

Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas 4A SDN 37 Cakranegara Melalui Permainan Tebak Kata dan Tebak Gaya dalam Pembelajaran

Dayita Wahyu Adinda^{1*}, Nurlia Hidayati², Awanisul Huduni³
^{1,2,3}Program Studi PGSD, Universitas Mataram, Indonesia

*E-mail: dayitawahyuadinda@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa Sekolah Dasar melalui permainan tebak kata dan tebak gaya dalam pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4A SDN 37 Cakranegara yang berjumlah 24 orang siswa. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan pengamatan langsung. Teknik analisis data menggunakan analisis data sederhana dan menyeluruh. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi belajar siswa kelas 4A SDN 37 Cakranegara yang dapat dilihat dari antusias siswa mengikuti pembelajaran yang diintegrasikan dalam permainan tebak kata dan tebak gaya dan pemahaman materi pembelajaran yang baik. Konsentrasi siswa kelas 4A SDN 37 Cakranegara cenderung meningkat dan perlu untuk ditingkatkan terus menerus. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan cara pengintegrasian pembelajaran pada permainan tebak kata dan tebak gaya.

Kata Kunci: *Konsentrasi Belajar Siswa, Permainan, Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Konsentrasi dalam belajar sangat penting bagi setiap orang dalam memahami suatu hal. Tak terkecuali dalam belajar, konsentrasi yang tinggi sangat diperlukan untuk menyimak penjelasan guru, menyimak video pembelajaran, mengamati contoh yang diberikan, dan lain sebagainya. Djamarah, 2011 (dalam Wulansari dkk, 2022) mengatakan bahwa konsentrasi adalah sebuah aspek yang mendukung siswa mencapai prestasi yang semakin baik. Menurunnya konsentrasi berdampak dalam perhatian mengikuti pelajaran di kelas ataupun belajar secara mandiri. Kerap kali konsentrasi siswa buyar atau hilang dikarenakan bosan dalam belajar yang kurang melibatkan siswa aktif di dalamnya.

Jihad & Haris, 2012 (dalam Wulansari dkk, 2022) menjelaskan bahwa konsentrasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi konsentrasi belajar siswa antara lain seperti : minat belajar, media, teknik, metode, kesiapan belajar, lingkungan, dan lain sebagainya. Namun, dari banyaknya faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar siswa, terdapat satu faktor penyebab yang paling utama yaitu, perasaan jenuh. Mengutip pendapat Slameto, 2013 (dalam Wulansari dkk, 2022) yang menyatakan bahwa faktor penyebab dari gangguan konsentrasi yang paling utama adalah perasaan jenuh. Perasaan jenuh ini dapat terjadi karena banyaknya beban pelajaran yang ditanggung oleh siswa, ditambah lagi dengan tambahan beban belajar beberapa siswa yang mengikuti kegiatan belajar di lembaga pendidikan formal maupun non formal.

Rasa jenuh dalam belajar yang dirasakan siswa juga dapat disebabkan oleh kurangnya pelibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa jenuh atau bosan bila hanya menyimak tanpa mereka diberikan peran atau andil yang lebih di dalam pembelajaran. Hal ini dapat diatasi dengan mengemas pembelajaran dalam suatu permainan yang dapat memanfaatkan fungsi motorik juga fungsi otak secara bersamaan. Sutopo, 2018 (dalam Wulansari dkk, 2022) menjelaskan bahwa dalam beberapa penelitian metode permainan sensorimotor memiliki pengaruh terhadap peningkatan konsentrasi belajar dan latihan

keseimbangan otak yang dapat meningkatkan konsentrasi akibat dari ketegangan otak.

Permainan tebak kata dan tebak gaya adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam mengemas pembelajaran di kelas untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar. Dan juga dengan melakukan permainan tebak kata dan tebak gaya ini, siswa secara tidak langsung dilatih untuk dapat berkonsentrasi tinggi dalam mengikuti alur permainan. Adapun manfaat senam latih otak salah satunya adalah menurunkan stress emosional dan menjernihkan pikiran, memperbaiki hubungan antar manusia dan suasana baik belajar maupun kerja, sehingga merasa lebih rileks dan senang, kemampuan berbahasa dan daya ingat meningkat, orang menjadi lebih bersemangat, lebih kreatif dan efisien, orang merasa lebih sehat karena stress menurun dan meningkatnya prestasi belajar dan bekerja Sutopo, 2018 (dalam Wulansari dkk, 2022).

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN 37 Cakranegara pada bulan Mei – Agustus 2023. Responden atau subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4A sdn 37 Cakranegara yang berjumlah 24 orang siswa. Adapun prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Melakukan pengamatan langsung di kelas dalam siklus pembelajaran terbimbing yang ada pada PPL II PPG Prajabatan, (2) Melakukan wawancara kepada wali kelas mengenai tingkat konsentrasi siswa, (3) Mengkomunikasikan ide atau gagasan baru sebagai alternatif mengatasi masalah tersebut, (4) Menyusun langkah-langkah atau menyiapkan keperluan yang dibutuhkan, (5) Menerapkan rencana dan mulai mengumpulkan data, (6) Menganalisis hasil tindakan tersebut, (7) Melakukan refleksi terhadap tindakan yang telah diberikan, dan (8) Memutuskan apa yang akan dilakukan selanjutnya dan apa yang telah dilakukan sebelumnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi atau pengamatan langsung. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi. Dan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data sederhana dan menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Kegiatan siklus pembelajaran pada PPL II PPG Prajabatan terdiri dari 6 siklus, 1 siklus pembelajaran terbimbing dan 5 siklus pembelajaran mandiri. Penelitian ini dirangkaikan dengan pembelajaran siklus yang terdapat pada PPL II PPG Prajabatan. Dari hasil pengamatan langsung atau observasi dan wawancara dengan wali kelas diketahui bahwa kurangnya konsentrasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, siswa asyik bermain sendiri dan lain sebagainya. Sehingga dari komunikasi antara wali kelas dan mahasiswa mengenai konsentrasi belajar siswa dapat dirumuskan suatu ide atau gagasan.

Dengan begitu, solusi yang disusun dari permasalahan tersebut adalah mengemas pembelajaran dalam permainan tebak kata dan tebak gaya yang diharapkan mampu meningkatkan konsentrasi serta mudah dilakukan. Untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa dilakukan dengan permainan tebak kata dan tebak gaya yang diintegrasikan dalam pembelajaran.

Kegiatan siklus diawali dengan satu siklus pertama yaitu siklus pembelajaran terbimbing untuk mengetahui konsentrasi awal siswa yang semakin siang semakin berkurang. Dan mulai menyusun langkah-langkah untuk persiapan pada siklus pembelajaran selanjutnya yaitu siklus pembelajaran mandiri. Selanjutnya pada siklus pembelajaran mandiri, pembelajaran dikemas dengan permainan tebak kata dan tebak gaya yang cara memainkannya dengan bersama tim atau kelompok yang terdiri dari 4-5 orang setiap kelompok, orang pertama pada setiap kelompok diberikan dua-tiga kata yang

disampaikan kepada orang kedua dengan gerakan sesuai kata yang diberikan, begitu seterusnya sampai orang terakhir, orang terakhirlah yang akan menebak kata tersebut dengan klu yang diberikan melalui gerakan estafet dari orang kedua sampai orang keempat.

Dari pelaksanaan permainan ini, terlihat antusias siswa sangat tinggi dan berlomba-lomba untuk dapat menjadi juara serta tidak lupa meningkatkan konsentrasinya. Pembelajaran yang dikemas dalam permainan tebak kata dan tebak gaya ini semakin mudah dipahami oleh siswa dan siswa berlomba-lomba untuk meningkatkan fokus konsentrasinya agar dapat memenangi permainan.

2. Pembahasan

Pada penelitian ini siswa dikelompokkan secara heterogen yaitu bercampur antara siswa yang suka pelajaran matematika dengan seni, akan tetapi disetiap kelompok sudah dibagi secara adil ada yang suka matematika dan juga seni. Untuk dapat mengetahui konsentrasi siswa sudah fokus atau belum dapat dilihat dari respon siswa saat melakukan permainan apakah sudah sesuai aturan atau belum apakah sudah mendengar instruksi dengan baik atau belum. Pada giliran berikutnya siswa ditukar sebagai pemain urutan ke 1-5 agar merasakan semua posisi dalam permainan. Permainan terus dilakukan untuk melatih kerja sama tim dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran yang diintegrasikan dalam permainan tebak kata dan tebak gaya.

Peningkatan konsentrasi menjadi inti dari penelitian ini sebagai daya dukung siswa dalam mengikuti pembelajaran yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sakti, 2019 (dalam Wulansari dkk, 2022) yang menyatakan bahwa konsentrasi memiliki pengaruh besar terhadap belajar seorang siswa. Itu artinya, jika siswa memiliki kesulitan atau kurang konsentrasi dalam belajar maka dapat dipastikan proses belajarnya tidak berjalan secara maksimal atau pemahamannya tidak menyeluruh. Begitupun sebaliknya, jika siswa memiliki konsentrasi yang baik maka dapat dipastikan pula ia mendapat pemahaman yang utuh karena mampu mengikuti pembelajaran secara utuh atau maksimal.

Ketika siswa sudah memiliki konsentrasi yang baik, maka siswa akan mudah memahami materi pelajaran dan mengikuti pembelajaran dengan senang dan tidak jenuh lagi. Dengan kata lain, konsentrasi adalah dasar pembelajaran dapat berjalan lancar baik bagi guru maupun bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Hal tersebut juga didukung dengan pendapat Nugroho, 2007 (dalam Sangalang, 2017) yang menjelaskan bahwa banyak cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa salah satunya dengan cara mengubah kebiasaan belajar siswa. Kebiasaan belajar siswa kita saat ini yang masih menyimak penjelasan guru saja kita ubah dengan melibatkan mereka dalam pembelajaran secara aktif melalui permainan salah satunya. Permainan yang digunakan pun beragam, dapat juga permainan yang sedang trend saat itu agar siswa lebih senang dan antusias serta berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran yang dikemas melalui permainan.

Adapun hasil yang diperoleh setelah melakukan permainan tebak kata dan tebak gaya untuk mengintegrasikan pembelajaran yang terus dilakukan secara berkesinambungan didapatkan bahwa konsentrasi siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari antusias siswa mengikuti pembelajaran dan ketepatan siswa dalam menebak kata dan menebak gaya. Selain itu, hal ini juga sejalan dengan pendapat Makmun, 2004 (dalam Setyaningsih, 2017) yang menjelaskan bahwa ciri-ciri seseorang berkonsentrasi dapat ditunjukkan dari "pandangan yang fokus, perhatian, sambutan lisan, kemampuan menjawab, sambutan psikomotorik, dan sambutan ekspresif". Hasil ini dilihat dari perkembangan siklus pembelajaran satu yaitu siklus pembelajaran terbimbing yang dilanjutkan dengan siklus pembelajaran mandiri 4-6.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil siklus pembelajaran terbimbing dan siklus pembelajaran mandiri pada PPL II PPG Prajabatan yang telah menerapkan permainan tebak kata dan tebak gaya dalam pembelajaran untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa dapat dikatakan berhasil. Hal tersebut dapat dilihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dan pemahaman materi pembelajaran yang baik melalui permainan tebak kata dan tebak gaya. Peningkatan konsentrasi belajar siswa setiap pembelajaran terus menunjukkan peningkatan dari yang awalnya jenuh pada siklus pembelajaran terbimbing atau siklus 1 sampai dengan siklus pembelajaran mandiri yang semakin meningkat.

REFERENSI

- Sangalang, O.K. (2017). Penerapan Permainan Bisik Berantai Melalui Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa Dalam Belajar di Kelas X di SMAN 1 Kurun. *Jurnal Pendidikan*, 18(2), 96.
- Setyaningsih, I. (2017). Metode Permainan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 6(6), 608.
- Wulansari, dkk. (2022). Peningkatan Konsentrasi Belajar pada Siswa Melalui Pemanfaatan Metode Belajar Sensorimotor Dengan Kombinasi Senam Latih Otak. *Jurnal Pengabdian Perawat*, 1(2), 52-56. Doi: <https://dx.doi.org/10.32584/jpp.v1i2.1892>.