

Desain Pengembangan Simulasi Permainan Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa

Zulfanurrahman Nugrahardi¹⁾ and Caraka Putra Bhakti²⁾
Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Ahmad Dahlan
zulfanurrahman1800001253@webmail.uad.ac.id

Abstrak

Konsentrasi merupakan suatu komponen yang dibutuhkan siswa dalam proses belajar. Namun masih ada siswa yang menunjukkan bahwa konsentrasi belajar masih rendah. Konsentrasi belajar siswa yang rendah akan menjadi hambatan yang sangat berarti pada proses pembelajaran, karena dapat mengakibatkan prestasi belajar siswa rendah. Pada kenyataannya masih banyak siswa yang sering mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena disebabkan oleh kurangnya minat terhadap mata pelajaran yang dipelajari, terganggu oleh keadaan lingkungan, pikiran yang kacau dengan banyak urusan ataupun masalah-masalah kesehatan yang terganggu, bosan terhadap pelajaran/sekolah dan lain-lain. Guru bimbingan dan konseling dapat berperan aktif dalam memberikan layanan, berupa layanan bimbingan kelompok agar siswa dapat mampu meningkatkan konsentrasi belajar. Namun belum adanya media inovatif untuk menunjang layanan bimbingan kelompok. Oleh karena itu tujuan dalam penelitian ini ingin mengembangkan permainan simulasi teka-teki silang ini nantinya dapat digunakan sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok untuk membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Kata Kunci: bimbingan kelompok, konsentrasi belajar, teka-teki silang

1. Pendahuluan

Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran tentunya akan memiliki keterampilan, daya tangkap maupun ingat, antusias, dan konsentrasi yang baik. Konsentrasi besar pengaruhnya terhadap belajar dan pada akhirnya memiliki dampak terhadap pencapaian prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran sangat diperlukan konsentrasi dalam belajar. Slameto (2013:86) mengemukakan konsentrasi adalah pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan mengenyampingkan semua hal lain yang tidak berhubungan. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002:15) konsentrasi adalah pemusatan fungsi jiwa terhadap sesuatu masalah atau objek. Kesulitan berkonsentrasi merupakan indikator adanya masalah belajar yang dihadapi siswa karena hal itu akan menjadi kendala di dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan (Malawi & Tristiar, 2016).

Seseorang dikatakan berkonsentrasi apabila perhatian dan fokusnya hanya tertuju pada satu objek yang dijadikan target utama dalam berkonsentrasi sehingga informasi yang akan diserap dan dipahami hanyalah informasi yang telah dipilih (Tarigan, 2018). Dengan

adanya konsentrasi siswa dapat merekam maupun mengembangkan materi pelajaran yang telah diterima, oleh karena itu konsentrasi merupakan salah satu aspek yang penting dan dibutuhkan dalam proses belajar itu sendiri. Konsentrasi belajar merupakan kemampuan seseorang dalam memusatkan perhatian pada objek yang sedang dipelajari dan mengesampingkan hal yang tidak berkaitan dengan objek yang sedang dipelajari (Linajari, 2015). Jika siswa sendiri tidak dapat berkonsentrasi pada saat proses pembelajaran yang sedang berlangsung, maka dampaknya akan merugikan diri siswa itu sendiri, karena siswa tidak mendapatkan apapun dari pelajaran tersebut. Karena begitu pentingnya konsentrasi bagi siswa, sehingga konsentrasi dapat menjadi prasyarat untuk siswa dalam belajar agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

Namun pada kenyataannya banyak siswa yang sering mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena disebabkan oleh kurangnya minat terhadap mata pelajaran yang dipelajari, terganggu oleh keadaan lingkungan, pikiran yang kacau dengan banyak urusan ataupun masalah-masalah kesehatan yang terganggu, bosan terhadap pelajaran/sekolah dan lain-lain. Salah satu penelitian menyimpulkan bahwa secara umum siswa sama sekali tidak bisa berkonsentrasi belajar dengan baik di kelas dan tidak mendengarkan penjelasan dan guru kondisi siswa di dalam kelas sangat tidak kondusif (Ikawati & Prihantini, 2016). Apabila terdapat siswa yang memiliki konsentrasi belajar yang rendah sehingga perlu ditingkatkan melalui layanan bimbingan dan konseling menggunakan teknik yang sesuai, diharapkan mampu membantu siswa agar dapat berkonsentrasi belajar dengan baik.

Guru bimbingan dan konseling dapat berperan aktif dalam memberikan layanan, berupa layanan bimbingan kelompok agar siswa dapat mampu meningkatkan konsentrasi belajar. Menurut (Juntika: 2011), bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun kreativitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial. Bimbingan melalui aktivitas kelompok lebih efektif karena selain peran individu lebih aktif, juga memungkinkan terjadinya pertukaran pemikiran, pengalaman, rencana, dan penyelesaian masalah. Tujuan bimbingan kelompok pada individu adalah membantu mengembangkan kekuatan yang terpusat dan mengaktualisasikan diri mereka sehingga mereka dapat menghadapi dengan lebih baik diri mereka dan lingkungannya.

Guru bimbingan dan konseling telah berusaha membantu siswa untuk dapat meningkatkan konsentrasinya dengan melakukan layanan bimbingan agar siswa dapat mengaktualisasikan diri dalam meningkatkan konsentrasinya. Layanan dapat diberikan dengan didukung media yang kreatif dan inovatif sehingga dapat menarik perhatian peserta didik agar layanan tersebut dapat berlangsung dengan baik. Namun dalam memberikan layanan guru bimbingan dan konseling masih jarang menggunakan media bimbingan dan konseling sebagai sarana dalam layanan bimbingan dan konseling yang ada di sekolah. Oleh karena itu disini peneliti ingin mengembangkan media permainan teka-teki

silang guna dapat membantu siswa dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling yang diberikan.

Khalilulloh (2013) teka-teki silang (TTS) merupakan suatu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemain dalam berbahasa dan menulis. Guru dapat membuat TTS dengan mudah dan dapat diterapkan di beberapa tingkatan, mulai dari pemula, menengah, sampai sudah lanjut. TTS sendiri dapat digunakan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Mirzandani (2012) mengemukakan bahwa teka-teki silang merupakan sebuah permainan dimana pemain harus mengisi kotak-kotak kosong yang disediakan dengan beberapa huruf yang membentuk suatu kata untuk menjawab petunjuk yang diberikan. TTS merupakan salah satu contoh dari simulasi permainan.

Permainan teka-teki silang ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkonsentrasi, berpikir cepat dan kreatif. Permainan teka-teki silang (TTS) dipilih karena, (Haryono: 2013) TTS digunakan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta memudahkan siswa terhadap pemahaman suatu kosakata. Pada permainan TTS terdapat sebuah unsur yang menimbulkan rasa senang pada siswa sehingga suasana belajar menjadi tidak membosankan. Proses pembelajaran dengan menggunakan media yang tersedia kemungkinan dapat menimbulkan dampak yang positif.

Dengan dikembangkannya permainan simulasi teka-teki silang ini diharapkan dapat membantu guru BK dalam memberikan layanan bimbingan kelompok dengan media yang lebih inovatif terutama tentang materi konsentrasi belajar serta dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok

2. Kajian Literatur

a. Konsentrasi belajar

1) Definisi Konsentrasi Belajar

Konsentrasi besar pengaruhnya terhadap belajar dan pada akhirnya memiliki dampak terhadap pencapaian prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran sangat diperlukan konsentrasi dalam belajar. Slameto (2013:86) mengemukakan konsentrasi adalah pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan mengenyampingkan semua hal lain yang tidak berhubungan. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002:15) konsentrasi adalah pemusatan fungsi jiwa terhadap sesuatu masalah atau objek. Konsentrasi adalah usaha untuk memusatkan perhatian terhadap objek yang dibutuhkan dengan mengabaikan stimulus lain yang tidak diperlukan (Sukri & Purwanti, 2016).

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan seseorang dalam memusatkan perhatian pada objek yang sedang dipelajari dan mengesampingkan hal yang tidak berkaitan dengan objek yang sedang dipelajari (Linisari, 2015). Konsentrasi belajar adalah suatu kegiatan memusatkan perhatian pada suatu kegiatan sebagai kunci utama

untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan sebelumnya dan meningkatkan konsentrasi belajar merupakan gerakan yang timbul dari dalam diri yang melibatkan anggota tubuh baik fisik, mental, dan emosional untuk menuju pada pemusatan perhatian yang baik sehingga dapat mencapai tujuan pelajaran yang telah ditentukan (Syafrol & Utami, 2013). Jika siswa sendiri tidak dapat berkonsentrasi pada saat proses pembelajaran yang sedang berlangsung, maka dampaknya akan merugikan diri siswa itu sendiri, karena siswa tidak mendapatkan apapun dari pelajaran tersebut. Karena begitu pentingnya konsentrasi bagi siswa, sehingga konsentrasi dapat menjadi prasyarat untuk siswa dalam belajar agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

2) Faktor Konsentrasi Belajar

Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang memengaruhi konsentrasi, Adapun faktor internal misalnya: keadaan jasmani dan rohani yang sehat, tidak ada gangguan di dalam panca indera, tubuh dalam kondisi fit, tidak sedang dalam keadaan stress atau tertekan, dan memiliki ketenangan batin dan emosi. Sedangkan faktor eksternal misalnya: suasana lingkungan yang tenang, terbebas dari polusi udara, penerangan cukup, dan sarana prasarana yang memadai (Ikawati, 2015).

Faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar siswa menurut Slameto (2010) di antaranya: 1) Kurangnya minat terhadap mata pelajaran yang dipelajari, 2) Perasaan gelisah, tertekan, marah, khawatir, takut, benci dan dendam, 3) Suasana lingkungan belajar yang berisik dan berantakan, 4) Kondisi kesehatan jasmani, Dan 5) Kebosanan terhadap pelajaran atau sekolah.

b. Bimbingan Kelompok

1) Pengertian bimbingan kelompok

Bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu (siswa) yang menjadi peserta layanan (Tohirin, 2007: 170). Nurihsan (2006: 23) menjelaskan bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok.

Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah belajar, karir, pribadi dan sosial. Selanjutnya Gibson & Mitchell (2011: 52) menjelaskan bahwa istilah bimbingan kelompok mengacu kepada aktivitas-aktivitas kelompok yang berfokus pada penyediaan informasi atau pengalaman melalui sebuah aktivitas kelompok yang terencana dan terorganisasi. Dari berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan

kelompok untuk memberikan informasi dan membahas masalah-masalah belajar, karir, pribadi dan sosial yang dilakukan secara terencana dan terorganisasi.

2) Tujuan bimbingan kelompok

Menurut Tohirin (2007: 172) menjelaskan bahwa tujuan bimbingan kelompok sendiri terbagi menjadi dua baik secara umum dan khusus. Secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa). Sedangkan secara khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal para siswa.

c. Permainan Teka-Teki Silang

Khalilulloh (2013) teka-teki silang (TTS) merupakan suatu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemain dalam berbahasa dan menulis. Guru dapat membuat TTS dengan mudah dan dapat diterapkan di beberapa tingkatan, mulai dari pemula, menengah, sampai sudah lanjut. TTS sendiri dapat digunakan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. TTS merupakan salah satu contoh dari simulasi permainan. Permainan teka-teki silang ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkonsentrasi, berpikir cepat dan kreatif. Permainan teka-teki silang (TTS) dipilih karena, (Haryono: 2013) TTS digunakan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta memudahkan siswa terhadap pemahaman suatu kosakata. Pada permainan TTS terdapat sebuah unsur yang menimbulkan rasa senang pada siswa sehingga suasana belajar menjadi tidak membosankan.

Adapun kelebihan dan kelemahan model pembelajaran teka-teki silang menurut Melvin Silberman (2013: 256) yaitu kelebihannya antara lain (a) Tekateki silang memudahkan peserta didik dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, (b) Teka-teki silang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat peserta didik belajar berkonsentrasi, (c) Teka-teki silang dapat menghilangkan rasa bosan karena mereka harus berpikir tentang jawaban sampai selesai, (d) Teka-teki silang dapat melatih logika, dan (e) Lebih simpel untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejelian peserta didik dalam menjawab pertanyaan. Kelemahannya antara lain (a) setiap jawaban teka-teki silang hurufnya ada yang berkesinambungan. Jadi peserta didik merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban peserta didik yang hurufnya berkaitan dengan soal yang peserta didik tidak bisa menjawab, dan (b) dalam prosesnya peserta didik memerlukan waktu yang relatif lama untuk memikirkan dan mengisi teka-teki silang baik secara individu maupun kelompok.

3) Metode penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development). Penelitian ini dibuat untuk mengembangkan simulasi permainan teka teki silang sebagai media dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok guna meningkatkan konsentrasi belajar pada siswa SMP. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap. Dalam studi ini, kami masih dalam tahap desain dan konsep. Metode RnD ini didefinisikan secara sederhana sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, memperbaiki, menghasilkan suatu produk, menguji produk dan sampai dihasilkannya suatu produk yang terstandarisasi sesuai dengan indikator yang ditetapkan.

4) Pembahasan

Pengembangan media permainan teka-teki silang ini dilakukan secara bertahap mulai dari pengumpulan bahan atau material hingga desain awal. Sedangkan untuk pengembangan media permainan teka-teki silang dilakukan dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti *crossword-compiler* atau *puzzlemaker discoveryeducation*. Poin utama dalam pengembangan aplikasi ini adalah konten materi dan lembar kerja, serta kompatibilitasnya aspek permainan dengan pengguna. Pengguna media ini adalah siswa SMP, dimana siswa SMP akan lebih tertarik dengan media permainan ketika pelaksanaan layanan bimbingan itu sendiri. Oleh karena itu, desain yang dibuat dalam media permainan ini dirancang sedemikian rupa dengan berbagai warna dan kata-kata sederhana agar mudah dipahami oleh siswa itu sendiri.

Disain Media permainan teka-teki silang ini dikembangkan dalam bentuk papan lipat sehingga lebih fleksibel dan mudah untuk dibawa. Media permainan teka-teki silang dapat dimainkan secara individu atau kelompok. Dalam permainan ini juga terdapat petunjuk atau alur dari permainannya. Dimana siswa nantinya akan mengisi kolom kotak-kotak baik yang mendatar maupun menurun. Kemudian pada permainan tersebut juga terdapat pertanyaan-pertanyaan yang dapat menjadikan clue untuk mengisi kota-kotak tersebut dan tentunya siswa diberikan batas waktu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. Sehingga siswa akan saling bekerjasama dan berkonsentrasi sesama kelompoknya dalam mengikuti permainan tersebut. Sehingga media permainan teka-teki silang ini dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok sebagai sarana untuk melatih konsentrasi belajar siswa secara individual.

5) Kesimpulan

Konsentrasi besar pengaruhnya terhadap belajar dan pada akhirnya memiliki dampak terhadap pencapaian prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran sangat diperlukan konsentrasi dalam belajar. Namun pada kenyataannya banyak siswa yang sering mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena disebabkan oleh kurangnya minat terhadap mata pelajaran yang dipelajari, terganggu oleh keadaan lingkungan, pikiran yang kacau dengan banyak urusan ataupun masalah-masalah kesehatan yang terganggu, bosan

terhadap pelajaran/sekolah dan lain-lain. Guru bimbingan dan konseling dapat berperan aktif dalam memberikan layanan, berupa layanan bimbingan kelompok agar siswa dapat mampu meningkatkan konsentrasi belajar. Namun dalam memberikan layanan guru bimbingan dan konseling masih jarang menggunakan media bimbingan dan konseling sebagai sarana dalam layanan bimbingan dan konseling yang ada disekolah. Oleh karena itu dengan mengembangkan media permainan teka-teki silang guna dapat membantu guru bimbingan dan konseling dalam menggunakan media layanan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling yang diberikan tentunya dapat membantu siswa dalam meningkatkan konsentrasi belajarnya.

Daftar Referensi

- Qomariyah, N. N., Bhakti, C. P., & Bandono, B. (2020). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Bimbingan Kelompok bagi Kelas XI TKJ 3. *Proseding Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Ahmad Dahlan*.
- Setya D., Rosada, U. D. (2021). Pengembangan Permainan Simulasi Labirin dalam Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Konsentrasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol 3, Nomor 1 Tahun 2021, 85-89*.
- Khalilullah. (2012). Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat). *Jurnal Pemikiran Islam, Volume 37, No 1. ejournal.uinsuska.ac.id/index.php/Ani da/article/download/309/292*.
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 7 No. (1) pp. 66-74*
- Yuniarti, Marzuki, Marli S. (2016). Pengaruh Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, Vol 5, No 11*
- Nurihsan J. N. (2011). Bimbingan Dan Konseling Dalam Berbagai Latar Kehidupan, *Bandung: Refika Aditama, hal. 23-24*
- Tohirin. (2007). Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi). *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*
- Silberman M. L. (2013). Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif. *Bandung: Nuansa Cendekat*.