



Pengembangan Aplikasi SOS-MB Tentang Kebiasaan Efektif Untuk Penguatan Kemandirian Belajar Bagi Siswa SMP

(Development of the SOS-MB Application on Effective Habits to Strengthen Learning Independence for Junior High School Students)

Anja Nofianti*, Muslihati, IM Hambali

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, 65114, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: anjanofianti97@gmail.com

Paper received: 28-July-2023; revised: 3-September-2023; accepted: 23-September-2023

Abstract

Learning independence is important for students today. The application of learning strategies must be considered with the advantages, disadvantages and uniqueness of student learning styles. Habit is a meeting between knowledge (knowledge), skills (skills), and desire (desire). To strengthen students' independent learning, counselors need to provide up-to-date services, one of which is the SOS-MB (SOS-Learning Independence) application. This application contains game material features, start playing and check independence. This research and development model uses the ADDIE model to develop the SOS-MB application and manual. From the results of product development, namely the SOS-MB application and guidebooks that have been tested for acceptability based on the criteria, usability, attractiveness and convenience aspects, it also turns out that the products developed can be accepted and used by school counselors. Also strengthened by the results of statistical tests that the application can be used for independent learning for junior high school students with the Wilcoxon test obtaining *asympt sig. (2-tailed)* 0.012 less than 0.05.

Keywords: SOS-MB application; effective habits; strengthening independent learning

Abstrak

Kemandirian belajar menjadi hal yang penting dimiliki siswa saat ini. Penerapan strategi belajar harus dipertimbangkan dengan kelebihan, kekurangan dan keunikan gaya belajar siswa. Kebiasaan merupakan pertemuan antara pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan keinginan (*desire*). Untuk menguatkan kemandirian belajar para siswa, konselor perlu memberikan layanan yang kekinian salah satunya dengan aplikasi SOS-MB (SOS-Mandiri Belajar). Aplikasi ini memuat fitur materi permainan, mulai bermain dan cek kemandirian. Model penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan aplikasi SOS-MB dan buku panduan. Dari hasil pengembangan produk yaitu aplikasi SOS-MB dan buku panduan yang telah diuji keberterimaan berdasarkan aspek ketepatan, kebergunaan, kemenarikan dan kemudahan mendapati pula bahwa produk yang dikembangkan dapat diterima dan digunakan untuk konselor sekolah. Diperkuat pula dengan hasil uji statistik bahwa aplikasi tersebut dapat digunakan untuk penguatan kemandirian belajar siswa SMP dengan uji Wilcoxon memperoleh *asympt sig. (2-tailed)* 0.012 kurang dari 0.05.

Kata kunci: Aplikasi SOS-MB; kebiasaan efektif; penguatan kemandirian belajar

How to cite: Nofianti, A., Muslihati, M., & Hambali, IM. (2023). Pengembangan Aplikasi SOS-MB Tentang Kebiasaan Efektif Untuk Penguatan Kemandirian Belajar Bagi Siswa SMP. *Buletin Konseling Inovatif*, 3(3). 185–192. doi: 10.17977/um059v3i32023p185-192

1. Pendahuluan

Kemandirian dalam belajar adalah kegiatan belajar yang dilakukan oleh individu dengan kebebasannya sendiri, tidak tergantung pada bantuan orang lain, berupa peningkatan

pengetahuan, keterampilan atau pengembangan prestasi dengan menentukan dan mengelola sendiri bahan belajar, waktu, tempat dan menggunakan berbagai sumber belajar yang diperlukan (Hidayat et al., 2020). Kemandirian belajar menjadi hal yang penting dimiliki siswa saat ini. Kemandirian belajar merupakan kegiatan belajar yang dilakukan siswa secara aktif dengan bekal pengetahuan yang sudah dimiliki untuk mengatasi suatu masalah serta mengembangkan kompetensi tertentu (Insana, 2017). Menurut (Cahyono et al., 2016) kemandirian belajar dapat dikembangkan melalui strategi belajar yang mengakomodasi gaya belajar dari masing-masing siswa. Penerapan strategi belajar harus dipertimbangkan dengan kelebihan, kekurangan dan keunikan gaya belajar siswa. Dengan memberikan kesempatan mengelola belajarnya, siswa memperoleh peluang menerapkan inisiatif dan menemukan strategi belajar yang sesuai dengan dirinya. Belajar secara mandiri mungkin sulit dilakukan oleh siswa maka dari itu, diperlukan kebiasaan baru yang dapat membantu siswa untuk memiliki kemandirian belajar.

Kebiasaan merupakan pertemuan antara pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan keinginan (*desire*) (Covey, 2012). Pengetahuan adalah apa yang harus dilakukan dan mengapa. Keterampilan adalah bagaimana melakukannya dan keinginan adalah motivasi untuk melakukan. Ada tujuh kebiasaan efektif menurut Covey (2012): (1) *be proactive* (jadilah proaktif), (2) *begin with the end in mind* (merujuk pada tujuan akhir), (3) *put first things first* (dahulukan yang utama), (4) *think win-win* (berfikir menang-menang), (5) *seek first to understand and then to be understood* (berusaha memahami terlebih dahulu, baru dipahami), (6) *synergize* (wujudkan sinergi), (7) *sharpen the saw* (mengasah gergaji). Untuk menguatkan kemandirian belajar dapat menggunakan tiga *habits* ini, hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijoyo (2015), yang menyatakan bahwa dengan penerapan kebiasaan efektif dapat meningkatkan perilaku positif. Selain itu Zauma (2014), mengungkapkan bahwa kebiasaan efektif mempengaruhi kemampuan mengelola waktu individu menjadi lebih baik, dimana manajemen waktu merupakan salah satu aspek dalam kemandirian.

Peneliti melakukan *need assessment* menggunakan instrumen kemandirian belajar yang merujuk pada teori Covey (2012), di SMP Negeri 1 Malang yang menunjukkan sebanyak 29% siswa kemandirian belajarnya dalam kategori rendah, 28% sedang dan 43% tinggi. Hasil wawancara dengan konselor SMP Negeri 1 Malang menunjukkan bahwa siswa kurang memiliki inisiatif sendiri untuk belajar, apabila tidak diingatkan oleh orang tua mereka tidak akan belajar. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa kemandirian belajar siswa tergolong rendah. Hal tersebut tercermin dari sikap siswa yang tidak mengumpulkan tugas tepat waktu, tugas tidak dikerjakan hingga menumpuk puluhan tugas, mencontek pekerjaan rumah, dan tidak masuk sekolah tanpa keterangan. Konselor juga menjelaskan selama ini belum tersedia media yang digunakan untuk memberikan layanan bimbingan kelompok dengan topik kemandirian. Sekolah membutuhkan media yang menarik untuk menguatkan kemandirian belajar siswa. Maka dari itu peneliti mengembangkan aplikasi SOS-MB tentang kebiasaan efektif untuk menguatkan kemandirian belajar siswa melalui bimbingan kelompok.

Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi merupakan salah satu cara untuk merefleksikan realitas kehidupan sehari-hari melalui suasana bermain. Melalui kegiatan bermain siswa akan belajar sesuatu tanpa terasa mempelajarinya, sehingga tanpa disadari akan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Putri et al., 2016). Salah satu penentu keberhasilan penggunaan metode permainan simulasi yakni media yang digunakan. Melalui media, pelaksanaan bimbingan dan konseling lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian

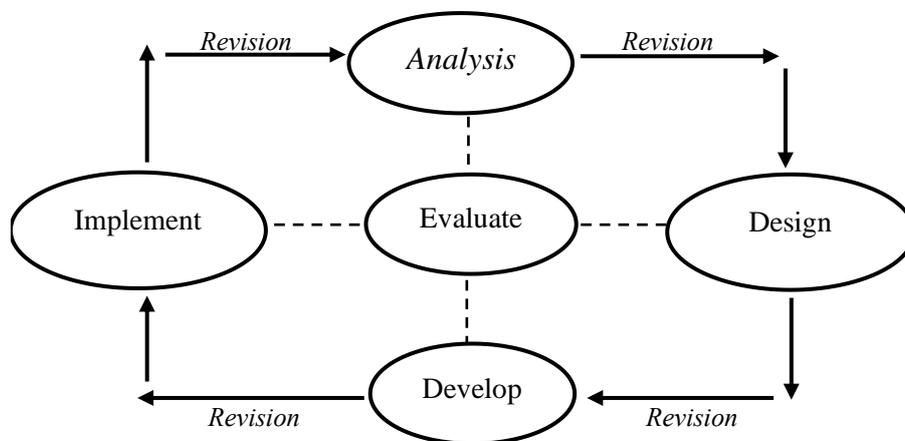
yang dilakukan oleh Cahyani et al., (2017) menunjukkan bahwa permainan simulasi dengan menggunakan media dartboard dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selanjutnya menurut Desriana, (2019) bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi memiliki pengaruh terhadap kepercayaan diri.

Adapun penelitian sejenis yakni pengembangan permainan simulasi dartboard tentang pemahaman kemandirian belajar dalam layanan bimbingan kelompok dilakukan oleh (Aufa et al., 2021). Uraian diatas menunjukkan bahwa permainan simulasi dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Dalam penelitian ini, pengembangan dilakukan melalui permainan SOS yang dikemas dalam bentuk aplikasi dan diberi nama aplikasi SOS-MB(SOS-Mandiri Belajar). Permainan SOS biasanya dimainkan di atas kertas dengan aturan sederhana yang dapat menulis SOS secara berurutan tanpa jeda dengan interval penulisan bergantian dan mematikan satu sama lain (Samodra et al., 2021). Aplikasi SOS-MB(SOS-Mandiri Belajar) merupakan aplikasi berbasis android dengan memanfaatkan *game* SOS yang didalamnya memuat fitur materi permainan, mulai bermain dan cek kemandirian.

Kecenderungan siswa saat ini yang gemar dalam bermain *game* menjadi peluang tersendiri dalam pengembangan media bimbingan (Diogo et al., 2020). Melalui aplikasi *game* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan membantu konselor dalam pemberian layanan (Bakar & ChePa, 2019). Dari uraian penelitian sebelumnya dan besarnya ketertarikan siswa terhadap *game* berbasis android maka peneliti mengembangkan aplikasi SOS-MB tentang kebiasaan efektif untuk penguatan kemandirian belajar siswa SMP. Aplikasi ini dapat digunakan konselor dalam memberikan layanan bimbingan kelompok menjadi lebih menarik.

2. Metode

Penelitian dan pengembangan atau biasa disebut R&D merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Pada kegiatan ini peneliti menerapkan langkah-langkah yang sistematis dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE untuk mengembangkan aplikasi SOS-MB dan buku panduan ini. Tahapan dari model penelitian ini terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (mengembangkan), *implement* (melaksanakan), *evaluate* (evaluasi) (Molenda, 2003). Berikut konsep dari model penelitian dan pengembangan ADDIE :



Gambar 1. Konsep Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Pada gambar diatas dapat diketahui konsep model pengembangan ADDIE memiliki 5 langkah, yang akan dijelaskan sebagai berikut, yaitu: (1) *Analysis*, pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan terkait kemandirian belajar siswa dan mengkaji kesenjangan untuk menentukan masalah dan penyebab masalah yang terjadi; (2) *Design*, pada tahap ini mulai merancang isi dari aplikasi SOS-MB dan buku panduan untuk penguatan kemandirian belajar siswa yang biasa disebut dengan prototipe; (3) *Develop*, yakni mengembangkan produk yaitu aplikasi SOS-MB dan buku panduan. Komponen dari aplikasi ini terdiri papan permainan, huruf S dan O, kartu informasi, kartu tantangan dan kartu pertanyaan. Pada tahap tiga ini setelah aplikasi SOS-MB dan buku panduan sudah selesai langkah selanjutnya adalah melakukan validasi keberterimaan produk kepada dua uji ahli materi, dua ahli media, dan dua calon pengguna konselor dan calon pengguna siswa berdasarkan aspek ketepatan, kebergunaan, kemenarikan dan kemudahan untuk mengetahui kelayakan aplikasi SOS-MB dan buku panduan; (4) *Implement*, peneliti melaksanakan hasil pengembangan kepada siswa. Subjek yang dipilih adalah siswa SMP yang berjumlah 8 siswa secara sukarela (5) *Evaluate*, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan kritik, saran dan masukan dari tahap-tahap sebelumnya

Data yang dihasilkan dari ahli berupa data kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari penilaian para ahli berupa data kuantitatif dihitung menggunakan model *inter-rater-agreement* (Gregory, 2011). Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh dari seluruh ahli berupa kritik, saran dan masukan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan dan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan aplikasi dan buku panduan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa aplikasi SOS-MB dan buku panduan yang disusun berdasarkan pengumpulan data melalui penyebaran instrumen kemandirian belajar, observasi dan wawancara kepada konselor. Fitur yang dikembangkan dalam aplikasi SOS-MB yakni (1) materi permainan (2) mulai bermain, (3) cek kemandirian. Dalam aplikasi SOS-MB memuat materi sebagai fitur pertama yang membantu siswa memahami konsep kemandirian belajar. Materi tersebut terdiri dari 3 indikator yakni (1) *be proactive* (jadilah proaktif); (2) *begin with the end in mind* (merujuk pada tujuan akhir); dan (3) *put first things first* (dahulukan yang utama).

Fitur kedua yaitu mulai bermain yang terdapat 2 menu yaitu tutorial dan bermain. Menu tutorial berisi langkah-langkah penggunaan aplikasi SOS-MB untuk siswa. Selanjutnya menu bermain sebagai menu utama dalam aplikasi SOS-MB. Sebelum mulai permainan, pemain harus mengisi identitas terlebih dahulu dengan maksimal 5 pemain. Setelah seluruh identitas terisi pemain dapat menekan tombol mulai main. Pemain pertama dapat menuliskan huruf S atau O pada papan permainan. Untuk pemain kedua dan selanjutnya bisa menekan tombol “giliran selanjutnya” terlebih dahulu sebagai tanda bahwa pemain sudah bergilir. Setiap pemain menuliskan 1 huruf, maka akan muncul kartu informasi yang berisi informasi mengenai kemandirian belajar atau kartu tantangan yang berisi kegiatan yang harus dilakukan oleh pemain. Ketika pemain dapat menyusun huruf S-O-S dan menarik garis pada susunan huruf tersebut, maka akan muncul kartu pertanyaan. Durasi menjawab pertanyaannya 40 detik dengan 4 pilihan jawaban. Jika pemain dapat menjawab dengan benar, maka akan mendapat 1 poin. Namun, apabila jawaban salah atau pemain tidak dapat menjawab dalam waktu 40 detik maka tidak akan mendapat poin. Pemenang adalah pemain yang mendapat poin paling banyak.

Selanjutnya fitur ketiga yakni fitur cek kemandirian berisi angket yang didalamnya terdapat sejumlah pernyataan untuk mengukur tingkat kemandirian belajar siswa. Berikut tampilan aplikasi SOS-MB.



Gambar 1. Aplikasi SOS-MB

Selain aplikasi SOS-MB yang dikembangkan, ada pula buku panduan yang dikembangkan untuk konselor dalam melaksanakan aplikasi tersebut. Berikut gambar dan jabaran buku panduan SOS-MB.



Gambar 2. Buku Panduan SOS-MB

Buku panduan penggunaan aplikasi permainan SOS-MB ini disusun untuk membantu konselor dalam melaksanakan bimbingan kelompok menggunakan aplikasi SOS-MB. Terdapat 4 bagian pada buku panduan yakni (1) bab I pendahuluan berisi rasional, tujuan, sasaran, waktu pelaksanaan, peran guru BK dan siswa serta persyaratan lain; (2) bab II konsep kemandirian belajar dan permainan SOS-MB; (3) bab III mengenal aplikasi SOS-MB; (4) bab IV berisi prosedur penggunaan aplikasi SOS-MB dalam layanan bimbingan kelompok. Selanjutnya peneliti melakukan uji ahli kepada ahli materi, ahli media, calon pengguna konselor dan calon pengguna siswa.

Tabel 1. Hasil Uji Produk

Uji Produk	Skor	Kategori	Klasifikasi Validasi
Uji Ahli Materi	1,00	D	Sangat Tinggi
Uji Ahli Media	1,00	D	Sangat Tinggi
Uji Calon Pengguna	1,00	D	Sangat Tinggi

Untuk penilaian dari uji ahli materi, ahli media dan calon pengguna konselor yang dianalisis dengan *inter-rater-agreement* menunjukkan hasil indeks uji ahli yang diperoleh adalah 1, artinya kesepakatan dari ahli “sangat tinggi”. Hasil penilaian dari calon pengguna siswa yang dianalisis menggunakan rata-rata dan diperoleh 3,51 dari 8 siswa, ini berarti aplikasi SOS-MB sangat tepat, sangat berguna, sangat menarik dan sangat mudah digunakan oleh siswa. Hasil *pre-test* dan *post-test* yang didapatkan dari uji calon pengguna siswa yang selanjutnya dianalisis menggunakan uji statistik non parametrik *wilcoxon signed rank test*

3.2. Pembahasan

Bimbingan adalah proses pemberian bantuan secara terus menerus agar dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Perkembangan yang optimal bukan sekedar pencapaian tingkat intelektual yang tinggi, melainkan suatu keadaan dinamis dimana manusia mampu mengenal dan memahami dirinya sendiri, berani menerima kenyataan dirinya secara objektif, mampu mengarahkan dirinya sesuai dengan kemampuannya dan dapat memilih serta membuat keputusan atas tanggung jawab sendiri (Nurihsan & Yusuf, 2010). Salah satu strategi layanan bimbingan dapat dilakukan dengan berbagai bentuk permainan (Suryahadikusumah & Dedy, 2019). Layanan bimbingan kelompok dengan metode permainan simulasi merupakan bentuk layanan langsung yang relatif sederhana, tetapi juga dapat memfasilitasi pembelajaran nyata bagi siswa (Simanjorang, 2018).

Pemberian layanan bimbingan kelompok dirasa penting karena terbatasnya jam masuk kelas oleh guru BK SMP Negeri 1 Malang. Pemberian layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa (Rauf *et al.*, 2022) dan manajemen waktu (Andani *et al.*, 2019). Dari penelitian yang sudah pernah dilakukan memberikan penguatan bahwa dengan layanan bimbingan kelompok dapat digunakan untuk penguatan kemandirian belajar siswa SMP. Hal ini menjadi peluang bagi guru untuk memanfaatkan perkembangan teknologi guna meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis monopoli memiliki pengaruh terhadap kemandirian dan hasil belajar siswa (Kurniasari, 2022). Tentunya dengan memanfaatkan gawai secara baik dapat membantu siswa perkembangan siswa ke arah yang positif.

Validasi dari ahli dilakukan untuk mengetahui keberterimaan aplikasi SOS-MB berdasarkan aspek ketepatan, kebergunaan, kemenarikan dan kemudahan (Committee, 1994). Validasi dilakukan oleh dua ahli materi, dua ahli media dan dua calon pengguna konselor dan 8 calon pengguna siswa. Hasil dari ketiga ahli tersebut memenuhi keberterimaan produk dengan kategori “sangat tinggi” yang artinya aplikasi SOS-MB dan buku panduan sangat layak digunakan sebagai media untuk memberikan layanan kelompok untuk menguatkan kemandirian belajar siswa SMP. Selanjutnya hasil *pre-test* dan *post-test* dari 8 siswa yang sudah melaksanakan bimbingan kelompok menggunakan aplikasi SOS-MB dianalisis menggunakan *Wilcoxon signed rank test* dengan hasil *asympt sig. (2-tailed)* $0.012 < 0.05$. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh sebelum dan setelah dilakukan layanan bimbingan kelompok menggunakan aplikasi SOS-MB.

Dari hasil tersebut maka aplikasi SOS-MB dapat digunakan untuk penguatan kemandirian belajar siswa SMP.

Aplikasi SOS-MB ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan aplikasi SOS-MB ialah (1) aplikasi SOS-MB memiliki 3 fitur yakni a) materi permainan; b) mulai bermain; c) dan cek kemandirian yang ketiganya saling terkait untuk penguatan kemandirian belajar siswa; (2) modifikasi permainan SOS dengan menambahkan kartu informasi, tantangan dan pertanyaan, sehingga menambah pemahaman siswa terkait kemandirian belajar; (3) kartu dalam permainan membantu siswa dalam penguatan kemandirian belajar; (4) aplikasi SOS-MB hanya membutuhkan minimal ruang penyimpanan 200 MB dan minimal android versi 4.4 KitKat (5) terdapat instrumen *pre-test* dan *post-test* yang dapat diakses sewaktu waktu. Selanjutnya kekurangan dari aplikasi SOS-MB ialah (1) aplikasi SOS-MB hanya dapat diakses melalui gawai dengan system android; (2) ketika mengakses fitur cek kemandirian harus ada jaringan internet yang terhubung. Apabila tidak terhubung internet maka tidak dapat mengakses atau terputus.

Adapun pada buku panduan memiliki warna yakni kombinasi warna sampul biru, coklat dan abu-abu. Menurut (Thejahanjaya & Yulianto, 2022) warna biru melambangkan kepercayaan dan kekuatan. Warna coklat menggambarkan berpendirian kokoh. Warna abu-abu melambangkan kemandirian dan tanggungjawab. Sehingga, dari ketiga warna tersebut dipilih untuk menggambarkan harapan agar siswa memiliki kemandirian belajar yang kuat dengan mewujudkan tanggung jawab dan berpendirian yang kokoh. Buku panduan berukuran B5 dengan 65 jumlah halaman dan di jilid *soft cover*. Kertas yang digunakan adalah kertas AP 210 gram untuk *cover* dan AP 120 gram untuk bagian isi.

4. Simpulan

Kemandirian belajar memang harus diperhatikan terutama untuk guru Bimbingan dan Konseling di sekolah. Layanan yang digunakan juga harus kekinian mengikuti trend yang berlangsung. Permainan berbasis aplikasi memang banyak diminati, oleh karena itu dikembangkan permainan SOS dalam gawai untuk menunjang layanan bimbingan dan konseling terutama untuk kemandirian belajar siswa. Dari hasil pengembangan produk yaitu aplikasi SOS-MB dan buku panduan yang telah diuji keberterimaan berdasarkan aspek ketepatan, kebergunaan, kemenarikan dan kemudahan mendapati pula bahwa produk yang dikembangkan dapat diterima dan digunakan untuk konselor sekolah. Diperkuat pula dengan hasil uji statistik bahwa aplikasi tersebut dapat digunakan untuk penguatan kemandirian belajar siswa SMP. Selanjutnya bagi konselor dapat mempelajari aplikasi SOS-MB dan buku panduan secara seksama sebelum pelaksanaan bimbingan kelompok dan untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan implementasi aplikasi SOS-MB dengan sasaran yang lebih luas.

Daftar Rujukan

- Andani, E. W., Handayani, A., & Setiawan, A. (2019). Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Manajemen Waktu Siswa Kelas X SMA Kartika III-1 Banyubiru. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 8–19. <https://doi.org/10.33084/Pedagogik.V14i2.1030>
- Aufa, F., R. & Rosada, U., D. (2021) Pengembangan Permainan Simulasi Dartboard Tentang Pemahaman Kemandirian Belajar dalam Layanan Bimbingan Kelompok. *Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application, and Development*, 1(1)
- Bakar, N. A. A. & Chepa, N. (2019). User Perception Towards Rewards And Learning Through Digital Traditional Games. *International Journal Of Advanced Computer Research*, 9(44), 268–275.
- Branch R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. (Springer).

- Cahyani, N., A., P., Bariyyah, K., & Latifah, L. (2017). Efektifitas Teknik Permainan Simulasi dengan Menggunakan Media Dart Board untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo. *Jurnal Konseling Indonesia*, 3(1), 22-27
- Cahyono, T., Hidayah, N., & Muslihati, M. (2016). Pengembangan Paket Pelatihan Kemandirian Belajar dengan Strategi Individual Learning Plan Untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(12), 2365–2372.
- Covey, S. R. (2012). *The Seven Habits Of Highly Effective People*. New York: Rosettabooks.
- Desriana, D. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi Terhadap Kepercayaan Diri. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 2(3), 386-394
- Diogo, M. G. M., Hidayah, N., & Rahman, D. H. (2020). Application Of Career Planning Services In The Perspective Of The 2013 Curriculum. *6th International Conference On Education And Technology (ICET 2020)*, 236–239.
- Gregory, R. J. (2011). *Psychology Testing: History, Principle, And Applications (6th Ed)*. Boston: Allyn And Bacon.
- Hidayat, D. R., Rohaya, A., Nadine, F., & Ramadhan, H. (2020). Kemandirian Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid -19. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(2), 147–154. <https://doi.org/10.21009/Pip.342.9>
- Insana, D. R. M. (2017). Peningkatan Prestasi Belajar Berbicara Bahasa Inggris Melalui Kemandirian Belajar. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 46–54.
- Kurniasari, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart. *Jurnal Lensa Pendas*, 7. Dari <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas%0APENGAR>
- Molenda, M. (2003). *The ADDIE Model*. Encyclopedia Of Educational Technology, ABC-CLIO.
- Nurihsan, J., & Yusuf, S. (2010). *Landasan Bimbingan Dan Konseling*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri, S. A., & Ramli, M. (2016). Pengembangan Media Permainan Simulasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa SMP. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 40–46.
- Rauf, W., Alam, F., A., & Ramadani, I., S. (2022). Implementasi Bimbingan Kelompok dalam Upaya Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 1–12.
- Samodra, T. J., Gustian, U., & Astiati, A. (2021). SOS Games As An Alternative Game For Warming Up In Sports. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 5(1), 177–188. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v5i1.1717>
- Simanjourang, E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Belajar IPA Melalui Metode Simulasi Berbasis Bioedutainment pada Siswa SMP Negeri 1 Selesai Tahun Ajaran 2016/2017. *Tabularasa*, 15(1), 32. <https://doi.org/10.24114/jt.v15i1.10404>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryahadikusumah, A. R., & Dedy, A. (2019). Implementasi Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar untuk Mengembangkan Kemandirian Siswa. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 44.
- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan Psikologi Warna Dalam Color Grading Untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. *Jurnal Adiwarna*, 1, 1-9.
- Wijoyo, I. (2015). Penerapan Kebiasaan Pribadi Efektif Stephen Covey untuk Meningkatkan Perilaku Positif Karyawan. *Jurnal Eksekutif* 12(2)
- Zuama, S., N., & Mursanib, M. (2014). Pengaruh Kebiasaan Yang Efektif Terhadap Kemampuan Mengelola Waktu Pribadi Pada Mahasiswa. *Jurnal Untad* 17(1)
- Scheinin, P. (2009). Using student assessment to improve teaching and educational policy. In M. O'Keefe, E. Webb, & K. Hoad (Eds.), *Assessment and student learning: Collecting, interpreting and using data to inform teaching* (pp. 12-14). Melbourne, Australia: Australian Council for Educational Research.
- Makmara. T. (2009). *Tuturan persuasif wiraniaga dalam Berbahasa Indonesia: Kajian etnografi komunikasi*. (Unpublished master's thesis) Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia.