

Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Uno Stacko Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar

¹Dewi Lianasari, ²Purwati

¹²Bimbingan & Konseling, FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang

Email: dewilianasari@ummgl.ac.id

Abstrak: Konsentrasi belajar sangat berpengaruh pada proses pembelajaran dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dan untuk menguji efektifitas layanan bimbingan kelompok dengan media permainan uno stacko untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah 2 Mertoyudan Kabupaten Magelang Jawa Tengah. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi* eksperimen, dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian siswa kelas X ATPH dan 8 siswa sebagai sampel dengan teknik pengambilan sampel *purposive*. Hasil penelitian diperoleh bahwa di SMK Muhammadiyah 2 Mertoyudan Kabupaten Magelang sudah melakukan bimbingan kelompok sesuai dengan tahapan dan prosedur namun belum menggunakan berbagai teknik dalam pelaksanaannya, hasil uji statistik dengan perhitungan *paired sample t test* menunjukkan menunjukkan $t_{hitung} = -2,982 \leq t_{tabel} = -0,711$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dengan kata lain bimbingan kelompok dengan media permainan uno stacko efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Kata kunci: bimbingan kelompok, media permainan uno stacko, konsentrasi belajar

Abstract: Learning concentration is very influential in the learning process and learning achievement of students. This research aims to determine the implementation of group guidance services and to test the effectiveness of group guidance services with the game media of Uno Stacko to increase the learning concentration of students in SMK Muhammadiyah 2 Mertoyudan Magelang regency of Central Java. The research method used is the quasi experiment, with the design of One Group Pretest-Posttest Design. Students study population of ATPH grade X and 8 students as samples with purposive sampling techniques. The results of the study obtained that in SMK Muhammadiyah 2 Mertoyudan Magelang District has been conducting group guidance in accordance with the phases and procedures but have not used the various techniques in the implementation, statistical test results with the calculation of paired sample T test shows show $t\text{-count} = -2.982 \leq t\text{-table} = -0.711$, so H_0 rejected and H_a received in other words guidance group with Game Media uno Stacko effective to improve student learning concentration.

Keyword: Group guidance, Game Media Uno Stacko, learning concentration

Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)



PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia sedang berupaya untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mempunyai daya saing. Perkembangan zaman semakin modern, dampak

arus globalisasi semakin terlihat jelas baik yang positif maupun negative. Dalam menghadapi abad 21 seperti sekarang ini tetap dituntut untuk menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki daya saing (Lianasari, 2018).

Tema pembangunan pendidikan pada RPJMN-III (2015-2019) adalah memantapkan pembangunan secara menyeluruh dengan menekankan pembangunan keunggulan kompetitif perekonomian yang berbasis pada sumber daya alam yang tersedia, sumber daya manusia yang berkualitas serta kemampuan IPTEK. Salah satu cara untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas serta berkemampuan IPTEK adalah melalui pendidikan (Pendidikan & Kebudayaan, n.d.).

Pendidikan merupakan satu hal yang mendasar untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan formal di sekolah dipengaruhi oleh keberhasilan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar di sekolah dipengaruhi oleh berbagai hal dan komponen yang saling mendukung dan berkaitan satu sama lain, yaitu guru, siswa, media, metode pembelajaran dan sarana yang diperlukan.

Siswa adalah subjek dalam proses belajar dan pembelajaran di sekolah. Setiap siswa mempunyai keterampilan dan cara yang berbeda-beda dalam belajar, seperti keterampilan membaca, mendengar, dan menulis yang mereka dapatkan dari pengalaman belajar sebelumnya yang pasti akan berpengaruh pada hasil dan prestasi belajar. Berbekal prestasi belajar yang tinggi berarti salah satu tujuan dari kegiatan belajar mengajar tercapai dengan baik dan mempersiapkan siswa menjadi sumber daya manusia yang berkualitas serta berdaya saing. Dibutuhkan konsentrasi dari siswa agar proses belajar mengajar sesuai dengan tujuannya dan berpengaruh pada hasil belajar. Siswa yang mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi maka proses belajarnya akan menjadi sia-sia karena hanya akan menghabiskan energi, waktu dan bahkan biaya. Siswa yang bisa belajar dengan baik adalah yang mampu berkonsentrasi dengan baik dalam arti harus mempunyai dan melakukan kebiasaan untuk fokus atau memusatkan perhatian.

Konsentrasi belajar Menurut asal katanya, konsentrasi atau *concentrate* (kata kerja) berarti memusatkan, dan dalam bentuk kata bentuk kata benda, *concentration* artinya

memusatkan. Konsentrasi merupakan pemusatan pikiran pada suatu hal dengan cara menyampingkan hal-hal lain yang tidak berhubungan dengan kegiatan utama. Dalam hal ini, konsentrasi belajar berarti memusatkan pemikiran dan perhatian dalam kegiatan belajar, mengenyampingkan kegiatan yang tidak berhubungan dengan belajar. Siswa yang berkonsentrasi belajar dapat diamati dari beberapa tingkah lakunya ketika proses belajar mengajar (Slameto, 2010). Konsentrasi saat proses belajar mengajar berlangsung dapat terlihat dengan ciri-ciri seperti memperhatikan secara aktif setiap materi yang disampaikan guru, dapat merespon dan memahami setiap materi pelajaran yang diberikan, selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan pendapat mengenai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, menjawab dengan baik dan benar setiap pertanyaan yang diberikan guru, dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran.

Rendahnya kualitas dan prestasi belajar, sebagian besar disebabkan oleh minimnya kemampuan siswa untuk melakukan konsentrasi dalam kegiatan belajar. Siswa sering kali mengalami pikiran bercabang saat melakukan kegiatan belajar. Pikiran bercabang bisa muncul kapan saja dan tanpa disadari. Tentunya siswa pun merasa terganggu saat tidak mampu menghalau pikiran yang bercabang dan gangguan-gangguan lain. Saat belajar, terkadang tanpa disadari muncul dalam benak diri mengenai masalah-masalah lalu, keinginan-keinginan lain yang menjadi pengganggu kegiatan belajar.

Terdapat beberapa alasan yang menyebabkan siswa kesulitan memusatkan perhatian, antara lain siswa kurang minat terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari, kesulitan mengatur tugas-tugas, menghindari kegiatan yang menguras pikiran, terganggu dengan keadaan lingkungan sekolah (bising baik dari dalam kelas maupun luar kelas, cuaca buruk, keadaan yang tidak kondusif), kondisi pribadi, baik fisik maupun psikis yang tidak stabil, senang melakukan hal yang bersifat santai.

Terdapat ciri atau gejala yang nampak pada siswa yang tidak dapat konsentrasi dalam belajar yaitu : (a) pada umumnya anak merasa betah berjam-jam untuk melakukan aktifitas di luar kegiatan belajar, (b) mudah kena rangsangan lingkungan (seperti suara radio, tv, gangguan adik/kakak), (c) kadangkala selalu mondar-mandir kesana kemari untuk mencari perlengkapan belajar, dan (d) setelah belajar

tidak tahu apa yang baru saja dipelajari) (Supriyo, 2008).

Hasil temuan bahwa proses konsentrasi terutama pengaturan perhatian untuk fokus adalah kemampuan mengarahkan pemikiran seseorang ke arah mana pun yang akan dilakukan oleh orang tersebut. Belajar merupakan proses pemerolehan pengetahuan yang dapat diperoleh melalui pembelajaran yang penuh perhatian atau konsentrasi. Konsentrasi melengkapi daya kesadaran yang dapat menembus kedalam pikiran. Meditasi membantu konsentrasi dan perhatian, konsentrasi dan perhatian membantu proses pembelajaran yang lebih baik (Grewal, 2014).

Bimbingan dan konseling mempunyai peranan yang penting di lingkungan sekolah karena Bimbingan dan Konseling merupakan bidang layanan pokok setelah kurikulum dan pengajaran. Pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah memberikan perhatian utama dan menyelenggarakan pelayanan yang sebaik-baiknya untuk siswa agar mereka mampu berkembang dan belajar secara optimal (Prayitno ; Erman, 2015). Dalam pelayanan Bimbingan dan Konseling terdapat beberapa layanan yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan konsentrasi belajar, namun dalam penelitian ini mencoba menggunakan layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan suatu layanan yang dapat diberikan kepada sejumlah siswa untuk membahas suatu permasalahan yang diberikan oleh konselor atau permasalahan bebas yang dilaksanakan dalam suasana kelompok dengan melibatkan dinamika kelompok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan yang kondusif sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa menginginkan guru lebih terampil dalam berkomunikasi dan menerapkan berbagai metode yang menyenangkan dalam pembelajaran, untuk meningkatkan kepuasan belajar siswa lebih suka belajar di lingkungan belajar yang santai dan ramah. Kualitas pembelajaran dan kepuasan belajar siswa merupakan komponen penting untuk meningkatkan konsentrasi belajar (Sulaiman & Maizatul Haizan Mahbob & Arina Anis Azlan, 2011) .

Penelitian meningkatkan konsentrasi belajar melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok membahas topic yang berkaitan dengan indikator untuk meningkatkan

konsentrasi belajar, kemudian permainan yang diberikan kepada anggota kelompok juga untuk meningkatkan konsentrasi belajar (Mindari, 2015).

Bermain adalah hal yang menyenangkan bagi siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa melalui permainan (*game*). Game edukatif dapat melatih konsentrasi anak dalam berbagai kegiatan (Rifa, 2012). Dalam penelitian ini akan dipadukan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan. Dengan memadukan permainan dalam pelayanan bimbingan dan konseling, siswa dapat merasakan kenyamanan dalam belajar sehingga dapat mengeksplorasi potensi yang dimilikinya dan berkonsentrasi dengan baik.

Terdapat beberapa teknik, metode dan media yang dapat digunakan dalam kegiatan bimbingan kelompok, pada penelitian ini peneliti akan menerapkan permainan sebagai teknik dalam pelaksanaan bimbingan kelompok. Permainan *uno stacko* adalah salah satu dari banyak variasi permainan *uno*. Permainan *no stacko* merupakan permainan balok bersusun yang sudah cukup dikenal dan sering dimainkan untuk saat ini.

Sejalan dengan hasil penelitian terdahulu serta prinsip bimbingan dan konseling bahwa pelayanan bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari proses pendidikan, maka peneliti berupaya untuk membantu pemecahan permasalahan yang di alami oleh siswa di SMK Muhammadiyah 2 Mertoyudan Kabupaten Magelang yaitu konsentrasi belajar dengan melakukan pelayanan bimbingan dan konseling dengan media permainan *uno stacko*.

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah *pre experimental design*, dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini terdapat *pre-test* sebelum pemberian intervensi dan *post test* setelah pemberian intervensi berupa layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *uno stacko* pada kelompok eksperimen tanpa kelompok pembanding.

Tabel 3.1 Design Penelitian

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
Eksperimen (E)	O1	X1	O2

Populasi penelitian kelas X SMK Muhammadiyah 2 Mertoyudan Kabupaten Magelang. Sampel penelitian siswa kelas APHP berjumlah 8 siswa dengan teknik *purposive sampling*.

Teknik dan instrument pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi dan skala konsentrasi belajar. Siswa diukur konsentrasi belajar dengan menggunakan instrument berupa skala konsentrasi belajar sebelum pemberian intervensi dan setelah selesai pemberian intervensi. Alat yang digunakan untuk pelaksanaan penelitian ini adalah *uno stacko* yang berbentuk balok. Pemberian intervensi dilakukan sebanyak enam kali pertemuan.

Definisi operasional bertujuan membuat konsep secara operasional mengarah kepada penyusunan instrumen penelitian. Efektifitas Bimbingan Kelompok dengan Media Permainan Uno Stacko untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar, yang peneliti definisikan sebagai berikut ; a) Bimbingan kelompok dengan media permainan uno stacko merupakan suatu bantuan pelayanan yang diberikan kepada siswa, agar siswa dapat mengenal dirinya, memahami dirinya, berani mengungkapkan perasaan pikiran, mengungkap potensi dengan mengikuti aturan dalam permainan *uno stacko* b) Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada kegiatan belajar.

Sesuai dengan rumusan permasalahan dan tujuan penelitiannya, maka pengolahan dan analisis datanya menggunakan analisis *Paired Sample t-Test*. Analisis dengan menggunakan *Paired Sample t-Test* dengan pertimbangan dengan penelitian ini menggunakan satu variabel bebas (*independent variable*), sedangkan program statistik yang digunakan dalam analisis data adalah *SPSS For Windows Versions 20.0*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru BK SMK Muhammadiyah 2 Mertoyudan merupakan sekolah menengah kejuruan di bidang Pertanian dan Kemaritiman dengan program keahlian Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura (ATPH), Agribisnis Perikanan Air Payau dan Laut (APiAPL), Teknik Kapal Penangkap Ikan (TKPI), Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP).

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang dilakukan oleh guru BK tidak dilakukan dengan *need assessment* terlebih

dahulu kepada siswa. Tidak ada instrument khusus yang digunakan oleh guru BK dalam mengungkapkan data kebutuhan siswa sebagai dasar atau criteria untuk menentukan anggota kelompok dan dasar untuk melakukan bimbingan kelompok. Guru BK merencanakan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok pada setiap semester namun pada pelaksanaannya menyesuaikan kebutuhan / permasalahan yang terjadi pada siswa. Ada beberapa kendala yang menyebabkan layanan bimbingan kelompok tidak dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Mertoyudan antara lain waktu kurang maksimal (jam pembelajaran untuk BK 45 menit, tidak cukup untuk melakukan layanan bimbingan kelompok jika dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya atau diluar jam sekolah dirasa suasana sudah berbeda dan waktu sudah tidak memungkinkan), Pembelajaran di SMK Muhammadiyah 2 Mertoyudan padat ditambah dengan ekstrakurikuler dan praktek produktif (kebijakan pemerintah bahwa SMK mengikuti aturan 5 hari efektif, dan praktek produktif di dalam sekolah atau di laboratorium yang berlokasi diluar sekolah).

Guru BK lebih banyak memberikan layanan secara klasikal dengan alasan bahwa dengan format klasikal dinilai lebih cukup efisien dan efektif dalam penyampaian layanan. Layanan bimbingan konseling juga dilaksanakan secara individual kepada siswa apabila memang dirasa perlu untuk dilaksanakan, misalnya ketika ada siswa mengalami permasalahan. Siswa di SMK Muhammadiyah 2 sering bertemu dengan guru BK guna mendapatkan layanan konsultasi, hal ini berkaitan dengan praktik lapangan dan perencanaan karir siswa.

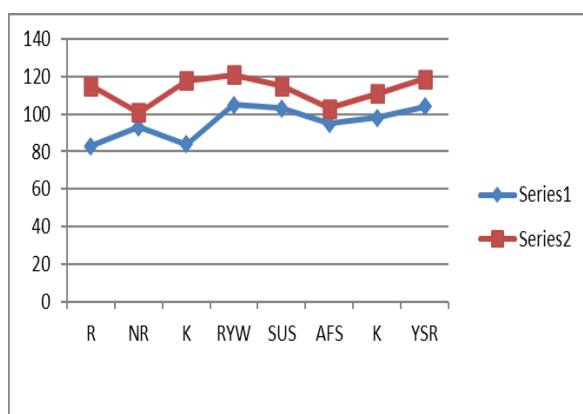
Namun layanan bimbingan kelompok yang dilaksanakan oleh guru BK sudah mencoba menggunakan teknik antara lain *role playing*, *home room*. Peneliti menguji efektifitas layanan bimbingan kelompok dengan media permainan uno stacko untuk meningkatkan konsentrasi belajar.

Jenis kelompok dalam penelitian ini adalah kelompok tugas, yakni pelaksanaan bimbingan kelompok dengan membahas tentang konsentrasi belajar. Materi yang diberikan bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar melalui beberapa indikator didalamnya antara lain memberikan perhatian yang penuh saat proses belajar berlangsung, mampu fokus terhadap pelajaran secara terus menerus, memperhatikan dan menghormati orang lain ketika berbicara, mengikuti petunjuk yang

diberikan oleh guru, mampu mengatur tugas-tugas dan kegiatannya, tidak malas mengerjakan tugas, mampu menjaga barang-barang miliknya, tidak mudah terusik oleh kegaduhan dan tidak pelupa.

Hasil pemberian treatment berupa layanan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *uno stacko* dapat dilihat melalui grafik perbedaan antara *pre test* dan *post test*. Grafik tersaji sebagai berikut :

Grafik 4.1 Peningkatan Konsentrasi Belajar



Pada Grafik 4.1 dapat diamati bahwa konsentrasi belajar pada anggota kelompok mengalami peningkatan (nilai *post-test* lebih tinggi dari pada nilai *pre-test*). Peningkatan hasil tersebut merupakan dampak dari treatment berupa layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *uno stacko* dilaksanakan dengan sungguh-sungguh sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan, walaupun terjadi beberapa hambatan saat kegiatan berlangsung. Hambatan pada pelaksanaan antara lain, pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling terbatas pada waktu jam pelajaran bimbingan dan konseling, jadwal siswa setelah selesai pembelajaran mengikuti ekstra yang berbeda-beda membuat pelaksanaan layanan bimbingan kelompok tidak bisa pada waktu selesai pembelajaran sekolah.

Uji keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *uno stacko* untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa dianalisis dengan *paired samples t-test*. Berikut disajikan hasil uji efektifitas layanan bimbingan kelompok yang dikembangkan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa, dengan menggunakan bantuan perangkat lunak *SPSS 20.0 for windows*.

Tabel 4.1 Uji *paired samples t-test*

Pengukuran	Mean	Std. Dev	t	df
<i>Pre test – Post test</i>	-10.375	9.841	-2.982	7

Hasil analisis pada table 4.1 data membuktikan bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok dengan media permainan *uno stako* mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari nilai t-hitung yang lebih besar daripada *t-table*, dan berdasarkan nilai signifikansi seluruh aspek mempunyai nilai signifikansi $< 0,05$. Berdasarkan hasil uji statistik dengan perhitungan *Paired Samples test* menunjukkan $t_{hitung} = -2,982 \leq t_{tabel} = -0,711$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dengan kata lain bimbingan kelompok dengan media *uno stacko* berhasil untuk meningkatkan konsentrasi belajar.

Penelitian yang dilakukan di 92 mahasiswa di Cina membuahkan hasil bahwa 1) minat berkorelasi dengan konsentrasi belajar, 2) gaya belajar mahasiswa tidak berpengaruh secara signifikan baik pada konsentrasi maupun prestasi belajar, 3) gaya belajar dan minat belajar tidak menghasilkan hubungan pada konsentrasi belajar tetapi minat saja secara signifikan mempengaruhi, 4) gaya belajar, minat dan konsentrasi tidak mempengaruhi pencapaian akademik mahasiswa. Secara keseluruhan temuan ini menjelaskan bahwa minat yang rendah selalu mengarah pada konsentrasi belajar yang lebih rendah (Xiaojie Li, 2016).

Faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar diantaranya faktor internal dan eksternal. Faktor internal siswa antara lain adalah minat belajar pada siswa, perasaan siswa (gelisah, tertekan, marah, khawatir, takut, benci, dendam), dan kesehatan jasmani sementara untuk factor eksternal siswa adalah lingkungan, modalitas belajar (strategi dan metode pembelajaran), pergaulan, teknologi dan psikologi.

Konsentrasi bagian penting dalam kehidupan manusia. Konsentrasi berkaitan erat dengan dengan segala usaha individu dalam memfokuskan perhatiannya terhadap suatu objek sehingga individu dapat memahami dan mengerti objek yang sedang menjadi perhatiannya. Sesuai dengan firman Allah SWT dalam Q.S Al Inshirah ayat 7 terkandung makna bahwa Allah memerintahkan kita semua agar menyelesaikan urusan satu persatu dengan mengerjakannya sungguh-sungguh. Manusia dalam semua

profesinya sebagai siswa, guru dan yang lain memiliki banyak kekurangan dan kelemahan. Maka solusinya adalah untuk memfokuskan pada satu bagian dan beralih ke bagian yang lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Bimbingan kelompok dengan media permainan uno stako efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa, beberapa indikator konsentrasi belajar antara lain memberikan perhatian yang penuh saat proses belajar berlangsung, mampu fokus terhadap pelajaran secara terus menerus, memperhatikan dan menghormati orang lain ketika berbicara, mengikuti petunjuk yang diberikan oleh guru, mampu mengatur tugas-tugas dan kegiatannya, tidak malas mengerjakan tugas, mampu menjaga barang-barang miliknya, tidak mudah terusik oleh kegaduhan dan tidak pelupa. Hasil analisis data membuktikan bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok dengan media permainan uno stako mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari nilai t -hitung yang lebih besar daripada t -tabel, dan berdasarkan nilai signifikansi seluruh aspek mempunyai nilai signifikansi $< 0,05$. Berdasarkan hasil uji statistik dengan perhitungan *Paired Samples test* menunjukkan t -hitung = $-2,982 \leq t$ -tabel = $-0,711$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dengan kata lain bimbingan kelompok dengan media uno stako berhasil untuk meningkatkan konsentrasi belajar.

Terdapat beberapa kelemahan dalam penelitian ini, antara lain waktu untuk pelaksanaan bimbingan kelompok kurang maksimal, diharapkan pada peneliti selanjutnya jika akan melaksanakan pelayanan bimbingan kelompok hendaknya tidak menggunakan jam pelajaran bimbingan dan konseling yang terjadwal di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Grewal, D. S. (2014). Improving Concentration and Mindfulness in Learning through Meditation. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)*, 19(2), 33–39. <http://www.iosrjournals.org/iosr-jhss/papers/Vol19-issue2/Version-5/F019253339.pdf>
- Lianasari, D.; P.; M. (2018). Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 4(2), 27–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jkg.v4i2.4732>
- Mindari, T.; S. (2015). *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*. 4(2), 65–71. <https://doi.org/10.1377/hlthaff.28.1.226>
- Pendidikan, K., & Kebudayaan, D. A. N. (n.d.). *Kemendikbud RI Tahun 2015 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan 2015 - 2019*. 51(2), 1–205. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Prayitno; Erman, A. (2015). *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Rineka Cipta.
- Rifa, I. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Flashbook.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sulaiman, W. I. W., & Maizatul Haizan Mahbob & Arina Anis Azlan. (2011). Learning Outside The Classroom: Effects on Student Concentration and Interest. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 18, 12–17.
- Supriyo. (2008). *Studi Kasus Bimbingan Konseling*. UNNES.
- Xiaojie Li, X. Y. (2016). Effect of Learning Styles and Interest on Concentration and Achievement of Student in Mobile Learning. *Sage Journal*, 54(7), 922–945.