

# Pengembangan Game Teka-Teki Silang Untuk Memperkenalkan Stres Akademik Siswa Di MTS Negeri Tarakan

**Kiki Marselia Anggraini<sup>1</sup>, Riski Sovayunanto<sup>2</sup>, Tri Cahyono<sup>3</sup>**<sup>1,2,3</sup>Universitas Borneo Tarakan, Indonesia**ARTICLE INFO****Article history:**

Received Agustus 20, 2022

Revised September 25, 2022

Accepted Oktober 12, 2022

Available online Oktober 24, 2022

**Kata Kunci:** Stres Akademik; Game Teka-teki Silang; Bimbingan Klasikal

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.  
Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

**ABSTRAK**

Pengembangan Game Teka-teki Silang Untuk Memperkenalkan Stres Akademik Siswa Di MTs Negeri Tarakan”, Stres Akademik merupakan sebuah bentuk dari tekanan-tekanan yang terjadi pada siswa yang di akibatkan oleh persaingan dan tuntutan akademik sehingga diperlukan layanan bimbingan klasikal yang inovatif terkait stress akademik. Layanan inovatif terdiri dari media yang digunakan disesuaikan dengan pola pikir dan kebutuhan siswa agar layanan klasikal yang diberikan tidak monoton atau membosankan. Tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana kelayakan media permainan teka-teki silang dalam mengenalkan stress akademik siswa MTS Negeri Tarakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan atau Research and Development (R&D). Permainan teka-teki silang ini diuji oleh ahli media, ahli materi dan menggunakan kelompok kecil sebanyak 41 siswa. Hasil penilaian ahli media sebesar 9,3 atau 75%, ahli materi memberikan nilai 7,6 atau 70,1%, dengan total keseluruhan skor dari kelas delapan yaitu 1451 atau 85% artinya media permainan teka teki silang dikatakan layak. Hal ini di perkuat oleh hasil uji skala kecil pada kelas 7 yaitu 84,6 atau 85% sehingga secara keseluruhan permainan teka-teki silang dengan media power poin layak digunakan.

**1. Pendahuluan**

Fenomena stress akademik yang terjadi pada siswa berkaitan dengan salah satu faktor penyebab siswa stress yaitu jam pelajaran yang cukup lama, pemberian jam belajar yang lama dengan materi yang sama sehingga siswa menjadi tegang dan tertekan sehingga siswa gampang stress secara akademik. Dari jam belajar yang lama yang dapat membuat siswa stress kurang atau tanpa variasinya sebuah proses pembelajaran bisa terjadi rasa bosan dan juga menjadi letih yang mengakibatkan siswa jenuh dengan materi serta proses pembelajarannya. Proses pelaksanaan belajar dan mengajar yang dilakukan dengan jangka waktu yang lama dalam tiap harinya dapat member dampak yang buruk buat siswa. Stress akademik yang di alami siswa maupun anak akan memiliki dampak pada fisik dan psikologis, siswa maupun anak yang mengalami stress akademik emosi yang berada di dalam dirinya adalah emosi yang kurang baik. Yusuf (2011) mengatakan bahwa stress adalah sebuah fenomena psikofisik yang dimana bersifat manusiawi, dalam artian stress tersebut bersifat inheren di dalam individual seseorang di dalam menjalani kehidupan sehari-harinya. Waktu individu mengalami stress maka akan menimbulkan reaksi yang terbagi menjadi empat yaitu : 1) reaksi fisik yang dialami dengan tanda fisik menjadi lelah dan sulit tidur dengan sakit kepala berlebih serta telapak tangannya sering basah berkeringat. 2) reaksi emosional dengan merasa diabaikan memiliki ketidakpuasan dan cemas berlebihan. 3) reaksi perilaku (behaviorial) dimana ditandai dengan sikap yang

agresif suka membolos dan sering berbohong menutupi kesalahannya. 4) reaksi proses berfikir memiliki tanda kesulitan dengan konsentrasinya, perfeksionis, berfikiran negatif dan didalam hidup tidak memiliki prioritas.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada 41 siswa SMP MTs Negeri Tarakan mengatakan bahwa mereka sering mengalami dan merasakan kecemasan atau stres sekolah ketika mata pelajaran yang berbeda-beda memberikan tugas pr yang diberikan begitu banyak dan pada hari yang sama harus selesai, selain itu mereka juga merasakan kecemasan stres ketika guru memberikan penjelasan kurang begitu dipahami bahasanya. Dalam mengurangi stress akademik pada siswa maka dibutuhkan media layanan yang inovatif dengan tujuan terciptanya suasana layanan yang interaktif antara guru BK dan siswa dengan media layanannya dapat terwujud sehingga layanan yang diberikan guru BK akan lebih optimal. Pemberian sarana media dalam layanan bimbingan merupakan kegiatan yang di rancang untuk membantu siswa dalam sesuatu hal yang baru dengan kemampuannya hal ini juga membantu guru BK dalam melaksanakan layanan agar siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti layanan yang diberikan. Manfaat media dalam layanan BK sangat penting karena membantu proses pelaksanaan bimbingan mencapai tujuan agar topik yang diangkat akan lebih tersampaikan membantu siswa dalam berfikir. Secara umum manfaat yang di dapatkan dengan penggunaan media interaktif dalam layanan adalah proses layanan bimbingan klasikal agar berjalan dengan lebih menarik dan interaktif.

Media game Teka-teki Silang bergambar tersebut diharapkan dapat merangsang daya otak dari siswa sehingga dengan mudah mengingat kosa kata dalam diri masing-masing siswa, selain itu penggunaan media game Teka-teki Silang dengan unsur stress akademik menambah pemahaman siswa terkait stress akademik yang dialami disekolah. Media Game Teka-teki Silang merupakan sebuah inovasi dalam sebuah layanan yang memungkinkan proses layanan klasikal berlangsung dengan lebih baik. Salah satu platform yang banyak dikembangkan adalah game berbasis powerpoint. Salah satu media yang dikembangkan adalah Game Teka-teki Silang dalam memberikan informasi terkait stress akademik. Dalam media game tersebut terdapat materi yang berdasar dari gejala-gejala stress akademik yang dikemas dengan pertanyaan umum dan pertanyaan yang lucu, perpaduan materi yang digunakan dalam Game Teka-teki Silang sebagai perpaduan yang menarik. Penggunaan pertanyaan umum dan lucu merupakan salah satu konsep pendukung didalam permainan yang akan dikembangkan , dengan adanya hal tersebut menambah kesan unik dan daya tariknya, selain perpaduan tersebut konsep ide yang akan mendukung.

Adapun produk yang akan di hasilkan dari penelitian adalah multimedia dengan bentuk game teka-teki silang, biasa di gunakan untuk bermain dan menghibur. Dalam permainan ini terdapat pertanyaan yang menarik dan unik permainan ini berisi informasi yang berkaitan dengan stress akademik. Permainan itu sebagai alternatif agar materi yang di sampaikan tidak membosankan dan siswa bersemangat mengikuti layanan klasikal. Menyikapi permasalahan yang telah di jelaskan, dengan ini untuk memfasilitasi siswa dalam pemberian layanan klasikal maka sebagai upaya guru BK dengan memberikan pemahaman terkait stress akademik. Peneliti mengangkat judul "Pengembangan Game Teka-teki Silang Untuk Memperkenalkan Stres Akademik Kepada Siswa". Penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan klasikal sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan semangat dalam mengikuti layanan klasikal dan pemberian layanan dengan media dapat efektif digunakan pada siswa.

## 2. Method

Metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menurut (Sugiyono 2019). Metode penelitian ini adalah suatu penelitian yang digunakan untuk memahami, membantu pelaksanaan kerja agar lebih efektif dan efisien kemudian metode ini digunakan dalam

evaluasi program dan digunakan membantu pelaksanaan kerja. Metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu penelitian yang berkaitan dengan pembuatan suatu produk. Hasil dari penelitian dapat berupa media pembelajaran,, kurikulum, model pembelajaran, model evaluasi, model kepemimpinan model manajemen, model uji kopetensi. Di dalam penelitian pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah mengembangkan sebuah prodak aplikasi permainan teka-teki silang atau game teka-teki.

#### **a. Teknik analisis data**

Analisis data atau isi digunakan untuk memperoleh kesimpulan yang benar berdasarkan latar belakangnya. Di dalam menganalisis data penelitian ini maka digunakan teknik kuantitatif dan deskriptip. Dimana kuantitatif yang akan digunakan untuk memaparkan hasil dari pengembangan sebuah produk dan menguji kelayakan produk yang dimana akan digunakan guru BK dalam pemberian layanan atau diberikan kepada siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan proses memberikan makna atas proses dari tahapan hasil pengumpulan data.

Adapun rumus yang akan digunakan dalam mengolah data yang ada dari hasil validasi ahli yang di kemukakan oleh Akbar (2017) sebagai berikut:

$$V\text{-ah/pg} = TSe/TSh \times 100\%$$

Keterangan :

V-ah = Validasi Ahli

V-pg = Validasi pengguna

TSe = Total skor yang diperoleh TSh = Total skor yang diterima

<i>Interval Kriteria</i>	<i>Kriteria</i>
<b>85,01% - 100,00%</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>70,01% - 85%</b>	<b>Cukup layak</b>
<b>50,01% - 70%</b>	<b>Layak</b>
<b>01,00% - 50%</b>	<b>Tidak Layak</b>

Tabel Kriteria Tingkat Kelayakan Media Layanan Bimbingan dan Konseling

### **3. Pembahasan**

Berdasarkan dengan adanya penilaian antar para ahli materi, ahli media dan siswa sebagai subjek utama, maka hasil yang telah diolah dengan hasil yang berbeda produk dapat dikatakan layak untuk digunakan kembali dengan konsep yang lebih baik secara materi dan media. Berdasarkan teori Akbar (2017) dengan hasil uji validasi ahli materi dan ahli media dan uji coba kepada siswa kelas VII telah mendapatkan hasil dengan kriteria yang terdapat pada kategori layak dengan rata-rata kriteria 75%, 70,1%, dan 75%. Nilai tiap komponen dapat dihitung dengan cara membagi dan menjumlah skor untuk tiap komponen yang telah didapat sebelumnya. Pada hasil menjumlahkan nilai hasil ahli media didapatkan nilai 9,3 kemudian hasil tersebut dapat dikatakan masuk kedalam interval kriteria 75%. Hasil dari ahli materi didapatkan hasil 7,6 atau berada pada presentase interval kriteria 70,1%.

Berdasarkan hasil tersebut sesuai dengan teori Sugiyono (2019) dengan menggunakan instrument yang valid dan teruji oleh para ahli materi dan media dalam proses penelitian pengumpulan data, maka hasil yang akan didapatkan, valid dan desain

produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk. Pada bab ini akan dijelaskan secara keseluruhan hasil pelaksanaan penelitian dengan menyeluruh dan berurutan sesuai dengan tahapan penelitian serta berdasarkan rumusan masalah dari judul penelitian serta berdasarkan rumusan masalah dari judul penelitian pengembangan Game Teka-teki Silang Untuk Memperkenalkan Stres Akademik Siswa Di MTs Negeri Tarakan.

Hasil ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Mohammed Andi Wasgito jurusan S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Surabaya, Drs. Wayan Setiadarma, M.Pd, Dosen jurusan S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan seni, Universitas Negeri Surabaya mendapatkan hasil dan pembahasan terkait penelitian Teka-teki Silang menjelaskan bahwa hasil media Pembelajaran Teka- teki Silang yang valid, praktis dan efektif dalam pembelajaran siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget. Jadi dapat dikatakan bahwa Pengembangan Game Teka-teki Silang Untuk Memperkenalkan Stres Akademik Siswa Di MTs Negeri Tarakan berpengaruh baik dan positif serta signifikan terhadap siswa-siswi disekolah.

#### 4. Simpulan

Hasil ahli media didapatkan hasil dengan nilai skor 9,3 berada pada kategori presentase 75%, hasil ahli materi dengan nilai 7,6 berada pada kategori presentase 70,1% dan kemudian hasil dari uji coba produk kepada siswa-siswi kelas 8a serta 8b mendapatkan hasil nilai dengan skor 1451 dan masuk pada kriteria Layak dengan interval kriteria 85%. Uji coba ini dilakukan kepada siswa-siswi kelas 8 dengan penilaian ahli materi dan ahli media hasil rata-rata yang didapatkan dari uji coba produk ini yakni berada pada kategori layak dengan hasil kriteria ahli media 75%, ahli materi 70,1% dan siswa-siswi kelas 8a dan 8b 85% yang dapat dikatakan layak.

#### Reference

- Amy, A.N, Nurihsan, A J, Yudha, E s, (2017), Deskripsi Gejala Stress Akademik Dan Kecenderungan Pilihan Strategi Koping Siswa Berbakat, *Indonesian Journal of Educational Counseling* Volume 1(2), 197-208.
- Ali Imron, (2019). Game Online Teka-teki Silang Ilmu Hadis Dengan Software Potatoes 6, *Jurnal Living Hadis*, Vol IV(1),159-180.
- Ainur Rosidah (2017). Layanan Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan KonsepDiri Siswa *Underachiver*. *Jurnal Fokus Konsling*, Volume 3(2), 154-162.
- Barseli, M, Ildil, I. (2017). Konsep Stres Akademik Siswa. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, Volume 5(3), 143-148.
- Benny A. Pribadi, M.A. (2017). *Media & Teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta : PT. Balebat Dedikasi Prima.
- Sandu Siyoto,SKM., M.Kes & M.Ali Sodik,M.A. (2015). Dasar Metodologi Penelitian. Sleman Yogyakarta : *Literasi Media Publishing*.
- Dewi Herlinda. (2021). Penggunaan Media Sosial Pada Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Masa New Normal. *Jurnal Bimbingan Konseling*. Volume1(1).
- Edy Kusnadi. (2017). Instrumen dan Media Layanan Bimbingan dan Konseling. *Jurnal of Islamic Guidance and Counseling*. Volume 1(1), 1-13.
- Falsafa Adil Ka'talino Bacuramin Ka'saruga Basengat Ka'jubata. Penerbit K- Media.
- Hanafi.(2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*,Volume 4(2), 129-150.
- Miya Sari. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. Volume 6(1), 41-53.



- 
- Nur Mawakhira,y, Jannatul, my. (2020). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Stres Akademik. *Jurnal psikologi*. Volume 13(2), 235-239.
- Nasib Tua Lumban Gaol, (2016), Teori Stres Stimulus, Respon, dan Transaksional, Buletin Psikologi Volume 24(1), 1-11.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung : Penerbit ALFABETA.
- Umar Tirtarahardja, Drs. S.L. La Sulo (2008). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Riski Siddiq Nugraha, s , Ghullan H. (2017). Desain Pembelajaran Tematik Berbasis Outdoor Learning DI SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, Volume 1(1), 34-40.
- Widiansyah, A. (2018). Peranan Sumber Daya Pendidikan sebagai Faktor Penentu dalam Manajemen Sistem Pendidikan. *Cakrawala*, Volume 18(2), 229- 234.