

KONTRIBUSI PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN "SCRAMBLE WORD" DAN TEAMWORK TERHADAP PENGENALAN GAYA BELAJAR KELAS X SMA BSS

Nurul Oktaviani*, Arbin Janu Setyowati, Murtiningtyas Nuswantari

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: nurulovia029@gmail.com

doi: 10.17977/um065.v4.i5.2024.2

Kata kunci

gaya belajar
media permainan
teamwork

Abstrak

Gaya Belajar merupakan cara atau kecenderungan yang dipilih individu dalam menerima, memproses serta menyimpan informasi dari lingkungannya. Faktor yang mempengaruhi pengenalan gaya belajar bisa melalui penggunaan strategi layanan dan teamwork. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kontribusi penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork terhadap motivasi mengikuti layanan bimbingan klasikal. Penelitian ini menggunakan desain korelasional. Subjek dalam penelitian adalah 160 siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School yang diperoleh melalui teknik simple random sampling. Data penelitian dikumpulkan dengan skala penggunaan media permainan "Scramble Word" (nilai validitas setiap butir $\leq 0,05$; nilai reliabilitas: 0,789), skala teamwork (nilai validitas setiap butir $\leq 0,05$; nilai reliabilitas: 0,750), dan skala motivasi mengikuti layanan bimbingan klasikal (nilai validitas setiap butir $\leq 0,05$; nilai reliabilitas: 0,716). Data dianalisis menggunakan regresi linear sederhana dan regresi linear berganda menggunakan program SPSS 25 for Windows. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Penggunaan media permainan "Scramble Word" secara parsial berkontribusi terhadap motivasi mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan nilai signifikansi $0,000 \leq 0,05$, (2) Teamwork secara parsial berkontribusi terhadap motivasi mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan nilai signifikansi $0,000 \leq 0,05$, dan (3) Penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork secara simultan berkontribusi terhadap motivasi mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan nilai signifikansi $0,000 \leq 0,05$.

1. Pendahuluan

Gaya Belajar menjadi kecenderungan yang dipilih individu dalam menerima, memproses serta menyimpan informasi dari lingkungannya. Kecenderungan belajar siswa yang berbeda maka perlu dilakukan metode pembelajaran atau layanan yang berbeda. Menurut Fatimah (2019) Gaya belajar adalah suatu cara untuk fokus terhadap hal yang dilakukan oleh setiap individu dalam menerima pelajaran dan informasi dari lingkungan sekitarnya. Gaya belajar yang dimiliki oleh setiap individu itu sendiri berbeda. Perbedaan gaya belajar ini dapat mengakibatkan hambatan dan dukungan pada siswa dan tergantung cara individu mengahadapinya. Hal tersebut menimbulkan permasalahan baru apa bila individu menerapkan gaya belajar yang kurang sesuai dengan dirinya seperti capaian hasil belajar yang diperoleh kurang maskimal. Salah satu permasalahan dari adanya perbedaan gaya belajar tersebut merupakan salah satu alasan diterapkannya pembelajaran berdiferensiasi pada siswa.

Berdasarkan hasil riset tentang variasi gaya belajar anak sudah muncul sejak beberapa dekade lalu, Rita Dunn dan Kenneth Dunn dalam *Teaching Students through Their Individual Learning Styles: A Practical Approach* (1978) menemukan bahwa sekitar 20-30% anak-anak usia sekolah mempunyai gaya belajar auditori, 40% lainnya memiliki gaya belajar visual, dan 30-40% sisanya

mengembangkan gaya belajar kinestetik atau visual-kinestetik oleh (Tirto.id, 2023). Dari hasil riset tersebut pembelajaran diferensiasi menjadi salah satu solusi yang dapat memberikan layanan belajar yang berbeda pada siswa karena menyadari bahwa setiap siswa adalah individu yang unik, tidak sama satu dengan yang lain sehingga perlu diberikan layanan yang berbeda. Menurut Kompasiana (2021) tujuan dari pembelajaran berdiferensiasi ini adalah agar siswa di dalam satu ruang kelas yang memiliki latar belakang kemampuan beragam bisa belajar dengan efektif sehingga memahami dan memecahkan masalah dengan sudut pandang yang berbeda.

Studi pendahuluan lapangan, fenomena kurangnya mengenal gaya belajar juga dialami oleh siswa SMA Brawijaya Smart School yang dilihat dari hasil observasi secara langsung, ditemukan beberapa siswa saat kegiatan layanan bimbingan klasikal berlangsung mereka sibuk dengan kegiatan mereka sendiri dan kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan layanan. Berdasarkan data pengamatan yang telah didapatkan, diperoleh tiga dari enam kelas yang tidak fokus pada kegiatan layanan bimbingan klasikal karena sibuk dengan kegiatan masing-masing di luar jam bimbingan klasikal. Selain dari hasil pengamatan yang telah dilakukan ada juga pernyataan dari siswa secara langsung bahwa mereka merasa apabila di jam BK hanya digunakan untuk sesi cerita-cerita saja dan bukan kegiatan efektif penyampaian materi seperti jam mata pelajaran. Oleh sebab itu siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School berpotensi memiliki tingkat motivasi yang rendah dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal karena kurangnya strategi layanan yang inovatif. Dengan kondisi yang demikian siswa akan memandang sebelah mata bahwa kegiatan bimbingan klasikal tidak penting, dan menganggap hanya mata pelajaran yang memiliki bobot nilai saja yang perlu diikuti dengan sungguh-sungguh.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, menunjukkan bahwa siswa bisa memiliki perbedaan gaya belajar dengan individu lain dengan gaya belajar visual, gaya belajar auditori, ataupun gaya belajar kinestetik. Menurut Slameto (dalam Nurnaifah, 2022) faktor yang mempengaruhi gaya belajar digolongkan menjadi dua yaitu: faktor internal, diantaranya dipengaruhi faktor jasmaniah, faktor psikologis, faktor kelelahan. Kedua faktor eksternal, diantaranya: dipengaruhi faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat dan faktor lingkungan. Penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan klasikal menjadi faktor eksternal yaitu faktor sekolah yang berpengaruh terhadap dukungan dalam menerapkan strategi gaya belajar pada siswa. Jenis gaya belajar visual membantu siswa memusatkan perhatian dan konsentrasi terhadap materi yang dipelajari melalui melihat, memandang, atau mengamati materi pelajaran tersebut. Kemudian untuk gaya belajar auditori merupakan gaya belajar yang memiliki kecenderungan belajar atau menerima informasi dengan mendengarkan atau secara lisan secara langsung karena memiliki kemampuan mendengar yang baik. Sedangkan gaya belajar kinestetik merupakan gaya belajar dengan kecenderungan yang nampak pada gerakan sebab menyukai belajar atau menerima informasi melalui gerakan atau sentuhan. Menurut Rambe dan Yarni (2019) cara seseorang menyerap suatu informasi kemudian mengolahnya hingga memanifestasikan dalam wujud nyata perilaku hidupnya disebut dengan gaya belajar berbeda-beda pada setiap individu tetapi mungkin juga ada yang memiliki gaya belajar sejenis.

Program layanan bimbingan konseling salah satunya adalah bimbingan klasikal, menurut Harumbina dkk. (2022) bimbingan klasikal merupakan sebuah layanan bimbingan yang dilakukan oleh konselor terhadap satu rombongan belajar siswa atau konseli yang dilaksanakan dalam kelas dengan cara tatap muka. Permainan simulasi merupakan gabungan teknik bermain peran dengan teknik diskusi oleh siswa dimana dalam permainan akan memperoleh pengalaman dan pengetahuan dari memerankan suatu peran serta diskusi mengenai suatu topik tertentu (Mayasari, 2022). Dalam pelaksanaan permainan simulasi dimulai dengan; menyediakan alat permainan beserta kelengkapannya; fasilitator menjelaskan tujuan permainan; menentukan pemain, pemegang peran dan penulis; menjelaskan aturan permainan; bermain dan diskusi; menyimpulkan hasil diskusi setelah seluruh permainan selesai kemudian menutup permainan. Dalam penelitian ini media permainan simulasi yang digunakan adalah "Scramble Word",

Permainan "Scramble Word" tidak hanya memfasilitas siswa dengan gaya belajar kinestetik saja, namun juga memfasilitasi siswa dengan gaya belajar visual dan auditori. Dalam permainan ini siswa secara berkelompok menyusun sebuah kata dari huruf-huruf yang telah disediakan. Permainan dilakukan dengan adanya perwakilan kelompok dan anggota kelompok pada setiap masing-masing kelompok, tugas perwakilan kelompok menyampaikan petunjuk dari kata yang telah disediakan

kemudian anggota kelompok bertugas untuk menebak petunjuk yang telah disampaikan dengan cara berdiskusi dan menyusun kata. Ketika bimbingan klasikal berlangsung kelas dibagi menjadi tiga kelompok berdasarkan hasil tes gaya belajar, hal ini bertujuan agar setiap siswa memperoleh fasilitas sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki karena penyampaian petunjuk dilakukan sesuai dengan gaya belajar yang telah ditentukan.

Selain penggunaan media permainan, teamwork menjadi salah satu cara alternatif yang bisa digunakan oleh konselor dalam melakukan pengenalan gaya belajar kepada siswa. Kerjasama atau *teamwork* merupakan kegiatan yang dapat dilakukan oleh sekelompok atau beberapa individu yang biasanya memiliki satu tujuan yang ingin dicapai dan menguntungkan semua pihak, khususnya dalam hal belajar menjadi sangat penting untuk membentuk sikap siswa. Menurut Fathurrahman dkk. (2019) *teamwork* merupakan perilaku kerjasama antar individu dalam suatu kelompok guna melaksanakan tugas, saling bertukar informasi dan pengetahuan dilakukan secara bersama dan terkoordinasi dengan saling melengkapi dalam mencapai tujuan-tujuan bersama.

Gaya belajar relevan dengan aspek kematangan intelektual pada Standar Kompetensi Kemampuan Peserta Didik SKKPD dalam santoso (2023). Bimbingan dan konseling memiliki peran utama dalam memberikan program layanan bimbingan klasikal tersebut. Dengan dilaksanakannya pengenalan gaya belajar pada siswa relevan dan termasuk bidang belajar, melalui layanan program bimbingan klasikal maka tujuan konselor dalam memberikan fasilitas belajar kepada siswa diharapkan bisa tercapai secara optimal. Bimbingan dan konseling memberikan fasilitas kepada siswa di bidang pribadi, sosial, belajar, dan karir. Dalam permasalahan belajar siswa, banyak layanan yang dapat diberikan seperti layanan dasar, layanan responsif, perencanaan individual, dan dukungan sistem. Bentuk layanan yang dapat diberikan yaitu bimbingan klasikal, bimbingan kelompok, konseling individual, konseling kelompok, layanan informasi, dan dengan menerapkan berbagai teknik yang mendukung.

Paparan latar belakang yang dijelaskan, membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Kontribusi Penggunaan Media Permainan "Scramble Word" dan Teamwork terhadap Pengenalan Gaya Belajar Kelas X SMA Brawijaya Smart School". Tujuan dalam penelitian yaitu: (1) Untuk mengetahui kontribusi penggunaan media permainan "Scramble Word" terhadap pengenalan gaya belajar siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School. (2) Untuk mengetahui kontribusi teamwork terhadap pengenalan gaya belajar siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School. (3) Untuk mengetahui kontribusi penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork secara simultan terhadap pengenalan gaya belajar siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan desain korelasional. Penelitian memiliki populasi yaitu 192 siswa yang merupakan jumlah keseluruhan siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School. Pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* yang diperoleh 160 responden. Pengumpulan data penelitian menggunakan skala motivasi mengikuti kegiatan layanan bimbingan klasikal, skala penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork. Sebelum digunakan, skala diuji validitas dan reliabilitasnya kepada 32 siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School. Uji validitas menggunakan *Bivariate Pearson* (Produk Moment Pearson). Kriteria pengambilan keputusan uji validitas yaitu seluruh item skala yang memiliki nilai koefisien korelasi atau r hitung lebih dari 0,448 dinyatakan valid dan yang kurang dari 0,448 dinyatakan tidak valid. Selanjutnya uji reliabilitas menggunakan (*Alpha Cronbach*), uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur tingkat stabilitas serta konsistensi dari instrumen atau alat ukur penelitian. Kriteria pengambilan keputusan uji reliabilitas yaitu skala dapat dinyatakan reliabel jika nilai alpha yang diperoleh yaitu 0,60 atau lebih.

Data penelitian yang telah dikumpulkan, kemudian dianalisis dengan regresi. Analisisnya mencakup analisis deskriptif, uji prasyarat, dan uji kontribusi menggunakan bantuan program *SPSS 25 for Windows*. Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui frekuensi dan persentase dari variabel bebas dan variabel terikat. Kemudian dilanjutkan dengan uji prasyarat mencakup uji normalitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, dan uji linearitas. Setelah uji prasyarat terpenuhi, maka dapat dilaksanakan uji kontribusi. Uji kontribusi pertama dan kedua untuk mengukur besarnya kontribusi secara parsial antara variabel penggunaan media permainan "Scramble Word" (X1) terhadap variabel pengenalan gaya belajar (Y) dan kontribusi antara variabel teamwork (X2) terhadap variabel pengenalan gaya belajar (Y) menggunakan analisis regresi linear

sederhana. Kriteria pengambilan keputusan dengan melihat kolom t pada tabel hasil *output* SPSS, dapat diterima jika diperoleh nilai t hitung $\geq t$ tabel atau signifikansi $t \leq 0,05$. Sedangkan uji kontribusi ketiga untuk mengukur besarnya kontribusi variabel penggunaan media permainan “Scramble Word” (X_1) dan variabel teamwork (X_2) secara simultan terhadap variable pengenalan gaya belajar (Y). Kriteria pengambilan keputusan dengan melihat kolom F pada tabel hasil *output* SPSS, dapat diterima jika diperoleh nilai F hitung $\geq F$ tabel dan nilai signifikansi $F \leq 0,05$. Selanjutnya, uji koefisien determinasi (R^2) juga dilakukan untuk mengukur seberapa besar kontribusi terhadap variabel terikat yang diberikan oleh variabel bebas.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

3.1.1. Hasil Uji Analisis Deskriptif

Data yang dianalisis dalam penelitian yaitu berjumlah 160 data. Data diperoleh dari peserta didik kelas X sesuai dengan jumlah total responden yang telah ditentukan. Deskripsi data mengenai masing-masing variabel yang digunakan meliputi variabel bebas dan variabel terikat dipaparkan melalui hasil analisis deskriptif berikut. Sebaran skor masing-masing variabel dapat diketahui dengan menentukan kategori skor yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Kemudian, langkah selanjutnya adalah memersentasikan frekuensi yang sudah didapat.

Variabel penggunaan media permainan “Scramble Word” cenderung berada pada kategori tinggi dilihat dari sebaran skornya yaitu dengan responden berjumlah 128 dan memiliki persentase 80%. Hasil dari persentase skor penggunaan media permainan “Scramble Word” dapat diamati pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Persebaran Skor Penggunaan Media Permainan “Scramble Word”

Kategori Skor	Rentang Skor	Jumlah Responden	Persentase
Tinggi	31 - 40	128	80
Sedang	21 - 30	30	18,75
Rendah	10 - 20	2	1,25
Total		160	100

Variabel teamwork terhadap motivasi mengikuti layanan bimbingan klasikal cenderung berada pada kategori tinggi dilihat dari sebaran skornya yaitu dengan responden berjumlah 113 dan memiliki persentase 70,7%. Hasil dari persentase skor teamwork dapat diamati pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Persebaran Skor Teamwork

Kategori Skor	Rentang Skor	Jumlah Responden	Persentase
Tinggi	31 - 40	113	70,7
Sedang	21 - 30	44	27,5
Rendah	10 - 20	3	1,8
Total		160	100

Variabel mengenal gaya belajar cenderung berada pada kategori tinggi dilihat dari sebaran skornya yaitu dengan responden berjumlah 126 dan memiliki persentase 78,75%. Hasil dari persentase skor motivasi mengikuti layanan bimbingan klasikal dapat diamati pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3 Persebaran Skor Pengenalan Gaya Belajar

Kategori Skor	Rentang Skor	Jumlah Responden	Persentase
Tinggi	31 - 40	126	78,75
Sedang	21 - 30	34	21,25
Rendah	10 - 20	-	0
Total		160	100

3.1.2. Hasil Uji Prasyarat

Pengujian asumsi klasik merupakan uji prasyarat dalam melakukan uji data penelitian. Uji asumsi klasik perlu dipenuhi sebelum dilakukannya uji hipotesis. Hasil yang diperoleh dari uji asumsi klasik akan dipaparkan sebagai berikut. (1) Pengujian normalitas data dengan *one sample Kolmogrov-Smirnov*, didapatkan hasil yaitu nilai signifikansi $0,200 > 0,05$. Dari hasil tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel memenuhi asumsi normalitas (sig lebih dari 0.05) dan variabel penelitian berdistribusi secara normal. (2) Pengujian multikolinearitas, didapatkan hasil yaitu nilai VIF variabel penggunaan media permainan "Scramble Word" dan variabel teamwork $1,504 < 10$ dan nilai toleransi $0,665 > 0,1$. Dari hasil tersebut, dapat diartikan bahwa variabel terbebas dari multikolinearitas. (3) Pengujian heteroskedastisitas, didapatkan hasil bahwa tidak terdapat pola tertentu yang teratur dan titik-titik yang menyebar juga di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y secara acak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi *heteroskedastisitas*.

3.1.3. Hasil Uji Kontribusi

1. Uji Kontribusi Penggunaan Media Permainan "Scramble Word" terhadap Pengenalan Gaya Belajar

Pengujian regresi linear sederhana dilakukan untuk menguji kontribusi variabel penggunaan media permainan "Scramble Word" (X1) terhadap variabel pengenalan gaya belajar (Y). Dilihat dari kolom "t" pada hasil SPSS, didapatkan hasil yaitu nilai Sig. untuk kontribusi variabel X1 terhadap variabel Y yaitu $0,000 \leq 0,05$ dan nilai t hitung $12,113 \geq t$ tabel 1,975. Dari hasil tersebut, dapat diartikan bahwa penggunaan media permainan "Scramble Word" berkontribusi positif signifikan terhadap pengenalan gaya belajar. Selanjutnya berdasarkan hasil yang didapatkan dari uji koefisien determinasi, yaitu nilai R Square 0,482. Hal tersebut berarti besaran kontribusi yang diberikan variabel penggunaan media permainan "Scramble Word" terhadap variabel pengenalan gaya belajar adalah sebesar 48,2%. Hasil uji regresi sederhana dapat dirumuskan dengan persamaan regresi berikut.

$$Y = \alpha + \beta X$$

Keterangan:

Y : Prediksi nilai variabel terikat

α : Konstanta

β : Koefisien regresi

X : Variabel bebas

Dari persamaan regresi tersebut diperoleh hasil analisis sederhananya sebagai berikut.

$$Y = 9,348 + (0,708)X$$

Penjabaran dari persamaan tersebut yaitu:

- Nilai konstanta (α) yaitu 9,348, artinya nilai pengenalan gaya belajar sebesar 9,348 jika penggunaan media permainan "Scramble Word" sama dengan 0. Jadi, dapat diketahui dengan adanya penggunaan media permainan "Scramble Word" akan menghasilkan peningkatan pada nilai pengenalan gaya belajar.
- Nilai koefisien regresi β yaitu 0,708, diartikan tiap ada peningkatan 1 poin nilai penggunaan media permainan "Scramble Word" akan berkontribusi positif pada nilai pengenalan gaya belajar sebesar 0,708 atau semakin tinggi penggunaan media permainan "Scramble Word" membuat nilai pengenalan gaya belajar semakin tinggi.

2. Uji Kontribusi Teamwork terhadap Pengenalan Gaya Belajar

Pengujian regresi linear sederhana dilakukan untuk menguji kontribusi variabel teamwork (X2) terhadap variabel mengenal gaya belajar (Y). Dilihat dari kolom "t" pada hasil SPSS, didapatkan hasil yaitu nilai Sig. untuk kontribusi variabel X2 terhadap variabel Y sebesar $0,000 \leq 0,05$ dan nilai t hitung $10,275 \geq t$ tabel 1,975. Dari hasil tersebut, dapat diartikan bahwa teamwork berkontribusi positif signifikan terhadap pengenalan gaya belajar. Selanjutnya berdasarkan hasil yang didapatkan dari uji koefisien determinasi, yaitu nilai R Square 0,401. Hal tersebut berarti besaran kontribusi yang diberikan variabel teamwork terhadap variabel pengenalan gaya belajar adalah sebesar 40,1%. Hasil uji regresi sederhana dapat dirumuskan dengan persamaan regresi berikut.

$$Y = \alpha + \beta X$$

Keterangan:

Y : Prediksi nilai variabel terikat

α : Konstanta

β : Koefisien regresi

X : Variabel bebas

Dari persamaan regresi tersebut diperoleh hasil analisis sederhananya sebagai berikut.

$$Y = 13,250 + (0,620)X$$

Penjabaran dari persamaan tersebut yaitu:

- a. Nilai konstanta (α) yaitu 13,250, artinya nilai pengenalan gaya belajar 13,250 jika teamwork sama dengan 0. Jadi, dapat diketahui dengan adanya teamwork akan menghasilkan peningkatan pada nilai pengenalan gaya belajar.
- b. Nilai koefisien regresi β yaitu 0,620, diartikan tiap ada peningkatan 1 poin nilai teamwork akan berkontribusi pada nilai pengenalan gaya belajar sebesar 0,620 atau semakin tinggi teamwork membuat pengenalan gaya belajar semakin tinggi.

3. Uji Kontribusi Penggunaan Media Permainan "Scramble Word" dan Teamwork terhadap Pengenalan Gaya Belajar

Pengujian regresi berganda dilakukan untuk menguji kontribusi variabel penggunaan media permainan "Scramble Word" (X1) dan teamwork (X2) secara simultan terhadap pengenalan gaya belajar (Y). Dilihat dari kolom F pada hasil SPSS, didapatkan hasil yaitu nilai signifikansi untuk kontribusi X1 dan X2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar $0,000 \leq 0,05$ dan nilai F hitung $100,669 \geq F$ tabel 3,32. Dari hasil tersebut, dapat diartikan bahwa penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork secara simultan berkontribusi positif signifikan terhadap pengenalan gaya belajar. Selanjutnya berdasarkan hasil yang didapatkan dari uji koefisien determinasi, yaitu nilai R Square 0,562. Hal tersebut berarti besaran kontribusi yang diberikan variabel penggunaan media permainan "Scramble Word" dan variabel teamwork secara simultan terhadap variabel pengenalan gaya belajar adalah sebesar 56,2%. Hasil uji regresi berganda dapat dirumuskan dengan persamaan regresi berikut.

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2$$

Keterangan:

Y : Variabel terikat

α : Nilai Konstanta

β_1 : Koefisien regresi variabel X1

β_2 : Koefisien regresi variabel X2

X1 : Variabel Penggunaan Media Permainan "Scramble Word"

X2 : Variabel Teamwork

Dari persamaan regresi tersebut diperoleh hasil analisis bergandanya sebagai berikut.

$$Y = 5,191 + (0,503)X_1 + (0,341)X_2$$

Penjabaran dari persamaan regresi tersebut yaitu:

- a. Nilai konstanta (α) yaitu 5,191, artinya nilai pengenalan gaya belajar sebesar 5,191 jika penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork sama dengan 0. Jadi, dapat diketahui dengan tidak adanya penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork tidak akan ada peningkatan pengenalan gaya belajar.
- b. Nilai koefisien regresi α_1 yaitu 0,503, diartikan tiap ada peningkatan 1 poin nilai penggunaan media permainan "Scramble Word" akan berkontribusi pada nilai pengenalan gaya belajar sebesar 0,503 atau semakin tinggi penggunaan media permainan "Scramble Word" membuat nilai pengenalan gaya belajar semakin tinggi.
- c. Nilai koefisien regresi α_2 yaitu 0,341, diartikan pada situasi tersebut tiap ada peningkatan 1 poin nilai teamwork akan berkontribusi pada nilai pengenalan gaya belajar sebesar 0,341 atau semakin tinggi teamwork membuat nilai pengenalan gaya belajar semakin tinggi.

3.2 Pembahasan

3.2.1 Kontribusi Penggunaan Media Permainan "Scramble Word" terhadap Pengenalan Gaya Belajar

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji bagaimana kontribusi variabel X_1 terhadap variabel Y . Hasil uji yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media permainan "Scramble Word" berkontribusi positif signifikan terhadap pengenalan gaya belajar siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School. Hal tersebut berarti semakin sering penggunaan media permainan "Scramble Word", membuat pengenalan gaya belajar semakin tinggi dan begitu sebaliknya. Besaran kontribusi penggunaan media permainan "Scramble Word" terhadap pengenalan gaya belajar adalah sebesar 48,2%. Besaran tersebut terbilang cukup tinggi sehingga penggunaan media permainan "Scramble Word" ini perlu untuk dimaksimalkan agar siswa dapat meningkatkan pengenalan gaya belajar dengan maksimal.

Secara umum penggunaan media permainan "Scramble Word" yang digunakan dalam layanan bimbingan klasikal ditunjukkan dalam hasil analisis deskriptif yaitu dalam tingkatan tinggi sebesar 48,2%. Artinya siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School mempunyai nilai inovatif yang tinggi dalam menarik partisipasi peserta didik mengikuti layanan bimbingan klasikal untuk mengenal gaya belajar dalam dirinya. Hal ini sejalan dengan aspek-aspek penggunaan media permainan yang harus disesuaikan dengan tema layanan menurut Putri (2019) dimana yang telah disebutkan bahwa kelebihan permainan sebagai metode bimbingan dalam menyikapi perbedaan budaya yaitu permainan agar menjadi pembuka komunikasi antar siswa guru BK yang memiliki latar belakang berbeda.

Adanya penggunaan media permainan "Scramble Word" akan menentukan keefektifan proses layanan bimbingan klasikal yang dilakukan oleh konselor. Individu mampu menerima proses belajar dengan baik dan sungguh-sungguh jika mampu mengenal gaya belajar dalam pembelajaran dilaksanakan. Berdasarkan uji regresi linear sederhana, diperoleh hasil bahwa jika ada penggunaan media permainan "Scramble Word", maka nilai pengenalan gaya belajar adalah sebesar 9,348. Selanjutnya, setiap ada peningkatan nilai penggunaan media permainan "Scramble Word" sebesar 1 poin, maka akan berkontribusi pada nilai pengenalan gaya belajar sebesar 0,708 atau naik sebesar 0,708. Hal tersebut dapat dijelaskan bahwa semakin tinggi penggunaan media permainan "Scramble Word" membuat variabel pengenalan gaya belajar semakin tinggi dan begitu sebaliknya. Sehingga, untuk meningkatkan pengenalan gaya belajar, dapat dilakukan dengan menggunakan media permainan "Scramble Word".

Tanggapan setiap siswa dalam menerima layanan menggunakan media permainan "Scramble Word" berbeda-beda. Sebagian memiliki tingkatan partisipasi yang tinggi dan sebagian lainnya memiliki tingkatan partisipasi yang rendah. Hal tersebut disebabkan karena adanya faktor yang

mempengaruhi tingkat partisipasi peserta didik dalam mengikuti pendekatan menggunakan media permainan, Sehingga, dalam upaya penggunaan media permainan "Scramble Word" perlu memperhatikan faktor-faktor yang berkaitan. Sesuai dengan hasil penelitian, penggunaan media permainan "Scramble Word" digunakan sebagai strategi layanan dengan maksud untuk menumbuhkan pemahaman siswa terhadap pengenalan gaya belajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

3.2.2 Kontribusi Teamwork terhadap Pengenalan Gaya Belajar

Tujuan penelitian dilakukan ini adalah untuk menguji bagaimana kontribusi variabel X2 terhadap variabel Y. Hasil uji yang telah dilakukan menunjukkan bahwa teamwork berkontribusi positif signifikan terhadap pengenalan gaya belajar siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School. Hal tersebut berarti semakin tinggi teamwork, membuat siswa pengenalan gaya belajar semakin tinggi dan begitu sebaliknya. Besaran kontribusi teamwork terhadap pengenalan gaya belajar adalah sebesar 40,1%. Meskipun kontribusi teamwork terbilang cukup kecil namun hal tersebut tetap dapat meningkatkan keinginan siswa terhadap pengenalan gaya belajar, sehingga apabila diterapkan dengan maksimal hal tersebut dapat dilakukan dalam meningkatkan tingkat pengenalan gaya belajar siswa.

Hasil penelitian tersebut didukung dan sesuai dengan penelitian terdahulu yaitu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pangestika (2022) menunjukkan bahwa permainan simulasi berkontribusi positif dan signifikan terhadap peningkatan teamwork. Secara umum teamwork yang dimiliki oleh siswa ditunjukkan dalam hasil analisis deskriptif yaitu dalam tingkatan sedang sebesar 40,1%. Artinya siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School mendapatkan peningkatan belajar melalui teamwork bersama dengan anggota kelompok.

Adanya teamwork akan membuat siswa meyakini bahwa dirinya didengar, dihargai, dan merasa dirinya dianggap mampu hingga akhirnya siswa lebih mampu dalam mengenal gaya belajar untuk menentukan target yang ingin dicapai dalam belajar. Berdasarkan uji regresi linear sederhana, diperoleh hasil bahwa jika ada teamwork, maka nilai pengenalan gaya belajar adalah sebesar 13,250. Selanjutnya, setiap ada peningkatan nilai teamwork sebesar 1 poin, maka akan berkontribusi pada nilai pengenalan gaya belajar sebesar -0,620 atau meningkat sebesar 0,620. Hal tersebut dapat dijelaskan bahwa semakin tinggi teamwork maka pengenalan gaya belajar semakin tinggi dan begitu sebaliknya. Sehingga, untuk meningkatkan munculnya pengenalan gaya belajar, dapat dilakukan dengan meningkatkan teamwork pada siswa.

Teamwork yang muncul pada setiap siswa berbeda-beda, serta diperoleh dengan cara yang berbeda. Hal tersebut disebabkan karena sumber teamwork yang berbeda, menurut Tjiptono dan Diana (dalam Aziz, 2018) faktor-faktor penghambat kesuksesan teamwork diantaranya identitas pribadi anggota tim yaitu tim tidak akan dapat berjalan efektif bila anggotanya belum merasa cocok, hubungan antar anggota tim yaitu setiap anggota tim harus saling mengenal dan berhubungan untuk dapat berkerjasama, identitas dalam organisasi yaitu kecocokan tim dalam kelompok. Oleh karena itu, untuk meningkatkan teamwork dalam kegiatan belajar yang dilakukan perlu memperhatikan sumber-sumber teamwork tersebut muncul sehingga dapat ditingkatkan. Sesuai dengan hasil penelitian, teamwork perlu ditingkatkan untuk menumbuhkan ataupun meningkatkan pengenalan gaya belajar pada siswa.

3.2.3 Kontribusi Penggunaan Media Permainan "Scramble Word" dan terhadap Pengenalan Gaya Belajar

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji kontribusi variabel X1 dan variabel X2 secara simultan terhadap variabel Y. Hasil uji yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork secara simultan berkontribusi positif signifikan terhadap pengenalan gaya belajar siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School diterima. Berkontribusi positif signifikan memiliki arti bahwa jika penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork secara simultan semakin tinggi, maka pengenalan gaya belajar semakin tinggi pula dan begitu sebaliknya. Besar kontribusi penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork secara simultan terhadap pengenalan gaya belajar adalah sebesar 56,2%. Dari besaran tersebut dapat dilihat bahwa secara bersama-sama penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork memiliki kontribusi terhadap pengenalan gaya belajar perlu untuk dimaksimalkan

keduanya sehingga pengenalan gaya belajar siswa dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan klasikal siswa bisa meningkat.

Secara umum pengenalan gaya belajar yang muncul pada diri siswa ditunjukkan dalam hasil analisis deskriptif yaitu dalam tingkatan tinggi sebesar 78,75%. Artinya siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School memiliki gaya belajar yang berbedasehingga penggunaan strategi belajar yang diterapkan pun juga berbeda. Menurut Falah dan Fatimah (2019) gaya belajar itu sendiri berkaitan erat dengan pribadi seseorang dimana hal tersebut dipengaruhi oleh riwayat perkembangannya, maka guru atau konselor perlu membantu kesulitan belajar siswanya sehingga siswa mampu mendapatkan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD), gaya belajar dalam SKKPD masuk pada aspek kematangan intelektual (Santoso, 2013). Sebagai seorang siswa perlu mengetahui secara mendalam untuk mencegah salahnya strategi belajar yang sering terjadi pada dirinya. Hal ini termasuk dalam aspek kematangan intelektual. Sedangkan berdasarkan hasil penelitian, setiap peserta didik memiliki cara tersendiri dalam meningkatkan kematangan intelektual yang mereka miliki.

Berdasarkan uji regresi linear berganda, diperoleh hasil bahwa jika ada penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork, maka nilai motivasi mengikuti layanan bimbingan klasikal adalah sebesar 9,348 Selanjutnya secara bersama-sama, jika ada peningkatan nilai penggunaan media permainan "Scramble Word" sebesar 1 poin, maka akan berkontribusi pada nilai pengenalan gaya belajar sebesar 0,708 atau menurun sebesar -0,708. Serta, jika ada peningkatan teamwork sebesar 1 poin, maka akan berkontribusi pada nilai pengenalan gaya belajar sebesar 0,620 atau turun sebesar -0,620. Hal tersebut berarti semakin tinggi penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork membuat pengenalan gaya belajar semakin tinggi dan begitu sebaliknya. Dari hasil analisis data tersebut, dapat diketahui bahwa pengenalan gaya belajar akan bertambah apabila terdapat kontribusi simultan antara penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork. Sehingga, untuk meningkatkan pengenalan gaya belajar, dapat dilakukan dengan meningkatkan penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork pada siswa.

Penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork dapat bersama-sama meningkatkan muncul atau tumbuhnya pengenalan gaya belajar. Penggunaan media permainan "Scramble Word" atau pemilihan strategi layanan untuk mencapai prestasi dari hasil belajar dapat diperoleh dengan adanya suatu teamwork. Dengan adanya penggunaan media permainan "Scramble Word" yang dilaksanakan pada siswa maka dalam diri siswa akan tumbuh motivasi untuk berpartisipasi aktif dalam layanan bimbingan klasikal untuk mencapai tujuan belajar yaitu prestasi belajar. Lestari (2023) menjelaskan bahwa penggunaan media permainan "Scramble Word" merupakan suatu alat bantu sebagai media perantara karena mewakili apa yang kurang mampu guru sampaikan. Dari hal tersebut sekaligus dapat menjadi daya tarik dalam pelaksanaan layanan bimbingan klasikal untuk mencapai hasil belajar berupa bentuk dari upaya mengenal gaya belajar yang ada dalam diri siswa.

Konselor yang menggunakan media permainan "Scramble Word" dan pesertam didik menerapkan teamwork dengan optimal maka hal tersebut dapat digunakan mencapai tujuan dalam program layanan bimbingan klasikal. Sejalan dengan hal tersebut, maka muncul atau tumbuhnya pengenalan gaya belajar pada siswa juga dapat bertambah. Semakin tinggi teamwork yang diterapkan oleh siswa, maka siswa akan semakin merasa kegiatan yang dilakukan menyenangkan sehingga lebih mudah dalam menyelesaikan permainan "Scamble Word" pada saat kegiatan layanan bimbingan klasikal. Sesuai dengan hasil penelitian, penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork perlu ditingkatkan untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pengenalan gaya belajar.

3.2.4 Implikasi dalam Layanan Bimbingan dan Konseling

Gaya belajar pada peserta didik yang dimiliki setiap individu berbeda dengan individu lain, namun juga ada gaya belajar yang sejenis yang dalam realita proses belajarnya ada yang bersifat mendukung dan ada yang menghambat. Proses mencapai suatu hasil belajar yang optimal perlu dilakukan suatu strategi belajar yang sesuai, salah satu strategi belajar dapat dilakukan pada program layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media permainan dan teamwork

Lingkungan sekolah memiliki bimbingan dan konseling yang berperan untuk menangani permasalahan tersebut, sesuai dengan Permendikbud No. 111/2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Menengah pasal 1 ayat 1, menjelaskan bahwa Bimbingan dan Konseling adalah upaya sistematis, objektif, logis, dan berkelanjutan serta terprogram yang dilakukan oleh konselor atau guru Bimbingan dan Konseling untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik/Konseli untuk mencapai kemandirian dalam kehidupannya. Dalam hal ini, konselor juga melakukan kolaborasi dengan pihak yang lainnya seperti teman sebaya siswa dan wali murid untuk membantu siswa meningkatkan motivasi mengikuti layanan bimbingan klasikal agar berpartisipasi aktif. Dengan adanya partisipasi aktif, maka beberapa tujuan dalam belajar tersebut bisa tercapai secara optimal. Oleh karena itu, perlu adanya bimbingan dan konseling belajar yang bertujuan memfasilitasi konseli/ siswa agar: (1) sadar akan kemampuan dirinya dalam belajar; (2) paham terhadap berbagai permasalahan belajar; (3) memiliki tingkah laku dan kebiasaan belajar yang positif; (4) memiliki keinginan tinggi untuk belajar sepanjang hayat; (5) melakukan belajar dengan efektif; (5) mampu merencanakan dan menetapkan pendidikan selanjutnya; dan (6) siap dalam menghadapi ujian.

Selanjutnya, guru BK sebagai fasilitator dalam pengembangan diri peserta didik perlu membuat suatu program inovasi untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya pengenalan gaya belajar agar dapat belajar dengan maksimal sesuai dengan diri masing-masing individu. Bimbingan dan konseling memiliki peran penting dalam memberikan fasilitas kepada peserta didik di bidang belajar, karena dalam proses belajar banyak timbul masalah-masalah yang dirasakan oleh peserta didik (Santoso, 2013). Pelaksanaan bimbingan dan konseling juga berdasarkan pada tujuan, fungsi, asas, dan prinsip-prinsip. Dalam kasus-kasus yang dialami oleh siswa dalam belajar, banyak layanan yang dapat diberikan seperti layanan dasar, layanan responsif, perencanaan individual, dan dukungan sistem. Bentuk layanan yang dapat diberikan yaitu membuat layanan dalam bidang belajar, terutama mengenai pentingnya strategi belajar yang sesuai dan teamwork dalam belajar untuk menambah tingkat pengenalan gaya belajar pada siswa. Disinilah peran konselor sebagai fasilitator dibutuhkan untuk membantu siswa mengatasi mengenali dan mencapai tugas perkembangannya. Hal tersebut dilakukan agar siswa mampu meningkatkan pengetahuan terhadap pengenalan gaya belajar untuk mengetahui strategi belajar serta mengelola belajarnya secara mandiri sehingga siswa dapat belajar dengan maksimal dan mendapat capaian belajar yang optimal.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Penggunaan media permainan "Scramble Word" berkontribusi signifikan secara positif terhadap pengenalan gaya belajar siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School, (2) Teamwork berkontribusi signifikan secara positif terhadap pengenalan gaya belajar siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School, dan (3) Penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork secara simultan berkontribusi signifikan secara positif terhadap pengenalan gaya belajar siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School.

Berdasarkan perolehan hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu mengenai kontribusi penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork terhadap motivasi mengikuti layanan bimbingan klasikal siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School, terdapat saran yang berkaitan dengan penelitian diantaranya: (1) Bagi konselor, perolehan hasil dari penelitian dapat dijadikan dasar konselor dalam memberikan fasilitasi kepada siswa untuk meningkatkan pengenalan gaya belajar melalui layanan bimbingan klasikal agar dapat tugas perkembangan dan mencapai hasil belajar yang optimal. (2) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan peneliti mampu lebih lanjut melakukan penelitian mengenai variabel lain yang berkontribusi terhadap pengenalan gaya belajar dan belum diteliti dalam penelitian ini yaitu selain variabel penggunaan media permainan "Scramble Word" dan teamwork.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih peneliti sampaikan kepada SMA Brawijaya Smart School khususnya kepada kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru BK, guru-guru bidang studi, dan seluruh tenaga akademik sekolah atas kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian dan pengumpulan data yang diperlukan. Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dari Universitas Negeri Malang khususnya dari sekolah pascasarjana, serta ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada

subjek penelitian khususnya peserta didik SMA Brawijaya Smart School sebagai responden penelitian dari seluruh kelas X. Dari penelitian yang telah dilakukan semoga dapat menjadi suatu inovasi program layanan khususnya bimbingan klasikal agar dapat menarik motivasi peserta didik sehingga saat pelaksanaannya mereka dapat berpartisipasi aktif untuk lebih mengenal gaya belajarnya.

Daftar Rujukan

- Asriyanti, F. D., & Janah, L. A. (2019). Analisis gaya belajar ditinjau dari hasil belajar siswa. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 183-187.
- Falah, B. N., & Fatimah, S. (2019). Pengaruh gaya belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Euclid*, 6(1), 25-34.
- Fathurrahman, A., Sumardi, S., Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik Dan Teamwork. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 843-850.
- Harumbina, D. A., Khoirunnisa, D. R., & Maryam, S. (2022). Bimbingan Klasikal: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Assertive: Islamic Counseling Journal*, 1(1), 61-75.
- Kompasiana. (2021). Mengapa Harus Pembelajaran Berdiferensiasi? (<https://www.kompasiana.com/yuli91129/61c1d76017e4ac765b306573/mengapa-harus-pembelajaran-berdiferensiasi>), diakses pada 21 April 2024
- Lestari, W. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran MIPA Karakteristik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 95-107.
- Mayasari, H. S., & Agungbudiprabowo, A. (2022). Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa. *Counselia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 12(1), 12-21.
- Nurnaifah, I. L., Akhfar, M., & Nursyam, N. (2022). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa. *Al-Irsyad Journal of Physics Education*, 1(2), 84-92.
- Pangestika, W. P., Hartanto, D., Fauziah, M., & Kuswindarti, K. (2022). Upaya Meningkatkan Teamwork Melalui Bimbingan Kelompok Menggunakan Simulation Games Terhadap Pengurus OSIS SMPN 42 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1017-1025.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *JDIH Kemdikbud* (online), (<https://jdih.kemdikbud.go.id>), diakses 5 Februari 2022.
- Putri, R. D. (2019). Bimbingan Kelompok Menggunakan Permainan Sebagai Strategi Dalam Mengembangkan Empati Siswa. *Jurnal bimbingan dan konseling borneo*, 1(2).
- Rambe, M. S., & Yarni, N. (2019). Pengaruh gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik terhadap prestasi belajar siswa SMA Dian Andalas Padang. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 2(2), 291-296.
- Santoso, J. B. 2013. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Tirto.id. (2023). Gaya Belajar Kinestetik Menurut para Ahli, Ciri-ciri, dan Contoh. (Online) (<https://tirto.id/gaya-belajar-kinestetik-menurut-para-ahli-ciri-ciri-dan-contoh-gGCP>), diakses pada 21 April 2024.