal Ilmiah Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 12(1), 88-99.
- Romlah. (2003:10). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Romlah, Tatiek. (2001:14). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Rusmana, N. (2009:78). *Konseling Kelompok Bagi Anak Berpengalaman Traumatik Pengembangan Model Konseling Kelompok Melalui Permainan Untuk Mengatasi Kecemasan Pascatrauma Pada Anak-Anak Korban Tsunami Di Cikalong Tasikmalaya*.
- Sari, Y., P. Lusa, H. & Gunawan, A. (2017:25). Pengaruh yang Signifikan Penggunaan *Media Game* Monopoli terhadap Hasil Belajar Jurusan IPS di kelas IV SDN Gugus 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*.
- Slameto. (2003:10). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2006:45). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ummi Hasanah., Rizka Ahmad., & Yenni Karneli. (2017:30). *Efektivitas layanan penguasaan konten untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa*. Padang : Universitas Negeri Padang.