

Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Self-Directed Learning Peserta Didik

Hilda Hidayatun Nafi'ah, Caraka Putra Bhakti*

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.i4.2025.2

Riwayat artikel

Diajukan: 3 Maret 2025

Direvisi: 11 Maret 2025

Diterima: 12 Maret 2025

Diterbitkan: 20 Maret 2025

Kata kunci

Bimbingan kelompok

Self-directed learning

Teknik permainan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dalam meningkatkan keterampilan *self-directed learning* (SDL) peserta didik. SDL merupakan keterampilan abad ke-21 yang berhubungan dengan *lifelong learning*, di mana individu diharapkan mampu mengidentifikasi kebutuhan belajar, merancang strategi, serta mengevaluasi kemajuan secara mandiri. Namun, hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Banguntapan masih memiliki SDL yang rendah, ditandai dengan perilaku kurang bertanggung jawab dalam belajar, ketidakterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta kurangnya kesadaran dalam mengevaluasi proses belajar mereka. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest* terhadap enam peserta didik dengan tingkat SDL rendah. Intervensi dilakukan melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan selama lima sesi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor SDL peserta didik setelah intervensi, dengan rata-rata peningkatan sebesar 27,2 poin. Uji hipotesis dengan *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,027 (<0,05), yang berarti ada perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Temuan ini mengindikasikan bahwa teknik permainan dalam bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan SDL peserta didik. Dengan demikian, guru bimbingan dan konseling dapat mempertimbangkan teknik permainan sebagai pendekatan interaktif untuk membangun kemandirian belajar peserta didik. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi efektivitas teknik permainan pada jenjang pendidikan yang berbeda serta mengembangkan variasi permainan yang lebih kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa.

1. Pendahuluan

Di era abad 21, individu yang tidak bisa membaca serta menulis bukanlah mereka yang buta huruf, melainkan mereka yang tidak bisa belajar, tidak terpelajar, dan mempelajari kembali (Toffler, 1991; Brandt, 2020). Kutipan tersebut menunjukkan bahwa di era modern, bagi individu yang tidak dapat menyesuaikan diri, belajar hal baru, dan menambah pengetahuan dan ilmu baru akan menjadi "buta huruf" yang artinya mereka akan tertinggal dan tidak dapat bersaing dalam dunia yang selalu mengalami perubahan. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik membiasakan diri dengan *longlife learning*, yang artinya peserta didik perlu memiliki keterampilan inisiatif untuk belajar sendiri, mencari hal-hal baru, dan mengembangkan kemampuannya. Salah satu keterampilan belajar secara mandiri yang dapat diterapkan peserta didik adalah *self-directed learning*. *Self-directed learning* merupakan keterampilan abad 21 dan berhubungan dengan long life learning atau yang sering disebut dengan pembelajaran seumur hidup (Chee et al, 2011; Bakhril et al, 2019; Fitriani, 2023).

Self-directed learning adalah proses di mana individu secara mandiri atau dengan bantuan orang lain menentukan kebutuhan belajarnya, menyusun rencana, memilih sumber daya, serta menerapkan strategi belajar yang sesuai. *Self-directed learning* juga mencerminkan kemampuan seseorang dalam memodifikasi perilaku, mengambil tanggung jawab, membuat keputusan independen, menunjukkan inisiatif serta kreativitas, dan menyelesaikan masalah secara mandiri (Knowles, 1975; Oishi, 2020; Huda & Sulistyaningrum, 2022). Keberhasilan dalam *self-directed learning* dipengaruhi oleh lima indikator utama, yaitu *awareness* (Kesadaran) yang mencerminkan kemampuan peserta didik dalam memahami kebutuhan belajarnya sendiri, *learning strategies* (strategi belajar) yang membantu mereka merancang cara efektif untuk mencapai tujuan, *learning activities* (aktivitas belajar) yang terdiri dari berbagai tindakan mandiri selama proses belajar, *Evaluation* (evaluasi) yang mengajak mereka untuk menilai dan merefleksikan hasil serta kemajuan, serta *Interpersonal Skill* (keterampilan interpersonal) yang mencakup kemampuan berbagi informasi, bekerja sama, dan mencari dukungan dalam lingkungan sosial mereka (Williamson, 2007; Pradika, 2021). Kemampuan *self-directed learning* ini sangat penting bagi peserta didik, karena dapat menunjang persiapan mereka untuk masuk dalam

dunia kerja, di mana mereka perlu mempelajari bagaimana membuat rencana, mengembangkan, beradaptasi, dan berinteraksi secara digital dan global (Brandt, 2020).

Namun, fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa banyak pelajar lebih banyak menghabiskan waktu untuk hiburan dibandingkan dengan urusan akademik. Kondisi ini semakin memperjelas bahwa siswa belum mampu mengelola proses belajar mereka secara mandiri (Heriyanti, & Bhakti, (2022) yang berakibat pada rendahnya keterampilan *self-directed learning*. Hal ini sejalan dengan temuan Pradika (2021) di SMP Negeri 4 Sewon, yang menunjukkan bahwa banyak peserta didik belum menyadari pentingnya memiliki keterampilan *self-directed learning* yang tinggi. Masalah ini tercermin dari kebiasaan seperti sering terlambat mengumpulkan tugas, kurangnya tanggung jawab dalam aktivitas belajar, serta minimnya keaktifan saat proses pembelajaran. Demikian pula, penelitian Sarahono et al. (2024) di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli menemukan bahwa model pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik, sehingga banyak nilai mata pelajaran IPS yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dengan demikian, berbagai faktor ini menunjukkan bahwa kurangnya kesadaran dan kemampuan peserta didik dalam mengatur pembelajaran secara mandiri menjadi tantangan utama dalam pengembangan keterampilan *self-directed learning*.

Berdasarkan informasi dari studi pendahuluan di SMP Negeri 3 Banguntapan, ditemukan kecenderungan peserta didik kelas VII masih memiliki keterampilan *self-directed learning* yang masih rendah, dilihat dari perilaku peserta didik yang bertentangan dengan indikator dari *self-directed learning*. Hal ini terlihat dari perilaku mereka yang bertentangan dengan indikator *self-directed learning*, seperti sering keluar kelas saat jam pelajaran berlangsung, tidur saat guru menjelaskan di kelas, mencontek saat ujian, terlambat mengumpulkan tugas, dan pasif saat kerja kelompok. Dari permasalahan tersebut, perlu adanya upaya untuk meningkatkan *self-directed learning*. Salah satu cara untuk meningkatkan *self-directed learning* adalah dengan membangun keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keaktifan ini dapat diwujudkan melalui pengambilan keputusan dalam kegiatan sekolah serta memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk mengeksplorasi rasa ingin tahu terhadap lingkungan sekolah (Desmita, 2014; Pradika, & Bhakti, 2021). Dengan adanya *self-directed learning* yang baik, peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran, yang pada akhirnya dapat menunjang keberhasilan akademik mereka (Palacios & Gasco, 2010; Pradika, 2021).

Dalam konteks pendidikan, bimbingan dan konseling berperan penting dalam menangani persoalan ini. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan, bimbingan dan konseling memiliki kompetensi dalam membantu peserta didik mengembangkan potensinya. Bimbingan sebagai upaya pendidikan diartikan sebagai proses bantuan kepada individu untuk mencapai perkembangan diri secara optimal serta mampu bernavigasi dalam kehidupannya secara mandiri (Bhakti, 2015). Untuk membangun keunggulan tersebut, bangsa Indonesia bertumpu pada Individu- individu yang memiliki potensi cemerlang (Kurniawan, Kumara, & Bhakti, 2020).

Namun keterampilan *self-directed learning* tidak dapat hadir secara tiba-tiba, perlu dilatih dan ditingkatkan. Salah satu teknik yang dapat membangun keaktifan peserta didik dalam mengambil keputusan pada kegiatan belajarnya yaitu dengan menggunakan teknik permainan. Teknik permainan merupakan suatu metode dalam pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam berpikir melalui aktivitas bermain guna menginternalisasi konsep-konsep pelajaran yang diajarkan (Suratin, 2017). Menurut Nihayati (2021) permainan adalah suatu kegiatan yang bertujuan memperoleh kemahiran tertentu dengan cara menggembarakan seseorang.

Penggunaan teknik permainan sebagai upaya meningkatkan *self-directed learning* peserta didik akan lebih optimal jika diterapkan dalam konteks yang mendukung interaksi dan kolaborasi. Pembelajaran melalui permainan membutuhkan situasi di mana peserta didik bisa saling belajar, berbagi pandangan, dan mendapatkan dukungan dari teman sebaya. Layanan bimbingan kelompok menyediakan ruang tersebut, mendorong peserta didik berinteraksi dan mendukung satu sama lain, agar lebih optimis dalam menentukan keputusan dan mengembangkan *self-directed learning* melalui pengalaman bersama. Menurut Hartanti, (2022) Bimbingan kelompok adalah cara untuk membantu individu melalui aktivitas kelompok, yang bertujuan meningkatkan berkembangnya pemikiran, perasaan, wawasan, persepsi, dan sikap yang mendukung terciptanya perilaku yang lebih efektif. Bimbingan kelompok mempunyai tiga fungsi, meliputi fungsi informatif, pengembangan, preventif dan kreatif (Adityawarman, 2020). Dari definisi tersebut disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah aktivitas berkelompok untuk memperdalam pemahaman terhadap diri sendiri maupun orang lain, mengembangkan keterampilan dan sikap yang diperlukan, dan berfokus pada pencegahan masalah.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas layanan bimbingan kelompok yang menerapkan teknik permainan sebagai metode intervensi dalam meningkatkan keterampilan *self-directed learning* pada peserta didik. Melalui penelitian ini, diharapkan layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan dapat menjadi solusi strategis untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan belajar mandiri, sehingga proses belajar mereka menjadi lebih optimal dan efektif.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yang mana rancangan *desain* eksperimen ini menggunakan metode *pre-eksperimental* dengan *desain one group pretest-posttest* (tes awal-tes akhir kelompok tunggal). Dalam *desain one group pretest-posttest*, peneliti melakukan tes awal (*pretest*) sebelum memberikan perlakuan. Setelah perlakuan diberikan, peneliti melakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengevaluasi perubahan yang terjadi (Sugiyono, 2020). Definisi tersebut juga sesuai dengan pengertian dalam (McMillan & Schumacher, S, 2010) bahwa dalam *desain one group pretest-posttest*, kelompok subjek diberikan *pretest*, kemudian diberikan perlakuan, dan tahap terakhir diberikan *posttest*. Skala *pretest* dan *posttest* yang diberikan sama, hanya saja diberikan pada waktu yang berbeda. Adapun hasil yang diteliti merupakan perubahan yang diperoleh dari *pretest* ke *posttest*. Tabel 1 menunjukkan rancangan desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 1. Desain One Group Pretest-Posttest

One Group		
Pretest	Intervensi	Posttest
Skala <i>Self-directed Learning</i>	Bimbingan kelompok teknik permainan	Skala <i>Self-directed Learning</i>

Dalam desain pada Tabel 1, hanya terdapat kelompok tunggal tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding. Prosesnya dimulai dengan memberikan *pretest self-directed learning* kepada kelompok sampel sebelum diberikan intervensi. Kemudian kelompok tersebut akan diberikan intervensi melalui bimbingan kelompok teknik permainan dengan frekuensi pertemuan sebanyak 5 kali pertemuan. Terakhir, peneliti akan memberikan *posttest* dengan skala *self-directed learning* yang sama kepada kelompok tersebut. *Posttest* diberikan untuk melihat adanya perubahan atau perbedaan dari kondisi awal sebelum diberikan intervensi layanan bimbingan kelompok teknik permainan.

Populasi penelitian merupakan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Banguntapan dengan jumlah 224 peserta didik. Terdapat dua metode dalam menentukan sampel pada penelitian ini, yaitu diawali dengan menggunakan metode *cluster sampling* kemudian *purposive sampling*. Dari total peserta didik yang berjumlah 224 akan *dicluster* menjadi lebih kecil dengan menggunakan rumus nomogram harry king yaitu $n = R (10\%) \times N$, sehingga diperoleh sampel sebanyak 147 peserta didik dari jumlah populasi 224.

Tabel 2. Jumlah Siswa Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Sampel
1	VII A	33	21
2	VII B	32	21
3	VII C	32	21
4	VII D	32	21
5	VII E	31	21
6	VII F	32	21
7	VII G	32	21
Total		224	147

Setelah *cluster-cluster* terpilih, peneliti menggunakan metode *purposive sampling* untuk memilih subjek yang spesifik dalam *cluster* tersebut berdasarkan nilai terendah dari hasil *pretest* yaitu subjek dengan *self-directed learning* yang masih tergolong sedang rendah. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling* menghasilkan enam orang dengan total skor terendah empat orang perempuan dan dua orang laki-laki.

Instrumen pengumpulan data menggunakan skala *self-directed learning* teori Williamson yang diadopsi dan dengan izin dari Henisa Hildayana (2023) dengan jenis skala likert. Skala tersebut dibagikan kepada siswa dalam bentuk lembar formulir. Uji hipotesis menggunakan *two related samples test* (uji wilcoxon) dengan bantuan SPSS versi 25. Untuk menguji validitas, peneliti menggunakan korelasi product moment person, yaitu dengan menghubungkan setiap butir dengan skor totalnya. Hasil perhitungan validitas instrumen dianalisis menggunakan tabel koefisien korelasi dengan menerapkan standar 0,176 jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ (0,176) dengan taraf signifikansi 5% maka instrumen dapat dinyatakan valid. Namun sebaliknya, apabila $r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel}$ (0,176) dengan taraf signifikansi 5% maka instrumen dinyatakan tidak valid. Sedangkan untuk menguji reliabilitas alat ukur digunakan teknik pengukuran Alpha Cronbach. Reliabilitas diukur menggunakan koefisien reliabilitas yang berada di antara angka 0 hingga 1,00. Semakin mendekati angka 1,00, maka semakin tinggi tingkat reliabilitasnya (lihat Tabel 3).

Tabel 3. Klasifikasi Reliabilitas

Reliabilitas	Klasifikasi
$0,80 \leq r_{11} \leq 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi
$0,60 \leq r_{11} \leq 0,80$	Reliabilitas tinggi
$0,40 \leq r_{11} \leq 0,60$	Reliabilitas sedang
$0,20 \leq r_{11} \leq 0,40$	Reliabilitas rendah
$0,00 \leq r_{11} \leq 0,20$	Reliabilitas sangat rendah (tidak reliabel)

Tabel 4. Hasil Reliabilitas

Nilai Cronbach's Alpha	0,92
Status	Reliabilitas sangat tinggi

Berdasar pada hasil uji reliabilitas dalam Tabel 4, dapat diketahui bahwa skor Alpha Cronbach adalah sebesar 0.92 dan dikategorikan reliabilitas sangat tinggi karena masuk kepada interval $0,80 \leq r_{11} \leq 1,00$.

Untuk mengetahui adanya perbedaan nilai sebelum dan setelah diberikan perlakuan, menggunakan teknik analisis data melalui uji wilcoxon. Uji wilcoxon merupakan teknik analisis non parametrik yang dapat digunakan karena sampel data pada penelitian kurang dari 30 siswa (Rahmawati & Nawangsari, 2022). Tujuan uji wilcoxon ini adalah untuk menguji perbedaan antar data berpasangan, menguji perbedaan antar pengamatan sebelum dan sesudah perlakuan, dan mengetahui seberapa efektif perlakuan itu.

Pedoman pengambilan keputusan pada teknik analisis *two related samples test (uji wilcoxon)* sebagai berikut:

- a. Ho diterima jika *Asymp Sig (2-tailed)* < α (0,025)
- b. Ha diterima jika *Asymp Sig (2-tailed)* > α (0,025)

3. Hasil dan Pembahasan

Total keseluruhan populasi penelitian 224 peserta didik yang kemudian dicluster menjadi 147 sampel. Penyebaran instrumen skala *self-directed learning* diberikan kepada seluruh sampel cluster sehingga didapatkan gambaran persentase *self-directed learning* pada kelas VII SMPN 3 Banguntapan dengan banyaknya jumlah kelas yaitu tujuh kelas dari kelas A sampai G pada Tabel 5.

Tabel 5. Persentase Karakter Self-Directed Learning

Kategori Tingkat SDL		
Kategori	Jumlah	Persentase
Tinggi	12	8%
Sedang	87	59%
Rendah	48	33%

Tabel 6. Jumlah Rata-Rata Nilai Item Per-Kelas

Kelas	Rata-rata
A	74,66667
B	74,7619
C	73,57143
D	76,7619
E	71,85714
F	74,19048
G	76,04762

Dari hasil rata-rata nilai item di Tabel 6, kelas E memiliki rata-rata terendah yaitu 71,8571, sehingga sampel penelitian diambil dari kelas tersebut yang memiliki *self-directed learning* dengan kategori rendah.

Tabel 7. Persentase Keterampilan Self-Directed Learning Kelas E

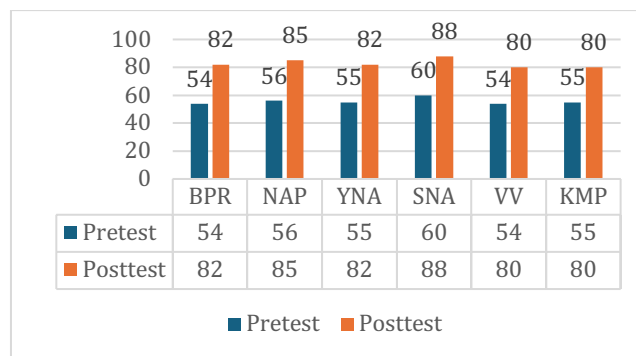
Kategori Tingkat SDL		
Kategori	Jumlah	Persentase
Tinggi	2	10%
Sedang	13	62%
Rendah	6	29%

Hasil persentase *self-directed learning* kelas E menunjukkan bahwa terdapat enam peserta didik yang memiliki skor total *self-directed learning* pada kategori rendah sehingga terpilih sebagai sampel penelitian yang terdiri dari dua orang laki-laki dan empat orang perempuan.

Tabel 8. Perubahan Skor Self-Directed Learning Siswa Setelah Pelaksanaan Treatment Bimbingan Kelompok Teknik Permainan

No.	Nama	Pretest	Kategori	Posttest	Kategori	Selisih
1	BPR	54	Rendah	82	Sedang	28
4	NAP	56	Rendah	85	Sedang	29
8	YNA	55	Rendah	82	Sedang	27
13	SNA	60	Rendah	88	Sedang	28
17	VV	54	Rendah	80	Sedang	26
22	KMP	55	Rendah	80	Sedang	25
Total		334		497		163
Maximum		60		88		29
Minimum		54		80		25
Average		55,7		82,8		27,2

Berdasarkan Tabel 8, diketahui bahwa rata-rata skor pretest yaitu 55,7 serta sesudah diberi intervensi berupa layanan bimbingan kelompok teknik permainan rerata skor posttest menjadi 82,8. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat adanya peningkatan *self-directed learning* peserta didik dengan rata-rata sebesar 27,2. Pada Tabel 7 juga memperlihatkan kenaikan *self-directed learning* yang paling besar yakni pada siswa SNA yakni 29 poin. Sedangkan kenaikan keterampilan *self-directed learning* yang paling sedikit yakni siswa KMP yaitu sebesar 25 poin.



Gambar 1. Perubahan Skor Keterampilan Self-Directed Learning Setelah Pelaksanaan Treatment Bimbingan Kelompok Teknik Permainan

Berdasarkan Gambar 1 dapat ditarik kesimpulan bahwa telah terjadi peningkatan tingkat *self-directed learning* siswa setelah mengikuti pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik permainan. Pernyataan ini bisa dicermati di grafik pretest (biru) lebih rendah dari pada grafik posttest (merah) yang menunjukkan bahwasanya posttest lebih tinggi daripada pretest.

Data tersebut diperkuat dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji wilcoxon untuk menunjukkan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil *pretest* dan *posttest* dalam menggambarkan *self-directed learning* siswa kelas VII SMPN 3 Banguntapan. Dari hasil uji hipotesis mendapatkan hasil H_a : Ada perbedaan rerata pada skor *pretest* dan *posttest* yang berarti terdapat pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan *self-directed learning* siswa kelas VII SMPN 3 Banguntapan. Uji hipotesis di sini menggunakan bantuan IBM SPSS Statistik 25 sebagai berikut :

Tabel 9. Two Related Samples Test (Uji Wilcoxon)

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	0,00	0,00
	Positive Ranks	6 ^b	3,50	21,00
	Ties	0 ^c		
	Total	6		

a. *Posttest < Pretest*

b. *Posttest > Pretest*

c. *Posttest = Pretest*

Test Statistics^a

	Posttest - Pretest
Z	-2,207 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,027

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dari hasil interpretasi *output uji wilcoxon* pada tabel 9, menunjukkan *negative ranks* antara hasil keterampilan *self-directed learning* untuk pretest dan posttest adalah 0, baik pada nilai *N*, *Mean Rank*, maupun *Sum Rank*. Nilai 0 menunjukkan bahwa tidak ada penurunan dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*. Adapun pada nilai positif rank *self-directed learning* untuk *pretest* dan *posttest* terdapat 6 data positif (*N*) yang berarti dari 6 peserta didik mengalami peningkatan keterampilan *self-directed learning* untuk *pretest* dan *posttest*. *Mean rank* atau rata-rata peningkatan tersebut sebesar 3,50, sedangkan jumlah rangking positif atau *sum of ranks* sebesar 21,00. *Ties* merupakan kesamaan nilai *pretest* dan *posttest*, disini nilai *ties* yaitu 0, yang artinya bahwa tidak ada nilai yang sama pada *pretest* dan *posttest*.

Dalam *uji wilcoxon*, dasar pengambilan keputusan adalah bahwa jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05, maka H_0 diterima, dan jika sebaliknya, maka H_0 ditolak. Berdasarkan *output "test statistics"* di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah 0,027 lebih kecil dari 0,05, sehingga " H_0 diterima". Artinya, *self-directed learning* untuk pretest dan posttest berbeda. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa "ada pengaruh penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan terhadap keterampilan *self-directed learning* pada peserta didik kelas VII SMPN 3 Banguntapan".

Berdasar pada hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan *self-directed learning* peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Banguntapan masih berada di kategori rendah sebelum diberikan intervensi berupa bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan. Namun, setelah diberikan intervensi layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan, keterampilan *self-directed learning* peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Banguntapan mengalami kenaikan. Oleh karena itu keterampilan *self-directed learning* peserta didik secara umum menunjukkan peningkatan signifikan setelah diterapkan bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

Beberapa penelitian lainnya juga menyatakan bahwa permainan dalam pendidikan dapat meningkatkan pembelajaran dan hasil pendidikan secara signifikan (Kula, 2021; Syafii, 2021). Pembelajaran berbasis permainan dianggap dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan menggabungkan berbagai kemampuan ke dalam proses pembelajaran (Adipati et al., 2021). Permainan ini dirancang untuk mendorong siswa mempelajari materi secara mandiri, memecahkan masalah, serta menetapkan tujuan dan mengatur waktu belajar secara efektif.

Self-directed learning melibatkan keterampilan individu dalam mengambil inisiatif untuk belajar, termasuk perencanaan, pengorganisasian, dan evaluasi diri secara mandiri (Morris, 2021). Teknik permainan dalam *self-directed learning* mengandung unsur kompetisi yang sehat dan tantangan bertahap, mendorong siswa untuk terus mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan dan evaluasi diri. Melalui strategi permainan, peserta didik dilatih untuk merancang langkah-langkah belajar yang efektif, berdiskusi, dan merefleksikan pencapaian atau kesalahan yang mereka alami. Menurut penelitian lain, pembelajaran berbasis permainan yang menghibur dan interaktif dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa (Hung et al, 2019; Muhammad et al, 2023; Angelika et al, 2023). Selain itu, keterampilan berpikir kritis mereka juga turut berkembang yang dapat menstimulasi peserta didik menjadi *long life learner* (Purnama & Kalkautsar, 2023). Kepercayaan diri dan kemampuan berpikir kritis adalah dasar penting dari *self-directed learning*, yang perlu dikembangkan dan ditanamkan oleh generasi muda saat ini.

Permainan yang dirancang untuk *self-directed learning* memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengasah kontrol diri dan motivasi intrinsik, serta pengalaman belajar yang interaktif. Hasil penelitian terbaru menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelas mampu meningkatkan motivasi belajar (Adha & Baidi, 2022). Teknik permainan juga mendorong siswa bertanggung jawab atas

keputusan yang diambil, berbagi ide, mengatur waktu, dan memperbaiki strategi saat menghadapi hambatan. Aktivitas ini memungkinkan siswa berperan aktif dan menerima umpan balik langsung dari anggota kelompok, memfasilitasi keterampilan interpersonal dan kolaboratif mereka. Sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa dinamika kelompok dapat memupuk tanggung jawab dan meningkatkan kesadaran diri siswa dalam proses belajar (Ulina, 2023). Secara keseluruhan, penerapan teknik permainan dalam bimbingan kelompok efektif meningkatkan keterampilan *self-directed learning* peserta didik, membangun kepercayaan diri, dan menumbuhkan antusiasme terhadap pembelajaran yang berkelanjutan.

4. Simpulan

Layanan bimbingan kelompok teknik permainan yang diimplementasikan pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Banguntapan efektif untuk meningkatkan keterampilan *self-directed learning*. Skor *posttest* menunjukkan peningkatan dari kategori rendah ke kategori sedang. Penelitian ini menunjukkan bahwa guru bimbingan konseling dapat memanfaatkan teknik permainan dalam kegiatan bimbingan kelompok untuk membantu siswa SMP meningkatkan keterampilan *self-directed learning*, sehingga mendukung mereka dalam menjalani proses belajar secara mandiri. Selain itu, temuan ini membuka peluang bagi penelitian lanjutan dengan melibatkan kelompok siswa dari jenjang pendidikan yang berbeda untuk mengetahui sejauh mana efektivitas pendekatan ini pada berbagai tingkatan usia dan tahap perkembangan belajar siswa. Penelitian lanjutan ini juga dapat mengeksplorasi variasi teknik permainan yang disesuaikan kebutuhan belajar masing-masing kelompok siswa.

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

- Adha, S. R., & Baidi, B. (2022). *Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas II Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Kliwonan Kabupaten Sragen* (Doctoral dissertation, UIN Raden Mas Said). <https://eprints.iain-surakarta.ac.id/3662/>
- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542-552. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1311472>
- Adityawarman, L. P. (2020). Peran bimbingan kelompok dalam perencanaan karir siswa. *Advice: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2(2), 165-177. <https://doi.org/10.32585/advice.v2i2.786>
- Angelika, M., Saputri, S. A., & Lestari, R. (2023). Studi literatur analisis efektivitas penggunaan media game-based learning untuk meningkatkan pembelajaran IPA di SD. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(4), 257-265. <https://doi.org/10.51494/mpf.v1i4.1329>
- Bakhril, M. S., Kartono, & Dewi. (2019). Kemampuan koneksi matematis siswa melalui model pembelajaran peer tutoring cooperative learning. *Prisma: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 754-758. <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/view/29263>
- Bhakti, C. P. (2015). Bimbingan dan konseling komprehensif: Dari paradigma menuju aksi. *Jurnal Fokus Konseling*, 1(2). <https://doi.org/10.52657/jfk.v1i2.96>
- Brandt, W. C. (2020). *Measuring student success skills: A review of the literature on self-directed learning*. 21st Century Success Skills. National Center for the Improvement of Educational Assessment. <https://eric.ed.gov/?id=ED607782>
- Fitriani, D. (2023). Self-directed learning dan disposisi berpikir terbuka aktif terhadap kemampuan koneksi matematis siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(3), 511-520. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i3.1513>
- Hartanti, J. (2022). *Bimbingan kelompok*. <https://repository.unipasby.ac.id/eprint/3932/1/BIMBINGAN%20KELOMPOK%20Dr.%20JAHJU%20HARTANTI,%20M.%20Psi.%20.pdf>
- Heriyanti, I. P., & Bhakti, C. P. (2022). Strategi layanan bimbingan klasikal blended learning berbasis project-based learning untuk meningkatkan self-regulated learning siswa. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(2), 40-45. <http://dx.doi.org/10.31602/jmbkan.v8i2.7093>
- Hildayana, H., & Bhakti, C. P. (2023). Strategi layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan self-directed learning pada siswa sekolah menengah pertama. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling*. <https://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/view/13555>

- Huda, H. N., & Sulistyaningrum, S. D. (2022). The impact of self-directed learning on students' English reading comprehension ability. *Proceedings of English Linguistics and Literature*, 3, 102–113. <https://proceeding.unnes.ac.id/ELLit/article/view/1642>
- Hung, C.-Y., Sun, J. C.-Y., & Liu, J.-Y. (2019). Effects of flipped classrooms integrated with MOOCs and game-based learning on the learning motivation and outcomes of students from different backgrounds. *Interactive Learning Environments*, 27(8), 1028–1046. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1481103>
- Ikhwan, P. Y. Y., & Bhakti, C. P. (2021). Pengembangan modul pelatihan tentang self-directed learning untuk peserta didik SMP. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling*. <https://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/view/7876>
- Kurniawan, S. J., Kumara, A. R., & Bhakti, C. P. (2019, November). Strategi layanan perencanaan individual untuk mengembangkan work readiness pada siswa SMK. *Seminar Nasional Pendidikan (Sendika)*, 3(1), 109–116.
- Knowles, M. S. (1975). *Self-directed learning: A guide for learners and teachers*. <https://eric.ed.gov/?id=ED114653>
- Kula, S. S. (2021). Mind games with the views of classroom teachers. *International Journal of Research in Education and Science (IJRES)*, 7(3), 747–766. <https://doi.org/10.46328/ijres.1471>
- Lee, S., & Chen, T. (2023). Reinforcing self-directed learning through repetitive game-based activities: A study on student motivation and self-evaluation. *Asian Journal of Education and Development*, 12(4), 405–419.
- McMillan, J. H., & Schumacher, S. (2010). *Research in education: Evidence-based inquiry*. Pearson.
- Muhammad, I., Triansyah, F. A., Fahri, A., & Gunawan, A. (2023). Analisis bibliometrik: Penelitian game-based learning pada sekolah menengah 2005–2023. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 465–479. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.301>
- Morris, T. H. (2021). Meeting educational challenges of pre- and post-COVID-19 conditions through self-directed learning: Considering the contextual quality of educational experience necessary. *On the Horizon: The International Journal of Learning Futures*, 29(2), 52–61. <https://doi.org/10.1108/OTH-01-2021-0031>
- 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). <http://prosiding.arab-um.com/index.php/semnabama/article/view/820>
- Oishi, I. R. V. (2020). Pentingnya belajar mandiri bagi peserta didik di perguruan tinggi. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4(1), 108–112. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/view/555/407>
- Pradika, Y. Y. I. (2021). *Pengembangan modul pelatihan tentang self-directed learning untuk peserta didik kelas VIII SPM Negeri 4 Sewon* (Skripsi, Universitas Ahmad Dahlan). <https://opac.uad.ac.id/index.php/koleksi/Penelitian/detail/1xs8XGYkMqAUec701fh1Wwj04lQeeuqrIFjBjg7rANBWGqDWWU>
- Purnama, A. A., & Kalkautsar, M. (2023). Permainan ular tangga berbasis game-based learning untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada pelajaran IPA. *Journal on Education*, 5(4), 11301–11308. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2068>
- Rahmawati, F., & Nawangsari, N. A. F. (2022). Pengaruh metode bottom-up processes reading dengan media kartu terhadap kemampuan literasi awal anak usia dini. *Jurnal Ilmu Psikologi dan Kesehatan (SIKONTAN)*, 1(2), 73–82. <https://doi.org/10.47353/sikontan.v1i2.364>
- 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. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/JPPG/article/view/20962>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- 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* (Skripsi, Universitas Ahmad Dahlan). <https://opac.uad.ac.id/index.php/koleksi/Penelitian/viewer/yAReX11YBOcfTaCTPdQJKxMj1ooNtth6BUHTxUO80r9EhjJVwbKHJMraXHiz539wOjiMGEKicBoGyhyblCCHXAjqhXs>
- Syafii, M. L., Kusnawan, W., & Syukroni, A. (2020). Enhancing listening skills using games. *International Journal on Studies in Education (IJonSE)*, 2(2), 78–107. <https://doi.org/10.46328/ijonse.21>
- Toffler, A. (1991). *Powershift: Knowledge, wealth, and violence at the end of the 21st century*. New York, NY: Bantam Books. <https://archive.org/details/AlvinTofflerPowershiftKnowledgeWealthAndViolenceAtTheEdgeOfThe21stCenturyPdfTKRG/page/n329/mode/1up>
- Ulina, R. (2023). Meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap peraturan sekolah melalui layanan konseling kelompok. *Benchmarking*, 7(2), 100–105. <http://dx.doi.org/10.30821/benchmarking.v7i2.19462>
- Williamson, S. N. (2007). Development of a self-rating scale of self-directed learning. *Nurse Researcher*, 14, 66. <https://doi.org/10.7748/nr2007.01.14.2.66.c6022>