



PEMBERIAN LAYANAN INFORMASI DENGAN TEKNIK *GAME BASE LEARNING (THE MARINA DANCE)* UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR PADA SISWA MADRASAH JA-ALHAQ KOTA BENGKULU

Adif Jawadi Saputra¹, Rita Sinthia², Arsyadani Misbahuddin³, Erwin Aryanto⁴, Liza Qonaah⁵,
Firda Dwi fiola⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Bengkulu

Email: adifjawadi@unib.ac.id

ABSTRAK

Pemberian layanan informasi dengan menggunakan permainan *the marina dance* untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa ini dilakukan karena adanya keluhan dari beberapa guru yang mengatakan bahwa terdapat siswa yang tidak konsentrasi dalam belajar. Bimbingan dan konseling memberikan pelayanan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa dengan menggunakan *game based learning* sehingga pelayanan menarik dan materi konsentrasi belajar pun dapat diterima oleh siswa, sehingga diharapkan konsentrasi belajar siswa meningkat. Dengan *game based learning*, membuat siswa senang dan menikmati, akan tetapi tidak menghilangkan esensi dari materi yang diberikan. Hasil pengabdian membuktikan bahwa sebelum diberi layanan informasi, konsentrasi siswa berada pada tingkat rendah dan setelah diberi pelayanan membuat konsentrasi siswa berada pada kategori tinggi. Hendaknya konsentrasi belajar ini tidak hanya ketika pelaksanaan layanan saja, akan tetapi terus dibawa kepada mata pelajaran lain. Selain itu, ketika disela-sela belajar dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa.

Kata kunci: Layanan Informasi, *Game based learning*, *the dance marina*, konsentrasi belajar.

ABSTRACT

The provision of information services using the marina dance game to improve student learning concentration is carried out because of complaints from several teachers who say that there are students who are not concentrated in learning. Guidance and counseling provides services to improve student learning concentration by using game-based learning so that the service is interesting and the learning concentration material can be received by students, so it is hoped that student learning concentration will increase. With game-based learning, making students happy and enjoying, but not eliminating the essence of the material provided. The service results prove that before being given information services, student concentration is at a low level and after being given services makes student concentration in the high category. This learning concentration should not only be during the implementation of the service, but should continue to be carried over to other subjects. In addition, when in between learning can be done independently by students.

Keywords: Information Services, *Game based learning*, *the dance marina*, learning concentration.

1. PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan sepanjang hayat, atau dikenal dengan istilah *lifelong learning*. Belajar sepanjang hayat merupakan upaya yang terus dilakukan untuk membekali diri dengan ilmu pengetahuan seiring dengan fase pertumbuhan (Habibah, 2024). Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam belajar diperlukan kesungguhan dalam memahami hal yang dipelajari. Kesungguhan dalam belajar dapat dilihat dari kemampuan individu untuk konsentrasi dalam belajar. Konsentrasi merupakan pemusatan pikiran pada suatu hal dengan cara menyampingkan hal-hal lain yang tidak berhubungan (Margiathi et al, 2023). Dengan demikian individu dengan konsentrasi yang baik dapat mengendalikan pikirannya dari memikirkan hal-hal yang tidak ada kesinambungannya dengan hal yang sedang dihadapi.

Konsentrasi dalam belajar sangat penting karena hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Konsentrasi menjadi tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran dan

tercapainya tujuan pendidikan (Margiathi et all, 2023). Konsentrasi belajar menjadi hal yang krusial untuk ditingkatkan. Meningkatkan konsentrasi belajar siswa merupakan salah satu dari banyaknya tugas guru. Karena dalam hal ini konsentrasi belajar juga dipengaruhi oleh cara guru mengajar dikelas (Hartini, 2022). Pentingnya guru menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif agar siswa dapat belajar dengan tenang.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa adalah dengan memberikan layanan informasi. Layanan informasi merupakan salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang diberikan kepada individu untuk membantu mencapai perkembangan secara optimal (Tanjung, 2023). Perkembangan individu yang meliputi bidang belajar, pribadi, sosial dan karir. Dengan layanan informasi siswa mendapatkan pengetahuan berupa betapa pentingnya konsentrasi dalam belajar. Layanan informasi diintegrasikan dengan menggunakan *game base learning* untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

Game base learning merupakan pembelajaran yang berbasis permainan yang bertujuan untuk membangkitkan semangat belajar siswa, menarik perhatian dan konsentrasi siswa. *Game* yang digunakan yaitu *the marina dance*, *game* ini dapat diberikan pada awal pembelajaran untuk membuat siswa lebih semangat dalam belajar, atau disela-sela saat pembelajaran berlangsung untuk meningkatkan konsentrasi belajar dan menghilangkan kejenuhan saat belajar. Atau dapat diberikan saat pembelajar berakhir agar kegiatan belajar mengajar berakhir dengan penuh suka cita.

Konsentrasi belajar perlu ditingkatkan, karena pada kenyataannya banyak siswa yang konsentrasi belajarnya tiba-tiba menghilang saat pembelajaran, baik saat diawal pembelajaran, di tengah pembelajaran, atau bahkan di akhir pembelajaran (Andriana et all, 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian Caesarridha (2021) yang menemukan bahwa 42 dari 76 orang (55,3%) memiliki konsentrasi belajar yang buruk. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan *game base learning (the marina dance)* dalam pembelajaran siswa Madrasah Ja-Alhaq Kota Bengkulu.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 8 September 2024. Kegiatan ini dilaksanakan di kelas X Madrasah Ja-Alhaq Kota Bengkulu. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode presentasi dan *game base learning (the marina dance)*. Metode presentasi dilakukan dengan cara menyampaikan materi tentang konsentrasi belajar secara langsung dan mengadakan tanya jawab dengan pemateri kapan saja dengan cara mengangkat tangan untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan. Dalam kegiatan pengabdian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu presentasi, tanya jawab, *game base learning (the marina dance)* dan dokumentasi. Sehingga alat yang diperlukan meliputi alat tulis, handphone, laptop, proyektor dan kabel terminal.

Terdapat tiga tahapan yang dilakukan dalam pengabdian ini yaitu: Tahap persiapan, yang meliputi: 1) melakukan komunikasi dan berkoordinasi kepada pihak sekolah, 2) memastikan jumlah siswa yang akan mengikuti kegiatan, 3) menentukan waktu pelaksanaan, 4) menyiapkan tempat pelaksanaan kegiatan. Tahap Pelaksanaan, yang meliputi: 1) pemberian materi tentang konsentrasi belajar, 2) melakukan *game base learning (the marina dance)*, 3) refleksi *game base learning (the marina dance)* terhadap konsentrasi dalam belajar. Tahap evaluasi, yang meliputi: 1) mengevaluasi hasil kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, 2) membuat laporan tertulis yang berisi tentang keterangan bahwa kegiatan pengabdian telah terlaksana, 3) membuat buku saku konsentrasi belajar untuk diberikan kepada siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan melakukan presentasi, yaitu menjelaskan materi secara langsung kepada siswa, materi disampaikan oleh dua orang narasumber. Kegiatan ini dilakukan di ruang serba guna lantai dua Madrasah Ja-Alhaq Kota Bengkulu. Kegiatan dibagi menjadi dua sesi yaitu sesi penyampaian materi yang diselengi tanya jawab antara pemateri dan siswa, dan sesi *game base learning (the marina dance)* yang dipandu oleh dua orang dari tim pengabdian.

Kegiatan dimulai dari membuka pertemuan dengan salam, perkenalan tim pengabdian dan penyampaian materi tentang konsentrasi belajar (Gambar 1.1). Materi yang disampaikan bertujuan agar siswa mampu memahami dan meningkatkan konsentrasi mereka dalam belajar, sebagai upaya agar dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Penyampaian materi sekaligus tanya jawab berlangsung selama 45 menit. Pada saat penyampaian materi siswa sangat antusias memperhatikan penjelasan dari narasumber.

Ditengah-tengah penjelasan materi narasumber bertanya kepada siswa, untuk mengetahui apakah siswa fokus dan paham dengan materi yang dijelaskan. Disini siswa menjawab dengan lugas pertanyaan yang diajukan oleh narasumber. Pada saat penjelasan materi, narasumber menggunakan bahasa Indonesia yang dikolaborasikan dengan bahasa Jawa, untuk membuat suasana kelas yang hangat dan akrab. Mengingat siswa yang mengikuti kegiatan mayoritas berasal dari Suku Jawa.

Pada saat penjelasan materi telah usai, kemudian dilanjutkan dengan *game base learning (the marina dance)*. *Game* ini dipimpin oleh dua orang dari tim pengabdian. *Game* dimulai dengan menyepakati aturan main terlebih dahulu, yaitu menyepakati untuk setiap siswa ikut dalam *game* dari awal hingga akhir dan jika ada yang melakukan kesalahan dalam *game* akan dipersilahkan untuk menunjukkan bakat yang dimiliki. Kemudian setelah semua siswa sepakat dengan aturan *game*, siswa diminta untuk membuat lingkaran agar masing-masing siswa dapat melihat gerakan satu sama lain. Dengan cara ini siswa yang salah gerakan pada saat *game base learning (the marina dance)* dapat langsung terlihat.

Game base learning diawali dari tim pengabdian mencontohkan gerakan yang diiringi dengan lagu *the marina dance* dan kemudian diikuti oleh siswa. Tempo gerakan dan lagu dibuat semakin cepat, hal ini bertujuan agar siswa semakin konsentrasi untuk melakukan gerakan dan melafalkan lagu *the marina dance*. *Game* berlangsung begitu meriah, dipenuhi dengan suara lagu *the marina dance* yang awal-awal salah lirik dan gelak tawa yang terbahak-bahak ketika memperagakan gerakan *the marina dance* (Gambar 1.2). Terdengar suara sorakan ketika ada siswa salah dalam memperagakan gerakan *the marina dance*. Pada saat itu terdapat lima siswa yang salah dalam memperagakan gerakan *the marina dance*, yang akhirnya mereka berlima yang menjadi *talent* untuk menunjukkan bakat yang mereka miliki. Saat itu bakat-bakat yang mereka tunjukkan meliputi hafalan mereka, seperti nahwu, sorof, dan ada juga yang menunjukkan bakatnya di bidang pencak silat.

Setelah *Game* selesai, narasumber merefleksikan *game base learning (the marina dance)* yang telah dilakukan dan implikasinya terhadap kemampuan konsentrasi dalam belajar. *Game* ini dapat diterapkan dimana dan kapan saja ketika siswa mengalami kejenuhan dan penurunan konsentrasi dalam belajar.



Gambar. 1 Presentasi Konsentrasi Belajar



Gambar. 2 Game Base Learning (*The Marina Dance*)



Gambar. 3 Dokumentasi Setelah Selesai Kegiatan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa pengetahuan siswa masih minim akan pentingnya konsentrasi belajar, terutama cara-cara dalam meningkatkan konsentrasi belajar. Dengan adanya layanan informasi dengan teknik *game base learning (the marina dance)*, dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Dengan adanya kegiatan ini siswa dapat menerapkan *the marina dance* di kehidupan sehari-hari untuk mengembalikan konsentrasi ketika belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, E., Rokmanah, S., & Aprilia, L. (2023). Analisis tingkat konsentrasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di sd negeri tembong 2. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 7(1), 1-5. DOI: <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.1-5>
- Caesarridha, D. K. (2021). Hubungan kualitas tidur dengan konsentrasi belajar pada mahasiswa Fakultas Kedokteran di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Medika Hutama*, 2(04 Juli), 1213-1217.
- Habibah, I. L. (2024). Telaah Konsep Pembelajar Sepanjang Hayat Dari Sudut Pandang Al-Quran Dan Merdeka Belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 3(1), 78-87. Doi: <https://doi.org/10.58788/jupi.v3i1.4199>
- Hartini, A. (2022). Faktor Yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar Siswa Kelas V Di SDN Nusa Indah Kabupaten Tanah Laut. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(1), 7-13.
- Margiathi, S. A., Lorian, O., Wulandari, R., Putri, N. D., & Musyadad, V. F. (2023). Dampak Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 61-68.
- Tanjung, N. H. (2023). Peran Layanan Informasi Dalam Mengatasi Stres Akademik Siswa Di Mas Al Asy'Ariyah Medan Krio. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(2), 53-60. DOI: <https://doi.org/10.56832/pema.v3i2.353>

First Publication Right
GANESHA Jurnal pengabdian Masyarakat

This Article is Licensed Under

