

Pengembangan Permainan Simulasi *Dartboard* tentang Pemahaman Kemandirian Belajar dalam Layanan Bimbingan Kelompok



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License

CC-BY-NC-4.0 ©2020 by author (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

(Received: Januari-2021; Reviewed: Maret-2021; Accepted: April-2021;

Available online: April-2021; Published: April-2021)

Fathur Rahman Aufa¹,

Ulfa Danni Rosada²,

¹Progam Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Ahmad Dahlan

Email:

fathur1600001221@webmail.uad.ac.id

²Progam Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Ahmad Dahlan

Email:

ulfa.rosada@bk.uad.ac.id

Abstract. *The purpose of the research is to develop the dartboard game media to improve the students' independent learning. In developing the media, the researcher adopted Research and Development (R&D) research. The researcher used the model developed by Borg and Gall. The researcher only used five out of ten stage, namely, potency and problems, data collection, product design, product validation, and product revision. The revision was done by conducting a validation tests to material experts, media experts, and counseling guidance teachers. The product of this research is the dartboard simulation game media. The result of the validation tests showed that the media got a score of 85 from material experts, 83.3 from media experts, and 92.5 from counseling guidance teachers. In average, the media got the score of 87. Based on these results, the media is suitable to be used in guidance and counseling services.*

Keywords: *Dartboard, Independent Learning, Group Guidance, Simulation Game,*

Abstrak. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg and Gall sampai pada tahap ke-5 yaitu revisi desain dengan melakukan uji validasi dengan ahli materi, ahli media dan ahli layanan BK. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah permainan simulasi dartboard tentang kemandirian belajar siswa. Penilaian yang diperoleh dari uji validasi materi sebesar 85 termasuk dalam kategori sangat baik, hasil yang diperoleh dari uji validasi ahli media yaitu 83,3 dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil yang diperoleh dari hasil validasi ahli layanan BK yaitu 92,5 dengan kategori sangat baik.

Maka dengan penilaian keseluruhan dari permainan simulasi dartboard tentang kemandirian belajar mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut maka permainan simulasi dartboard tentang kemandirian belajar siswa pada siswa kelas VII SMPN 3 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021 dinyatakan layak untuk digunakan dalam salah satu media layanan bimbingan dan konseling. Kata Kunci : Dartboard, Permainan Simulasi, Kemandirian Belajar, Bimbingan Kelompok.

Kata kunci: *Dartboard*, Pembelajaran Mandiri, Bimbingan Kelompok, Simulasi Permainan

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional mempunyai tujuan dalam kemandirian yang meliputi segala aspek kehidupan. Pada penelitian ini peneliti membatasi hanya pada aspek kemandirian belajar. Menurut Suhendri dan Mardalena (2013) “kemandirian belajar adalah suatu aktivitas belajar yang dilakukan siswa tanpa bergantung kepada orang lain baik teman maupun gurunya dalam mencapai tujuan belajar yaitu menguasai materi atau pengetahuan dengan baik dengan kesadarannya sendiri siswa serta dapat mengaplikasikan pengetahuannya dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari”. Maka dari itu siswa perlu mempunyai kemandirian belajar agar tidak bergantung kepada orang lain.

Kemandirian belajar juga dijelaskan oleh Nurhayati (2011) kemandirian belajar merupakan suatu bentuk belajar pada pendidikan yang memberikan kemandirian dan tanggung jawab kepada pembelajar agar mempunyai inisiatif dan berperan aktif dalam mengatur berbagai kegiatan belajar sesuai dengan tujuan yang akan dicapainya. Selain itu Yamin (2013) memaparkan bahwa kemandirian belajar adalah proses yang dilakukan secara bebas akan tetapi terencana dan sumber untuk mencapai tujuan yang akan dicapai sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku. Dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar adalah suatu aktivitas belajar yang membutuhkan kesadaran oleh individu itu sendiri secara mandiri dan bertanggung jawab untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Kemandirian belajar juga bertujuan agar siswa tidak bergantung kepada orang lain dalam belajarnya.

Kenyataannya tidak semua siswa mempunyai sikap kemandirian dalam belajar. Berdasarkan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling masih terdapat siswa yang mengerjakan pekerjaan rumah pada saat jam KBM atau pada pagi hari. Masih terdapat siswa yang menyalin pekerjaan temannya. Hal tersebut masih menunjukkan bahwa siswa belum memiliki kemandirian dalam belajar. Selain itu guru bimbingan dan konseling juga menjelaskan bahwa belum terlaksananya kegiatan layanan bimbingan dan konseling dengan optimal. Kegiatan layanan bimbingan dan konseling di sekolah masih

menggunakan metode ceramah, sehingga belum digunakannya media yang inovatif seperti media dart board dalam menyampaikan materi tentang kemandirian belajar.

Permasalahan penggunaan media di sekolah khususnya di SMPN 3 Bantul Yogyakarta guru bimbingan dan konseling masih menggunakan power point ataupun dengan teknik ceramah. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik dengan materi yang diberikan oleh guru BK. Maka dari itu perlunya media yang inovatif dan efektif. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan permainan simulasi dartboard, diharapkan dengan adanya permainan simulasi dartboard dapat menarik antusias siswa dan membantu siswa untuk memiliki sikap kemandirian belajar.

Menurut Sadirman (Yumarlin, 2013) permainan memiliki kelebihan yaitu permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, permainan bersifat fleksibel, dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak, dapat menerapkan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya, dapat memberikan timbal baik secara aktif dan memungkinkan adanya partisipasi secara aktif dari siswa untuk belajar. Sehingga dalam bimbingan kelompok ini peneliti akan memberikan media permainan pada siswa dengan menggunakan teknik permainan. Media yang digunakan yaitu dart board. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengembangan Simulasi "Dartbord" Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Kemandirian Belajar Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas VII Di SMPN 3 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021".

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dalam istilah bahasa inggris yaitu *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *Brog and Gall* yang terdiri dari sepuluh tahapan, akan tetapi pada penelitian ini di batasi hanya lima tahapan, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain dan revisi produk. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan instrumen angket dan wawancara kepada guru bimbingan dan konseling. Data dari instrumen angket berupa data kuantitatif yang diperoleh dengan menyebar angket secara online melalui google form. Sedangkan data dari wawancara berupa data kualitatif. Wawancara dengan guru BK di laksanakan melalui online yaitu dengan memberikan pertanyaan secara tertulis di whatsapp.

Data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan permainan dartboard ini adalah jenis data penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil uji coba produk lapangan secara umum baik itu penilaian secara umum tentang kualitas permainan simulasi dartboard untuk meningkatkan pemahaman tentang kemandirian belajar, sedangkan data kualitatif diperoleh berdasarkan penilaian atau hasil kritik dan saran dari para ahli terkait permainan dartboard yang akan dikembangkan.

Analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kualitatif

dilakukan dengan menggunakan analisis model *Spredley* yaitu dengan data yang diperoleh dari para ahli pada saat validasi produk. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan cara menganalisis data kuantitatif yang didapatkan dari lembar pengamatan para ahli. Sedangkan analisis data kuantitatif dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan cara menganalisis data kuantitatif yang didapatkan dari lembar pengamatan para ahli. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, analisis ini dilakukan dengan cara menganalisis data pada lembar pengamatan ahli. Adapun gradasi pilihan jawaban beserta kriteria penilaiannya yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 Gradasi Pilihan Jawaban

Gradasi	Keterangan	Skor
4	Sangat Baik	4
3	Baik	3
2	Cukup Baik	2
1	Kurang Baik	1

Selanjutnya yaitu menentukan perhitungan skor guna diketahui hasil akhir. Rumus yang digunakan untuk perhitungan menggunakan cara perhitungan (Suharsimi, 2013) :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100$$

Setelah diperoleh nilai akhir dengan rumus tersebut, kemudian peneliti mengelompokkan nilai akhir tersebut ke dalam empat kriteria yaitu :

76-100	= Sangat Baik
51-75	= Baik
26-50	= Cukup
0-25	= Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan permainan simulasi dartboard tentang kemandirian belajar belajar siswa pada siswa kelas VII SMPN 3 Bantul Yogyakarta, disusun berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan di SMPN 3 Bantul Yogyakarta. Data dari studi pendahuluan tersebut yang menjadi acuan bagi peneliti untuk mengembangkan permainan simulasi dartboard tentang kemandirian belajar siswa. Proses penelitian pengembangan permainan simulasi dartboard tentang kemandirian belajar siswa, disusun melalui beberapa tahapan mulai dari mencari potensi masalah,

konsultasi kepada dosen pembimbing dan guru BK, uji ahli materi, uji ahli media, uji ahli layanan BK hingga revisi dari uji ahli materi, uji ahli media dan uji ahli layanan BK.

Penelitian pengembangan permainan simulasi dartboard tentang kemandirian belajar siswa ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian *Borg and Gall*. Peneliti melakukan proses penelitian sesuai dengan tahapan-tahapan model penelitian *Borg and Gall*, tetapi dikarenakan adanya pandemi *covid-19* maka peneliti hanya melakukan tahapan model penelitian hingga tahapan revisi produk.

Tahapan awal dari penelitian ini diawali dengan studi pendahuluan dan mengumpulkan data tentang kemandirian belajar siswa, menggunakan instrumen angket yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kemandirian belajar siswa. Tahap selanjutnya yaitu peneliti melakukan desain rancangan produk awal permainan simulasi dartboard dengan materi kemandirian belajar siswa. Selanjutnya dari desain rancangan produk awal permainan simulasi dartboard tersebut, peneliti melaksanakan validasi desain yang meliputi validasi materi, validasi media dan validasi layanan BK. Validasi desain bertujuan untuk menilai kelayakan rancangan produk yang akan dikembangkan. Setelah diperoleh penilaian dari validasi desain, tahap selanjutnya yaitu melakukan revisi desain sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi, ahli media dan ahli layanan BK.

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan simulasi dartboard tentang kemandirian belajar siswa layak digunakan pada siswa kelas VII SMPN 3 Bantul Yogyakarta. Hasil penelitian diukur menggunakan lembar penilaian validasi ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli layanan BK. Hasil dari penilaian diperoleh nilai dari ahli materi sebesar 85 dan masuk ke dalam kategori sangat baik, nilai dari ahli media sebesar 83,3 dan masuk ke dalam kategori sangat baik, sedangkan nilai dari ahli layanan BK sebesar 92,5 dan masuk ke dalam kategori sangat baik.

Kelayakan permainan simulasi dartboard tentang kemandirian belajar siswa pada penelitian ini, relevan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Desi Listiani dan Erlina Prihatnani (2018). Hasil penelitian menunjukkan persentase sebesar 88,1% dari ahli materi, persentase sebesar 89,1% dari ahli media dan keduanya termasuk kategori Sangat Baik. Sedangkan hasil uji aspek kepraktisan mendapatkan persentase sebesar 84,1% termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hasil penilaian tersebut disimpulkan bahwa media tersebut valid, praktis dan efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa permainan simulasi dartboard tentang kemandirian belajar siswa pada kelas VII SMPN 3 Bantul Yogyakarta merupakan salah satu bentuk media inovatif dan interaktif berbentuk papan permainan yang diadopsi dan dimodifikasi dari permainan simulasi dartboard, kartu dan strategi yang dijadikan satu kesatuan. Permainan simulasi dartboard ini dapat digunakan oleh

guru BK sebagai media inovatif dan kreatif untuk menunjang kegiatan layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Pengembangan permainan simulasi dartboard diharapkan dapat membantu guru BK dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling yang aktif, kreatif dan inovatif khususnya terkait dengan meningkatkan kemandirian belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan permainan simulasi dartboard tentang kemandirian belajar siswa pada kelas VII SMPN 3 Bantul Yogyakarta yaitu hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan simulasi dartboard tentang kemandirian belajar siswa layak digunakan pada siswa kelas VII SMPN 3 Bantul Yogyakarta. Berdasarkan hasil penilaian uji validasi ahli materi, ahli media dan ahli layanan BK diperoleh nilai dari uji validasi materi sebesar 85 dan termasuk ke dalam kategori sangat baik, dari uji validasi media diperoleh nilai sebesar 83,3 dan termasuk ke dalam kategori sangat baik, sedangkan dari uji validasi layanan BK di peroleh nilai sebesar 92,5 dan termasuk ke dalam kategori sangat baik. Rata-rata keseluruhan nilai dari hasil uji validasi permainan simulasi dartboard yaitu 87 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Dari penilaian yang telah diberikan oleh uji ahli dapat disimpulkan bahwa permainan simulasi dartboard dalam layanan bimbingan kelompok tentang kemandirian belajar layak diuji cobakan dalam layanan bimbingan kelompok disekolah.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengembangan permainan simulasi dartboard tentang kemandirian belajar siswa dinyatakan layak digunakan untuk membantu guru bimbingan dan konseling sebagai media dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling kepada siswa. Berdasarkan pernyataan diatas, tujuan dari penelitian ini telah terjawab dan dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan simulasi dartboard tentang kemandirian belajar siswa pada siswa kelas VII SMPN 3 Bantul Yogyakarta layak diuji cobakan dalam layanan bimbingan kelompok.

Permainan Simulasi Dartboard tentang Kemandirian Belajar Siswa dalam Layanan Bimbingan Kelompok dapat dijadikan sebagai sumber media atau alat bantu yang digunakan oleh guru BK dalam memberikan layanan khususnya pada bidang kemandirian belajar. Pengembangan media ini diharapkan mampu memberikan masukan dan gagasan terkait penggunaan media bimbingan dan konseling yang kreatif, aktif dan inovatif. Penelitian ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa secara mendalam dan komprehensif. Permainan Simulasi Dartboard tentang Kemandirian Belajar Siswa dalam Layanan Bimbingan Kelompok dapat digunakan/dimainkan secara berkelompok dan dapat dimainkan di mana saja di dalam maupun luar kelas.

Permainan Simulasi Dartboard tentang Kemandirian Belajar Siswa dalam Layanan Bimbingan Kelompok dapat dikembangkan lebih baik lagi. Permainan Simulasi Dartboard ini dapat dikembangkan lebih komprehensif baik dalam segi materi, komponen media dan cangkupan materi sampai dengan sasaran yang ingin dicapai tidak hanya dalam konteks kemandirian belajar namun bisa dikembangkan dan dipadukan juga dengan bidang-bidang lainnya baik bidang sosial, pribadi maupun karir.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi & Amri Sofyan. (2011). *PAIKEM GEMBROT (Pengembangan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot)*. Jakarta : PT Prestasi Pustakaraya.
- Ali, M & Asrori M. (2014). *Psikologi Remaja Perkembangan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Azwar, Saifuddin. (2013). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Listiani Dewi & Erlina Prihatnani. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Board Math* bagi Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika: UKSW Salatiga*. Vol.4 No.1.
- Nurhayati, Eti. (2011). *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Paweng, Denta Keskik. (2019). Pengembangan Media Dart Board Game (DBG) Pada Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi PGSD Universitas Ahmad Dahlan*.
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Yamin, Martins. (2013). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Yumarlin, M.Z. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*. Volume 3. Nomor 1.