

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsentrasi

a. Pengertian Konsentrasi

Konsentrasi merupakan kemampuan seseorang dalam memusatkan pikiran. Thursan Hakim (Linajari R.N 2015: 16), menyatakan bahwa konsentrasi dapat diartikan sebagai suatu proses pemusatan pikiran terhadap objek tertentu. Pemusatan pikiran yang dilakukan oleh setiap orang berbeda, terutama pada anak usia sekolah dasar. Siswanto (Setiani A.C 2014: 14), juga menyebutkan bahwa konsentrasi yaitu kemampuan untuk memusatkan perhatian secara penuh pada persoalan yang sedang dihadapi. Dengan kemampuan tersebut, seseorang mampu memusatkan sebagian besar perhatian pada objek yang dikehendaki. Ketercapaian kemampuan memusatkan pikiran dapat tercapai jika seseorang dapat menikmati kegiatan yang dilakukan. Kemampuan setiap orang dalam konsentrasi tentu berbeda, terutama dalam menghadapi masalah, banyak yang sulit berkonsentrasi karena pikiran terpecah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Konsentrasi juga berbeda sesuai dengan tingkat usia dan pendidikan. Daya konsentrasi peserta didik tingkat SD tentu tidak sama dengan daya konsentrasi tingkat SMP atau SMA yang

sudah dapat memahami presepsi tanpa harus ada hal konkret yang ditunjukkan.

Hilman Hilmansyah (Tabloid Nakita 2012), menjelaskan bahwa daya konsentrasi anak terutama anak SD dengan rentan usia 6-12 tahun dapat dikatakan cukup panjang, yaitu 35-40 menit. Daya konsentrasi yang terbilang panjang, namun daya konsentrasi ini tidak dapat menjadi tolok ukur terserapnya materi pembelajaran kepada peserta didik. Penerimaan materi paling maksimal hanya 20 menit diawal pembelajaran. Kemampuan penyerapan materi yang terbatas harus dapat dimaksimalkan oleh guru dalam pembelajaran. Hilangnya fokus pada pembelajaran memiliki banyak faktor yang mempengaruhi, terutama faktor dalam diri anak yang cenderung mudah bosan terhadap sesuatu sehingga mengalihkannya dengan kegiatan yang dianggap lebih menarik.

Pemahaman lain mengenai konsentrasi juga diuraikan oleh Supriyo (Setiani A.C 2014: 14) yang menyatakan bahwa konsentrasi adalah pemusatan perhatian pikiran terhadap suatu hal dengan mengesampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan. Pengertian konsentrasi secara umum adalah sebagai suatu proses pemusatan pemikiran kepada suatu objek tertentu. Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa konsentrasi adalah pemusatan dengan menggunakan segenap kemampuan yang dimiliki oleh seseorang. Konsentrasi peserta didik adalah segala usaha memusatkan suatu objek

dengan segenap kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan peserta didik memiliki daya konsentrasi yang tinggi, maka peserta didik lebih mampu menyerap informasi yang diberikan pada saat pembelajaran.

b. Ciri-Ciri Anak Yang Dapat Berkonsentrasi

Enkoswara (Tabrani 1989:10) menjelaskan klasifikasi perilaku belajar yang dapat digunakan untuk mengetahui ciri-ciri anak yang dapat berkonsentrasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Perilaku kognitif, yaitu perilaku yang menyangkut masalah pengetahuan, informasi, dan masalah kecakapan intelektual. Pada perilaku kognitif ini, yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditandai dengan kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila diperlukan, komprehensif dan penafsiran informasi, mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh, mampu mengadakan analisis dan sintesis pengetahuan yang diperoleh.
2. Perilaku afektif, yaitu perilaku yang berupa sikap dan apersepsi. Pada perilaku ini, anak yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditandai dengan adanya penerimaan yaitu tingkat perhatian tertentu; respon, yaitu keinginan untuk mereaksi bahan yang diajarkan; mengemukakan suatu pandangan atau putusan sebagai integrasi dari suatu keyakinan, ide dan sikap seseorang.
3. Perilaku psikomotor. Pada perilaku ini, anak yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditandai dengan adanya gerakan anggota

badan yang tepat atau sesuai dengan petunjuk guru, komunikasi non verbal seperti ekspresi muka dan gerakan-gerakan yang penuh arti.

4. Perilaku bahasa. Pada perilaku ini anak yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditandai dengan aktivitas berbahasa yang terkoordinasi dengan baik dan benar.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Konsentrasi

Daya konsentrasi yang dimiliki pastilah berbeda setiap orangnya, terutama pada saat pembelajaran. Banyak anak yang sulit berkonsentrasi dalam pembelajaran, hal tersebut dapat dikarenakan pembelajaran yang dilakukan bukan mata pelajaran yang disukai, pelajaran yang dianggap sulit, guru yang tidak disukai, atau suasana tempat pembelajaran yang tidak memadai, Hakim (Setiani A.C 2014: 16). Gangguan konsentrasi pada saat belajar banyak dialami oleh para pelajar terutama di dalam mempelajari mata pelajaran yang mempunyai tingkat kesulitan cukup tinggi, misalnya pelajaran yang berkaitan dengan ilmu pasti, atau mata pelajaran yang termasuk kelompok ilmu sosial. Kesulitan konsentrasi semakin bertambah berat jika seorang pelajar terpaksa mempelajari pelajaran yang tidak disukainya atau pelajaran tersebut diajarkan oleh pengajar yang juga tidak disukainya.

Slameto (Fitriana Ikhfa Nur 2018: 9) menguraikan faktor yang mempengaruhi konsentrasi, sebagai berikut:

1. Kurang minat dengan mata pelajaran yang dipelajari,
2. Lingkungan, baik lingkungan kelas; sekolah; teman sebaya,
3. Kondisi dari peserta didik (dalam keadaan kurang baik, baik secara fisik maupun mental),
4. Merasa bosan dengan pelajaran yang ada

Berkurang atau hilangnya daya konsentrasi peserta didik mengakibatkan ketidakmampuan dalam memahami informasi yang harus dipahami. Peserta didik akan kesulitan dalam membangun jalan pikiran agar mampu merespon dan menginterpretasi materi yang disampaikan pada pembelajaran. Faktor lain yang dapat memicu berkurang atau bahkan hilangnya konsentrasi adalah faktor eksternal dan internal.

d. Faktor-Faktor Pendukung Konsentrasi

Tidak dapat dipungkiri bahwa keberhasilan seorang siswa dalam belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor-faktor pendukung. Menurut Hakim (2003: 6-9) faktor pendukung tersebut meliputi faktor internal dan faktor eksternal, sebagai berikut:

1) Faktor Internal Pendukung Konsentrasi Belajar

Faktor internal merupakan faktor pertama dan utama yang sangat menentukan apakah seseorang dapat melakukan konsentrasi

secara efektif atau tidak. Secara garis besar, faktor-faktor ini meliputi faktor jasmaniah dan faktor rohaniah.

a) Faktor jasmaniah

Hal ini dapat dilihat dari kondisi jasmani seseorang yang meliputi kesehatan badan secara menyeluruh, artinya kondisi badan yang normal menurut standar kesehatan atau bebas dari penyakit yang serius, kondisi badan di atas normal atau fit akan lebih menunjang konsentrasi, cukup tidur dan istirahat, cukup makan dan minum serta makanan yang dikonsumsi memenuhi standar gizi untuk hidup sehat, seluruh panca indera berfungsi dengan baik, tidak mengalami gangguan fungsi otak karena penyakit tertentu, seperti sering kejang, ayun, dan hiperaktif, tidak mengalami gangguan saraf, tidak dihindangi rasa nyeri karena penyakit tertentu, seperti mag dan sakit kepala, detak jantung normal. Detak jantung ini mempengaruhi ketenangan dan sangat mempengaruhi konsentrasi efektif, dan irama napas berjalan baik. Sama halnya dengan jantung, irama napas juga sangat mempengaruhi ketenangan.

b) Faktor rohaniah

Untuk dapat melakukan konsentrasi yang efektif, kondisi rohani seseorang setidaknya harus memenuhi hal-hal berikut, kondisi kehidupan sehari-hari cukup tenang, memiliki sifat baik,

terutama sifat sabar dan konsisten, taat beribadah sebagai penunjang ketenangan dan daya pengendalian diri, tidak dihindari berbagai jenis masalah yang terlalu berat, tidak emosional, tidak sedang dihindari stres berat, memiliki rasa percaya diri yang cukup, tidak mudah putus asa, memiliki kemauan keras yang tidak mudah padam, dan bebas dari berbagai gangguan mental, seperti rasa takut, was-was, dan gelisah. Dari definisi di atas dapat diketahui bahwa faktor jasmani dan rohani merupakan faktor internal yang sangat dibutuhkan dalam mendukung konsentrasi belajar efektif. Keduanya harus ada secara seimbang, apabila salah satu faktor tidak terpenuhi maka kemungkinan tidak akan terjadi konsentrasi belajar yang efektif.

2) Faktor eksternal pendukung konsentrasi belajar

Faktor eksternal adalah segala hal-hal yang berada di luar diri seseorang atau lebih tepatnya segala hal yang berada di sekitar lingkungan. Hal tersebut juga menjadi pendukung terjadinya konsentrasi yang efektif. Beberapa faktor eksternal yang mendukung konsentrasi efektif yaitu, lingkungan, udara, penerangan, orang-orang sekitar lingkungan, suhu, fasilitas. Lingkungan sekitar harus cukup tenang, bebas dari suara-suara yang terlalu keras yang mengganggu pendengaran dan ketenangan.

Selain itu udara sekitar harus cukup nyaman, bebas dari polusi dan bau-bauan yang mengganggu rasa nyaman. Disamping itu penerangan di sekitar lingkungan juga harus cukup, tidak lebih dan tidak kurang sehingga tidak menimbulkan kesukaran bagi pandangan mata. Kemudian hal lain yang menunjang yaitu orang-orang yang ada di sekitar lingkungan juga harus terdiri dari orang-orang yang dapat menunjang suasana tenang, apalagi jika lingkungan tersebut merupakan lingkungan belajar. Lingkungan belajar akan lebih nyaman jika suhu di sekitar lingkungan tidak terlalu ekstrim karena suhu harus menunjang kenyamanan dalam melakukan kegiatan yang memerlukan konsentrasi. Untuk itu, perlu diperhatikan sirkulasi udara, pendingin ruangan, atau setidaknya kipas angin. Selain itu juga harus tersedia fasilitas yang cukup menunjang kegiatan belajar, seperti ruangan yang bersih, kursi, meja, dan peralatan untuk keperluan belajar.

3) Faktor-faktor penghambat terjadinya konsentrasi belajar

Selain faktor pendukung, ada juga faktor penghambat terjadinya konsentrasi belajar. Faktor penghambat tersebut menjadi penyebab terjadinya gangguan konsentrasi belajar. Ada dua faktor-faktor penyebab gangguan konsentrasi menurut Hakim (2003: 14–18) yaitu faktor internal dan eksternal, sebagai berikut :

a) Faktor Internal

Faktor-faktor internal merupakan faktor penyebab gangguan konsentrasi yang berasal dari dalam diri seseorang. Faktor internal terbagi ke dalam dua garis besar yaitu:

- (1) Faktor jasmaniah, yang bersumber dari kondisi jasmani seseorang yang tidak berada di dalam kondisi normal atau mengalami gangguan kesehatan, misalnya mengantuk, lapar, haus, gangguan panca indra, gangguan pencernaan, gangguan jantung, gangguan pernapasan, dan sejenisnya.
- (2) Faktor rohaniyah, berasal dari mental seseorang yang dapat menimbulkan gangguan konsentrasi seseorang, misalnya tidak tenang, mudah gugup, emosional, tidak sabar, mudah cemas, stres, depresi, dan sejenisnya.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor penyebab gangguan yang berasal dari luar diri seseorang, yaitu lingkungan di sekitar orang tersebut berada. Gangguan yang sering dialami adalah adanya rasa tidak nyaman dalam melakukan berbagai kegiatan yang memerlukan konsentrasi penuh, misalnya ruang belajar yang sempit, kotor, udara yang berpolusi, dan suhu udara yang panas. Butuh usaha keras untuk meminimalkan gangguan-gangguan tersebut. Akan tetapi, yang lebih penting lagi adalah

mengusahakan agar siswa tetap memiliki konsentrasi belajar yang kuat sehingga tetap mampu melakukan kegiatan dengan baik, walaupun faktor gangguan tersebut tetap ada.

4) Ciri-ciri konsentrasi belajar

Sulitnya berkonsentrasi belajar banyak dialami siswa dan merupakan hal tersebut merupakan faktor yang sangat menghambat timbulnya minat belajar yang tinggi. Hal tersebut terkadang dialami siswa ketika mereka melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Ciri-ciri siswa yang dapat berkonsentrasi belajar berkaitan dengan perilaku belajar yang meliputi perilaku kognitif, perilaku afektif, dan perilaku psikomotor. Karena belajar merupakan aktivitas yang berbeda-beda pada berbagai bahan pelajaran, maka perilaku konsentrasi belajar tidak sama pada perilaku belajar tersebut. Engkoswara dalam Rusyan (1989: 10) menjelaskan klasifikasi perilaku belajar yang dapat digunakan untuk mengetahui ciri-ciri siswa yang dapat berkonsentrasi belajar sebagai berikut.

(a) Perilaku kognitif, yaitu perilaku yang menyangkut masalah pengetahuan, informasi, dan masalah kecakapan intelektual.

Pada perilaku kognitif ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai dengan kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila diperlukan, komprehensif dalam penafsiran informasi, mengaplikasikan pengetahuan yang

diperoleh, dan mampu mengadakan analisis dan sintesis pengetahuan yang diperoleh.

- (b) Perilaku afektif, yaitu perilaku yang berupa sikap dan apersepsi. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai dengan adanya penerimaan, yaitu tingkat perhatian tertentu, respon yang berupa keinginan untuk mereaksi bahan yang diajarkan, mengemukakan suatu pandangan atau keputusan sebagai integrasi dari suatu keyakinan, ide dan sikap seseorang.
- (c) Perilaku psikomotor. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai dengan adanya gerakan anggota badan yang tepat atau sesuai dengan petunjuk guru, serta komunikasi non verbal seperti ekspresi muka dan gerakan-gerakan yang penuh arti.
- (d) Perilaku berbahasa. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai adanya aktivitas berbahasa yang terkoordinasi dengan baik dan benar. Menurut Supriyo (2008: 103) terdapat ciri-ciri atau gejala yang nampak pada siswa yang tidak dapat konsentrasi dalam belajar yaitu, pada umumnya anak merasa betah berjam-jam untuk melakukan aktifitas di luar kegiatan belajar, mudah teralih dengan rangsangan lingkungan (seperti suara radio, tv, gangguan

adik/kakak), kadangkala selalu mondar-mandir kesana kemari untuk mencari perlengkapan belajar, dan setelah belajar tidak tahu apa yang baru saja dipelajari.

2. Metode Permainan

Metode mengajar dapat diartikan sebagai cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan interaksi dengan siswa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran, hal tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar metode perlu diperlukan oleh guru, penggunaan bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.

Restu Pertiwi (Ali Hamzah dan Muhlissrarini), menyatakan bahwa metode adalah suatu cara yang teratur atau yang telah dipikirkan secara mendalam untuk digunakan dalam mencapai suatu tujuan. Metode didefinisikan sebagai seperangkat cara ataupun jalan yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar peserta didik mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi tertentu yang dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran.

Sedangkan membahas mengenai permainan, kebanyakan orang menganggap bahwa permainan atau bermain hanyalah sebagai kegiatan yang tidak memiliki manfaat dan hanya dianggap sebagai kegiatan yang dilakukan oleh anak untuk mengisi waktu luang. Sejalan dengan perkembangannya, ilmu pengetahuan dan para ahli pun mulai mengemukakan pendapat mengenai

manfaat bermain sebagai nilai praktis yang mendukung perkembangan anak, para ilmuwan telah menunjukkan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga. Dengan demikian bermain tidak lagi dianggap sebagai kegiatan yang membuang-buang waktu. Sedangkan definisi khusus mengenai permainan ialah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Menurut Ruslin Badru, bermain merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu. Bermain akan menumbuhkan anak untuk melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi, serta memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman lainnya, mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah kata-kata, serta membuat belajar yang dilakukan sebagai belajar yang sangat menyenangkan.

Pendapat lain mengenai metode permainan, Frobel lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka.

Permainan sebagai metode pembelajaran juga memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menyenangkan (menghibur)
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipatif aktif dari siswa untuk belajar
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung
- d. Permainan bersifat luwes, yaitu permainan yang dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit alat, aturan, maupun persoalannya
- e. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Melihat dari sisi kelebihan permainan sebagai metode pembelajaran, maka metode permainan ini dapat bermanfaat bagi peserta didik, karena dengan permainan ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif, berfikir kritis, dan kreatif. Peserta didik juga akan termotivasi untuk lebih berkonsentrasi pada pembelajaran yang sedang berlangsung melalui permainan yang menyenangkan dan menantang tersebut. Dengan demikian nampak bahwa metode permainan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dalam kaitannya dalam pembelajaran, maka metode permainan merupakan salah satu cara untuk menyajikan bahan pengajaran dengan memposisikan peserta didik sebagai pemain yang dapat berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu dan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

3. Permainan *Bingo*

a. Pengertian Permainan *Bingo*

Permainan (*games*) adalah kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuantujuan tertentu pula. Victor Samuel Zirawaga (Houghton et al., 2013) menyatakan bahwa *discusses educational games as the utilization of games to support teaching and learning*.

Yang berarti permainan dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu adanya pemain, adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi, adanya aturan-aturan main, dan adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai (Luluk Mawati Sholikah, I. G. P. dan Asto Buditjahjanto 2013: 709). Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut:

- 1) Permainan adalah suatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peran yang sebenarnya di masyarakat.

- 5) Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan.
- 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Permainan adalah suatu kegiatan rekreasi yang memiliki tujuan bersenang-senang untuk mengisi waktu luang. Permainan dapat menjadikan alternatif pembelajaran yang kreatif karena dilakukan dengan mengikutsertakan nilai pembelajaran. Melalui permainan guru dapat mengetahui kepribadian siswa dan dapat menumbuhkan jiwa sosial anak. Permainan dapat dilakukan dengan menggunakan media atau pun tidak menggunakan media. Media yang dipergunakan dalam permainan biasanya bisa berupa alat peraga, binatang, ataupun benda-benda di sekitar lingkungan. Permainan bisa dilakukan secara sendiri atau pun berkelompok. Permainan yang dilakukan secara kelompok memiliki tujuan untuk melatih dan menumbuhkan jiwa sosial pada anak. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sadiman, 2007:75) permainan merupakan kerja sama antara pemain. Pada permainan ini dibutuhkan adanya kerjasama setiap pemain dan harus mengikuti aturan yang ada. Permainan dalam pembelajaran dapat bermanfaat bagi siswa, karena dapat memotivasi siswa dalam belajar. Jika siswa termotivasi dalam belajar maka berpengaruh di hasil belajar yang didapatkan. Jadi permainan merupakan aktifitas yang memiliki tujuan untuk merefresh dan mengisi waktu luang. Dengan permainan maka

dapat diketahui karakteristik dari anak dan dapat menumbuhkan jiwa sosial pada anak. Permainan yang dilakukan secara berkelompok juga memiliki tujuan untuk menumbuhkan dan melatih jiwa sosial anak dalam bersosialisasi.

I Made Sujana dan Luh Sri Narasintawati (2015: 4) mengatakan bahwa Permainan bingo ditemukan pertama kali pada tahun 1530 di Italia, yang awalnya bernama *Lo Giuco de Lotto*, permainan ini akhirnya sampai di dataran Eropa yang langsung dikenal dan dimainkan, sampai pada 1929 yang pada saat itu sedang diadakan permainan Edwin Lowe tidak sengaja mendengar temannya menyebut “*Bingo*” saat berhasil mendapat jackpot pada permainan, maka dari situlah *Bingo Lowe* tercipta. *Bingo* merupakan teriakan spontanitas sebagai tanda kegembiraan dan kemenangan oleh para pemain. Permainan Bingo ini banyak dikembangkan sebagai permainan dalam bidang pendidikan untuk berbagai bidang dengan berbagai variasi pengembangan.

b. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan *Bingo*

Dinar Hapsari (2012: 5) menyebutkan kelebihan dan kekurangan Permainan *Bingo*, sebagai berikut:

1. Kelebihan permainan *bingo*

- a) Pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga menimbulkan minat belajar pada siswa.

- b) Siswa dengan mudah dalam menghafal dan mengingat materi yang diajarkan.
- c) Siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran di kelas.
- d) Dapat melatih jiwa sportivitas siswa.

2. Kekurangan permainan *bingo*

Apabila permainan dilakukan tanpa persiapan yang matang maka akan terjadi ketidak sampaian untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan secara maksimal. Misalnya saja guru kurang memperhatikan tahapan-tahapan pembelajaran, maka siswa akan larut dalam permainan dan menyebabkan materi tidak tersampaikan secara maksimal.

c. Langkah-Langkah Permainan *Bingo*

Langkah-langkah dalam permainan *bingo* disusun sebagai berikut:

1. Guru menyusun 25 pertanyaan atau lebih sesuai dengan materi yang diajarkan.
2. Guru membagikan kartu *Bingo* yang berisi tabel yang memiliki 5 kolom dan 5 baris kepada setiap kelompok yang terdiri dari 5 siswa.
3. Perwakilan kelompok menulis angka 1 hingga 25 pada kartu *Bingo* yang sudah didapatkan.
4. Guru mengambil soal secara acak untuk dibacakan.
5. Guru membacakan soal dan meminta siswa untuk menuliskan jawaban pada kartu yang sudah di sediakan.

6. Guru bersama siswa membahas soal.
7. Kelompok yang benar dalam menjawab pertanyaan berhak untuk mencoret angka sesuai dengan nomor soal yang berhasil dijawab dan mendapat poin 10.
8. Apabila salah satu dari kelompok dapat mengisi 5 pertanyaan secara horizontal, vertikal, ataupun diagonal maka siswa tersebut menyanyi dan kelompok tersebut berhak memperoleh nilai 100.

d. Aturan main permainan *bingo*

Dalam permainan *Bingo* ada aturan yang harus dipatuhi kelompok, antara lain:

1. Pertanyaan akan di pilih oleh guru dan di bacakan oleh guru.
2. Kelompok yang mengetahui jawaban harap langsung tunjuk tangan dengan menyebut nama kelompoknya.
3. Hanya kelompok yang benar dalam menjawab pertanyaan yang diperbolehkan mencoret angka dalam kartu Bingo.
4. Jika berhasil menjawab soal maka mendapat poin 10.
5. Jika berhasil menjawab soal yang letaknya horizontal, vertikal maupun diagonal maka seluruh anggota kelompok tersebut bernyanyi dan mendapat poin 100.
6. Setelah semua soal terjawab dan selesai dibahas, guru menjumlah poin yang didapat siswa.
7. Kelompok dengan poin terbanyak menjadi pemenang.

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian tentang konsentrasi belajar menggunakan permainan bingo yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, sebagai berikut:

1. Rifninda Nur Linasari (2015) mengenai Upaya Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui Penerapan Teknik Kuis Tim Di SD Negeri Sidomulyo Sleman Tahun Ajaran 2014/2015. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah dalam konsentrasi belajar. Perbedaan variable terdapat pada penggunaan teknik yang digunakan dalam meningkatkan konsentrasi belajar yaitu penggunaan teknik kuis tim. Penelitian ini menyimpulkan bahwa tingkat konsentrasi yang dimiliki oleh peserta didik masih cenderung berkurang bahkan hilang karena kurangnya pengarahan terhadap teknik yang digunakan.

Teknik kuis yang dilakukan secara kelompok dengan masih ada kekurangan dalam pemahaman tugas dari penjelasan guru berdampak peserta didik menjadi sulit untuk menyelesaikan tugas yang diberikan karena peserta didik lebih aktif dalam bermain sendiri atau membuat keributan lain, hal tersebut di dapat dari hasil siklus pertama. Dengan hal demikian pada siklus kedua ada beberapa yang lebih di tegaskan dalam penjelasan yang guru sampaikan, dengan demikian peserta didik lebih mampu memahami penjelasan tugas yang disampaikan oleh guru dan melaksanakan kuis sesuai yang diharapkan oleh guru dan peneliti dengan hasil meningkat 11,72%. Siklus pertama presentase yang didapat hanya

51,31% dan pada siklus kedua meningkat menjadi 63,03%. Dengan demikian maka konsentrasi yang dimiliki peserta didik akan dapat meningkat jika di dukung dengan kondisi lingkungan kelas dan penjelasan yang jelas, serta ketegasan yang guru lakukan.

2. Sulis Nur Azizah (2015) dengan artikel berjudul Peningkatan Konsentrasi Dan Hasil Belajar IPA Melalui Mind Mapping Siswa Kelas V SDN Jomblangan. Persamaan yang diteliti oleh peneliti adalah mengenai peningkatan konsentrasi. Perbedaan variable hanya terdapat dalam penggunaan teknik yang digunakan yaitu mind mapping. Penelitian ini menyimpulkan dengan data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui penerapan metode *mind mapping* dapat meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Jomblangan.

Peningkatan tersebut dapat dilaksanakan melalui modifikasi tindakan berupa penyampaian materi dengan metode *mind mapping* yang dimodifikasi, tanya jawab materi dengan melibatkan siswa secara aktif, membuat dan mengkreasikan bentuk *mind map* dengan didampingi guru dan peneliti, mempresentasikan hasil *mind map* siswa dengan cara memilihnya secara acak, serta melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan siswa pada akhir pembelajaran. Berdasarkan hasil angket dan observasi, konsentrasi belajar siswa mengalami peningkatan dengan

kriteria “tinggi”. Pada pra tindakan, jumlah siswa yang mendapatkan skor konsentrasi belajar ≥ 76 ada 7 siswa (21,9%). Pada siklus I, meningkat menjadi 15 siswa (46,9%), dan pada siklus II meningkat menjadi 32 siswa (100%). Selanjutnya, data hasil belajar pada pra tindakan, yaitu jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 (KKM) ada 13 siswa (40%). Pada siklus I, meningkat menjadi 22 siswa (68,7%), pada akhir siklus II, meningkat menjadi 32 siswa (100%).

3. Chia-Ju Liu & Ming-Hsun Shen (2011) dengan artikel berjudul *The Influence of Different Representations on Solving Concentration Problems at Elementary School*. Membahas mengenai proses belajar siswa dari konsep konsentrasi di tingkat sekolah dasar di Taiwan. Pengaruh dari jenis representasional yang berbeda pada proses penalaran proporsional juga dieksplorasi. Para peserta termasuk sembilan belas kelas tiga dan delapan belas siswa kelima kelas. Teknologi *eye-tracking* digunakan dalam melakukan percobaan. Materi diadaptasi dari Noelling ini (1980a) "jus jeruk test" percobaan. Semua masalah konsentrasi termasuk tiga tahap (intuitif, beton operasional, dan operasional formal), dan setiap masalah itu ditampilkan dalam representasi ikonik dan simbolik. Data dikumpulkan melalui teknologi *eye-tracking* dan wawancara *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis representasional dipengaruhi siswa memecahkan masalah konsentrasi. Selanjutnya, data pada gerakan mata menunjukkan bahwa siswa menggunakan strategi atau aturan yang berbeda untuk

memecahkan masalah konsentrasi pada tahap yang berbeda dari masalah dengan jenis representasional yang berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk berkontribusi pada pemahaman tentang strategi pemecahan masalah siswa sekolah dasar dan kegunaan teknologi *eye-tracking* dalam studi terkait.

4. Dinar Hapsari (2012) mengenai Pengaruh Metode Permainan Bingo Terhadap Motivasi Dan Pemahaman Materi PPKN Kelas IV SDN Sumokembangstri Sidoarjo. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penelitian dilakukan dengan cara pemberian pretest, perlakuan, dan posttest pada kelas Kontrol dan kelas Eksperimen. Populasi dan sampelnya adalah seluruh siswa kelas IV SDN Sumokembangstri Balonngbendo Sidoarjo. Data didiperoleh dengan cara menggunakan teknik tes yang dilakukan pada kelas kontrol dan eksperimen. Berdasarkan pada perhitungan Uji-t didapatkan hasil dengan $t_{tabel} 2,2024$ sedangkan $t_{hitung} 2,368$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan metode permainan bingo terhadap motivasi dan pemahaman materi PPKn.
5. Muhammad Akhyar (2017) mengenai *The Effectiveness Of Bingo Games In Teaching Writing At The Second Year Of MA GUPPI Samata*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa menggunakan Bingo Games sebagai strategi dalam pengajaran menulis. Dengan menggunakan permainan ini, para siswa belajar lebih menyenangkan dan lebih meningkatkan imajinasi mereka dalam menggambarkan seseorang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Bingo Games dalam mengajar menulis

terutama dalam teks deskriptif pada siswa tahun kedua MA GUPPI Samata. Masalah penelitian adalah “sejauh mana permainan Bingo efektif dalam mengajar menulis?” Penelitian dalam penelitian ini adalah kuasi Desain Eksperimental menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* dengan menggunakan purposive sampling. Peneliti menggunakan pre-test dan post-test sebagai instrumen untuk mendapatkan informasi tentang kemampuan siswa dalam menulis, sebelum dan sesudah perawatan. Penelitian ini melibatkan 40 siswa, siswa tahun kedua di tahun akademik 2017/2018 MA GUPPI Samata di mana XI B terdiri dari 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan XIB terdiri dari 20 siswa sebagai kelas kontrol. Variabel bebas penelitian ini adalah Permainan Bingo dan variabel terikatnya adalah kemampuan menulis siswa terutama dalam teks deskriptif. Penelitian ini menemukan bahwa Bingo Games efektif dalam mengajar menulis pada tahun kedua MA GUPPI Samata dengan meningkatkan skor rata-rata kelas eksperimen yaitu 55,6 pada pre-test dan 79,45 pada post-test. Hasil uji-t juga menunjukkan bahwa menggunakan Bingo Games efektif dalam mengajar menulis dalam teks deskriptif karena uji-t, 5,76, lebih tinggi dari t-tabel, 2,024 (5,64 2,024). Ini berarti H1 diterima dan H0 ditolak. Berdasarkan temuan dan diskusi penelitian, peneliti menyarankan bahwa Bingo Games dapat digunakan dalam pengajaran menulis dan peneliti menyimpulkan bahwa Bingo Games yang digunakan adalah strategi yang efektif dan menarik dalam mengajar menulis terutama

dalam pengajaran teks deskriptif. Selain menjadi strategi yang efektif dalam mengajar menulis teks deskriptif, permainan bingo mampu menarik minat peserta didik sehingga apa yang disampaikan oleh guru dapat lebih menstimulasi peserta didik dalam permainan.

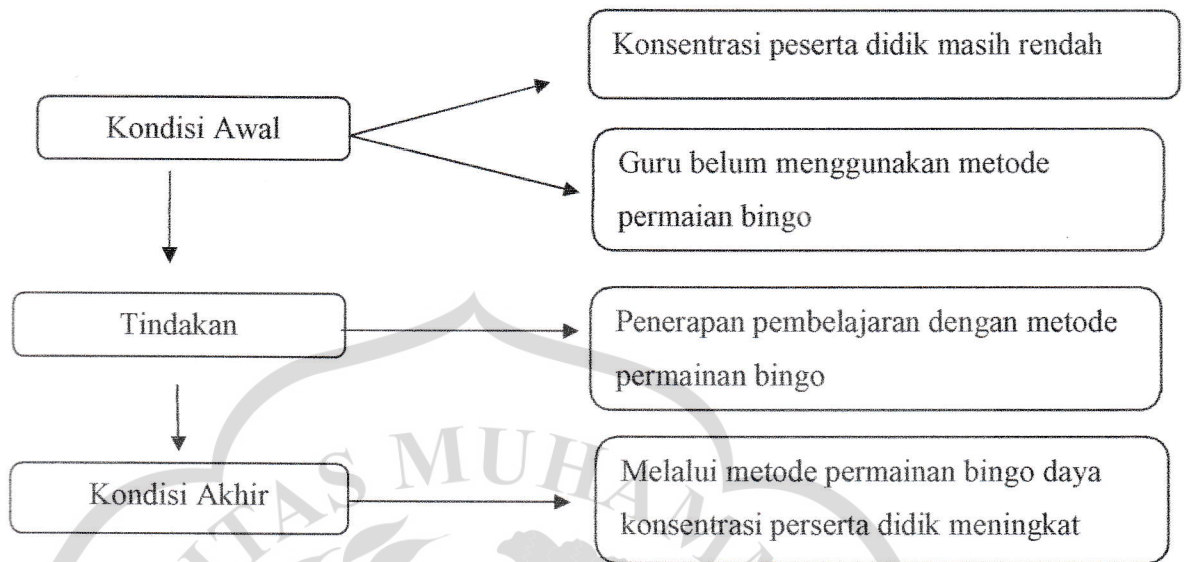
C. Kerangka Pikir

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas IV SD Negeri 2 Klapasawit. Permasalahan yang ditemukan di kelas IV SD Negeri 2 Klapasawit adalah mengenai konsentrasi belajar peserta didik. Pembelajaran yang digunakan menggunakan tema yang ada di dalam kurikulum 2013. Materi yang ada di dalam buku tema memiliki beberapa materi yang harus dapat peserta didik pahami sekaligus, hal demikian berdampak sulitnya peserta didik dalam berkonsentrasi dengan pembelajaran karena banyaknya materi yang disampaikan oleh guru dalam setiap pembelajarannya yang berdampak pula pada pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran. Dampak dari berkurang atau hilang konsentrasi adalah sulitnya peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan lebih memilih melakukan sesuatu yang membuat peserta didik lebih tertarik, seperti mengobrol dengan teman atau bermain sendiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menggunakan metode permainan bingo dalam penelitian tindakan kelas ini. Materi yang akan digunakan terdapat pada tema 6 dengan subtema Cita-citaku. Dalam tema 6 ini

terdapat beberapa beberapa materi yang berisi Bahasa Indonesia, PPKn, IPS, dan IPA. Pembelajaran dikemas dengan pembelajaran menggunakan metode permainan bingo agar lebih menyenangkan. Pembelajaran dengan metode permainan bingo diharapkan mampu menarik perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran, agar tujuan dan materi pembelajaran tersampaikan dengan baik. Pembelajaran menggunakan permainan bingo dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak monoton, sehingga peserta didik dapat berkonsentrasi dengan baik.

Kondisi lingkungan belajar yang kondusif dengan penerapan metode permainan akan mampu meningkatkan konsentrasi peserta didik, dengan demikian ketercapaian tujuan dalam pembelajaran akan semakin tinggi kemungkinannya. Dengan konsentrasi yang baik, maka peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Salah satu keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari peserta didik, apakah dapat mengikuti pembelajaran dengan baik atau tidak. metode permainan bingo menciptakan suasana pembelajaran baru bagi peserta didik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berikut gambar 2.1 kerangka pikir dalam diagram:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bingo dapat meningkatkan daya konsentrasi peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Klapawawit pada pembelajaran tema subtema Cita-citaku.