

PENGEMBANGAN MEDIA MODIFIKASI PERMAINAN *MONOPOLY FOCUS FORWARD* (MONOWARD) UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA SMA

Zaymahtur Maulita Rahmah

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
zaymahtur.22146@mhs.unesa.ac.id

Bambang Dibyo Wiyono

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
bambangwiyono@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan (R&D) ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk berupa media modifikasi permainan monopoli dengan nama MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa SMA. Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) menjadi model yang digunakan untuk mengembangkan produk media modifikasi permainan monopoli dengan nama MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Hasil penelitian ini berupa produk media yang memperoleh hasil sebesar 92,86% dengan kategori "Sangat Sesuai" dari ahli materi dan hasil sebesar 95,87% yang berkategori "Sangat Sesuai" dari ahli media. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media modifikasi MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) untuk meningkatkan konsentrasi belajar, telah memenuhi nilai akseptabilitas produk. Hal tersebut meliputi aspek kelayakan, kegunaan, kepatutan, dan ketepatan. Berdasarkan hasil uji coba kepada siswa, didapati hasil dengan rata-rata keseluruhan sebesar 54 yang termasuk dalam kategori "Tinggi", dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media modifikasi MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) berdampak baik terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa. Implikasi media modifikasi MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) terhadap perguruan tinggi terutama dalam bidang bimbingan dan konseling yakni dapat menambah kajian teoritis terhadap penelitian yang akan dilakukan selanjutnya. Sedangkan implikasi media terhadap guru BK yakni dapat menambah media yang inovatif bagi siswa untuk diterapkan dalam layanan bimbingan dan konseling bidang belajar.

Kata Kunci: Pengembangan, MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*), Konsentrasi belajar

Abstract

*This research and development (R&D) was carried out with the aim of producing a product in the form of a monopoly game modification media called MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) to increase the study concentration of high school students. The ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) model is a model used to develop monopoly game modification media products with the name MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) to increase student learning concentration. The results of this research are in the form of media products with a result of 92.86% with the category of "Very Suitable" from material experts and a result of 95,87% with the category of "Very Suitable" from media experts. So, it can be concluded that the modified media of MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) to increase learning concentration, has met the acceptance value of the product. This includes aspects of eligibility, usability, appropriateness, and accuracy. Based on the results of the trial to students, it was found with an overall average of 54 which is included in the "High" category, and it can be concluded that the use of modified media MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) has a good impact on improving students' learning concentration. The implication of the MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) modification media on universities, especially in the field of guidance and counseling, is that it can add theoretical studies to the research that will be carried out next. While the implication of media towards BK teachers is that it can add innovative media for students to be applied in guidance and counseling services in the field of learning.*

Keywords: Development, MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*), Study concentration

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara berkembang, entah itu pada bidang ekonomi maupun bidang pendidikan. Terdapat tokoh pendidikan yang terkenal di Indonesia, yakni Ki

Hajar Dewantara yang menyebutkan bahwa beliau berharap mampu menciptakan kemerdekaan berpikir kepada peserta didik melalui pendidikan. Oleh karena itu, peran tenaga pendidik sangat penting di dunia pendidikan. Dengan ini, konselor sebagai seorang terapis atau

pewawancara yang berusaha membantu (menyembuhkan) peserta didik melalui proses wawancara konseling (Nursalim, 2015). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa guru bimbingan dan konseling semestinya menyadari untuk mulai meningkatkan pelayanan bagi peserta didik yang mencakup berbagai hal terutama pada hal belajar di sekolah maupun di rumah (Permana, 2020).

Menurut (Slameto, 2015) menyatakan bahwa pada kegiatan belajar adalah hal penting pada proses pendidikan peserta didik, sebab kegiatan belajar merupakan hal pokok yang harus diperhatikan. Artian belajar secara psikologis dapat dimaknai sebagai proses seseorang yang memiliki keinginan untuk merubah tingkah lakuanya dari hasil berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Di setiap pembelajaran pasti akan muncul permasalahan-permasalahan dalam belajar yang dari sebelum-sebelumnya menjadi alasan tetap ahli pendidikan hingga saat ini.

Penelitian ini dikembangkan dengan landasan teori Jean Piaget yang memiliki pandangan tentang bagaimana cara manusia berpikir selaku aktivitas gradual yang terdapat fungsi secara intelektual dari konkret ke abstrak. Jean Piaget banyak mengembangkan penelitian yang membahas tentang tahap-tahap perkembangan pribadi yang memiliki umur yang cepat berubah dapat memiliki pengaruh kepada kemampuan belajar individu. Pada teori ini, proses belajar dapat tersampaikan secara tepat dan serasi karena peserta didik memiliki unsur kognitif. Jika terdapat ketidaksesuaian antara struktur kognitif dan informasi, siswa cenderung akan belajar. Siswa akan cenderung belajar jika ada ketidaksesuaian antara informasi (Piaget dalam Nursalim, 2019).

Siswa seringkali mengalami kesusahan dalam hal konsentrasi (perhatian memusat). (Supriyo dalam Navia & Yulia, 2017) juga mengatakan jika konsentrasi dikatakan sebagai perhatian memusat tanpa memperhatikan hal lain yang tidak. Siswa dikatakan memiliki tingkat konsentrasi belajar tinggi dapat dilihat dari pemusatan pandangan peserta didik pada guru, papan tulis, dan Media, serta bagaimana cara peserta didik merespon pertanyaan (Pohan et al., dalam Mardiana et al., 2024). Kemampuan peserta didik dalam konsentrasi belajar nya mampu berkembang sejalan dengan tumbuh kembang anak. Berdasar pada hasil penyebaran angket (AKPD) pada siswa yang dilaksanakan di kelas XI SMA Negeri 13 Surabaya pada 19 Februari 2025, diperoleh data sejumlah 64,4% peserta didik membutuhkan informasi tentang konsentrasi belajar. Hal ini diperkuat oleh obsevasi awal kepada peserta didik saat pembelajaran diperoleh data, bahwa rata-rata sebagian peserta didik di satu kelas merasa kesulitan untuk berkonsentrasi saat mengikuti pembelajaran, terutama saat guru sedang bertanya tentang materi, hanya sebagian siswa saja yang menjawab dengan baik, selebihnya hanya diam

dan memasang wajah bingung. Selain itu, siswa juga mengaku jika memiliki banyak tugas menumpuk yang mengharuskan mereka mengerjakan di jam mata pelajaran berbenda, hal ini lah yang biasanya membuat siswa tidak fokus saat berada di kelas. Pada beberapa pertemuan, beberapa siswa terlihat menghela nafas panjang saat dihadapkan dengan pembelajaran yang terlalu monoton, seperti banyak penjelasan dari pembahasan materi yang seperti itu saja setiap minggu nya. Dimana hal itu membuat siswa cepat bosan dan tidak fokus. Jika tidak ada solusi yang diterapkan untuk mengatasi konsentrasi siswa, pembelajaran akan terkesan tidak terlalu menarik di mata peserta didik.

Dilakukan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling yang mendapatkan hasil bahwa selama ini belum ada media khusus untuk meningkatkan konsentrasi belajar, sebab belum ditemukannya kebutuhan siswa untuk meningkatkan konsentrasi belajar. Guru BK juga menyampaikan bahwa dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, media yang diterapkan masih terbilang sederhana dan membutuhkan pembaruan, terlebih untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Guru BK juga menyatakan bahwa siswa lebih suka melakukan sesuatu yang penuh aksi dan terlihat menarik bagi mereka. Maka dari itu, media yang menarik harus dikembangkan untuk menarik minat siswa saat melaksanakan pelayanan bimbingan dan konseling.

Media bimbingan dan konseling merupakan media yang memiliki peran sebagai penyampai pesan dalam merangsang pikiran yang ada pada peserta didik, perhatian, kemampuan peserta didik, perasaan, dan bagaimana peserta didik mengambil keputusan saat memecahkan masalah. Secara umum, media bimbingan dan konseling memiliki manfaat, yaitu membuat jalannya layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih menarik minat siswa, juga merupakan bagian penting dari layanan bimbingan dan konseling (Nursalim, 2013). Di dukung juga oleh penelitian terdahulu oleh Zaini, Dianto, & Mulyani yang menyatakan bahwa saat memberikan informasi kepada siswa bisa melalui media sebagai sarana. Media bimbingan dan konseling mampu menumbuhkan semangat dan keingintahuan peserta didik di sekolah (Zaini et al., 2002).

Salah satu jenis media yang menarik minat untuk dikembangkan adalah media permainan. Hal ini berdasarkan penelitian oleh Ardiansyah & Pravesti tahun 2021 yang berisi bahwa pengembangan media monopoli sebagai media yang menyenangkan pada layanan bimbingan dan konseling, sehingga peserta didik bisa dengan mudah menumbuhkan kreatifitasnya dalam proses belajar. Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang akan diangkat, yaitu tentang modifikasi permainan monopoli. Hal yang membedakan terdapat pada permasalahan belajar,

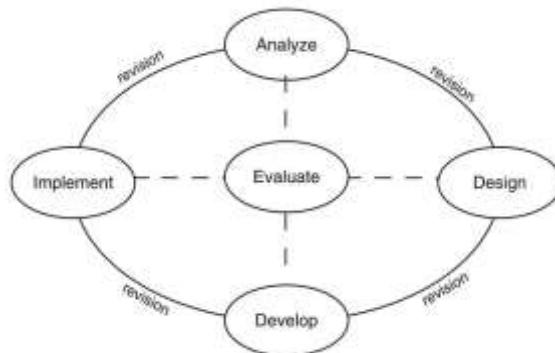
jika penelitian tersebut untuk mengatasi masalah belajar berupa edukasi diri akademik siswa, sedangkan penelitian yang akan dikembangkan untuk mengatasinya masalah konsentrasi belajar siswa. Permainan monopoli merupakan salah satu dari skeian banyak permainan papan yang menjadi salah satu kegemaran peserta didik. Hal ini selaras dengan pernyataan ahli dalam penelitian sebelumnya bahwa permainan monopoli mempunyai banyak peminat dari kalangan remaja. Siswa memiliki ketertarikan pada permainan monopoli atau permainan visual lainnya Sesuai dengan pernyataan ahli dalam penelitian sebelumnya, bahwa permainan monopoli tetap memiliki banyak peminat, walaupun siswa SMA telah beranjak remaja, tetapi mereka tertarik dengan jenis permainan monopoli atau permainan visual lainnya (Iffah & Pratiwi dalam Ardiansyah & Pravesti, 2021). Sehingga dapat disimpulkan, bahwa permainan ini tidak hanya sebagai permainan, tapi juga sebagai media layanan bimbingan dan konseling.

Permainan monopoli merupakan salah satu dari sekian banyak permainan papan yang populer di kalangan remaja. Permainan papan ini banyak dikenal oleh sebagian masyarakat di dunia. Permainan monopoli merupakan permainan papan yang paling banyak dikenal oleh berbagai wilayah di dunia (Syahsiyah, 2004). Pada papan monopoli berisi beberapa kolom pembelian, pembelian properti, dan penyewaan. Monopoli atau permainan papan (*board game*) merupakan permainan perlombaan pemain dalam mengumpulkan kekayaan dan mengikuti peraturan yang ada (Dodo, 2008). Monopoli dimainkan oleh 2 orang, tidak bisa hanya individu, tapi boleh lebih dari 2 orang. Pemain duduk melingkari papan permainan dan memainkan bidak untuk bermain. Setiap permainan pastinya memiliki sejarah, Permainan monopoli awal dikenalkan oleh Elizabeth Magie pada tahun 1904 yang bernama *The Landlord's Game* (Syahsiyah, 2014). Akan tetapi pada tahun-tahun berikutnya, tidak ada produksen yang ingin memperoduksi monopoli secara luas. Setelah melewati tahun-tahun tidak menguntungkan bagi monopoli tersebut, tahun 1910 monopoli mulai diproduksi kembali oleh *The Economic Game Company* di New York. *The Newbie Game Company* pada tahun 1913 menerbitkan monopoli dengan berganti nama menjadi *Brer Fox an'Brer Rabbit*. Sejalan dengan perkembangan zaman, permainan pun ikut berkembang. Permainan yang terkenal pada masa itu adalah *Auction Monopoly* atau sering disebut sebagai Monopoly. Bahkan Charles Darrow mempelajari permainan papan tersebut, lalu mematenkan Monopoly dan dijual kepada Parker Brother sebagai penemuannya sendiri dan mulai memproduksi pada tanggal 5 November 1935.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian berupa penelitian dan pengembangan atau biasa dikenal penelitian *Research and Development* (R&D). Pada penelitian ini akan membuat dan menghasilkan suatu produk tertentu yang nantinya akan diuji keefektifannya. Penelitian R&D (*Research and Development*) memiliki sifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*) (Fayrus & Slamet, 2022). Penelitian pengembangan termasuk dalam jenis penelitian yang dapat menghubungkan atau memutus kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan (Okpatrioka, 2023).

Langkah-langkah/metode pada penelitian ini mengacu pada ADDIE yakni Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Menerapkan (*Implement*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Konsep ADDIE dipergunakan untuk proses generatif pada konsep dan teori konteks tertentu. Pada ranah pendidikan, ADDIE digunakan untuk memfasilitasi dalam pembangunan pengetahuan dan keterampilan pembelajaran terbimbing. ADDIE memiliki tingkah kepekaan tinggi pada konteks, interaktif, proaktif, dan hal yang digunakan untuk berkomunikasi perihal ide kepada pemangku kepentingan. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model ADDIE merupakan suatu rangkaian sederhana yang dirancang untuk merancang pengembangan dan uji coba produk. Berikut gambar pengembangan media dengan menggunakan model ADDIE :



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Sumber : (Rennie & Smyth, 2024)

Pengumpulan data menggunakan validasi dari ahli materi dan ahli media dari media modifikasi permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) Uji Validitas ini memiliki fungsi untuk mengetahui apakah media modifikasi permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Analisis hasil ahli menggunakan analisis data berupa kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan berdasarkan perolehan saran, komentar, atau pun tanggapan dari ahli materi dan ahli media sebagai bahan perbaikan media permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*), sedangkan analisis Kuantitatif diperoleh

dari pengisian angket kepada ahli media dan ahli materi. Berikut kriteria skor penilaian validitas ahli:

1. $81\% < \text{skor} \leq 100\%$: Sangat Sesuai, Sangat baik/sangat valid, tidak perlu revisi
2. $66\% < \text{skor} \leq 80\%$: Sesuai, Baik/Valid, tidak perlu revisi
3. $56\% < \text{skor} \leq 65\%$: Kurang Sesuai, Kurang/Kurang Valid, perlu revisi
4. $0\% < \text{skor} \leq 55\%$: Tidak Sesuai, Tidak Baik/Tidak Valid, perlu revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti akan menjelaskan terkait hasil dari pengembangan media modifikasi permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa SMA menggunakan metode pengembangan *atau research and development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE yang memiliki lima tahap pengembangan menurut Branch. Tahapan yang telah dilaksanakan adalah Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Menerapkan (*Implement*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Hasil Analisis (*Analysis*) yaitu terdiri dari *need assessment*. Hasil tahapan Desain (*Design*), berupa pengembangan produk pada tahap awal. Hasil tahapan Pengembangan (*Development*) berupa penilaian validitas uji ahli materi, dan ahli media, serta revisi produk. Hasil tahapan Menerapkan (*Implement*) berupa *pre-test*, pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan edukasi dan *post-test*. Hasil tahapan Evaluasi (*Evaluation*) berupa penilaian terhadap tujuan yang telah dicapai setelah adanya pemberian layanan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 13 Surabaya. Hasil dari penelitian dilakukan sesuai dengan metode dan model penelitian pengembangan. Berikut merupakan hasil dari penelitian dan pembahasan.

Hasil Penelitian

Analisis (Analysis)

Tahap sebelum menentukan media seperti apa yang akan dikembangkan, penulis terlebih dahulu melakukan *need assessment* atau analisis kebutuhan siswa. Pada tahap pertama ini, diawali dengan peneliti mengumpulkan informasi dengan menganalisis kebutuhan peserta didik melalui kegiatan observasi atau pengumpulan data di sekolah, terkhusus dalam bidang bimbingan dan konseling. Selain melaksanakan observasi, dilakukan juga wawancara dengan guru BK sekolah sebagai upaya untuk mengetahui lebih dalam tentang kebutuhan siswa. Dari hasil observasi lapangan yang telah dilakukan saat Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 13 Surabaya, ditemukan siswa yang masih memiliki konsentrasi belajar yang rendah.

Konsentrasi belajar siswa kelas 10 di SMA Negeri 13 Surabaya dikatakan rendah. Hal ini juga didukung oleh data hasil AKPD diperoleh data sejumlah 64,4% peserta didik membutuhkan cara tentang meningkatkan konsentrasi belajar. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan kepada guru BK di SMA Negeri 13 Surabaya dan menyatakan bahwa rata-rata sebagian siswa di satu kelas merasa kesulitan untuk berkonsentrasi saat mengikuti pembelajaran, terutama saat guru sedang bertanya tentang materi, hanya sebagian siswa saja yang menjawab dengan baik, selebihnya hanya diam dan memasang wajah bingung. Selain itu, siswa juga mengaku jika memiliki banyak tugas menumpuk yang mengharuskan mereka mengerjakan di jam mata pelajaran berbenda, hal ini lah yang biasanya membuat siswa tidak fokus saat berada di kelas. Pada beberapa pertemuan, terlihat beberapa siswa menghela nafas panjang saat dihadapkan dengan pembelajaran yang terlalu membosankan, seperti banyak penjelasan dari pembahasan materi yang seperti itu saja setiap minggu nya. Dimana hal itu membuat siswa cepat bosan dan tidak fokus. Sehingga perlu adanya upaya untuk meningkatkan konsentrasi belajar.

Analisis media bimbingan dan konseling dapat menambah pengetahuan peneliti terkait media apa saja yang digunakan oleh sekolah dalam penerapan layanan bimbingan dan konseling. Selain itu, hasil wawancara dengan guru BK didapati bahwa selama ini belum ada media khusus untuk meningkatkan konsentrasi belajar, sebab belum ditemukannya kebutuhan siswa untuk meningkatkan konsentrasi belajar. Guru BK juga menyampaikan bahwa selama melaksanakan layanan bimbingan dan konseling di kelas, media yang diterapkan masih terbilang sederhana dan membutuhkan pembaruan, terlebih untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Guru BK juga menyatakan bahwa siswa lebih suka melakukan sesuatu yang penuh aksi dan terlihat menarik bagi mereka. Maka dari itu, media yang menarik harus dikembangkan untuk menarik minat siswa saat melaksanakan pelayanan bimbingan dan konseling.

Peneliti memiliki upaya untuk meningkatkan konsentrasi belajar yang didasari dari hasil analisis kebutuhan media yang diminati oleh siswa. Secara umum, media bimbingan dan konseling memiliki manfaat, yaitu salah satu nya akan membuat proses layanan bimbingan dan konseling menjadi menarik dan lebih interaktif, juga merupakan bagian integral dari keseluruhan proses layanan bimbingan dan konseling (Nursalim, 2013). Salah satu jenis media yang menarik minat untuk dikembangkan adalah media permainan. Hal ini berdasarkan penelitian oleh Ardiansyah & Pravesti tahun 2021 yang berisi bahwa pengembangan media monopoli sebagai media yang menyenangkan pada layanan bimbingan dan konseling,

sehingga peserta didik bisa dengan mudah menumbuhkan kreatifitasnya dalam proses belajar. Siswa memiliki ketertarikan pada permainan monopoli atau permainan visual lainnya. Sesuai dengan pernyataan ahli dalam penelitian sebelumnya, bahwa permainan monopoli tetap memiliki banyak peminat, walaupun siswa SMA telah beranjak remaja, tetapi mereka tertarik dengan jenis permainan monopoli atau permainan visual lainnya (Iffah & Pratiwi dalam Ardiansyah & Pravesti, 2021). Hasil wawancara dengan guru BK, jika siswa lebih suka melakukan sesuatu yang penuh aksi dan terlihat menarik. Sehingga didapatkan hasil bahwa kebutuhan siswa berupa media edukatif pada layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan konsentrasi belajar menjadi landasan dalam mengembangkan media modifikasi *monopoly*.

Desain (Design)

Setelah melakukan analisis kebutuhan terhadap siswa, tahap selanjutnya yakni desain yang merupakan tahap menentukan tujuan layanan dan merancang media yang akan dikembangkan. Media yang dirancang sesuai dengan media permainan papan yang populer di kalangan remaja saat ini, yaitu modifikasi permainan papan permainan Monopoly dengan nama MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*).

Permainan edukatif dirancang untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa pada layanan bimbingan dan konseling. Secara umum, permainan edukatif memiliki tujuan untuk menarik minat siswa terhadap media yang penuh aksi dan terlihat menarik, sesuai pada pernyataan dari guru BK di sekolah. Selain itu, tujuan khusus dari layanan ini adalah siswa dapat menelaah pentingnya konsentrasi dalam kegiatan belajar (C4), siswa mampu membuktikan bahwa mereka dapat menerapkan konsentrasi belajar pada kehidupan sehari-hari (C5), dan siswa mampu membangun strategi fokusnya dalam berbagai situasi belajar (C6).

Rancangan atau desain yang dihasilkan pada tahap ini adalah papan permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) dan buku panduan permainan. Sehingga media yang akan dikembangkan menarik minat siswa untuk mengikuti layanan bimbingan kelompok dalam upaya meningkatkan konsentrasi belajar. Tahapan dalam penyusunan media, antara lain mempersiapkan komponen yang diperlukan. Pada tahap ini, peneliti melakukan penyusunan komponen yang diperlukan dalam media papan permainan dan buku panduan permainan, dimulai dari tampilan, pemilihan warna, menentukan bahan media, penentuan isi media, ilustrasi, dan gambar yang sesuai dengan tema serta menarik. Setelah penyusunan komponen yang dibutuhkan dalam media permainan papan dan buku panduan permainan, selanjutnya peneliti mulai menyusun media sesuai dengan

ketentuan rancangan yang sudah dibuat, yakni sebagai berikut :

a. Papan Permainan

(1) Media papan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) menggunakan bahan PVC board dengan ukuran 29,7 x 42cm (A3) ketebalan 3mm dan memilih base warna yang *color full* beserta desain yang penuh karakter sehingga menarik mata untuk melihat. Papan permainan juga akan menggunakan *box*.

(2) Satu dadu berbentuk kubus yang terdiri dari enam angka. Dadu pada permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) memiliki kegunaan sebagai penunjuk langkah pion pemain. Dadu ini dicetak menggunakan kertas karton dengan ketebalan 1,5mm dan memilih base warna yang juga *color full* seperti papan permainan.

(3) 8 buah pion bergambar anak SMA yang berfungsi sebagai pemain. Pemain akan dapat bergerak ke mana pun menggunakan pion tersebut. Pion akan dicetak menggunakan bahan akrilik berupa standee berukuran 6.7 x 3.6 cm.Untuk penelitian kualitatif, bagian hasil memuat bagian-bagian rinci dalam bentuk sub topik-sub topik yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian dan kategori-kategori.

(4) Kartu permainan, yaitu kartu refleksi, kartu latihan konsentrasi, dan kartu *lucky or unlucky*.

b. Buku Panduan Permainan

(1) Buku panduan dicetak dengan ukuran A5 (14.85 x 21 cm), menggunakan bahan Cover Art Paper 150gr dan isi Art Paper 150gr.

(2) Halaman sampul berisi judul, nama penulis, pembimbing, dan gambar pion permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*). Halaman sampul dicetak dengan bahan Cover Art Paper 150gr.

(3) Isi dari buku panduan antara lain ada Latar belakang, tujuan penyusunan panduan, sasaran pengguna, manfaat buku panduan, deskripsi media, tata cara permainan, peran guru BK/Fasilitator, lampiran, daftar pustaka, halaman persembahan, dan profil peneliti.

Pengembangan (Development)

Setelah melakukan desain papan permainan dan buku panduan permainan, selanjutnya adalah tahap *Development* (Pengembangan). Pada tahap pengembangan, media yang telah dibuat harus diajukan kepada ahli media dan materi untuk diuji kelayakan sebelum diimplementasikan kepada calon pengguna/siswa. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat akseptabilitas media permainan modifikasi MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) berdasarkan penilaian dan saran oleh para ahli.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE, yakni Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Menerapkan (*Implement*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahapan pertama yaitu Analisis (*Analysis*) yang terdiri dari need assesment atau menganalisis kebutuhan siswa. Dari hasil analisis tersebut didapatkan bahwa tingkat konsentrasi belajar siswa rendah. Hal ini dapat dilihat dari pengamatan peneliti dan wawancara dengan guru BK, jika siswa saat di kelas, terutama saat guru sedang bertanya tentang materi. Siswa dikatakan memiliki tingkat konsentrasi belajar tinggi dapat dilihat dari pemasukan pandangan peserta didik pada guru, papan tulis, dan Media, serta bagaimana cara siswa merespon pertanyaan (Pohan et al., dalam Mardiana et al., 2024). Maka dari itu, siswa belum bisa dikatakan memiliki tingkat konsentrasi belajar yang tinggi dan memerlukan layanan bimbingan dan konseling yang sesuai dengan kebutuhannya.

Berkenaan dengan hasil analisis tersebut, kemudian dikembangkan media permainan edukatif dari hasil modifikasi monopoli, yaitu bernama MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*). Pemilihan media dilihat dari ketertarikan siswa pada layanan bimbingan dan konseling dengan menggunakan media yang penuh aksi dan terlihat menarik. Hal ini berdasarkan penelitian oleh Ardiansyah & Pravesti tahun 2021 yang berisi bahwa pengembangan media monopoli sebagai media yang menyenangkan pada layanan bimbingan dan konseling, sehingga siswa bisa dengan mudah menumbuhkan kreatifitasnya dalam proses belajar. Siswa pada usia remaja memang memiliki ketertarikan terhadap papan permainan monopoli yang dirasa seru dan menguji tantangan. Permainan monopoli tetap memiliki banyak peminat, walaupun siswa SMA telah beranjak remaja, tetapi mereka tertarik dengan jenis permainan monopoli atau permainan visual lainnya (Iffah & Pratiwi dalam Ardiansyah & Pravesti, 2021). Sehingga dapat disimpulkan, bahwa pemilihan media permainan modifikasi monopoli merupakan pilihan yang tepat untuk layanan bimbingan dan konseling dalam upaya meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Pada tahap kedua ADDIE, yaitu tahap Desain (*Design*), peneliti mulai untuk merancang atau menyusun produk yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian yakni membantu siswa dalam meningkatkan konsentrasi belajar. Rancangan atau desain yang dihasilkan pada tahap ini adalah papan permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) dan buku panduan permainan. Sehingga media yang akan dikembangkan menarik minat siswa untuk mengikuti

layanan bimbingan kelompok dalam upaya meningkatkan konsentrasi belajar. Desain media dimulai dari mempersiapkan komponen yang diperlukan seperti tampilan, pemilihan warna, menentukan bahan media, penentuan isi media, ilustrasi, dan gambar yang sesuai dengan tema serta menarik. Tampilan media dan pemilihan warna harus diperhatikan saat pembuatan suatu produk. Di dalam seni visual (seni rupa, fotografi, film), warna merupakan elemen yang bisa dimaknai sebagai karakter pengenal atau identitas jenis *genre* sebagai acuan pembeda dari karakteristik waktu atau masa (Nur & Paksi, n.d.).

Ketiga, ada tahap Pengembangan (*Development*), peneliti mulai melakukan pengembangan produk dengan mencetak produk sesuai dengan bahan yang ditentukan pada tahap awal dan diserahkan ke ahli. Penilaian akseptabilitas produk dilakukan melalui instrumen penilaian yang telah disusun sebelumnya. Terdapat dua macam validator, yakni validator ahli materi dan validator ahli media yang masing-masing berjumlah dua yang sudah memenuhi kriteria menjadi validator, antara lain: pendidikan minimal S2 dan berpengalaman dalam bidang bimbingan dan konseling. Validasi ahli materi dilakukan oleh Denok Setiawati, S.Pd. dan Devi Ratnasari, M.Pd. serta Restu Dwi Ariyanto, M.Pd. dan Mila Yunita, M.Pd. selaku validator ahli media. Uji validitas ahli dilakukan untuk menjamin keberlanjutan penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling. Diharapkan melalui uji validitas ini, dapat dilakukan perbaikan dan penyempurnaan media (Adri, 2020). Kategori yang diuji yaitu ahli materi kegunaan dan ketepatan, sedangkan ahli media kepatutan, kelayakan, dan ketepatan.

Penilaian oleh ahli materi pertama didapatkan bahwa pada aspek kegunaan memperoleh persentase kegunaan sebesar 97,2% dan ketepatan 100%, sedangkan penilaian dari ahli materi kedua menunjukkan bahwa aspek kegunaan mendapat persentase 94,44%, dan ketepatan 90%. Dari uji ahli materi secara keseluruhan mendapat nilai 92,86% berdasarkan kriteria kevalidan produk menunjukkan sangat layak, tidak perlu di revisi (Nabila et al., 2021).

Ahli Media memberikan penilaian bahwa media telah memenuhi kriteria yakni dari ahli materi pertama pada aspek kemudahan mendapat persentase sebesar 77%, kelayakan 71%, dan ketepatan 75%, sedangkan penilaian dari ahli materi kedua menunjukkan bahwa aspek kemudahan mendapat persentase 92%, kelayakan 71%, dan ketepatan 81%. Dari uji ahli media secara keseluruhan mendapat nilai 95,87% berdasarkan kriteria kevalidan produk menunjukkan sangat layak, tidak perlu di revisi (Nabila et al., 2021).

Tahap keempat yakni Menerapkan (*Implement*), Setelah melakukan pengembangan media pada tahap

development dan telah melakukan uji validitas oleh para ahli materi dan media serta telah direvisi, lalu produk yang telah dikembangkan tersebut akan diimplementasikan pada siswa. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-4 dan X-5 di SMA Negeri 13 Surabaya. Untuk menentukan subjek penelitian, maka dilaksanakan pengukuran awal (*pre-test*) dengan menggunakan angket konsentrasi belajar. Angket disebarluaskan kepada 70 siswa, yaitu 35 siswa kelas X-4 dan 35 siswa dari kelas X-5 yang dibagi berdasarkan hasil angket konsentrasi belajar menjadi tiga kategori, yaitu kategori tinggi, sedang dan rendah (Cahani et al., 2021). Implementasi media permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) dilakukan dengan layanan bimbingan kelompok. Berdasarkan hasil pengamatan selama berlangsungnya layanan bimbingan kelompok, anggota kelompok terlihat sangat antusias, tetapi beberapa dari mereka ada yang masih ragu untuk mengutarakan pendapatnya. Pada tahap awal, konsentrasi anggota masih belum terbentuk dan mudah terdistraksi oleh aktivitas lain, namun seiring berjalannya waktu, konsentrasi anggota semakin meningkat, juga terjadi kerja sama antar anggota.

Tahap terakhir, yakni Analisis (*Analysis*), setelah melalui tahap analisis hingga implementasi produk, tahap akhir dari pengembangan produk media permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) yakni evaluasi. Evaluasi dilakukan guna mengetahui apakah tujuan dari penelitian pengembangan produk media permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) sesuai dengan tujuan penelitian (Di & Bangil, 2021). Evaluasi berisi hasil pre-test, post-test, beserta berbandingannya, lalu juga terdapat evaluasi proses dan hasil. Hasil keseluruhan yang didapatkan dari sebelum penggunaan media menunjukkan rata-rata nilai 46,75 kategori sedang dengan persentase 37,5% dan sesudah menggunakan media menunjukkan rata-rata nilai sebesar 55 kategori “Tinggi” dengan persentase 62,5%. Perbandingan yang didapatkan setelah dan sebelum menggunakan media menurut dari hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai $Sig. 0,012 < 0,05$ sehingga H_1 diterima. Artinya terdapat perbedaan signifikan skor pretest dan posttest. Nilai negatif pada Z menunjukkan bahwa skor posttest lebih besar dibandingkan dengan pretest. Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) praktis digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling dalam upaya meningkatkan konsentrasi belajar, karena media bimbingan dan konseling mampu menumbuhkan semangat dan keingintahuan siswa di sekolah (Zaini et al., 2002).

Pada hasil evaluasi proses menunjukkan bahwa siswa sudah memiliki keterlibatan aktif saat berjalannya layanan

bimbingan kelompok dan juga dapat mempertahankan fokus. Namun pengelolaan waktu masih harus diperhatikan lagi. Sedangkan untuk evaluasi hasil, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masuk kategori baik dan sangat baik. Ini menunjukkan bimbingan kelompok dapat meningkatkan konsentrasi belajar.

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk menghasilkan produk media permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) yang dapat digunakan oleh siswa dalam meningkatkan konsentrasi belajar. Berikut beberapa kelebihan penelitian pengembangan media permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*), antara lain:

1. Media permainan papan hasil modifikasi monopoly dengan nama MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) merupakan media yang interaktif untuk digunakan karena tampilan media yang *color full* sehingga menarik minat siswa.
2. Buku panduan permainan didesain dengan interaktif dan berwarna sehingga tidak terlihat membosankan.
3. Materi yang ada dalam media permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*)
4. Setiap siswa yang aktif dalam kegiatan bimbingan kelompok akan mendapatkan lencana keaktifan.

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk menghasilkan produk media permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) yang dapat digunakan oleh siswa dalam meningkatkan konsentrasi belajar. Namun, dari penelitian pengembangan media tersebut, pasti banyak sekali kekurangan karena keterbatasan pada penelitian ini, antara lain:

1. Penggunaan media permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) dibatasi pada layanan bimbingan kelompok dengan *setting* kelompok.
2. Uji coba media permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) dilakukan dalam waktu yang terbatas, sehingga peningkatan konsentrasi belajar hanya diukur dalam jangka pendek
3. Penelitian ini hanya melibatkan siswa SMA pada satu sekolah, yakni di SMA Negeri 13 Surabaya, sehingga hasil penelitian belum digeneralisasikan secara luas ke seluruh siswa di sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pertama, media permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) memenuhi aspek akseptabilitas konsentrasi belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penilaian uji ahli materi

menunjukkan bahwa materi permainan *Monopoly Foccus Forward* (Monoward) telah memenuhi kriteria yakni dari ahli materi 1 pada aspek kegunaan memperoleh persentase kegunaan sebesar 97,2% dan ketepatan 100%, sedangkan penilaian dari ahli materi 2 menunjukkan bahwa aspek kegunaan mendapat persentase 94,44%, dan ketepatan 90%. Dari uji ahli materi secara keseluruhan mendapat nilai 92,86% berdasarkan kriteria kevalidan produk menunjukkan sangat layak, tidak perlu di revisi. Selanjutnya penilaian uji ahli media yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria yakni dari ahli materi 1 pada aspek kemudahan mendapat persentase sebesar 77%, kelayakan 71%, dan ketepatan 75%, sedangkan penilaian dari ahli materi 2 menunjukkan bahwa aspek kemudahan mendapat persentase 92%, kelayakan 71%, dan ketepatan 81%. Dari uji ahli media secara keseluruhan mendapat nilai 95,87% berdasarkan kriteria kevalidan produk menunjukkan sangat layak, tidak perlu di revisi.

Kedua, media permainan MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil uji wilcoxon untuk mengukur data pre-test dan post-test yang digunakan sebagai upaya perbandingan nilai tengah suatu variabel dari dua data sampel yang berpasangan (Solidiyah, 2015:2 dalam Astuti et al., 2021). Berdasarkan penilaian uji coba menggunakan penghitungan Walcoxon diperoleh nilai Sig. $0,012 < 0,05$ sehingga H1 diterima. Artinya terdapat perbedaan signifikan skor pretest dan posttest. Nilai negatif pada Z menunjukkan bahwa skor posttest lebih besar dibandingkan dengan pretest. Hasil evaluasi proses dan hasil juga menunjukkan kategori baik dan sanbat baik. Dengan demikian, produk yang dikembangkan efektif untuk diterapkan.

Implikasi media modifikasi MONOWARD (*Monopoly Focus Forward*) terhadap perguruan tinggi terutama dalam bidang bimbingan dan konseling yakni dapat menambah kajian teoritis terhadap penelitian yang akan dilakukan selanjutnya. Sedangkan implikasi media terhadap guru BK yakni dapat menambah media yang inovatif bagi siswa untuk diterapkan dalam layanan bimbingan dan konseling bidang belajar.

Saran

1. Bagi Guru BK

- Diharapkan guru BK dapat menggunakan media permainan *Monopoly Focus Forward* (Monoward) untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa pada layanan bimbingan kelompok.
- Guru BK diharapkan melaksanakan layanan sesuai dengan langkah-langkah pelaksanaan permainan *Monopoly Focus Forward* (Monoward) yang ada di buku panduan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti hanya terbatas pada uji coba kelompok terbatas, diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan uji coba kelompok besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A., Sucipto, & Hilyana, S. F. (2022). Konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1261–1268. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3120>
- Anisatu Itsar, P., Afifah, N. R., Meirina, &, & Purrani, R. (2023). Analisis Konsentrasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Original Research*, 58, 261–266.
- Ardiansyah, L., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Media Permainan Monobiling Dalam Efikasi Diri Akademik Siswa Di SMA Negeri 15 Surabaya. *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 8(1), 14–24. <https://doi.org/10.29407/nor.v8i1.15772>
- Bata, J., & Anggipranoto, E. V. B. (2023). Pengembangan Model ADDIE. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 826–832.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Heriyani, E., Aulia, N., Dewanti, D., Alivia, E. A., Maghfiraldi, F., & Azzahra, A. F. (2025). *Tinjauan Literatur: Pola Belajar Efektif Review: Effective Study Patterns In Improving Students' Study Concentration*. 5(2), 125–131.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Laili, V. S. A., Ananda, D. A. R., Putra, G. A., & Prahardana, M. W. (2022). Kosmologi Kalpataru: Representasi Kehidupan Dan Pengharapan Masyarakat Jawa Di Abad 9-16 Masehi. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 16(2), 265. <https://doi.org/10.17977/um020v16i22022p265-275>
- Luh, N., Dewi, G., & Mataram, P. K. (2024). *Jurnal Ilmu Kesehatan dan Psikologi*. 1(83), 18–27.
- Maiti, M., Priyaadharshini, M., & S, H. (2023). Design and evaluation of a revised ARCS motivational model for online classes in higher education. *Heliyon*, 9(12), e22729.

- https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e22729
- Mardiana, Wulandari, H., & Apsari, N. (2024). Konsentrasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 5 Nanga Nuak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 76–84. https://doi.org/10.46368/jpd.v1i1.2189
- Mental, P. K., An-nisa, L., Farida, I. A., Eva, N., Apsari, D. A., & Utomo, H. B. (2025). *Implementasi Model ADDIE dalam Media Edukasi sebagai*. 18(1), 41–46. https://doi.org/10.35134/jpsy165.v18i1.466
- Nursalim Mochamad. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan & Konseling*. Indeks Permata Putri Media.
- Nursalim Mochamad. (2015). *Pengembangan Profesi Bimbingan dan Konseling*.
- Nursalim Mochamad. (2019). Psikologi Pendidikan. PT Remaja Rosdakarya.
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight,"* 2(1), 31–47. https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554
- Navia, Y., & Yulia, P. (2017). Hubungan Disiplin Belajar Dan Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2), 100–105. https://doi.org/10.33373/pythagoras.v6i2.905
- No Title. (n.d.).
- Nurhikmah, S., Sandy, Ali, R. Z., & Ruswandi, U. (2023). Desain Pembelajaran PAI dengan Model ADDIE pada Materi Beriman Kepada Hari Akhir di SMA lus Tebar Ilmu Ciparay Siti Nurhikmah Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Rifki Zulfikar Ali Unive. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 17(2), 1039–1052.
- Permana, S. A. (2020). Peran Guru BK dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *Syifaul Qulub: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 1(2), 61–69. https://doi.org/10.32505/syifaqlulub.v1i2.2425
- Pratiwi, I., Hendrik, H., Atmadiredja, G., & Utama, B. (2019). *Konsentrasi belajar siswa SMA dan penggunaan gawai*. https://pskp.kemdikbud.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/buku/12_Buku_Gawai_2018_inayah.pdf
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554
- Rennie, F., & Smyth, K. (2024). Instructional design. In *Digital Learning: The Key Concepts*. https://doi.org/10.4324/9780429425240-105
- Riinawati. (2020). Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid-19 di SDN Karang Mekar 4 Banjarmasin. In *Berajah Journal* (Vol. 1).
- Riinawati. (2021). Belajar Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 1, 27.
- Ryzki, A., Eri, B., Ishak, A., & Yogi, S. (2021). Jurnal Patriot. *Jurnal Patriot*, 3(March), 71–81. https://doi.org/10.24036/patriot.v
- Sa'diyah, K., & Suhaimy, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Ice Breaking Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Studi Survei di SMK Negeri 7 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3), 1880–1893. https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5752
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. PT Rineka Cipta.
- Suhartono Wiryopranoto. (2017). *KI HAJAR DEWANTARA "Pemikiran dan Perjuangannya*. Museum Kebangkitan Nasional.
- Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R. R. (2002). *Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Informasi*. 1986.
- Anggeriani, L. A., & Ain, S. Q. (2024). *Dampak Kurang Konsentrasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika*, 7(3), 789–797. https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.773
- Astuti, W., Taufiq, M., & Muhammad, T. (2021). *Jurnal IPRODUKTIF / 405 Implementasi Wilcoxon Signed Rank Test untuk Mengukur Efektifitas Pemberian Video Tutorial dan PPT Untuk Mengukur Nilai Teori Abstraksi Efektifitas Evaluasi & Pengukuran*. 5(1), 405–410.
- Aubryla, H., Ratnawati, V., & Krisphanti, Y. D. (n.d.). *Studi Kasus Penggunaan Media Sosial Tik-Tok Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa MTS*. 149–157.
- Billa, S., Zettira, Z., Febrianti, N. A., & Anggraini, Z. A. (2022). *Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah*. 99–105.
- Cahani, K., Nia, K., Effendi, S., & Munandar, D. R. (2021). *Kemampuan pemahaman konsep matematika siswa ditinjau dari konsentrasi belajar*

- pada materi statistika dasar. 4(1), 215–224.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.215-224>
- Di, A., & Bangil, M. (2021). *Jurnal Pendidikan Islam*. 11(1), 40–60.
- Gede, I. K., Diva, A., Priambadi, I. G. N., & Budiana, I. M. D. (2025). Pengaruh Kebisingan terhadap Konsentrasi Belajar dengan Penerapan Fitur Active Noise Cancelling pada Siswa Privat CV . Prima Aksara. 4(2), 765–779.
- Jantrifa, S. O., & Marwan, S. (2023). Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Kelas Tinggi di Bidang Pendidikan Setelah Pembelajaran Daring. 3(1), 30–37.
- Keguruan, F., Ilmu, D., Berbantuan, E., Educaplay, W., Kemampuan, T., Teks, M., Pada, N., Edukatif, G., Educaplay, W., & Negosiasi, M. T. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Berbantuan Website Aducaplay Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Pada Siswa Kelas X *Keywords : Interactive Learning Media , Educational Games , Educaplay Website , Ability To Write Negotiation Texts*. 5(1), 755–768.
- Mardiana, Wulandari, H., & Apsari, N. (2024). Konsentrasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 5 Nanga Nuak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 76–84.
<https://doi.org/10.46368/jpd.v12i1.2189>
- Muiz, M. R., & Fitriani, W. (2022). *Urgensi Analisis Kebutuhan Dalam Pelayanan Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*. 116–126.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(5), 3928–3939.
- Nasional, S., Setyani, M. R., Jakarta, U. M., Jakarta, U. M., & Matematika, P. (2018). *Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau dari Hasil P. 01*, 73–84.
- Nur, D., & Paksi, F. (n.d.). *Warna dalam Dunia Visual*. 90–97.
- Pahlawan, U., Tambusai, T., & Mulyati, M. I. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 7464–7468.
- Pramesti, R. D., Anggarini, A., Salma, L., Kirana, A., & Postha, R. (2024). Model penggunaan kombinasi warna pada desain kemasan makanan ringan terhadap minat konsumen Pendahuluan. 12(1), 156–171.
- Rizki, N. A., & Watulingas, J. R. (n.d.). *Analisis Perbedaan Nilai Setiap Siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas Menggunakan Uji Wilcoxon*. 169–180.
- Sekolah, S. D. I. (n.d.). *No Title*. 1–11.
- Studies, C., & Studies, C. (2014). *Language, People, Art, and Communication Studies*. 5(1).
- Widiana, D. R., Sriwijayasih, I., & Aju, I. R. (2025). *Jurnal Teknologi Maritim The Use of the Wilcoxon Signed Rank Test in Analyzing the Difference in Test Scores Before and After Digital Marketing Training*. 8(2). <https://doi.org/10.35991/jtm.v8i2.73>
- Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R. R. (2002). *Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Informasi*. 1986.
- Gitna, B. A., Wiyono, B.D., (2011). Pengembangan Media Cinematography dalam Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa SMAN 1 Babat. 990–1000.
- Wiyono, B. D., Purwoko, B., Winingsih, E., (2021). Pengembangan Bahan Ajar Manajemen Bimbingan dan Konseling Berorientasi Higher Order Thinking Skills (HOTS) Development of Guidance and Counseling Management Materials with Higher Order Thinking Skills (HOTS) Oriented. 5(1), 40–54.

