

UPAYA MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN SIMULASI

Awanis Hajidah Inarah¹, Tyas Martika Anggriana², Ernu Watiyuni Rahayu³

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun, Madiun
awanis.inarah97@gmail.com

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun, Madiun
tyas.ma@unipma.ac.id

³Bimbingan dan Konseling, SMP Negeri 1 Kawedanan, Magetan
3rnurahayu@gmail.com

Kata Kunci / Keywords	Abstrak / Abstract
Konsentrasi Belajar, Bimbingan Kelompok, Permainan Simulasi.	<p>Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan metode PTBK (Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling) yang dilakukan sebanyak dua kali siklus dengan layanan bimbingan kelompok. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kawedanan Tahun Ajaran 2022/2023. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah terjadinya peningkatan konsentrasi belajar pada 5 siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kawedanan dengan hasil rata-rata skort es pada pretest sebesar 54,3. Kemudian setelah diberi perlakuan pada siklus I, kembali melakukan tes dengan hasil skor rata-rata sebesar 72,3. Pada siklus ke II peneliti memberikan perlakuan kembali melalui layanan bimbingan kelompok dan juga siswa melakukan tes yang ketiga menunjukkan hasil nilai rata-rata siswa sebesar 84,3. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kawedanan.</p>
Study concentration, group tutoring, simulation game.	<p><i>This study aims to improve students' learning concentration through group tutoring services with simulation game techniques. The type of research used is to use the PTBK method (Guidance and Counseling Action Research) which is carried out twice a cycle with group guidance services. The subjects in this study were grade VIII E students of SMP Negeri 1 Kawedanan for the 2022/2023 academic year. The results obtained from this study were an increase in learning concentration in 5 students of grade VIII E SMP Negeri 1 Kawedanan with an average result of ice score on the pretest of 54,3. Then after being treated in cycle I, again conducted the test with an average score of 72,3. In the second cycle, researchers provided treatment again through group tutoring services and also students conducted the third test, showing the results of the average student score of 84,3. From these results, it can be concluded that the provision of group guidance services with simulation game techniques can increase the learning concentration of grade VIII E students of SMP Negeri 1 Kawedanan.</i></p>

PENDAHULUAN

Belajar merupakan salah satu konsep yang mendasar dari psikologi. Manusia belajar untuk hidup. Tanpa belajar seseorang tidak akan dapat mempertahankan dan mengembangkan dirinya dan dengan belajar manusia mampu berbudaya dan mengembangkan kemampuannya. Inti dari belajar adalah untuk menguasai sesuatu yang baru dengan memanfaatkan yang sudah ada pada diri individu. Penguasaan yang baru tersebut merupakan tujuan belajar dan dari pencapaian sesuatu yang baru itulah tanda-tanda adanya perkembangan, baik dari dari aspek kognitif afektif maupun psikomotorik atau keterampilan. Dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, peran belajar sangat menonjol. Ini merupakan suatu urgensi yang sangat banyak memberikan manfaat dalam kehidupan manusia. Tanpa belajar seseorang individu tidak dapat melakukan hal yang lebih baik dalam hidupnya

Salah satu sebab tidak optimalnya belajar siswa didalam lingkungan sekolah khususnya adalah kurangnya konsentrasi pada siswa itu sendiri. Konsentrasi sebagai modal utama seorang siswa dalam belajar. Konsentrasi belajar merupakan kemampuan untuk mengerahkan segala pikiran dan perbuatan sehingga mampu mempelajari satu sama lain dengan baik (Ifansyah, 2019). Dalam kasus ini masalah konsentrasi yang diungkap adalah berkaitan dalam dunia Pendidikan. Salah satu masalah Pendidikan tersebut mengenai konsentrasi dalam menerima pelajaran. Ada beberapa siswa yang mudah dalam menerima pelajaran namun ada juga siswa yang kesulitan dalam menerima pelajaran. Menurut Ikawati (dalam Ifansyah,2019) kesulitan menjaga konsentrasi belajar juga semakin bertambah jika peserta didik terpaksa mempelajari materi pelajaran yang tidak disukainya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat pelaksanaan PPL II (Praktik Pengalaman Lapangan II) di SMP Negeri 1 Kawedanan, menunjukkan bahwasanya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi belajar. Hal ini dibuktikan dengan nada beberapa siswa yang pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa tersebut merasa gelisah, selalu melihat keluar ruang kelas, ada yang memperhatikan apa yang guru bicarakan tetapi dengan pandangan kosong dan ketika ditanya siswa tersebut sama sekali tidak mengerti apa yang sedang diajarkan oleh guru tersebut. Hal tersebut dikarenakan siswa sulit berkonsentrasi dalam belajar, sehingga pikiran mereka tertuju pada banyak hal dan tidak focus pada mata pelajaran tersebut.

Siswa yang dapat berkonsentrasi belajar adalah siswa yang dapat memusatkan pikiran dan perhatiannya terhadap suatu mata pelajaran dengan menyampingkan pelajaran-pelajaran yang lain. Dengan konsentrasi belajar yang baik, siswa dapat menjalankan aktivitas belajarnya dengan baik pula. Sehingga pada akhirnya siswa dapat mencapai tujuan dalam belajarnya yaitu dengan prestasi belajar yang baik. Konsentrasi belajar pada dasarnya merupakan akibat dari perhatian yang bersifat spontan yang ditimbulkan oleh minat terhadap suatu mata pelajaran.

Sehingga untuk mengatasi kurangnya konsentrasi belajar siswa dan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan belajarnya, maka diperlukan sebuah layanan dalam bimbingan dan konseling. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa adalah dengan menggunakan permainan. Game edukasi dapat melatih konsentrasi belajar siswa dalam berbagai kegiatan ungkap Rifa (dalam Supriyo, 2015). Dijelaskan oleh Geldard dan Geldard (dalam Supriyo, 2015) bahwa salah satu tujuan dari penggunaan permainan dalam layanan Bimbingan dan Konseling adalah memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi kemampuannya dalam memperhatikan berkonsentrasi menekuni tugas.

Permainan termasuk salah satu teknik dalam layanan bimbingan dan konseling, salah satunya dalam memberikan layanan bimbingan kelompok (Muryanto et al., 2013). Menurut

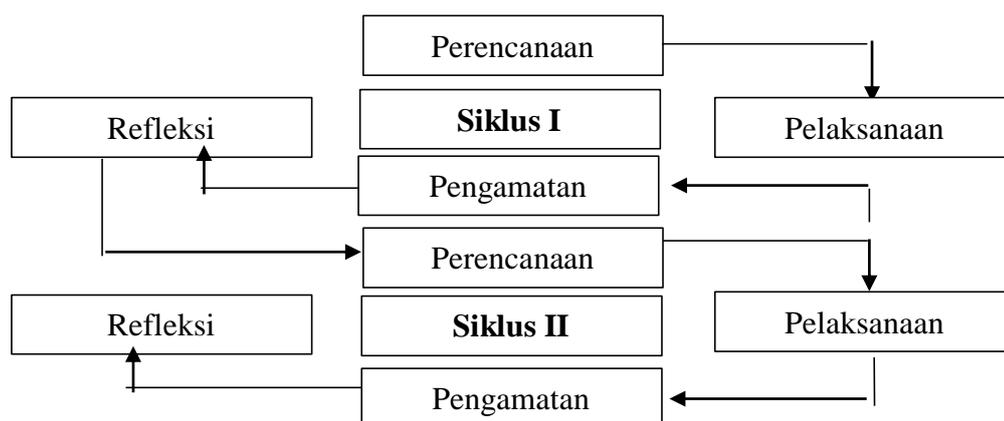
Tohirin (dalam Supriyo, 2015) didalam layanan bimbingan kelompok terdapat aktivitas dan dinamika kelompok yang harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan peserta layanan (Kadafi et al., 2018). Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dimaksudkan untuk memungkinkan siswa memperoleh informasi, wawasan, tanggapan dan berbagai reaksi mengenai konsentrasi belajar serta berlatih berkonsentrasi secara bertahap dengan kondisi yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini penting untuk dilaksanakan sebab dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Dengan hal tersebut peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian tindakan dalam bimbingan dan konseling dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kawedanan”.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling. Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling adalah penelitian yang dilakukan oleh guru yang bertujuan untuk memecahkan masalah dan hasil pembelajaran (Sugiono, 2016). Tujuan utama dari Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling adalah untuk menyelesaikan sebuah permasalahan yang terdapat atau sedang dihadapi oleh siswa di dalam kelas. Tempat dan subjek Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling ini dilakukan di SMP Negeri 1 Kawedanan Tahun Ajaran 2022/2023. Subjek Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling ini merupakan siswa kelas VIII E. Adapun siswa yang masih memiliki tingkat konsentrasi belajar yang rendah berjumlah 5 siswa.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode angket untuk memperoleh data yang didalamnya tentang konsentrasi belajar siswa. Selama pelaksanaan bimbingan kelompok peneliti juga menggunakan angket konsentrasi belajar, dokumentasi dan observasi sederhana sebagai bahan tambahan dalam mengamati proses layanan. Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling ini dilaksanakan dengan dua siklus layanan sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus PTBK

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melaksanakan penelitian, diawal peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa dan juga melakukan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 1 Kawedanan untuk mengetahui kondisi siswa, masalah yang sering terjadi, karakteristik siswa

dan lainnya. Hal tersebut bertujuan untuk bekal peneliti sebagai salah satu acuan dalam melaksanakan penelitian. Setelah peneliti memperoleh informasi dari guru bimbingan dan konseling, peneliti melakukan observasi kepada siswa mengenai kondisi siswa di SMP Negeri 1 Kawedanan. Hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling diketahui salah satu hal yang menarik adalah kurang maksimalnya siswa dalam masalah belajar yaitu pada hasil belajarnya. Didukung dengan hasil observasi yang diperoleh bahwasannya masih banyak siswa yang tidak dapat memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung dan siswa cenderung tertarik pada hal lainnya. Hal tersebut dikarenakan tingkat konsentrasi belajar peserta didik yang masih cenderung rendah sehingga berdampak pula pada hasil belajar siswa yang belum maksimal.

Hasil Penelitian Pra Siklus

Sebelum melaksanakan layanan bimbingan kelompok, peneliti melakukan pretest kepada peserta didik dimana dari hasil pretest itu nanti akan dijadikan sebagai dasar peneliti untuk menentukan siapa saja siswa yang akan mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan tema meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Untuk pretest ini peneliti menggunakan angket tentang konsentrasi belajar dimana angket tersebut berisi 15 pertanyaan yang harus siswa isi. Kegiatan pras siklus ini diketahui bahwasanya peserta didik belum mampu memusatkan perhatiannya pada satu hal. Dari pra siklus yang telah dilaksanakan, hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Siklus I

Nama	Skor Tes
M. Rifki Enggita P	53,3
Ardyna Aulia O	53,3
Galih Ageng J S	56,7
Zahwa Aulia A H	51,7
Vanes Sheza S	56,7
Total	271,7
Rata-rata	54,3

Dari hasil pretest yang telah dilakukan pada kelas VIII E diketahui bahwa kemampuan konsentrasi belajar 10 siswa tersebut masih terbilang sangat rendah. Berdasarkan hasil tersebut, maka dilakukan tindak lanjut untuk memberikan layanan bimbingan kelompok sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi belajar subjek dalam penelitian ini.

Hasil Penelitian Siklus I

Siklus ke I dilaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media leaflet. Penggunaan media leaflet bertujuan untuk membantu menyampaikan informasi mengenai konsentrasi belajar kepada siswa secara lebih detail. Dalam penggunaan media leaflet tersebut diterapkan dengan beberapa games pengantar yang bertujuan untuk menambah semangat siswa dalam menjalankan beberapa instruksi yang ada. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan materi konsentrasi belajar ini dilakukan untuk membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi belajar siswa. Adapun proses awal yang dilalui oleh siswa adalah dengan memperhatikan pengantar dari guru BK mengenai ketentuan jalannya bimbingan kelompok. Kemudian siswa melakukan games konsentrasi sederhana untuk memperoleh leaflet sebagai media dalam diskusi. Pada proses diskusi tersebut siswa

memperoleh beberapa materi kaitannya dengan konsentrasi belajar, siswa dipersilakan membaca informasi tersebut dengan waktu yang telah ditentukan.

Setelah selesai membaca siswa dibagikan sebuah lembar kertas sebagai media untuk menuliskan apa yang siswa pahami dari materi yang telah dibacanya. Kemudian setelah itu siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan kembali apa yang telah dituliskan kepada teman satu kelompoknya. Hal tersebut dilakukan secara berulang dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman apa yang diperoleh siswa dari informasi tersebut dan seberapa banyak informasi yang diperoleh siswa dari kegiatan membaca yang telah dilakukannya. Dari kegiatan tersebut, sudah terlihat bahwasanya siswa sudah mulai memahami beberapa informasi terkait dengan konsentrasi belajar. Apa yang siswa sampaikan sudah cukup baik, namun ada beberapa siswa yang masih belum bisa menyampaikan apa yang telah mereka baca sehingga hanya menyampaikan judul dan garis besar dari informasi tersebut. Setelah melaksanakan layanan bimbingan kelompok pada siklus I, kemudian dilakukan refleksi untuk mengetahui tingkat perkembangan pengetahuan siswa tentang konsentrasi belajar. Hasil dari refleksi pada siklus I tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Siklus II

Nama	Skor Pra Test	Skor Siklus I
M. Rifki Enggita P	53,3	68,3
Ardyna Aulia O	53,3	81,7
Galih Ageng J S	56,7	73,3
Zahwa Aulia A H	51,7	71,7
Vanes Sheza S	56,7	66,7
Total	271,7	361,7
Rata-rata	54,3	72,3

Dari hasil ini diketahui bahwasanya tingkat pemahaman siswa mengenai konsentrasi belajar telah mengalami peningkatan, walaupun belum signifikan. Sehingga diperlukan layanan bimbingan kelompok kembali, yaitu pada siklus II untuk membantu meningkatkan pemahaman serta kemampuan konsentrasi belajar siswa.

Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus II dilakukan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan simulasi. Pada pelaksanaan siklus II ini siswa mendapat bahan bacaan mengenai biografi seseorang yang dapat memberikan inspirasi dan juga sebuah permainan simulasi yaitu permainan koboy. Jika pada siklus I kegiatan dilakukan untuk membantu siswa dalam memahami serta mengembangkan konsentrasi belajar dengan permainan yang sederhana, pada siklus II kegiatan dimulai terlebih dahulu dengan siswa melakukan sebuah permainan yang membutuhkan tingkat konsentrasi yang sangat tinggi. Dalam permainan simulasi koboy siswa dituntut untuk memperhatikan secara seksama mengenai instruksi yang diberikan guru sehingga dapat menjadi pemenang dalam permainan tersebut. Setelah itu siswa akan diberikan bahan bacaan yaitu biografi untuk dibaca dengan waktu yang cukup singkat dan kemudian langsung menyampaikannya kembali apa yang telah dibaca tanpa menuliskan terlebih dahulu.

Sehingga hal tersebut akan lebih membutuhkan tingkat konsentrasi yang lebih dibandingkan dengan kegiatan pada siklus I. keseriusan, kecakapan, sesiapan serta teknik pengelompokan yang dimiliki siswa akan sangat berpengaruh pada kegiatan di siklus II ini. Dari apa yang telah dilakukan siswa, nampak siswa sangat siap dan dapat dengan baik

menyampaikan materi yang telah dibacanya, siswa juga lebih cekatan dalam mengikuti setiap kegiatan. Setelah selesai melakukan kegiatan pada siklus II ini, maka dilakukannya refleksi kegiatan untuk mengetahui tingkat kemampuan konsentrasi belajar siswa. Hasil dari refleksi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Siklus I, II, dan III

Nama	Skor Pra Test	Skor Siklus I	Skor Siklus II
M. Rifki Enggita P	53,3	68,3	78,3
Ardyna Aulia O	53,3	81,7	91,7
Galih Ageng J S	56,7	73,3	83,3
Zahwa Aulia A H	51,7	71,7	86,7
Vanes Sheza S	56,7	66,7	81,7
Total	271,7	361,7	421,7
Rata-rata	54,3	72,3	84,3

Dari tabel tersebut, dapat terlihat bahwa tingkat kemampuan konsentrasi belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap tahapan atau setiap siklusnya.

Dari hasil penelitian yang telah dijelaskan peneliti, dapat diketahui bahwa penelitian tindakan bimbingan dan konseling dilakukan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan sebagai upaya membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi belajarnya. Pelaksanaan penelitian bimbingan dan konseling dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok seluruh kegiatannya telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Data yang telah diperoleh peneliti kemudian dianalisis dan disampaikan pada hasil penelitian, dari data pretest diketahui bahwa siswa sebagai subjek penelitian masih memiliki tingkat konsentrasi belajar yang rendah. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti memberikan layanan pada siklus I dengan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan dan leaflet.

Pada siklus pertama ini siswa melakukan kegiatan bimbingan kelompok untuk mendiskusikan mengenai makna dari konsentrasi belajar, cara membangun konsentrasi belajar, hambatan dalam konsentrasi belajar dan manfaat yang diperoleh ketika dapat memiliki konsentrasi belajar yang baik. Selain itu siswa juga didorong untuk dapat memberikan contoh sebagai upaya dalam meningkatkan konsentrasi belajarnya. Siswa didorong untuk dapat menuliskan kembali apa yang telah dipahami dan disampaikan kepada anggota kelompok lainnya sebagai upaya dalam membantu mengembangkan konsentrasi siswa. Dari hal tersebut dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa untuk dapat mencapai tujuan belajar serta memperoleh hasil belajar yang maksimal. Dari siklus ke I terlihat siswa sangat antusias dalam kegiatan, namun masih terdapat siswa yang pasif dan belum mampu mengikuti kegiatan dengan baik. Disini sebagai konselor, saya memberikan arahan dan kesempatan kepada siswa lainnya agar memperoleh cara membangun konsentrasi belajar yang baik.

Siklus ke II dilaksanakan dengan menggunakan biografi serta permainan simulasi coboy. Dari siklus ke I diketahui masih terdapat beberapa siswa yang belum maksimal dalam mengembangkan konsentrasi belajarnya sehingga di siklus ke II ini ada lebih aktif bersama-sama mengembangkan kemampuan dalam konsentrasi belajarnya. Siswa melakukan permainan simulasi coboy untuk dapat melatih konsentrasinya dengan cara yang menyenangkan. Dengan permainan tersebut terlihat siswa dapat mengembangkan kemampuan konsentrasi belajarnya dengan baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan antusias dan persaingan yang sangat ketat. Dari

kegiatan permainan simulasi coboy, kemudian siswa membaca biografi dengan ketentuan waktu yang cukup singkat. Setelah itu siswa langsung menyampaikan kembali apa yang telah dibacanya kepada teman-teman dalam kelompok tersebut tanpa menuliskan terlebih dahulu. Hasil dari siklus ke II ini menunjukkan hasil yang sangat baik, hal tersebut nampak dari bagaimana siswa menyelesaikan setiap kegiatan dengan sangat baik dan sesuai dengan ketentuan yang telah ditentukan. Hal tersebut didukung dengan hasil refleksi yang telah dikerjakan, bahwasannya setiap siklusnya selalu mengalami peningkatan yang sangat berarti.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Nurihsan (dalam Ramadhaniar, 2018: 24) bahwa bimbingan kelompok adalah kegiatan untuk menginformasikan sesuatu pada kelompok yang ada di sekolah yang membahas permasalahan tentang pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial. Bimbingan kelompok dirasa akan lebih efektif karena dalam kelompok tersebut dapat terjadi pertukaran pengalaman, pemikiran, perencanaan dan menyelesaikan suatu permasalahan antar anggota kelompok. Pemberian layanan bimbingan kelompok, dalam pelaksanaannya menggunakan teknik permainan, dengan penerapan teknik permainan tersebut upaya untuk mencapai tujuan layanan dapat tercapai. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan Agus (dalam Adhityaputra & Saripah, 2015: 293) teknik permainan merupakan teknik yang digunakan guna menjadikan suasana belajar yang santai dan nyaman sehingga dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan, perencanaan, pengambilan keputusan dan memperkuat kepribadian. Teknik permainan ini dirasa efektif digunakan untuk penyampaian informasi karena permainan merupakan hal yang menyenangkan dan lebih mudah diterima oleh siswa.

Hasil penelitian peneliti terdahulu memiliki kesamaan dengan penelitian ini dimana layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan memiliki pengaruh dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi yang dilakukan sesuai prosedur cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi belajar siswa.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian serta pembahasan yang telah dipaparkan diperoleh hasil bahwasannya konsentrasi belajar siswa mengalami peningkatan di setiap tahapannya. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan bimbingan konseling dengan penggunaan permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok dapat digunakan sebagai upaya dalam mengembangkan kemampuan konsentrasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Khoirulif dan Sofan Amri. 2011. *PAIKEM GEMBROT (Mengembangkan Pelajaran Aktif, Inovatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot)*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Emzir. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fadillah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Geldard, Kathryn & Geldard, David. 2012. *Konseling Anak-anak*. Jakarta: Indeks.
- Hasibuan, JJ & Moedjiono. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Ismail, A. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U-Media.
- Jannah, R dkk. 2016. *Pengembangan Permainan Simulasi Keterbukaan Diri Untuk Siswa SMP*. Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling. 1(2)
- Juntika, dkk. 2008. *Panduan Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah*. Bandung: UPI.
- Kadafi, A., Ramatus, M. R., & Desy, R. N. K. (2018). Upaya Menurunkan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa melalui Bimbingan Kelompok Islami. *Jurnal EDUKASI (Media Kajian Bimbingan Dan Konseling)*, 4(2), 181–193. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/3882>
- Kuswana,Wowo Sunaryo. 2011. *Taksonomi Berpikir*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lestari I. 2012. *Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulasi Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa*. Jurnal Bimbingan Konseling, 1 (2), 89-94
- Muliawan. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muryanto, H., Kadafi, A., Trisnani, R. P., & Fitriani, V. Y. (2013). Aplikasi Game Simulation untuk Mereduksi Kecemasan Siswa dalam Menghadapi UN Kelas IX SMP Negeri I Dagangan. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2). <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/counsellia.v3i2.249>
- Nindya Aryani, Wasidi, Afifatus Sholihah. (2022). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah BK*. 1(5)
- Noor Ifansyah. (2019). *Meningkatkan konsentrasi belajar siswa dengan bimbingan Klasikal metode project based learning SMA Negeri 6 Barabai*. Jurnal Inovasi BK. 2(1)
- Nursalim, M. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Akademia Permata.
- Romlah, Tatiek. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Tri Mindari dan Supriyo. (2015). *Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan*. *Jurnal of Guidance and Counseling*. 4(2)
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan kualitatif, kuantitatif dan RnD*. Alvabeta cv.
- Supriyono. 2008. *Studi Kasus Bimbingan dan Konseling*. Semarang. Swadaya Publishing.