

# Pengembangan Buku Panduan Permainan untuk Meningkatkan Self-Directed Learning bagi Peserta Didik

Caraka Putra Bhakti\*, Hilda Hidayatun Nafi'ah

Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Ringroad Selatan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55191, Indonesia

\*Penulis korespondensi, email: caraka.pb@bk.uad.ac.id

doi: 10.17977/um065.v5.i6.2025.5

## Riwayat artikel

Diajukan: 11 Februari 2025

Direvisi: 22 Februari 2025

Diterima: 27 Februari 2025

Diterbitkan: 10 Juni 2025

## Kata kunci

Bimbingan kelompok

Buku panduan

Self-directed learning

Teknik permainan

## Abstrak

*Self-Directed Learning* (SDL) merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki peserta didik untuk meningkatkan kemandirian dalam belajar. Namun, masih banyak peserta didik yang memiliki tingkat SDL yang rendah, sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku panduan permainan sebagai teknik dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan SDL peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang terdiri dari *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku panduan permainan yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan indeks rata-rata *Aiken's V* sebesar 0,94 yang termasuk dalam kategori tinggi. Buku panduan ini terdiri dari lima sesi permainan yang dirancang untuk meningkatkan indikator SDL, yaitu *awareness, learning strategies, aktivitas belajar, evaluation, dan keterampilan interpersonal*. Dengan adanya buku panduan ini, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dalam pembelajaran, meningkatkan kemandirian, serta mampu mengembangkan strategi belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

## 1. Pendahuluan

Perubahan dalam kondisi sosial, teknologi, dan ekonomi menciptakan tantangan baru bagi institusi pendidikan. Institusi pendidikan dituntut untuk dapat menyiapkan peserta didik agar mampu menghadapi tuntutan di dunia kerja yang terus berubah dan kompleks. Tuntutan ini melampaui pengetahuan konten dan mencakup kompetensi berbasis keterampilan seperti pemecahan masalah, keingintahuan dan refleksi, kreativitas, komunikasi tertulis dan verbal, kolaborasi, menerima dan menerapkan umpan balik kritis, menerapkan pengetahuan pada masalah kehidupan nyata, dan mengelola serta mendukung perubahan yang konstan (Toit-Brits, 2019). Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan di sekolah diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk membangun kebiasaan belajar sepanjang hayat, agar ke depannya peserta didik dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman dan mengoptimalkan kompetensi diri. Salah satu keterampilan belajar secara mandiri yang dapat diterapkan peserta didik adalah *Self-Directed Learning*.

*Self-Directed Learning* menurut Knowles (1975) merupakan suatu proses di mana peserta didik mengambil inisiatif dengan atau dengan bantuan orang lain, dalam mendiagnosis kebutuhan belajarnya, merumuskan pedoman belajar, menentukan sumber daya manusia dan materi untuk belajar, memilih, dan menerapkan strategi belajar yang tepat serta mengevaluasi hasil pembelajaran. Keterampilan *Self-Directed Learning* memungkinkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran sendiri atau kelompok dengan kebebasan menentukan model pembelajaran yang akan digunakan, sehingga model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan potensi peserta didik (Sidmewa et al., 2021). Peserta didik yang mempunyai keterampilan *Self-Directed Learning* yang baik, akan membuat mereka aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat menunjang keberhasilan tugas secara akademik, (Palacios & Gasco, 2010; Pradika, 2021). Oleh karena itu penting bagi setiap peserta didik untuk memiliki keterampilan *Self-Directed Learning* agar dapat menemukan strategi belajar yang sesuai dengan potensinya, sehingga proses belajarnya dapat berjalan dengan optimal.

Peserta didik yang mempunyai keterampilan *Self-Directed Learning*, tentunya juga memiliki kemandirian belajar yang tinggi, sehingga akan mengalami peningkatan dalam belajar dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional (Wibowo, 2011; Pradika, 2021). Namun pada kenyataannya masih banyak peserta didik dengan keterampilan *Self-Directed Learning* yang tergolong rendah, sehingga hasil belajar mereka juga kurang optimal. Banyak siswa belum menyadari pentingnya kemandirian belajar, terlihat dari kebiasaan terlambat mengumpulkan tugas, kurang aktif, dan tidak bertanggung jawab. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pradika (2021) menyatakan bahwa di SMP Negeri 4 Sewon masih banyak peserta didik yang belum memiliki kesadaran terhadap pentingnya memiliki keterampilan *Self-Directed*

*Learning* yang tinggi. Hal tersebut ditandai dari beberapa masalah yang terjadi, seperti sering terlambat mengumpulkan tugas, kurangnya tanggung jawab dalam aktivitas belajar, dan kurangnya keaktifan peserta didik saat proses belajar. Sejalan dengan hasil penelitian Sarahono et al. (2024) di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli, menyatakan bahwa banyak siswa yang malas dalam belajar dan nilai mata pelajaran IPS masih banyak yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), hal tersebut disebabkan oleh model pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah. Metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, turut memperburuk situasi ini. Penelitian menunjukkan siswa menghadapi berbagai kendala, seperti kesulitan mengatur waktu, ketergantungan pada guru, rendahnya keberanian berpendapat, dan kebiasaan menunda tugas. Akibatnya, banyak nilai siswa tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Melihat permasalahan tersebut, diperlukan upaya peningkatan keterampilan *Self-Directed Learning* melalui metode pembelajaran inovatif, pelatihan manajemen waktu, dan strategi untuk menumbuhkan inisiatif serta tanggung jawab belajar bagi peserta didik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan *Self-Directed Learning* yaitu dengan membangun keaktifan pada peserta didik dalam mengambil keputusan pada kegiatan sekolah, dan memberikan kebebasan untuk peserta didik mengeksplorasi rasa ingin tahu terhadap lingkungan sekolah (Pradika & Bhakti, 2021; Desmita, 2014). Adapun teknik yang dapat membangun keaktifan pada diri peserta didik dalam mengambil keputusan pada kegiatan belajarnya yaitu dengan menggunakan teknik permainan. Teknik permainan merupakan suatu metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam berpikir dengan bermain untuk menanamkan konsep-konsep pelajaran yang diajarkan (Suratin, 2017). Teknik permainan mendukung *Self-Directed Learning* dengan melatih lima indikator, yaitu: *awareness*, *learning strategies*, *learning activities*, *evaluation*, dan *interpersonal skills*. Melalui permainan, peserta didik lebih sadar akan tujuan belajarnya karena dihadapkan oleh tantangan yang bertujuan untuk memenangkan permainan. Dalam permainan, peserta didik juga belajar menyusun strategi yang efektif untuk menyelesaikan tugas permainan. Permainan juga menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan interaktif sehingga peserta didik terlibat langsung dalam memahami konsep. Selain itu, refleksi pasca-permainan membantu mereka mengevaluasi keputusan dan strategi yang telah digunakan. Kerja sama dalam permainan kelompok juga melatih keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Dengan demikian, teknik permainan dapat meningkatkan kemandirian, inisiatif, serta tanggung jawab peserta didik dalam belajar secara efektif dan menyenangkan.

Sejalan dengan hal tersebut, Nihayati (2021) menyatakan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang bertujuan memperoleh kemahiran tertentu dengan cara menggembarakan seseorang. Salah satu tujuan dari permainan dalam layanan bimbingan dan konseling adalah memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi kemampuannya dalam memperhatikan, berkonsentrasi dan menekuni tugas (Geldard & Geldard, 2012; Mindari & Supriyo, 2015). Sehingga dapat diketahui bahwa teknik permainan dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik, meningkatkan konsentrasi, dan menanamkan konsep pelajaran secara menyenangkan. Oleh karena itu, penulis menilai bahwa teknik permainan cocok untuk mengembangkan keterampilan *Self-Directed Learning* bagi peserta didik karena teknik ini dapat melatih kemandirian, inisiatif, dan tanggung jawab peserta didik dalam belajar secara efektif dan menyenangkan.

## 2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* (R&D). Penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan produk yang akan diuji terlebih dahulu sebelum produk disebarluaskan (Sukmantari et al., 2022). Metode *Research and development* (R&D) merupakan metode penelitian untuk pengembangan produk atau menghasilkan produk baru yang bersifat inovatif sesuai dengan tujuan dari pembelajaran (Muqdamien et al., 2021). Metode R&D ini menggunakan model 4D, dikemukakan oleh Thiagarajan yang terdiri dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), dan *Dissemination* (Penyebaran) (Ishaq, 2018). Melalui penelitian dan pengembangan, penulis bermaksud untuk menghasilkan produk penelitian atau menyempurnakan produk. Penelitian dan pengembangan model 4D merupakan model yang sering digunakan untuk menyusun buku ajar, modul, dan lembar kerja siswa (Rodhiyya & Bhakt, 2024). Berikut ini adalah prosedur pengembangan buku panduan *Self-Directed Learning* dengan menggunakan model 4D.

**Tabel 1. Deskripsi Kegiatan Buku Panduan Permainan SDL**

Tahapan	Kegiatan
<i>Define</i>	Melakukan pengumpulan data dengan mengkaji berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik <i>Self-Directed Learning</i> dan layanan bimbingan konseling. Peneliti juga menyebarkan skala <i>Self-Directed Learning</i> untuk mengukur tingkat keterampilan <i>Self-Directed Learning</i> di SMP Negeri 3 Banguntapan.
<i>Design</i>	Membuat desain produk dan menyusun buku panduan permainan <i>Self-Directed Learning</i> diantaranya pembuatan desain sampul buku panduan, perancangan isi buku panduan yang meliputi materi, desain media permainan, rancangan pelaksanaan layanan (RPL), lembar kerja peserta didik, evaluasi proses dan hasil layanan.
<i>Development</i>	Membuat prototipe buku panduan berdasarkan desain yang telah dibuat, kemudian melakukan uji validasi kepada ahli media, ahli materi, dan ahli layanan terhadap buku panduan permainan <i>Self-Directed Learning</i> . Seorang ahli materi merupakan individu yang memiliki latar pendidikan yang relevan dengan bidang yang dikaji seperti dosen pendidikan maupun bimbingan konseling, dan memiliki

Tahapan	Kegiatan
	pemahaman mengenai konsep <i>Self-Directed Learning</i> . Adapun ahli media merupakan individu yang memiliki pengalaman dalam menggunakan media dalam konteks pendidikan maupun konseling. Sedangkan, ahli layanan merupakan individu yang telah memiliki pengalaman kerja di bidang bimbingan dan konseling seperti dosen maupun guru bimbingan dan konseling. Dalam pelaksanaan uji ahli ini menggunakan instrumen <i>Indeks Aiken</i> yang merupakan metode yang digunakan untuk mengukur validitas isi. Dengan melibatkan para ahli yang memiliki keahlian di bidang terkait, metode ini memastikan bahwa setiap item yang dievaluasi didasarkan pada landasan yang kuat serta divalidasi melalui pengetahuan dan pengalaman profesional mereka (Utami et al., 2024).
<i>Dissemination</i>	Mendaftarkan hak kekayaan intelektual kepada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Kemudian buku panduan nantinya akan diujicobakan pada peserta didik dalam kelompok kecil untuk diuji keefektifannya.

### 3. Hasil dan Pembahasan

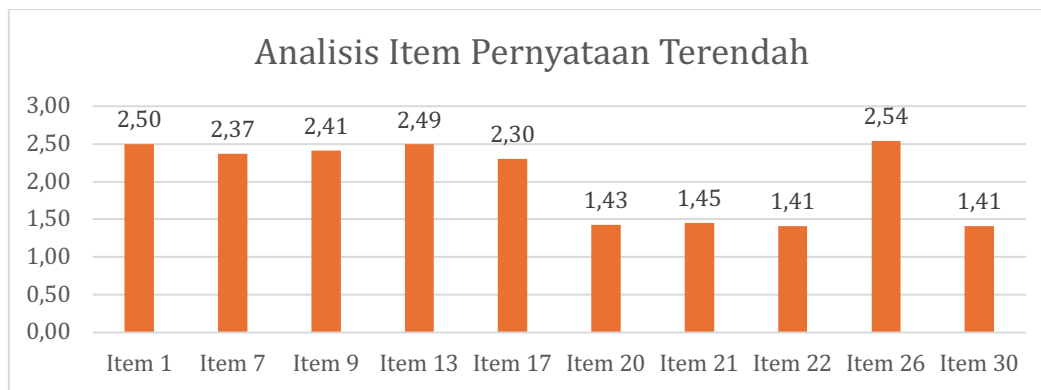
Penelitian ini menghasilkan buku panduan permainan sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan *Self-Directed Learning* (SDL) peserta didik. Pengembangan buku panduan ini mengikuti model 4D yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Berikut penjelasan dari pengembangan buku panduan dengan model 4D.

#### 3.1. Define

Tahap *define* (pendefinisian) peneliti melakukan analisis melalui studi literatur, sehingga menghasilkan definisi teknik permainan yang dapat meningkatkan *Self-Directed Learning*. Studi literatur ini diambil dari beberapa referensi seperti artikel ilmiah, jurnal, buku, dan sumber lainnya. Pada tahap ini merumuskan definisi buku panduan teknik permainan. Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan memberikan kerangka kerja alami untuk melibatkan peserta didik dan menarik keinginan mereka untuk belajar (Hartt et al., 2022). Melalui kegiatan bermain dapat melatih kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik, sehingga mereka dapat mengeksplorasi, melatih imajinasi, dan memberikan peluang untuk menjalin hubungan dengan orang lain, serta kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan dalam proses mempelajari keterampilan dan pengetahuan baru (Lancy, 2004; Nandang, 2009:14; Irawan et al., 2015). Sejalan dengan pendapat Isenberg dan Jalongo bahwa dengan bermain peserta didik mampu mengembangkan pemikirannya yang fleksibel (Anggraini, 2019).

Berdasarkan studi literatur yang ditemukan, pada penelitian yang dilakukan oleh Suherman dan Budiamin (2020) terhadap siswa kelas 8 di SMPN di Kabupaten Bandung Barat memperoleh gambaran tentang rendahnya inisiatif, kemandirian, dan tanggung jawab peserta didik dengan presentasi nilai sebagai berikut: a) mengalami kesulitan dalam mengatur waktu untuk menyelesaikan tugas sekolah (89,6%);(b) mengharapkan bantuan untuk menemukan jati diri (85,5%); (c) suka melakukan kegiatan di luar tugas-tugas sekolah (71,7%); (d) mengalami kesulitan dalam memanfaatkan waktu secara efektif (84,6%); (e) kurang memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat (78,5%); (f) suka menunda-nunda tugas-tugas sekolah (72,4%); (g) merasa kesulitan dalam memilih kegiatan yang menunjang cita-cita (62,3%); (h) apabila mengalami kegagalan suka menyalahkan orang lain(62,8%); (i) mengalami kesulitan dalam memilih kegiatan (58,9%); (j) memiliki kesulitan dalam menggunakan waktu luang (68,4%); (k) ketergantungan kepada guru (66,3%); (l) melakukan kegiatan yang tidak bermanfaat (52,4%); (m) mengabaikan tugas-tugas yang diberikan guru (46,5%); (n) melakukan kegiatan tanpa rencana (44,1%). Selaras dengan penelitian yang dilakukan (Sugiarto, 2019) di SMK Larendra pada kelas X TKJ diperoleh hasil dari analisis daftar cek masalah (DCM) menunjukkan hasil rata-rata yang meliputi, siswa belajar tidak teratur waktunya yaitu sebesar 48,3%(29 siswa); siswa belajar hanya waktu malam hari yaitu sebesar 38,3%(23 siswa); siswa sering merasa malas belajar yaitu sebesar 27,8%(12 siswa); siswa tidak dapat menerapkan cara belajar yang baik yaitu sebesar 15,0%(9 siswa); siswa sering menyalin PR teman yaitu sebesar 10,0%(6 siswa); dan siswa yang belajar sering mengantuk yaitu sebesar 48,3%(29 siswa). Dari data tersebut dapat dilihat bahwa rendahnya keterampilan *Self-Directed Learning* pada peserta didik berdampak signifikan pada proses dan hasil belajar yang kurang optimal.

Selain itu peneliti juga menyebarkan skala *Self-Directed Learning* yang diadopsi Henisa Hildayana (2023) dengan jumlah 30 item kepada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Banguntapan, dan mendapatkan hasil bahwa tingkat keterampilan *Self-Directed Learning* masih berada di kategori sedang-rendah. Gambar 1 menunjukkan hasil dari analisis item terendah pada skala *Self-Directed Learning*.



**Gambar 1. Hasil Analisis Item Terendah Skala Self-Directed Learning**

Hasil dari analisis item pada Gambar 1 yang menyatakan bahwa dari 5 indikator yang digunakan terdapat skor rendah yang kurang dari rata-rata 2,58. Terdapat 10 item yang memiliki skor di bawah rata-rata, yang tersebar pada lima indikator. Pada Indikator 1 *Awareness*, item 1 memperoleh skor 2,50. Pada Indikator 2 *Learning Strategies*, item 7 dan 9 masing-masing mendapatkan skor 2,37 dan 2,41. Selanjutnya, pada Indikator 3 *Learning Activities*, item 13, 17, dan 20 memperoleh skor 2,49, 2,30, dan 1,43. Pada Indikator 4 *Evaluation*, item 21 dan 22 memperoleh skor 1,45 dan 1,41. Sementara itu, pada Indikator 5 *Interpersonal Skill*, item 26 dan 30 memperoleh skor 2,54 dan 1,41. Skor terendah terdapat pada item 30 dalam indikator *Interpersonal Skill* serta item 22 dalam indikator *Evaluation*, yang sama-sama memperoleh skor 1,41.

### 3.2. Design

Tahap selanjutnya yaitu desain atau perancangan produk buku panduan permainan. Pertama, desain sampul buku panduan dirancang agar menarik dan mencerminkan isi buku. Pemilihan warna, ilustrasi, serta tipografi disesuaikan dengan konsep dan tujuan pengembangan *Self-Directed Learning*. Sampul yang menarik tidak hanya berfungsi sebagai identitas visual buku, tetapi juga dapat meningkatkan minat pengguna dalam menggunakannya. Kedua, perancangan isi buku panduan dilakukan dengan menyusun materi secara sistematis dan mudah dipahami. Materi yang disajikan harus relevan dengan konsep *Self-Directed Learning* serta dikemas dalam bahasa yang komunikatif. Materi dalam buku panduan disesuaikan dengan indikator pada *Self-Directed Learning* yang merujuk pada teori Williamson (2007), yang terdiri dari lima indikator yaitu *awareness*, *learning strategies*, *learning activities*, *evaluation*, dan *interpersonal skill*. Ketiga, desain media permainan disusun sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang menarik dan efektif. Permainan dirancang untuk mendorong peserta didik mengembangkan keterampilan *Self-Directed Learning* dengan cara yang menyenangkan. Setiap permainan harus memiliki aturan yang jelas, tujuan yang selaras dengan indikator *Self-Directed Learning*.

Keempat, rancangan pelaksanaan layanan (RPL) dibuat untuk memberikan panduan bagi guru BK dalam menerapkan buku panduan pada layanan bimbingan kelompok. Teknik permainan dalam bimbingan dan konseling kelompok merupakan sebuah wahana dalam memberikan bimbingan maupun psikoterapi untuk memecahkan masalah melalui peragaan, langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, dan diskusi untuk kepentingan tersebut, serta mampu menumbuhkan rasa empati kepada yang lain serta memudahkan dalam penyesuaian diri dengan kondisi yang ada (Rusmana, 2009; Utomo et al., 2018). Bimbingan kelompok merupakan upaya untuk memberikan bantuan kepada individu melalui aktivitas kelompok. Tujuan bimbingan kelompok adalah untuk mendorong berkembangnya perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang mendukung perwujudan perilaku yang lebih efektif (Hartanti, 2022). Layanan bimbingan kelompok ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam menyampaikan pendapat, mengungkapkan pikiran dan perasaan, serta memperluas wawasan mereka (Damairia et al., 2022).

Rancangan pelaksanaan layanan RPL mencakup tahapan-tahapan kegiatan, metode yang digunakan, serta teknik yang membantu peserta didik memahami dan menerapkan konsep *Self-Directed Learning* dalam kehidupan mereka. Terdapat lima sesi pertemuan dalam implementasi layanan, sesuai dengan indikator pada *Self-Directed Learning*. Pada sesi pertama membahas tentang “kenali kebutuhan belajarmu: kunci sukses mencapai tujuan”, adapun media permainan pada sesi pertama ini yaitu permainan kartu *Hocus Focus* yang disesuaikan pada indikator *awareness*. Permainan ini merupakan permainan kartu, dimana peserta didik harus meletakkan kartu sesuai pada tempatnya dengan mengandalkan kemampuan mengingat. Dalam permainan ini peserta didik harus mengidentifikasi informasi apa yang mereka ketahui dan upaya apa yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan permainan. Permainan ini bertujuan agar peserta didik dapat menganalisis kebutuhan dalam proses belajar. Pada sesi kedua membahas tentang “Strategi Belajar Cerdas: Temukan Kelebihan dan Atasi Hambatanmu”, adapun media permainan pada sesi ini yaitu *Maze Master* yang disesuaikan pada indikator *Learning Strategies*. Permainan ini merupakan permainan papan dimana peserta didik harus membuat strategi untuk bisa melewati penghalang dan keluar ke pintu finish. Dalam permainan ini peserta didik belajar merancang strategi, mengelola waktu, dan menyesuaikan strategi yang paling efektif sesuai dengan situasi

permainan. Tujuan permainan ini agar peserta didik dapat menganalisis situasi dengan menggunakan metode analisis sederhana.

Pada sesi ketiga membahas tentang “Belajar Pintar: Pilih Aktivitas yang Sesuai dengan Kebutuhanmu”, adapun media permainan pada sesi ketiga yaitu *Eat Number* yang disesuaikan pada indikator *Learning Activities*. Permainan ini dimainkan dengan cara memilih alternatif cara sebagai aktivitas untuk memenuhi tantangan permainan yang diibaratkan sebagai kekurangan dalam belajar. Dalam permainan ini bertujuan agar peserta didik dapat menentukan aktivitas belajar yang dapat menunjang kekurangan belajarnya. Pada sesi keempat membahas tentang “Belajar Lebih Baik: Teknik Evaluasi untuk Hasil Maksimal”, adapun media permainan pada sesi ini yaitu *Building Card* yang disesuaikan pada indikator *Evaluation*. Permainan ini merupakan permainan kartu dimana peserta didik harus bisa mengumpulkan beberapa kartu untuk bisa mendapatkan bangunan. Namun, dalam proses mengumpulkan kartu, akan ada tantangan dimana peserta didik tidak boleh melakukan kesalahan. Apabila peserta didik melakukan kesalahan atau gagal, maka mereka akan belajar di putaran permainan selanjutnya untuk lebih berhati-hati. Dari permainan tersebut peserta didik akan belajar mengevaluasi proses belajarnya agar tidak mengulangi kesalahan yang sama. Dalam permainan ini bertujuan agar peserta didik dapat menganalisis kesalahan dan ketepatan proses dan hasil belajar yang telah dilakukan.

Kemudian, pada sesi terakhir membahas tentang “Asah Interpersonal Skill: Kunci Sukses Kolaborasi dan Komunikasi”, adapun media permainan pada sesi terakhir yaitu *Smart Trail* yang disesuaikan dengan indikator *Interpersonal Skill*. Permainan ini menggunakan papan permainan yang terdiri dari kotak-kotak secara berurutan dari *start* ke *finish*. Permainan ini dimainkan dengan melempar dadu atau memutar spin dan melangkahkan bidak sesuai jumlah angka yang keluar. Dalam proses bermain akan ada kuis tentang pengetahuan umum yang harus dijawab oleh peserta didik. Apabila peserta didik bisa menjawab, secara tidak langsung mereka telah berbagi informasi kepada teman lainnya, dan apabila tidak bisa menjawab mereka memiliki 1 kesempatan untuk bertanya pada teman lainnya. Tujuan permainan ini agar peserta didik dapat menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menjawab pertanyaan dalam permainan. Sementara kerja sama dalam permainan kelompok melatih keterampilan komunikasi dan kolaborasi.

Kelima, lembar kerja peserta didik dirancang untuk mendukung proses refleksi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Lembar kerja ini berisi aktivitas yang mendorong siswa untuk mengidentifikasi, merencanakan, serta mengevaluasi proses pembelajaran mandiri mereka. Dengan adanya lembar kerja, peserta didik dapat lebih aktif dalam mengembangkan keterampilan *Self-Directed Learning* secara terstruktur. Terakhir, evaluasi proses dan hasil layanan disusun untuk menilai efektivitas buku panduan dalam meningkatkan keterampilan *Self-Directed Learning* peserta didik. Dengan adanya evaluasi, keefektifan buku panduan dapat terus diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

**Tabel 2. Desain Materi Buku Panduan Permainan SDL**

Sesi	Bahan	Durasi Kegiatan
Sesi Pertama	RPL Kenali Kebutuhan Belajarmu: Kunci Sukses Mencapai Tujuan ( <i>Awareness</i> ) Lampiran materi Media permainan <i>Hocus Focus</i> Lembar Kerja Peserta Didik Lembar Evaluasi Proses Lembar Evaluasi Hasil	40 Menit
Sesi Kedua	RPL Strategi Belajar Cerdas: Temukan Kelebihan dan Atasi Hambatan mu ( <i>Learning Strategies</i> ) Lampiran materi Media permainan <i>Maze Master</i> Lembar Kerja Peserta Didik Lembar Evaluasi Proses Lembar Evaluasi Hasil	40 Menit
Sesi Ketiga	RPL Belajar Pintar: Pilih Aktivitas yang Sesuai dengan Kebutuhanmu ( <i>Learning Activities</i> ) Lampiran materi Media permainan <i>Eat Number</i> Lembar Kerja Peserta Didik Lembar Evaluasi Proses Lembar Evaluasi Hasil	40 Menit
Sesi Keempat	RPL Belajar Lebih Baik: Teknik Evaluasi untuk Hasil Maksimal ( <i>Evaluation</i> ) Lampiran materi Media permainan <i>Building Card</i> Lembar Kerja Peserta Didik Lembar Evaluasi Proses Lembar Evaluasi Hasil	40 Menit
Sesi Kelima	RPL Asah Interpersonal Skill: Kunci Sukses Kolaborasi dan Komunikasi ( <i>Interpersonal Skill</i> ) Lampiran materi	40 Menit

Sesi	Bahan	Durasi Kegiatan
	Media permainan <i>Smart Trail</i>	
	Lembar Kerja Peserta Didik	
	Lembar Evaluasi Proses	
	Lembar Evaluasi Hasil	

**Tabel 3. Isi Buku Panduan Permainan**

No	Item	Halaman
1	Kata Pengantar	I
2	Daftar Isi	ii
3	Rasional	1
4	Kegunaan	2
5	Tujuan	2
6	Sasaran	2
7	Tata Cara Penggunaan Buku Panduan	2
8	Studi akademis tentang <i>Self-Directed Learning</i>	3
9	Cara meningkatkan <i>Self-Directed Learning</i>	4
10	Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan	6
11	Sesi Layanan Pertemuan pertama	7-13
12	Sesi Layanan Pertemuan kedua	14-20
13	Sesi Layanan Pertemuan ketiga	21-27
14	Sesi Layanan Pertemuan keempat	28-34
15	Sesi Layanan Pertemuan kelima	35-41
16	Kesimpulan	42
17	Saran	42
18	Daftar Pustaka	43
19	Tentang Penulis	44

### 3.3. Develop

Tahap ketiga yaitu pengembangan buku panduan. Tahap pengembangan dalam penelitian ini berfokus pada pembuatan dan validasi buku panduan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan *Self-Directed Learning* pada peserta didik. Buku panduan ini dicetak sesuai dengan desain yang telah dibuat dengan ukuran 5,5 cm x 23 cm. Proses validasi dilakukan melalui tiga aspek utama, yaitu uji materi, uji media, dan uji layanan, yang masing-masing dinilai oleh para ahli untuk memastikan kualitas dan efektivitas buku panduan sebelum digunakan dalam pemberian layanan.

**Tabel 4. Hasil Uji Materi Oleh Ahli**

No	Aspek	<i>Self-Directed Learning</i>			V	Keterangan	Kategori
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3			
1	Materi dapat dipertanggungjawabkan	4	4	3	0,88	Valid	Tinggi
2	Kejelasan materi	4	4	3	0,88	Valid	Tinggi
3	Materi bersifat aktual	3	4	4	0,88	Valid	Tinggi
4	Materi memberi kontribusi di masa yang akan datang	4	4	4	1	Valid	Tinggi
5	Materi sesuai dengan kebutuhan siswa	4	4	4	1	Valid	Tinggi
6	Materi sesuai dengan perkembangan siswa	4	4	4	1	Valid	Tinggi
7	Materi penting untuk dipelajari	3	4	4	0,88	Valid	Tinggi
8	Secara akademis materi bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan belajar siswa	4	4	4	1	Valid	Tinggi
9	Secara non-akademis materi bermanfaat sebagai strategi belajar siswa	4	4	3	0,88	Valid	Tinggi
10	Penggunaan EYD	4	3	4	0,88	Valid	Tinggi
11	Pemilihan bahasa	4	4	4	1	Valid	Tinggi
<i>Rata-rata indeks Aiken V</i>					0,93	Valid	Tinggi

Hasil uji materi pada Tabel 4 menunjukkan bahwa aspek-aspek yang dinilai, seperti kejelasan, relevansi, dan manfaat materi bagi peserta didik, memperoleh nilai rata-rata indeks Aiken V sebesar 0,93, yang masuk dalam kategori valid dengan tingkat tinggi. Hasil ini menyatakan bahwa isi buku panduan telah memenuhi standar kualitas yang baik dan layak digunakan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan *Self-Directed Learning*. Para ahli merekomendasikan agar materi yang disajikan tetap mempertahankan kesesuaiannya dengan perkembangan peserta didik serta memberikan contoh konkret yang lebih variatif agar lebih aplikatif dalam konteks kehidupan sehari-hari.

**Tabel 5. Hasil Uji Media Oleh Ahli**

No	Aspek	Self-Directed Learning			V	Keterangan	Kategori
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3			
1	Penyajian tampilan awal buku panduan memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	3	4	3	0,78	Valid	Sedang
2	Kejelasan urutan menu dan materi	4	3	4	0,89	Valid	Tinggi
3	Tata letak dan layout halaman	4	3	4	0,89	Valid	Tinggi
4	Kesesuaian pengguna warna teks dan jenis huruf pada buku panduan	3	3	3	0,67	Valid	Sedang
5	Kesesuaian proporsi gambar dengan media buku panduan	3	3	3	0,67	Valid	Sedang
6	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian buku panduan	4	4	4	1,00	Valid	Tinggi
7	Kemudahan dalam mencari konten (isi materi)	3	4	4	0,89	Valid	Tinggi
8	Buku Panduan dapat digunakan kapan saja dan di mana saja oleh siswa	3	4	4	0,89	Valid	Tinggi
9	Penyajian materi memungkinkan siswa untuk dapat belajar mandiri	4	3	4	0,89	Valid	Tinggi
<i>Rata-rata indeks Aiken V</i>					0,84	Valid	Tinggi

Selanjutnya, hasil uji media pada Tabel 5 memperlihatkan bahwa aspek tampilan, tata letak, penggunaan warna, dan kemudahan akses dalam buku panduan memperoleh rata-rata indeks Aiken V sebesar 0,84, yang juga termasuk dalam kategori valid dengan tingkat tinggi. Hasil ini menyatakan bahwa secara umum, media dalam buku panduan sudah cukup efektif dalam mendukung proses pembelajaran peserta didik. Namun, terdapat beberapa aspek dengan kategori valid sedang, seperti kesesuaian warna teks dan gambar, yang menunjukkan bahwa perlu ada perbaikan dalam pemilihan warna agar lebih nyaman bagi peserta didik. Para ahli merekomendasikan untuk menyesuaikan kombinasi warna teks dengan latar belakang agar lebih kontras dan mudah dibaca serta memastikan bahwa proporsi gambar yang digunakan lebih sesuai dengan konten yang disajikan.

**Tabel 6. Hasil Uji Layanan Oleh Ahli**

No	Aspek	Self-Directed Learning			V	Keterangan	Kategori
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3			
1	Ketepatan komponen layanan	3	3	4	0,78	Valid	Sedang
2	Ketepatan bidang layanan	4	4	4	1,00	Valid	Tinggi
3	Kesesuaian topic layanan dengan tema	3	4	3	0,78	Valid	Sedang
4	Ketepatan fungsi layanan	3	4	4	0,89	Valid	Tinggi
5	Kesesuaian tujuan umum dengan topik layanan	3	4	4	0,89	Valid	Tinggi
6	Kesesuaian tujuan khusus dengan topik layanan	3	3	4	0,78	Valid	Sedang
7	Ketepatan sasaran layanan	4	4	4	1,00	Valid	Tinggi
8	Kesesuaian Materi dengan layanan	3	3	4	0,78	Valid	Sedang
9	Ketepatan waktu dengan isi materi layanan	3	3	4	0,78	Valid	Sedang
10	Ketepatan sumber dengan isi materi layanan	3	3	4	0,78	Valid	Sedang
11	Kesesuaian metode/teknik dengan topik layanan	4	4	4	1,00	Valid	Tinggi
12	Kesesuaian media/alat layanan	4	4	4	1,00	Valid	Tinggi
13	Ketepatan pelaksanaan tahap awal dengan tujuan dan materi layanan	3	4	4	0,89	Valid	Tinggi
14	Ketepatan pelaksanaan tahap inti dengan tujuan dan materi layanan	4	3	4	0,89	Valid	Tinggi
15	Ketepatan pelaksanaan tahap penutup dengan tujuan dan materi layanan	3	4	4	0,89	Valid	Tinggi
16	Ketepatan evaluasi dengan pelaksanaan layanan	4	4	4	1,00	Valid	Tinggi
17	Kesesuaian lampiran materi dengan topic layanan	4	4	4	1,00	Valid	Tinggi
18	Kesesuaian lampiran media dengan materi layanan	4	4	4	1,00	Valid	Tinggi
19	Kesesuaian lembar evaluasi dengan materi layanan	4	4	4	1,00	Valid	Tinggi
<i>Rata-rata indeks Aiken V</i>					0,90	Valid	Tinggi

Sementara itu, hasil uji layanan pada Tabel 6 menunjukkan bahwa berbagai aspek terkait ketepatan komponen, kesesuaian metode, serta evaluasi dalam layanan yang diberikan mendapatkan rata-rata indeks Aiken V sebesar 0.90, yang termasuk dalam kategori valid tinggi. Hasil ini menyatakan bahwa layanan yang disajikan dalam buku panduan dapat digunakan secara optimal untuk mendukung proses belajar peserta didik

secara mandiri. Para ahli menyarankan agar layanan dalam buku panduan lebih fleksibel dalam penggunaannya, memungkinkan peserta didik untuk dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing. Selain itu, evaluasi terhadap efektivitas layanan dalam buku panduan juga perlu dilakukan secara berkala agar dapat terus diperbarui sesuai dengan perkembangan kebutuhan peserta didik.

Dengan hasil validasi yang menunjukkan tingkat kevalidan tinggi pada ketiga aspek tersebut, buku panduan ini siap untuk digunakan dalam mendukung peningkatan keterampilan *Self-Directed Learning* pada peserta didik. Dengan adanya buku panduan, dapat menjadi referensi dan memudahkan guru BK dalam memberikan layanan bimbingan yang lebih terarah sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Febrianti & Setyawati, 2022). Selain itu dengan adanya buku panduan guru BK merasa terbantu untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton untuk peserta didik (Rahma et al., 2024). Langkah selanjutnya adalah implementasi buku panduan dalam lingkungan belajar yang sesungguhnya guna mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan *Self-Directed Learning* pada peserta didik. Evaluasi lanjutan dan perbaikan berkelanjutan berdasarkan umpan balik dari pengguna juga diperlukan agar buku panduan ini dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang optimal bagi peserta didik.

### 3.4. Disseminate

Setelah buku panduan *Self-Directed Learning* selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah mendaftarkan hak kekayaan intelektual (HKI) kepada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia (Kemenkumham RI). Pendaftaran HKI bertujuan untuk melindungi hak cipta buku panduan dari plagiasi serta memberikan legalitas terhadap karya yang telah dibuat. Setelah mendapatkan perlindungan hukum, buku panduan akan diuji cobakan. Namun, untuk saat ini buku panduan belum sampai pada tahap uji coba. Kedepannya, uji coba akan dilakukan kepada peserta didik dalam kelompok kecil yang sesuai dengan karakteristik target pengguna untuk menilai efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan *Self-Directed Learning*. Guru BK dan pengembang akan mengamati serta mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner guna mendapatkan masukan terkait kelebihan dan kekurangan buku panduan. Hasil dari uji coba ini akan dianalisis untuk mengidentifikasi bagian yang perlu diperbaiki atau disempurnakan. Dengan demikian, buku panduan dapat dipastikan memiliki kualitas yang optimal dan benar-benar efektif dalam membantu peserta didik mengembangkan keterampilan *Self-Directed Learning*.

## 4. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan buku panduan permainan sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan *Self-Directed Learning* peserta didik. Buku panduan ini telah melalui tahap validasi oleh ahli dengan hasil yang menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi. Permainan yang dirancang dalam buku panduan ini melibatkan lima sesi yang difokuskan pada peningkatan kesadaran belajar, strategi belajar, aktivitas belajar, evaluasi, dan keterampilan interpersonal. Buku panduan permainan untuk meningkatkan *Self-Directed Learning* peserta didik ini terdiri dari 5 sesi dengan durasi waktu 40 menit di setiap sesinya. Implementasi buku panduan ini diharapkan dapat membantu peserta didik menjadi lebih mandiri dalam belajar, meningkatkan motivasi, serta mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan *Self-Directed Learning* peserta didik di lingkungan sekolah.

## Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

## Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

## Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

## Daftar Rujukan

- Anggraini, D. F. (2019). *Meningkatkan kemampuan membaca peserta didik melalui teknik permainan menyusun kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II MIN 1 Bandar Lampung* (Tesis tidak dipublikasikan). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Birru Muqdamien, Umayah, Juhri, & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap definisi dalam Four-D model pada penelitian Research & Development (R&D) alat peraga edukasi ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan sains dan matematika anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Intersections*, 6(1).

- Damairia, D., Bhakti, C. P., & Iriastuti, M. E. (2022). Meningkatkan kemampuan berpikir positif pada siswa kelas X MIPA melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik self-talk di SMA Negeri 1 Manyaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 6727–6731.
- du Toit-Brits, C. (2019). A focus on self-directed learning: The role that educators' expectations play in the enhancement of students' self-directedness. *South African Journal of Education*, 39(2).
- Febrianti, E. A., & Setyawati, S. P. (2022). Pemanfaatan buku panduan dalam melaksanakan konseling kelompok. Dalam *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)* (Vol. 2, hlm. 1–6).
- Geldard, K., & Geldard, D. (2012). *Konseling anak-anak*. Jakarta: Indeks.
- Hartanti, J. (2022). *Bimbingan kelompok*. Duta Sablon.
- Hartt, M., Hosseini, H., & Mostafapour, M. (2020). Game on: Menjelajahi efektivitas pembelajaran berbasis permainan. *Praktik & Penelitian Perencanaan*, 35(5), 589–604.
- Hidayana, H., & Bhakti, C. P. (2023). Strategi layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan self-directed learning pada siswa sekolah menengah pertama. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling*. <https://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/view/13555>
- Huda, H. N., & Sulistyningrum, S. D. (2022). The impact of self-directed learning on students' English reading comprehension ability. Dalam *Proceedings of English Linguistics and Literature* (Vol. 3, hlm. 102–113).
- Irawan, E., Rosidah, A., & Adiputra, S. (2015). Pengembangan teknik permainan dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 1(1).
- Ishaq. (2018). Desain pengembangan pembelajaran design development based learning information and communication technology (ICT). *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(3).
- Knowles, M. S. (1975). *Self-directed learning: A guide for learners and teachers*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall/Cambridge.
- Mindari, T., & Supriyo, S. (2015). Meningkatkan konsentrasi belajar melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 4(2).
- Nihayati, C. W., & Agustriasih, N. (2021). Penggunaan permainan untuk meningkatkan semangat dan minat dalam pembelajaran Bahasa Arab di sekolah. Dalam *International Conference of Students on Arabic Language* (Vol. 5, hlm. 423–438).
- Pradika, Y. Y. I. (2021). *Pengembangan modul pelatihan tentang self-directed learning untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Sewon* (Tesis tidak dipublikasikan). Universitas Ahmad Dahlan. <https://opac.uad.ac.id/index.php/koleksi/Detail/1xs8XGYkMqAUEC701fh1Wwj041QeeuqrIFBjg7rANBWGqDWWU>
- Rahma, E. S., Budyawati, L. P. I., & Atika, A. N. (2024). Pengembangan buku panduan pemanfaatan bahan alam untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak usia 5–6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 422–433.
- Rodhiyya, Z. A., & Bhakti, C. P. (2024). Developing handbook of job-embedded professional development to improve social presence for teacher in post Covid-19 era. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(2), 1145–1156.
- Rusmana, N. (2009). *Permainan (Game & Play)*. Bandung: Rizqi Press.
- Sarahono, F. R., Lase, A., Laoli, B., & Laoli, E. S. (2024). Penerapan model pembelajaran self-directed learning (SDL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 5(2), 218–224.
- Sidmewa, A. A. N., Susanti, Y., & Putra, R. A. (2021). Pengaruh model self-directed learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 197–206.
- Sugianto, A. P., Suyati, T., & Yulianti, P. D. (2019). Faktor kedisiplinan belajar pada siswa kelas X SMK Larenda Brebes. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 232–238.
- Suherman, S., & Budiamin, A. (2020). Pengembangan inisiatif, kemandirian, dan tanggung jawab untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 4(1), 47–56.
- Sukmantari, H. N., Marsudi, I., & Raharjo, N. E. (2022). Pengembangan modul pembelajaran penggunaan ArcGIS Online untuk pembuatan peta penyebaran gedung: Studi kasus pada peta penyebaran SMK kompetensi keahlian DPIB di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 4(1), 62–69.
- Suratin. (2017). *Upaya meningkatkan aktivitas belajar matematika dengan menggunakan metode permainan pada siswa kelas VII MTs Nurul Istiqomah Buayan Kabupaten Kebumen semester genap tahun ajaran 2015/2016* (Tesis tidak dipublikasikan). Universitas Ahmad Dahlan. <https://opac.uad.ac.id/index.php/koleksi/Detail/viewer/yAReX11YBOcfTaCTPdQJKxMj1ooNtth6BUHTxUO80r9E-hjVwbKJHMRaXHiz539wOjiMGEKicBoGyhyblCCHXAJqhXs>
- Utami, L., Ilahi, D. P., & Ratih, A. (2024). Analisis indeks Aiken untuk mengetahui validitas isi instrumen scientific habits of mind. *Journal of Research and Education Chemistry*, 6(1), 59–59.
- Utomo, E. T., Yusmansyah, Y., & Widiastuti, R. (2018). Penggunaan layanan bimbingan kelompok teknik permainan untuk meningkatkan kemampuan regulasi emosi siswa. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 6(3).
- Williamson, S. N. (2007). Development of a self-rating scale of self-directed learning. *Nurse Researcher*, 14(1), 66–83.