

**PENGEMBANGAN CARD GAME UNO DALAM BIMBINGAN KELOMPOK
UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMP
NEGERI 16 KOTA JAMBI**

Eza Marpika Robi Ayu Lestari¹, K.A.Rahman², Muhammad Zulfikar³

^{1,2,3}BK FKIP UNIVERSITAS JAMBI

¹ sriannisawalindarahma@gmail.com

ABSTRACT

Students are required to develop and understand their potential responsibly through their knowledge, skills, attitudes, and expertise. Based on the phenomenon of students' lack of concentration in learning, researchers created innovations and strategies that can be utilized by using game media in providing guidance and counseling services. The objectives of this study were: (1) to identify the feasibility of the UNO Card Game as a medium in group guidance services to improve student concentration in learning at SMP Negeri 16, Jambi City. (2) to measure the difference in student concentration levels at SMP Negeri 16, Jambi City before and after being provided with learning media using the UNO Card Game. This study is a research with R&D development. The population in this study were all eighth-grade students of SMP Negeri 16, Jambi City. Fifteen eighth-grade students were selected as samples. The results showed that the feasibility of the UNO Card Game from the material expert was 81.90% and the feasibility from the media expert was 88%. When converted, these figures are included in the good category. The use of the UNO Card Game media product in group guidance services is very effective in improving learning concentration.

Keywords: Media development, UNO Card Game, Learning concentration

ABSTRAK

Peserta didik dituntut untuk mengembangkan serta memahami potensi dirinya dengan penuh tanggung jawab melalui pengetahuan, keterampilan, sikap dan keahliannya. Berdasarkan fenomena dilapangan kurangnya konsentrasi belajar peserta didik, peneliti membuat inovasi dan strategi yang dapat dimanfaatkan dengan penggunaan media permainan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling. Tujuan penelitian ini untuk: (1) mengidentifikasi kelayakan Card Game UNO sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik di SMP Negeri 16 Kota Jambi. (2) Untuk mengukur perbedaan tingkat konsentrasi belajar peserta didik di SMP Negeri 16 Kota Jambi sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran dengan media permainan Card Game UNO. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pengembangan R&D. Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas VIII SMP Negeri 16

Kota Jambi, diperoleh 15 orang peserta didik kelas VIII yang terpilih menjadi sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan Card Game UNO dari ahli materi sebesar 81,90% dan kelayakan dari ahli media sebesar 88%, jika angka tersebut dikonversikan maka termasuk ke dalam kategori baik. Penggunaan produk media Card Game UNO dalam layanan bimbingan kelompok sangat efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar.

Kata Kunci: Pengembangan media, Card Game UNO, Konsentrasi belajar

A. Pendahuluan

Konsentrasi (perhatian memusat) yakni memusatkan pikiran, perasaan, dan kemauan pada satu objek (Ahmadi, 2020). Konsentrasi dimaksudkan segenap kekuatan perhatian pada suatu situasi belajar (Sardiman, 2024). Konsentrasi (pemusatan perhatian) maksudnya, perhatian seseorang yang hanya ditujukan pada satu objek, dengan sifat agak tetap, kukuh, kuat dan tidak mudah memindahkan perhatiannya pada objek lain (Romlah 2022). Konsentrasi merupakan pemfokusan terhadap suatu objek di mana kita mampu menyelaraskan antara kekuatan hati dan pikiran (Hamirin, 2014).

Dalam belajar diperlukan pemusatan perhatian (konsentrasi). Tanpa ini perbuatan belajar akan menghasilkan kesia-siaan. Kekecewaanlah yang ditemui. Ketidakmampuan seseorang berkonsentrasi dalam belajar

disebabkan buyarnya perhatian terhadap suatu objek (Djamarah, 2021). Hal inilah yang tidak diinginkan oleh siapapun yang sedang belajar. Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran, pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya (Mudjiono, 2022).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternative kegiatan belajar berupa Card Game UNO. Card Game UNO merupakan permainan kartu UNO yang dimainkan dalam bentuk kartu yang di cetak khusus. Sari (2022) Mengungkapkan bahwa Permainan kartu UNO dapat menjadi alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena tergolong flexibel tidak membutuhkan ruangan yang luas dan dapat dimainkan di

dalam maupun di luar kelas. Kartu UNO adalah permainan kartu yang mencocokkan angka dan warna dimana Permainan ini dapat dimainkan dengan 6-8 orang.

Fenomena dilapangan terkait konsentrasi belajar ditemukan melalui observasi wawancara guru BK bahwa peserta didik menunjukkan tidak berkonsentrasi terlihat dari beberapa perilaku seperti peserta didik ada yang melamun saat diberikan materi pelajaran, tidak memperhatikan guru yang berada di depan, dan beberapa ada yang mengobrol dengan teman sebangkunya. Sehingga dalam proses pembelajaran interaksi antara guru dan peserta didik tidak efektif dan menimbulkan rendahnya motivasi peserta didik untuk belajar (Fridaram et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan bersama peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Jambi menunjukkan bahwa mereka memiliki tingkat konsentrasi yang rendah saat proses kegiatan belajar mengajar dikelas karna beberapa faktor diantaranya, suasana lingkungan kelas yang kurang

kondusif (berisik baik dari dalam kelas maupun luar kelas), lingkungan kelas yang kotor, peserta didik kurang minat terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari, serta kondisi pribadi baik fisik maupun psikis yang tidak stabil.

Hasil penelitian menunjukkan metode pembelajaran yang digunakan guru BK membuat peserta didik merasa jenuh saat belajar dan kurang menyenangkan. Peserta didik lebih suka lingkungan belajar yang santai dan ramah. Kualitas pembelajaran dan kepuasan belajar peserta didik merupakan komponen penting untuk meningkatkan konsentrasi belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran perlu adanya media permainan yang digunakan oleh guru BK agar pembelajaran jadi menyenangkan dan membuat peserta didik berkonsentrasi mengikuti pelajaran.

Berdasarkan fenomena tersebut yakni kurangnya konsentrasi belajar peserta didik, peneliti membuat inovasi dan strategi yang dapat dimanfaatkan dengan penggunaan media permainan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan mengembangkan media dan menggunakan metode yang inovatif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, yaitu dengan media permainan (Wulandari, 2019). Dengan demikian upaya tersebut dapat melatih peserta didik untuk berkonsentrasi saat belajar.

Menurut Setya (2021) Konsentrasi merupakan komponen yang berperan penting bagi manusia dalam mengambil keputusan terhadap suatu objek yang diminati. Artinya konsentrasi termasuk faktor yang dapat membantu peserta didik berhasil mencapai tujuan belajar adalah memiliki konsentrasi yang baik. Salah satu layanan bimbingan konseling yang digunakan adalah bimbingan kelompok. Erlangga (2018:152) Mengemukakan bahwa bimbingan kelompok adalah sekelompok orang yang menggunakan dinamika kelompok. Artinya semua peserta dalam kegiatan kelompok berinteraksi secara bebas mengemukakan pendapat, menjawab, memberi saran, dan lain-lain. Dalam bimbingan kelompok terdapat faktor situasional yang artinya bagaimana

bimbingan kelompok itu dilakukan dan faktor personal yang menjelaskan sikap dan kemampuan anggota kelompok untuk memahami materi yang dibahas dalam layanan bimbingan kelompok (Erlangga, 2020:150).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti mengadakan penelitian dalam bentuk proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan Card Game UNO Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta didik Di SMP Negeri 16 Kota Jambi”. Dengan tujuan penelitian (1) Mengidentifikasi kelayakan Card Game UNO sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik di SMP Negeri 16 Kota Jambi. (2) Untuk mengukur perbedaan tingkat konsentrasi belajar peserta didik di SMP Negeri 16 Kota Jambi sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran dengan media permainan Card Game UNO.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pengembangan R&D. Pengembangan R & D adalah

model penelitian yang bersifat pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang ada melalui prosedur pembakuan yang sistematis, revisi berulang kali, serta terukur guna menghasilkan produk yang lebih baik dari sebelumnya. Produk tersebut dapat berupa software maupun hardware (Sutja, 2021).

Adapun produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan UNO. Penerapan langkah-langkah penelitian Research and Development (R&D) ini pengembangan produk disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas VIII SMP Negeri 16 Kota Jambi. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan purposive sampling yakni dimana peneliti secara sengaja memilih anggota sampel yang dianggap paling relevan atau sesuai tujuan penelitian. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SMP Negeri 16 Kota Jambi, diperoleh 15 orang peserta didik kelas VIII yang terpilih menjadi sampel.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi,

wawancara dan angket penelitian. Adapun teknik analisis data menggunakan persentase.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan **Tahap Pengembangan**

Langkah pertama yang harus dilakukan adalah (1) Studi pendahuluan, Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan bersama peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Jambi menunjukkan bahwa mereka memiliki tingkat konsentrasi yang rendah saat proses kegiatan belajar mengajar dikelas karna beberapa factor diantaranya, suasana lingkungan kelas yang kurang kondusif (berisik baik dari dalam kelas maupun luar kelas), lingkungan kelas yang kotor peserta didik kurang minat terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari, serta kondisi pribadi baik fisik maupun psikis yang tidak stabil (2) Pengembangan produk.

Tabel 1 Rancangan awal desain card game uno

1	Sampul panduan 
2	Isi Panduan (Deskripsi permainan) DESKRIPSI PERMAINAN Permainan Uno modifikasi ini adalah media bermain yang edukatif mencakup materi bimbingan konseling menggunakan metode <i>learn, play, and implement</i>. Permainan ini dibuat hanya sampai level <i>basic</i> saja. Satu set permainan uno terdiri dari Box uno: buku panduan, 65 kartu pertanyaan quiz dan 72 kartu permainan diantaranya 8 kartu tambah, 8 kartu skip, 12 kartu quiz, 8 kartu putar balik, 64 kartu materi.
3	Isi Panduan (Aturan dan Cara Bermain) ATURAN DAN CARA BERMAIN 1. Ajak teman bermainmu (3-5 orang)! 2. Bacalah buku panduan sebelum memulai permainan untuk memahami sistem permainan! 3. Kocok kartu permainan, pisahkan antara kartu permainan dengan kartu pertanyaan quiz! 4. Bagikan kartu permainan sebanyak 7 kartu kepada masing-masing pemain! 5. Permainan dimulai dengan membuka satu kartu diantara kartu lainnya! 6. Selanjutnya, setiap pemain harus mengeluarkan satu kartu yang sama jenis (saling berkaitan konten) atau sama warnanya dengan kartu sebelumnya! 7. Ketentuan kartu lainnya!
4	Kartu UNO Materi 
5	Kartu UNO kuis

	
6	Belakang Kartu UNO 

Selanjutnya (3)Uji validasi, Berdasarkan hasil validasi ahli materi, disimpulkan bahwa card game UNO sebagai media layak untuk diujicobakan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta. Validasi dari ahli media untuk produk yang sedang dikembangkan, dilakukan oleh dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Jambi. Proses validasi dilakukan oleh ahli yaitu membaca angket dan melihat pemilihan desain, dan pemilihan warna pada produk, selanjutnya ahli memberikan penilaian pada angket validasi media yang meliputi skor desain perhalaman serta memberikan saran perbaikan pada desain produk yang dikembangkan. berdasarkan

hasil validasi ahli media, disimpulkan bahwa card game UNO sebagai media layak untuk diujicobakan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik di SMP Negeri 16 Kota Jambi, namun dengan perbaikan sesuai komentar dan saran dari ahli media.

Kemudian (4) Uji coba terbatas dan revisi, Setelah dilakukan tahapan validasi ahli dan melaksanakan revisi berdasarkan komentar dan saran yang di berikan para ahli, tahap selanjutnya adalah uji coba terbatas. (5) Pembakuan dan publikasi, Tahap akhir yakni melakukan melakukan pembakuan dan publikasi produk setelah uji coba terbatas keterpakaian produk. Produk yang telah melewati empat tahapan di atas dapat dipublikasikan secara luas dan menghasilkan laporan atas produk akhir.

Analisi data

Pada penelitian ini peneliti menganalisis hasil validasi ahli materi yang dilakukan berdasarkan indikator setiap aspek adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor	Skor Max	Persentase
1	Kejelasan Petunjuk Belajar	4	5	80%
2	Kejelasan Langkah-langkah dalam persiapan pembelajaran	4	5	80%
3	Kejelasan penggambaran peta konsep materi yang akan dipelajari	4	5	80%
4	Kejelasan capaian pembelajaran	4	5	80%
5	Keruntutan isi/uraian materi	4	5	80%
6	Cakupan (Keluasan/Kedalaman) materi	5	5	100%
7	Faktualisasi materi	4	5	80%
8	Aktualisasi materi	4	5	80%
9	Kejelasan contoh yang disertakan untuk memperjelas isi	4	5	80%
10	Kejelasan dan kesesuaian relevansi bahasa yang digunakan	5	5	100%
11	Kemenarikan isi materi dalam memotivasi pengguna	5	5	100%
12	Kesesuaian materi dengan tujuan	4	5	80%
13	Kesesuaian materi dengan konsep baku	4	5	80%
14	Kejelasan petunjuk pengerjaan	5	5	100%
15	Runtutan soal yang disajikan	4	5	80%
16	Tingkat kesulitan soal	3	5	60%
17	Kesesuaian latihan dengan capaian pembelajaran	4	5	80%
18	Keseimbangan proporsi soal	4	5	80%
19	Ketepatan pemberian feedback atas jawaban pengguna	4	5	80%
20	Kejelasan rangkuman sebagai materi perulangan	3	5	60%
21	Penyajian daftar pustaka/referensi	4	5	80%
Jumlah		86	105	

Data yang tertera di atas diperoleh hasil perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum fb}{\sum n(i)(bi)} \times 100\%$$

$$p = \frac{86}{1(21)(5)} \times 100\%$$

$$p = \frac{86}{105} \times 100\%$$

$$= 81,90\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut maka didapatkan hasil persentase kualitas kelayakan produk *Card Game UNO* diperoleh 81,90%, jika angka tersebut dikonversikan maka termasuk ke dalam kategori baik.

Setelah diperoleh hasil analisis materi selanjutnya peneliti menganalisis hasil validasi ahli media yang dilakukan berdasarkan indikator setiap aspek adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Analisis Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor	Skor Max	Persentase
1	Kesesuaian ukuran <i>card game UNO</i>	5	5	100%
2	Menapilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik	4	5	80%
3	Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	4	5	80%
4	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	5	5	100%
5	Ukuran huruf lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran	5	5	100%
6	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	4	5	80%
7	Pemisahan antar paragraph jelas	4	5	80%
8	Bidang cetak dan margin proporsional	5	5	100%
9	Spasi antar teks dan gambar jelas	4	5	80%
10	Judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio	4	5	80%
11	Tidak terlalu banyak menggunakan banyak huruf	5	5	100%
12	Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan	5	5	100%
13	Lebar susunan teks normal	4	5	80%
14	Spasi antar baris susunan teks normal	4	5	80%
15	Jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten, dan proporsional	4	5	80%
Jumlah		66	75	

Data yang tertera di atas diperoleh hasil perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{\sum fb}{\sum n(i)(bi)} \times 100\%$$

$$p = \frac{66}{1(15)(5)} \times 100\%$$

$$p = \frac{66}{75} \times 100\%$$

$$=80\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut maka didapatkan hasil persentase kualitas kelayakan produk *Card Game UNO* diperoleh 88%, jika angka tersebut dikonversikan maka termasuk ke dalam kategori baik.

Pembahasan

1. Kelayakan Card Game UNO Sebagai Media Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Di SMP Negeri 16 Kota Jambi

Sesuai dengan tahapan – tahapan dilaksanakan dalam penelitian pengembangan ini, setelah Card Game UNO dikembangkan, berikutnya ialah validasi produk yang dilakukan oleh beberapa ahli yang berkompeten dalam menilai dan melihat kelebihan, kekurangan dan kelayakan produk media yang dikembangkan, pada penelitian ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujicobakan

keterpakaian pada peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian ini.

Hasil validasi yang didapatkan dari pengisian kepada ahli materi ahli media di analisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif, adapun hasil analisis validasi dari ahli materi dan ahli media ialah bahwa produk Card Game UNO sudah layak untuk di uji coba keterpakaian dengan perbaikan sesuai saran dan masukan yang telah diberikan. Setelah melakukan perbaikan sesuai arahan ahli materi dan ahli media selanjutnya pelaksanaan uji keterpakaian produk, berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan uji keterpakaian produk melalui observasi ulang diketahui bahwa Card Game UNO efisien digunakan sebagai produk dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik di SMP Negeri 16 Kota Jambi.

2. Produk Card Game UNO Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Di SMP Negeri 16 Kota Jambi

Disaat pelaksanaan uji coba keterpakaian kepada peserta didik,

peserta didik terlihat antusias dan tertarik dengan Card Game UNO. Dari hasil setiap pelaksanaan dimulai dari tahapan validasi ahli materi dan ahli media maka hasil dari produk Card Game UNO dapat memberikan manfaat yang baik sebagai media untuk memenuhi kebutuhan dan pemahaman terkait konsentrasi belajar. Penggunaan produk media Card Game UNO dalam layanan bimbingan kelompok sangat efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar.

Pendekatan ini mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Variasi Card Game UNO mendorong peserta didik untuk aktif berpikir, memusatkan perhatian pada materi, dan melatih respons cepat serta ketelitian. Membantu peserta didik melatih__fokus pemecahan masalah melalui studi kasus tertentu yang harus didiskusikan bersama kelompok. Digunakan untuk memusatkan perhatian peserta didik pada manajemen diri, pengelolaan stres, dan pemahaman emosi yang sering mengganggu konsentrasi. Memberikan panduan terstruktur yang menjaga alur berpikir peserta didik

agar tetap berada di jalur yang tepat selama proses bimbingan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terkait *Card Game UNO* untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada peserta didik SMP Negeri 16 Kota Jambi maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Melalui 3 tahapan yang digunakan yakni studi pendahuluan, pengembangan produk, validasi dan revisi produk. Pada tahap studi pendahuluan, peneliti mengumpulkan informasi, mencari ide, dan menganalisis kebutuhan lapangan dengan melakukan observasi. Pada tahap kedua yakni pengembangan produk, peneliti membuat rancangan produk sesuai analisis kebutuhan. Tahap ketiga yakni validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. Kelayakan *Card Game UNO* dari ahli materi sebesar 81,90% dan kelayakan dari ahli media sebesar 88%, jika angka tersebut dikonversikan maka termasuk ke dalam kategori baik. (2) Disaat pelaksanaan uji coba keterpakaian kepada peserta didik, peserta didik terlihat antusias dan tertarik dengan *Card Game UNO*. Penggunaan produk media *Card*

Game UNO dalam layanan bimbingan kelompok sangat efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar. Pendekatan ini mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2020). *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amti., Erman., dan Marjohan. (2020). *Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Depdikbud.
- Aprilia, D., Suranata, K., dan Dharsana, K. (2018). *Penerapan Konseling Kognitif dengan Teknik Pembuatan Kontrak (Contingency Contracting) untuk meningkatkan konsentrasi Belajar Peserta didik di TKRI Negeri 3 Singaraja*. E-Journal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling. Vol.2. no. 1.
- Arikunto, S. (2024). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Aunurrahman. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, S.B. (2021). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erlangga, Erwin. *Bimbinga Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi*

- Peserta didik. Jurnal Ilmiah Psikologi. 2018. Vol 4. No 1.
- Fadlillah, M. (2023). *Buku Ajar Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Fridaram, O. (2020). *Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Dengan Bimbingan Klasikal Metode Cooperative Learning Tipe Jigsaw*. Jurnal Pengabdian Masyarakat. Vol 1. No 2.
- Hakim, E. (2021). *Perancangan Aplikasi Game Kartu Uno Berbasis Client Server*. Medan: UNSU Press.
- Khadijah., dan Armanila. (2024). *Bermain dan Permainan*. Medan: Perdana Publishing.
- Khobir., A. (2019). *Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif*. Forum Tarbiyah. Vol. 7. No. 2.
- Mahendra, A. (2022). *Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: UT Press.
- Mastur., dan Triyono. (2021). *Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling*. Semarang : Widya Karya.
- Mudjiono., dan Dimyati. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno. (2020). *Layanan Bimbingan Kelompok Konseling Kelompok*. Padang: Ghalia Indonesia.
- Purwanto, S., dan Nuryani, A. (2015). *Efektivitas Brain Gym dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak*. E-Journal. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.
- Rohrig, P., dan Jenny, C. (2023). *57 Sf Activities for Facilitators and Consultants*. Germany: Solution Books.
- Romlah. (2022). *Psikologi Pendidikan*. Malang: UMM Pers.
- Sardiman, A.M. (2024). *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, E.R., Rohman, F., dan Effendi. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Uno Physics Card Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament Materi Gaya dan Hukum Newton*. Journal Education of Young Physics Techer.. Vol 3. No 1.
- Setya, D., dan Rosada, U.D. (2021). *Pengembangan Permainan Simulasi Labirin Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Konsentrasi Belajar*. Jurnal Pendidikan dan Konseling. Vol 3. No 1.

- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, D.K., dan Kusmawati, N. (2022). *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, A. (2021). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sutja, A., dkk. (2021). *Penulisan Skripsi Untuk Prodi Bimbingan Konseling*. Yogyakarta : Writing Revolution.
- Werner, P. (2020). *A Movement Approach To Games For Children*. Louis: Mosby Company.
- Wibowo., M.E. (2020). *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: UNNES Press.
- Winkel, W.S., dan Hastuti, S. (2023). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta: Media Abadi.
- Wulandari, L. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Remi Pada Materi Bangun Datar*. JIPM. Vol 1. No 1.