

Penggunaan Permainan Jenga Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa Madrasah Aliyah

Yunasti Mahera ^{a,1,*}, Evi Zuhara ^{b,2}

^{ab} Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Jl. Syekh Abdur Rauf, Banda Aceh 23111, Indonesia

¹ Email 210213030@student.Ar-raniry.ac.id; ² Email Evi.Zuhara@Ar-Raniry.ac.id

* Corresponding Author



Received 17-5-2025; accepted 25-6-2025; published 30-6-2025

ABSTRAK

Konsentrasi adalah Kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian pada tugas tertentu. Dalam layanan bimbingan kelompok, konsentrasi sangat penting karena berdampak pada ketercapaian tujuan layanan. Penelitian ini penting dilakukan karena realita di sekolah menunjukkan konsentrasi siswa dalam layanan tergolong rendah, ditunjukkan oleh perilaku seperti melamun, berbicara dengan teman, bermain alat tulis, dan kurangnya perhatian terhadap materi layanan. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-test post-test* satu kelompok melalui kuesioner skala Likert dan observasi. Pengolahan data dilakukan dengan pengujian normalitas untuk distribusi data dan uji paired sample t-test untuk menguji peningkatan konsentrasi Pra dan pasca perlakuan, dan uji n-gain untuk melihat efektivitas permainan jenga untuk meningkatkan konsentrasi siswa. Hasil studi menunjukkan peningkatan konsentrasi siswa yang signifikan setelah diberikan permainan Jenga, dengan Nilai rata-rata N-Gain mencapai 0,60 (60%) dalam kategori sedang, dengan hasil uji t berpasangan $t_{hitung} 26,209 > t_{tabel} 2,571$ dengan signifikansi $< 0,05$. Kesimpulannya, permainan jenga Layanan bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan fokus belajar siswa.

ABSTRACT

Concentration is the ability of students to focus and direct their attention to an activity or task being carried out. In group guidance services, concentration is very important as it affects the achievement of service objectives. This study is important because the reality in schools shows that students' concentration during guidance sessions is categorized as poor, indicated by behaviors such as daydreaming, talking to friends, playing with stationery, and lack of attention to the material presented. This research uses a quantitative approach with a *one-group pre-test post-test design*, and data were collected through Likert scale questionnaires and observations. Data analysis included normality tests to assess data distribution and paired sample t-tests to examine the improvement in concentration before and after the intervention. The results showed a significant increase in students' concentration after the Jenga game intervention, with an average N-Gain score of 0.60 (60%), categorized as moderate. The paired sample t-test results yielded $t_{calculated} = 26.209 > t_{table} = 2.571$ with a significance level < 0.05 . In conclusion, the Jenga game through group guidance services proved to be effective in improving students' concentration.

KATA KUNCI

Bimbingan Kelompok
Konsentrasi Siswa
Permainan Jenga

KETWORDS

Group guidance
student concentration
Jenga game

This is an open-access
article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
license



1. Pendahuluan

Konsentrasi adalah kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian pada tugas tertentu (Riinawati 2021). Dalam layanan bimbingan kelompok, konsentrasi sangat krusial karena mempengaruhi tingkat pencapaian tujuan layanan, menurut Gibson tujuan layanan bimbingan kelompok untuk membantu sekelompok individu dalam mencapai pemahaman yang lebih baik tentang dirinya dan masalah yang dihadapi, serta membantu mengembangkan keterampilan untuk mengatasi masalah tersebut. Sehingga melalui konsentrasi peserta didik dapat tercapainya tujuan layanan. (Najla Hana Rifasya, 2024). Konsentrasi berkaitan dengan keterampilan dasar yang dimiliki peserta didik dalam bimbingan kelompok. Pertama, keterampilan mendengarkan aktif menuntut perhatian penuh terhadap pembicaraan anggota kelompok, tidak hanya melalui pendengaran tetapi juga melibatkan indera lain seperti mata. Kedua, keterampilan merefleksi yaitu mengulang secara ringkas dan jelas isi serta perasaan yang dibahas agar peserta didik mampu merespons secara empatik. Ketiga, menjelaskan dan bertanya merupakan keterampilan menyampaikan pendapat secara runtut dan memahami penjelasan anggota kelompok (Jahju Hartanti, 2022)

Observasi awal dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di MAN 4 Aceh Besar menunjukkan rendahnya konsentrasi siswa. Pelaksanaan cenderung satu arah dan hanya berfokus pada penyampaian informasi secara verbal tanpa melibatkan media interaktif. Akibatnya, siswa terlihat melamun, berbicara dengan teman, tidak tenang, mudah gugup, emosional, cemas, atau melakukan aktivitas lain yang mengganggu perhatian terhadap materi. Faktor lain seperti rasa lapar dan ruang yang sempit turut memengaruhi menurunnya konsentrasi. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, kesulitan peserta didik dalam mempertahankan konsentrasi umumnya dipengaruhi oleh dua aspek, yakni internal dan eksternal. Aspek internal dipengaruhi oleh faktor jasmaniah, seperti kelelahan, kelaparan, dan gangguan panca indra. Faktor rohaniah, seperti gelisah, cemas berlebihan, emosional, panik, tekanan psikologis, gangguan suasana hati seperti gangguan lingkungan terhadap fokus, hambatan fisik saat berkegiatan, kondisi tempat yang mengganggu (Mawaddah Fitri, 2020).

Layanan bimbingan kelompok merupakan bantuan individu dalam setting kelompok yang mencakup penyampaian informasi dan pembahasan isu pendidikan, pekerjaan, pribadi, serta sosial. Informasi ini bertujuan meningkatkan pemahaman peserta tentang realitas sosial, norma yang diakui, strategi pencapaian tujuan. Pemahaman membutuhkan konsentrasi agar peserta dapat menyimak, memahami, dan merespons dengan tepat (Hadi Pranoto, 2024). Menurut Prayitno, bimbingan kelompok terbagi menjadi tiga jenis: kelompok mikro (2-6 orang), kelompok menengah (7-12 orang), kelompok makro (13-20 orang). Kenyataannya, banyak siswa kurang konsentrasi dalam bimbingan kelompok. Hal ini terlihat dari ketidakmampuan merespons secara lancar saat guru bimbingan konseling mendorong pengungkapan pendapat terkait masalah yang dibahas. siswa sering bingung dan sulit memberikan pendapat yang jelas, bahkan membutuhkan dorongan berulang. Konsentrasi siswa mudah terganggu oleh suara atau aktivitas di luar ruang. Selain itu, banyak yang bersikap pasif, enggan merespons, dan kurang aktif dalam diskusi. Kondisi ini menurunkan efektivitas layanan sehingga tujuan tidak tercapai secara optimal.

Permainan Salah satu aktivitas rekreatif yang cocok diterapkan adalah jenga, Sholihah menjelaskan permainan jenga terdiri dari susunan blok kayu yang disusun secara vertikal yang dimainkan oleh para siswa (pemain) dengan memindahkan blok secara hati-hati ke bagian atas tanpa merobohkan menara balok (Rosalinda, 2024). Dalam praktiknya, siswa berpotensi meningkatkan konsentrasi yang melibatkan empat aspek yaitu kognitif, afektif, psikomotor, dan bahasa. Sehingga permainan jenga tidak hanya menyenangkan, tetapi dapat melatih dan meningkatkan konsentrasi siswa dalam layanan bimbingan kelompok. Melalui permainan jenga, siswa dapat melatih kemampuan berpikir, strategis, fokus dan mengontrol emosi siswa, serta meningkatkan kemampuan social (Chayani & Rachmadyanti, 2020).

Studi terdahulu yang berkaitan dengan kajian ini yaitu riset yang dilakukan oleh “Meirina wulan saputri, Silvia yula wardani, Nunung Lusiana wargawati, menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi melalui jenga berhasil meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri Madiun”.

“Penelitian yang dilakukan oleh Kintan Ammalia Putri Aji dkk, menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan uno stacko game media berpengaruh terhadap interaksi sosial peserta didik di kelas VIII di SMP Negeri 2 Kotagajah”.

“Penelitian yang dilakukan Grace Rumondang dkk, menunjukkan bahwa media jenga balok terbukti efektif dalam meningkatkan minat, konsentrasi, kesabaran, serta pengetahuan peserta didik di kelas XI SMA Santo Tarcisius Dumai”.

Penelitian sebelumnya telah membahas tentang efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan permainan jenga dalam meningkatkan konsentrasi siswa, namun penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengukur konsentrasi siswa secara spesifik berdasarkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan bahasa. Hal ini menjadi kontribusi penting bagi layanan bimbingan kelompok pada jenjang MA. Menanggapi rendahnya konsentrasi siswa di MAN 4 Aceh Besar, penelitian ini menerapkan teknik permainan yang menciptakan suasana santai dan menyenangkan untuk membantu perasaan, penalaran, potensi, dan meningkatkan fokus siswa dalam kegiatan bimbingan kelompok.

Rumusan masalah dalam penelitian adalah efektivitas permainan Jenga dalam konseling kelompok terhadap fokus siswa MAN 4 Aceh Besar. Hipotesis penelitian adalah : “Hipotesis alternatif (Ha): Terdapat peningkatan konsentrasi siswa pada *pretest* dan *posttest* diberikan intervensi berupa permainan Jenga dalam bimbingan kelompok. “Hipotesis nol (Ho): Tidak terjadi peningkatan konsentrasi siswa pada *pretest* dan *posttest* diberikan intervensi berupa permainan jenga dalam bimbingan kelompok.

Tujuan penelitian guna mengevaluasi efektivitas media jenga dalam layanan bimbingan kelompok terhadap fokus siswa. Manfaat studi ini bertujuan memperluas pengetahuan pembaca dan menghasilkan kontribusi bermakna dalam upaya peningkatan konsentrasi siswa melalui penggunaan media permainan jenga, sebagai acuan utama atau dasar pertimbangan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan permainan jenga melalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan yang menganalisis data secara statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan, (Sugiyono, 2022). Desain penelitian ini menggunakan *one group pre-test post-test design*, yaitu hanya terdapat satu kelompok, yaitu kelompok eksperimen. Sebelum diberikan perlakuan, siswa diberikan *pre-test* dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal konsentrasi siswa. Kemudian setelah diberikan perlakuan, kelompok tersebut diberikan *post-test*, untuk mengetahui kondisi yang terjadi setelah diberikan perlakuan. Model *One Group pre-test post-test design* dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1.1

Desain penelitian kelompok Tes awal dan Tes Akhir

Kelas Eksprimen	Tes Angket Awal O_1	Perlakuan X	Tes Angket Akhir O_2
-----------------	-----------------------	-------------	------------------------

Keterangan :

O_1 : Nilai pre-test (Tes awal sebelum diberi perlakuan)

O_2 : Nilai Pos-test (Tes akhir diberi perlakuan)

X : Pemberian perlakuan dengan menggunakan permainan jenga (Karimuddin Abdullah, 2022).

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yakni (1) variabel x: permainan jenga, (2) variabel y konsentrasi siswa, Populasi mencakup objek atau subyek dengan karakteristik yang ditentukan peneliti untuk dianalisis dan disimpulkan. Subjek utama penelitian terdiri dari 26 siswa kelas X-4 dengan alasan berdasarkan observasi awal siswa kelas X-4 terlihat mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus selama layanan bimbingan kelompok dan masukan dari guru bimbingan konseling di MAN 4 Aceh Besar, siswa kelas X-4 menunjukkan tingkat konsentrasi yang cenderung rendah dibandingkan dengan

kelas lainnya. Penentuan Pengambilan sampel dengan *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu, dengan tingkat konsentrasi rendah yang ditentukan melalui hasil pengisian instrumen konsentrasi. Berdasarkan hasil *pretest*, dipilih 6 responden yang memiliki tingkat konsentrasi terendah untuk diberikan treatment berupa permainan jenga dalam bimbingan kelompok.

Metode pengambilan data yang digunakan dalam penelitian berupa (1) Angket, disusun dengan model skala likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi orang terhadap fenomena sosial. (Sugiyono 2022). (2) Observasi memantau dan mencatat proses serta tindakan siswa selama kegiatan berlangsung. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disusun oleh peneliti secara sistematis.

Tabel 1.2 Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Sumber :Anotherorion (2022)

Tabel 1.2 menjelaskan pemberian skor pada pernyataan positif dan negatif berdasarkan jawaban responden menggunakan skala Likert.

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas diterapkan guna menilai kelayakan butir-butir kuesioner terhadap konstruksi variabel. Hasil dikatakan valid apabila terdapat kesesuaian antara data yang diperoleh dengan kondisi sebenarnya dari objek yang diteliti (Prayitno, 2022). Untuk mengukur validitas data, peneliti menggunakan uji korelasi product moment Pearson yang dianalisis melalui perangkat lunak SPSS versi 26. Uji ini dilakukan dengan melihat r hitung dari hasil korelasi setiap butir dibandingkan dengan skor total, item dinyatakan valid jika nilai r hitung $>$ r tabel pada signifikansi 5%.

Tabel 1.3 Hasil Uji Validitas Butir Item

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid	1,3,5,7,8,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,22,24,25,26,27,29,30, 33,35,36,37,38,41,42,44,45,46,47,48,49,50,51, 52,53,59,61,63,64,65,69,70,72,74,78,79,81	51
Tidak Valid	2,4,6,9,10,21,23,28,31,32,34,39,40,43,54,55,56,57,58,60,62, 66,67,68,71,73,75,76,77,80,82,83,84.	33

Sumber: Diolah peneliti menggunakan SPSS versi 26.

Tabel 1.3 menunjukkan jumlah pernyataan sebanyak 51 item yang memenuhi syarat digunakan sebagai instrumen, sementara 33 item lain dieliminasi.

2. Reabilitas Instrumen

Reabilitas merupakan alat untuk menilai atau mengamati objek ukur; tes dianggap sangat reliabel jika hasilnya konsisten, (Slamet Widodo, 2023). Instrumen dikatakan reliabel jika nilai $\alpha > 0,60$. Nilai $\alpha > 0,70$ menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan memiliki reliabilitas yang kuat. Sebaliknya, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, sehingga instrumen dianggap tidak konsisten (Fitria Dewi Puspita Anggraini, 2022). Pengujian reabilitas dalam penelitian diproses menggunakan SPSS edisi 26 dan disajikan dalam tabel 1.4

Tabel 1.4 Kategori Reabilitas Instrumen

Cronbach Alpha	Reliabilitas
0.800 – 1,00	Sangat Tinggi
0.600 – 0.800	Tinggi
0.200 – 0.400	Rendah

0.000 – 0.200

Sangat Rendah

Sumber : Rezki Putri Juliani (2023)

Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha > 0,6 yang berarti instrumen penelitian dinyatakan reliabel. (Rezki Putri Juliani, 2023). Output SPSS edisi 26 uji reliabilitas instrumen sebagai berikut:

Tabel 1.5 Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.673	51

Sumber : SPSS Versi 26

Berdasarkan analisis data, hasil perhitungan menunjukkan bahwa dari 51 item pernyataan, konsistensi instrumen konsentrasi siswa sebesar 0,673. Hal ini berarti tingkat relevansi atau tingkat validitas instrumen konsentrasi dalam kategori tinggi.

Analisis data dalam penelitian mencakup:

1. Uji normalitas

Uji normalitas adalah prosedur untuk menguji kesesuaian data dengan distribusi normal. (Muhammad Isnaini, 2025). Verifikasi normalitas data memakai SPSS edisi 26 dengan uji statistik Shapiro-Wilk tingkat Tingkat signifikansi 5%. Kriteria keputusan uji normalitas adalah apabila nilai signifikansi > 0,05, data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika nilai nilai signifikansi < dari 0,05 data dinyatakan tidak berdistribusi normal. (Dodiet Aditya Setyawan, 2021).

2. Uji – T berpasangan (paired sample t-test)

Uji – T untuk data sampel berpasangan (paired samples t-test) digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam suatu group sample tunggal. (Abdul Muhid, 2019). Skor t penelitian menggunakan program SPSS versi 26.

3. Uji N-Gain

Metode N-Gain dipakai untuk mengukur efektivitas layanan dengan membandingkan selisih skor pretest dan posttest.

3. Hasil dan pembahasan

1. Hasil Data Konsentrasi Siswa

Hasil penelitian yang diuraikan mencakup data *pretest*, *treatment*, dan *posttest* serta pengolahan data yang berisi pengujian normalitas serta analisis hasil menggunakan uji t, dan uji N-Gain. penelitian dilakukan mulai 29 April hingga 10 Mei 2025. Adapun hasil penelitian sebagai berikut:

Pretest dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2025 di MAN 4 Aceh Besar. *Pretest* diberikan kepada 26 siswa kelas X-4 dengan tujuan untuk mengetahui tingkat konsentrasi awal. Pretest dilaksanakan pada pukul 09.40 sampai dengan 10.15. Dari hasil pretest diperoleh, nilai mean sebesar 129,88 dan standar deviasi sebesar 16,57. Mengacu pada skor konsentrasi, peneliti mengklasifikasikan siswa menurut rumus berikut:

Tabel 1.6 Penggolongan 3 Kriteria Kategori

No.	Interval	Kriteria
1	$X > (M + 1SD)$	Tinggi
2	$(M-1SD \leq X < M + 1SD)$	Sedang
3	$X < (M-SD)$	Rendah

Keterangan:

M= Mean

SD = Standar Deviasi

X = Skor yang diperoleh (Darwita Manulu,2023).

Tabel 1.7 Kategori Konsentrasi Siswa MAN 4 Aceh Besar

Kategori	Nilai
Rendah	$X < 55\%$
Sedang	$55\% \leq X < 72\%$
Tinggi	$72\% \leq X \leq 100\%$

Sumber: Data diolah peneliti dengan microsoft Excel.

Pengelompokkan kategori konsentrasi berdasarkan berdasarkan mean dan deviasi standar, dengan batasan seperti berikut rendah ($< 55\%$), sedang ($55\% \leq X < 72\%$), dan tinggi ($72\% \leq X \leq 100\%$). teknik persentase yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto,2021 dalam Renita Suryantika,2024)

$$P = F/n \times 100\%$$

Sumber: Renita Suryantika (2024)

Keterangan:

P = Besaran persentase

F = Frekuensi jawaban

N= Jumlah total responden

Tabel 1.8 Jumlah siswa yang menjadi sampel Kelas X-4 MAN 4 Aceh Besar

No	Responden	Kelas	Pretest
1	R1	X-4	53,92%
2	R2	X-4	54,90%
3	R3	X-4	53,43%
4	R4	X-4	54,41%
5	R5	X-4	55,39%
6	R6	X-4	53,92%

Sumber: Diolah menggunakan SPSS versi 26

Tabel 1.6 menunjukkan sebanyak 6 siswa dengan skor pretest terendah yang dijadikan sampel untuk treatment permainan jenga.

Tabel 1.9 Persentase Konsentrasi

No	Kategori	F	Persentase
1	Rendah	6	23,08%
2	Sedang	16	61,54%
3	Tinggi	4	15,38%
Total		26	100%

Sumber : Diolah peneliti menggunakan Microsoft Excel.

Tabel 1.9 menunjukkan sebanyak 6 siswa (23,08%) termasuk pada kelompok rendah, terdapat 16 siswa (61,54%), sedang 4 siswa (15,38%) pada kelompok tinggi.

Posttest dilakukan pada 10 Mei 2025 terhadap 6 siswa yang telah mendapatkan perlakuan. Tujuannya untuk melihat peningkatan konsentrasi sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi setelah diberi permainan jenga. Adapaun perbandingan proporsi nilai pretest dan posttest ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 1.10 Perbandingan persentase *pretest* dan *posttest* konsentrasi siswa

No	Aspek	Jumlah siswa	Persentase <i>pretest</i>	Kategori	Persentase <i>Posttest</i>	Kategori
1	Kognitif	6	52,7%	Sedang	82,11%	Tinggi
2	Afektif	6	56,63%	Sedang	80,49%	Tinggi
3	Psikomotorik	6	55,83%	Sedang	85,00%	Tinggi
4	Bahasa	6	50,69%	Sedang	81,94%	Tinggi

Sumber : Diolah peneliti menggunakan *microsoft excel*

Tabel 1.10 Menunjukkan persentase *pretest* pada keempat aspek berkisar 50-56% termasuk kategori sedang (33,4%-66,6%), kemudian meningkat pada *posttest* menjadi 80-85% termasuk kategori tinggi (66,7%-100%) menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan berbahasa.

2. Hasil Observasi pelaksanaan bimbingan kelompok dengan pemberian *treatment*

Pada *treatment* pertama, konsentrasi siswa masih rendah pada aspek kognitif ditunjukkan oleh minimnya aktivitas bertanya dan mengemukakan pendapat. Aspek afektif siswa tampak gugup dan gemetar ketika mengambil balok jenga sehingga mempengaruhi konsentrasinya. Aspek psikomotorik terlihat dari gerakan pengambilan balok jenga membutuhkan waktu yang lama. Aspek berbahasa terlihat siswa dapat merespons dengan baik ketika kegiatan berlangsung. Kondisi setelah *treatment*, siswa masih menunjukkan konsentrasi rendah tanpa perubahan signifikan. Kondisi setelah *treatment* pertama, Belum adanya peningkatan yang signifikan. Siswa masih kurang aktif secara kognitif, tetap gugup secara emosional, memiliki gerakan psikomotorik yang lambat, dan hanya sedikit aktif secara berbahasa. Secara keseluruhan, konsentrasi siswa masih rendah, dan mereka belum dapat fokus secara stabil selama kegiatan

Pada *treatment* kedua, terjadi peningkatan pada aspek-aspek tersebut. Aspek kognitif siswa bersikap aktif dan bertanya, Aspek afektik sebagian siswa dapat menjaga konsentrasi dengan relaks selama kegiatan, Aspek psikomotorik siswa dapat menjaga menara jenga dengan waktu yang meningkat dan setiap siswa dapat mengambil balok jenga dengan cepat, Aspek berbahasa siswa dapat sangat antusias dalam bermain dan tidak bosan terhadap proses kegiatan terlihat siswa dapat mempertahankan konsentrasinya. Setelah *treatment*, mulai terlihat peningkatan konsentrasi pada keempat aspek meskipun belum optimal. Setelah perlakuan kedua, terjadi peningkatan pada keempat aspek. Siswa menjadi lebih aktif dalam berpikir dan mengemukakan pendapat (kognitif), lebih mampu mengendalikan rasa gugup (afektif), lebih cepat dan lebih stabil dalam bergerak (psikomotorik), serta lebih antusias dan terlibat dalam komunikasi (bahasa). Namun, peningkatan ini masih belum merata pada semua siswa, dan konsentrasi belum sepenuhnya optimal.

Pada *treatment* ketiga, peningkatan konsentrasi terlihat lebih signifikan pada aspek kognitif yang mana siswa dapat mempertahankan fokus, Aspek afektif adanya peningkatan siswa dengan perasaan yang relaks sehingga dapat konsentrasi dalam permainan jenga, dan peningkatan pada aspek psikomotorik yang mana siswa dapat melakukan gerakan yang konsisten saat mengambil balok dengan cepat, Siswa aktif dalam diskusi, menunjukkan antusiasme, serta mampu mengendalikan gerakan tubuh untuk mempertahankan kefokusannya selama kegiatan berlangsung. Setelah *treatment*, terjadi peningkatan konsentrasi yang signifikan pada seluruh aspek yang diamati. Setelah perlakuan ketiga, terjadi peningkatan yang signifikan di semua aspek. Siswa mampu lebih lama berkonsentrasi, berpikir strategis, mengendalikan emosi, bergerak cepat dan stabil, serta berkomunikasi secara aktif selama kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa konsentrasi mereka telah berkembang dengan baik dan lebih optimal dibandingkan pertemuan sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tiga kali pemberian *treatment*, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terkait konsentrasi siswa dalam permainan jenga dengan bimbingan kelompok. Peningkatan ini dapat dilihat dari berbagai aspek yang diamati yaitu kognitif, afektif, psikomotorik, dan bahasa.

3. Pengelolaan Data

a. Uji Normalitas

Tabel 2.1 Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>pretest</i>	.214	6	.200*	.958	6	.804
<i>posttest</i>	.165	6	.200*	.955	6	.781

Sumber : Pengolahan dengan spss versi 26

Berdasarkan tabel 2.1 hasil tes Shapiro-Wilk untuk distribusi data konsentrasi siswa menunjukkan hasil sebesar 0,804 pada *pretest* dan 0,781 pada *posttest*, keduanya lebih besar dari taraf signifikansi ($\text{sig} > 0,05$). Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa data konsentrasi siswa dari permainan jenga terdistribusi secara normal.

b. Uji T

Tabel 2.2 Paired Samples Test

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
<i>Pretest</i>	-	5.20256	2.12394	-	-	-	5	.000	
<i>posttest</i>	55.66667			61.12642	50.20691	26.209			

Sumber : SPSS Versi 26

Berdasarkan tabel 2.2 diatas, menunjukkan paired samples test diperoleh, nilai t sebesar -26.209 dengan (df)=5 dan nilai signifikansi (sig.2-tailed)=0,000 ($p < 0.05$), terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

c. Uji N-Gain

Tabel 2.3 Persentase N gain rata-rata untuk meningkatkan konsentrasi siswa

Responden	Gain	N-Gain(%)	Kategori
R1	0,65	65%	Sedang
R2	0,65	65%	Sedang
R3	0,62	62%	Sedang
R4	0,53	53%	Sedang
R5	0,55	55%	Sedang
R6	0,59	59%	Sedang
Rata-rata	0,60	60%	

Berdasarkan data pada Tabel 2.3, diperoleh nilai rata-rata skor N-gain sebesar 0,60 yang termasuk dalam kategori sedang berdasarkan rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$. Selain itu, nilai N-gain sebesar 60% berada pada rentang persentase 56–75 yang menunjukkan tingkat efektivitas cukup. Dengan demikian, disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan media permainan jenga meningkatkan konsentrasi siswa

3.2. Pembahasan

Temuan analisis statistik dari penelitian ini dapat menjawab rumusan masalah. Data diuji untuk menetapkan standar kategori kelompok berdasarkan tingkat konsentrasi tinggi, sedang, dan rendah sebagai acuan untuk mengklasifikasi siswa dengan tingkat konsentrasi rendah. Setelah pengisian kuesioner oleh siswa, tahap berikutnya adalah mengkategorikan guna menghitung jumlah partisipan dengan skor rendah yang akan dijadikan sampel. Berdasarkan hasil tabulasi *pretest* dan *posttest*, maka dilakukan pengujian hipotesis berikut:

Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan konsentrasi siswa setelah penggunaan permainan jenga dalam bimbingan kelompok untuk siswa kelas x-4 MAN 4 Aceh Besar, dengan hipotesis alternatif (H_a) diterima dan (H_0) ditolak.

Temuan riset mengindikasikan peningkatan bermakna konsentrasi siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan permainan jenga. Mengacu pada uji T, diperoleh nilai sig sebesar

= 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut didukung oleh nilai uji N-Gain sebesar 60% termasuk kategori sedang dan cukup efektif.

Hasil penelitian, konsentrasi dapat dilihat pada aspek kognitif yang menunjukkan peningkatan aktivitas bertanya dan mengemukakan pendapat, permainan jenga menuntut fokus dan pemikiran strategis sehingga merangsang kemampuan kognitif selama kegiatan, aspek afektif mengalami perubahan ditandai dengan berkurangnya kegugupan dan meningkatnya rasa percaya diri siswa, kondisi emosional yang stabil dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan dalam aktivitas, pada aspek psikomotorik, meningkatnya kecepatan dan ketepatan gerakan saat mengambil balok jenga, aspek berbahasa meningkatnya kemampuan berbicara dengan lancar tanpa kehilangan fokus saat menyampaikan pendapat dan menunjukkan semangat mengikuti setiap tahapan kegiatan. Sesuai dengan teori engkoswara menyatakan konsentrasi dapat terlihat melalui empat aspek: kognitif, afektif, psikomotorik, dan linguistik. (Fitrianda Eva, 2024).

Kebaruan penelitian terletak pada pengintegrasian permainan jenga sebagai media interaktif dalam layanan bimbingan kelompok, yang secara khusus dirancang untuk melatih fokus, berpikir strategis, dan pengendalian emosi siswa secara bersamaan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan pada pendekatan tradisional atau hanya aspek kognitif saja, penelitian ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang peningkatan konsentrasi dari berbagai aspek perilaku siswa.

Selain itu, penelitian ini memperkaya literatur pendidikan mengenai penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan kelompok sebagai sarana efektif untuk meningkatkan konsentrasi. Sejalan dengan teori Novianti (2019). Teori ini menyatakan penggunaan permainan dalam layanan bimbingan kelompok tidak hanya menciptakan suasana yang menyenangkan tetapi dapat meningkatkan konsentrasi siswa, karena konsentrasi dapat diasah dan ditingkatkan melalui latihan, seperti memfokuskan perhatian pada suatu hal secara bertahap dalam jangka waktu tertentu. Penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian Chayani & Rachmadyanti (2020), melalui permainan jenga siswa dapat melatih kemampuan berpikir, strategis, fokus dan mengontrol emosi, dan meningkatkan kemampuan sosial. Dengan demikian, penerapan media permainan dalam layanan bimbingan kelompok dapat menjadi alternatif inovatif bagi pendidik dan konselor dalam mengatasi masalah konsentrasi siswa

Relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Meirina Wulan Sari dkk, menunjukkan bahwa konseling kelompok menggunakan media jenga mampu memperbaiki konsentrasi siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Madiun. Hal ini dibuktikan dengan semakin meningkatnya konsentrasi siswa disertai dengan semakin berkurangnya faktor penghambat konsentrasi siswa pada setiap tahapan siklusnya.

4. Kesimpulan

Merujuk pada hasil penelitian yang telah dilakukan penggunaan permainan Jenga dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsentrasi siswa di MAN 4 Aceh Besar, dapat disimpulkan bahwa tingkat konsentrasi siswa mengalami peningkatan. Ini dibuktikan dengan skor rata-rata N-Gain sebesar 0,60 (60%) yang tergolong dalam kategori sedang dan dinyatakan cukup efektif. Berdasarkan hasil analisis uji paired sample test diketahui adanya selisih bermakna antara konsentrasi siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($26,209 > 2,571$) atau signifikansi $< 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Temuan ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan skor konsentrasi siswa yang signifikan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan Jenga.

Temuan ini menjawab rumusan masalah terdapat kenaikan bermakna dari penggunaan permainan jenga dalam layanan bimbingan kelompok yang mampu meningkatkan konsentrasi siswa. Temuan ini memberikan kontribusi dalam penggunaan permainan jenga dalam layanan bimbingan kelompok di sekolah, khususnya merancang media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Implikasi kebijakan kepada pihak sekolah MAN 4 Aceh besar untuk mengembangkan kebijakan yang mendukung pemanfaatan media permainan edukatif, seperti permainan jenga dalam layanan bimbingan kelompok dengan menyediakan pelatihan dan sumber daya yang memadai bagi guru bimbingan konseling agar mampu mengoptimalkan penggunaan media.

bagi Siswa yang memiliki tingkat konsentrasi rendah disarankan untuk menerapkan strategi yang telah diperoleh melalui penggunaan media permainan jenga untuk meningkatkan konsentrasi siswa. Selain itu, siswa harus memperhatikan pola hidup sehat sebagai upaya pendukung dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi secara berkelanjutan. Peningkatan konsentrasi harus di dukung dengan kesadaran pentingnya konsentrasi, sehingga tidak berdampak pada pencapaian tujuan layanan baik berkaitan dengan aspek pribadi, sosial, belajar dan karir. bagi guru bimbingan konseling,

Penggunaan permainan Jenga dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Media ini mampu menciptakan lingkungan kondusif dan mempermudah peserta didik dalam berlatih dan meningkatkan konsentrasi saat bermain permainan.

untuk peneliti berikutnya disarankan mengembangkan studi dengan memperluas subjek penelitian, baik dari segi jenjang pendidikan, karakteristik siswa, dan menggali lebih jauh isu konsentrasi rendah pada siswa memakai permainan jenga, sekaligus mengembangkan antara berbagai media permainan edukatif untuk melihat efektivitas dalam meningkatkan konsentrasi.

Referensi

- Fatchuroji, A. (2023). Pengaruh tingkat konsentrasi terhadap hasil belajar: *Jurnal on Education*. 5(4), 13759.
- Setiani, A.C. (2023). "Meningkatkan konsentrasi belajar melalui layanan bimbingan kelompok". *Indonesian journal of guidance and counseling theory and application*, 3(1). 40-41.
- Syarqawi, A., Fitriani, A. W., Aritonang, P. S., Indira, S. F., & Nurhalimah, S. (2023). Meningkatkan pemahaman karir melalui layanan bimbingan klasikal pada siswa kelas 1-3 di SDN 105367 karang anyar. *Jurnal Bimbingan dan konseling*, 6(1), 56.
- Muhid, A. (2019). Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows. Zifatama Jawa.
- Silviana, D. (2022). "Inovasi perangkat layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan sikap jujur pada siswa". *Jurnal bimbingan dan konseling indonesia*, 7(1)
- Setyawan, D. A. (2021). Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS. Tahta Media.
- Manulu, D. (2023). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas V Muatan Pelajaran IPS SD Santo Thomas 2 Medan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3687.
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, & Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran statistika menggunakan software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6502.
- Pranoto. H. (2024). Evolusi bimbingan dan konseling kelompok: dari Teori Ke Praktik Modern Serta Integrasi Nilai-nilai Islam. PT. Literasi Nusantara Abdai Grup.
- Hatanti, J. (2022). Bimbingan Kelompok. UD Duta Sablon. 12.
- Karyanti, & Setiawan, A. (2019). Bimbingan Klasikal berlandaskan falsafah Adil Ka'talino Bacuramin Ka'saruga Basengat Ka'jubata. K-Media.
- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Anggota IKAPI.
- Fitri, M. "Pengaruh Kreativitas guru dan konsentrasi belajar terhadap hasil belajar siswa di SMP Lancang Kuning Dumai". *Jurnal Ramaddun Ummah*. 1(1). 3-5.
- Rifasya, N. H. (2024). Pentingnya bimbingan kelompok dalam perkembangan pribadi di panti asuhan mitra paya kumbuh. *Education Journal*, 4(1), 58.
- Itsar, P.A. (2023). "Analisis konsentrasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika". Prosiding diskusi panel nasional pendidikan matematika. 263.
- Rinawati. (2021). Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada masa pandemi Covid-19 di sekolah Dasar: *Jurnal ilmu pendidikan*, 3(4), 2307.
- Sheptiani, R., Barouza, I., Mardisudin, R. F., & Suhartini, A. (2024). Layanan Dasar Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 161-162.
- Juliani, R. P., & Erita, S. (2023). Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis dalam Konteks Sekolah Menengah. *Journal of Education Integration and Development*, 3(3), 173.
- Suryanti, R., Widayati, S., Maulidiyah, E. C., Hasibuan, R., & Khumairoh, L. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak dalam Menulis Angka 8 Melalui Media Vituleka. *Jurnal Care*, 12(1), 58.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Widodo, S. (2023). Metode Penelitian. CV Science Techno Direct Perum Korpri, PangkalPinang.
- Rahma, W. (2019). "Meningkatkan konsentrasi dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal melalui circ berbantuan leaflet". *Jurnal praktik penelitian tindakan*, 9(4)1-2.

-
- Betavia, Y., Sulistyowati, F., Purnami, A. S., Arigiyati, T. A., & Agustito, D. (2023). “ Menganalisis tingkat fokus dan konsentrasi belajar siswa SMK dalam penelitian pembelajaran matematika”. Prosiding seminar nasional pendidikan matematika.
- Sukarelawa, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). “ N-Gain vs Stacking Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain *one group pretest -posttest*. Suryacahya.
- Unesa. (2024). Mengukur Efektivitas Pembelajaran dengan Metode Analisis N-Gain, <https://pendidikan-fisika.fmipa.unesa.ac.id/post/mengukur-efektivitas-pembelajaran-dengan-metode-analisis-n-gain>
- Fitrianda, E. (2024). Pengaruh tingkat konsentrasi peserta didik di SD MI Muhammadiyah. Seminar nasional dan publikasi ilmiah.