

PENGEMBANGAN *BOARD GAME "BRAINPATH"* UNTUK EKSPLORASI GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK SMK KELAS XI

Dinda Eka Nathania

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
dinda.22006@mhs.unesa.ac.id

Elisabeth Christiana

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
elisabethchristiana@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan kebutuhan peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk mampu memahami serta merefleksikan strategi belajar yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran vokasional. Hasil observasi serta data Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) di SMK Negeri 13 Surabaya menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengelola waktu belajar, kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan belum mengenali gaya belajar yang sesuai dengan dirinya. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa board game edukatif bernama *BrainPath* yang digunakan sebagai sarana eksplorasi gaya belajar berdasarkan model VARK (*Visual, Auditory, Read/Write, dan Kinesthetic*) bagi peserta didik kelas XI SMK. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta angket validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, ahli desain, dan calon pengguna. Hasil validasi menunjukkan bahwa media board game *BrainPath* berada pada kategori sangat layak dengan nilai persentase antara 88% hingga 94,4%. Dengan demikian, media *BrainPath* dinilai layak digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling bidang belajar untuk membantu peserta didik mengeksplorasi gaya belajar serta meningkatkan kesadaran terhadap strategi belajar.

Kata Kunci: *board game, gaya belajar, strategi belajar.*

Abstract

This study was conducted based on the needs of vocational high school (SMK) students to be able to understand and reflect on learning strategies that are in line with the characteristics of vocational learning. The results of observations and data from the Student Needs Questionnaire (AKPD) at SMK Negeri 13 Surabaya show that there are still students who have difficulty managing their study time, do not actively participate in the learning process, and have not identified a learning style that suits them. This study aims to develop a learning medium in the form of an educational board game called *BrainPath*, which is used as a means of exploring learning styles based on the VARK (*Visual, Auditory, Read/Write, and Kinesthetic*) model for grade XI SMK students. The research method used is *Research and Development (R&D)* with the ADDIE development model, which consists of the stages of *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Data collection was conducted through observation, interviews, and validation questionnaires involving subject matter experts, media experts, design experts, and prospective users. The validation results showed that the *BrainPath* board game media was in the highly feasible category with a percentage score between 88% and 94.4%. Thus, *BrainPath* media was deemed feasible for use as a learning guidance and counseling service medium to help students explore learning styles and increase awareness of learning strategies.

Keywords: *board game, learning styles, learning strategy.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam proses pendidikan, peserta didik tidak hanya diharapkan mampu menguasai materi pelajaran, tetapi juga perlu memahami cara belajar yang paling sesuai

dengan karakteristik dirinya (Utomo et al., 2021). Setiap individu memiliki cara yang berbeda dalam menerima, mengolah, dan memahami informasi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran (Gani, 2022). Oleh karena itu, proses belajar tidak dapat diseragamkan dan perlu menyesuaikan dengan keragaman karakteristik belajar peserta didik.

Pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pembelajaran lebih menekankan pada penguasaan kompetensi vokasional yang menuntut kemampuan praktik, adaptasi, serta kemandirian belajar (Salsabila et al., 2023). Peserta didik tidak hanya dituntut memahami konsep secara teoritis, tetapi juga harus mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut melalui kegiatan praktik maupun proyek. Oleh sebab itu, pemahaman terhadap strategi belajar yang sesuai dengan karakteristik diri menjadi faktor penting agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 13 Surabaya, masih ditemukan perilaku belajar yang kurang optimal pada sebagian peserta didik, seperti bermain game ketika proses pembelajaran berlangsung serta kurang memperhatikan penjelasan guru. Hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling menunjukkan bahwa sekitar 53% peserta didik terlambat atau tidak mengumpulkan tugas, sedangkan 71% peserta didik mengalami kesulitan dalam mengatur waktu antara belajar dan bermain. Selain itu, data Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) menunjukkan bahwa sejumlah peserta didik belum memahami gaya belajar yang sesuai dengan dirinya. Hal tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik belum sepenuhnya mampu merefleksikan strategi belajar yang efektif bagi dirinya.

Dalam konteks pendidikan vokasional, kurangnya kemampuan dalam merefleksikan strategi belajar dapat berdampak pada rendahnya efektivitas dalam menyelesaikan tugas praktik, berkurangnya kemandirian belajar, serta kesulitan beradaptasi dengan tuntutan praktik kerja lapangan maupun dunia industri (Salsabila et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan upaya yang dapat membantu peserta didik mengenali cara belajar yang sesuai dengan karakteristik dirinya (Derici & Susanti, 2023).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk memahami variasi cara belajar adalah model gaya belajar VARK yang dikembangkan oleh Fleming. Model ini mengklasifikasikan preferensi belajar menjadi empat kategori utama, yaitu visual, *auditory*, *read/write*, dan *kinesthetic* (Fleming, 2001). Dengan memahami kecenderungan gaya belajar tersebut, peserta didik dapat menentukan strategi belajar yang lebih efektif serta meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Topu (2024) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi serta persepsi positif peserta didik terhadap pembelajaran. Selain itu, penelitian Widyasari et al. (2021) juga mengungkapkan bahwa penggunaan board game edukatif

dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media permainan untuk mengeksplorasi gaya belajar peserta didik masih terbatas.

Board game merupakan salah satu media pembelajaran yang berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Permainan papan memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif melalui kegiatan diskusi, pengambilan keputusan, serta penyelesaian tantangan (Afifah & Sulaeman, 2023). Melalui aktivitas tersebut, peserta didik dapat merefleksikan pengalaman belajar sekaligus mengenali strategi belajar yang paling sesuai dengan dirinya.

Penggunaan media permainan juga sejalan dengan konsep *experiential learning*, yaitu pembelajaran yang terjadi melalui pengalaman langsung dan refleksi terhadap pengalaman tersebut. Dalam pendekatan ini, permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba berbagai strategi belajar secara langsung (Darmo et al., 2022). Melalui aktivitas permainan, peserta didik dapat mengamati bagaimana mereka memahami informasi, menyelesaikan tantangan, serta berinteraksi dengan teman sebaya. Proses tersebut dapat mendorong munculnya kesadaran metakognitif mengenai strategi belajar yang paling efektif bagi diri mereka.

Board game yang dikembangkan dalam penelitian ini diberi nama *BrainPath*, yang merupakan gabungan dari kata *brain* yang berarti otak atau pola berpikir dan *path* yang berarti jalur atau perjalanan. Nama tersebut menggambarkan bahwa proses belajar merupakan perjalanan kognitif yang bersifat dinamis, di mana setiap individu memiliki jalur belajar yang berbeda dalam memahami informasi. Konsep ini selaras dengan temuan dalam bidang neurosains mengenai neuroplastisitas, yaitu kemampuan otak untuk membentuk serta memperkuat koneksi saraf baru melalui pengalaman belajar. Dengan demikian, pengalaman belajar yang beragam dan reflektif dapat membantu peserta didik mengembangkan jalur pembelajaran yang lebih efektif.

Melalui mekanisme permainan yang melibatkan kartu tantangan dan aktivitas refleksi, *BrainPath* dirancang untuk membantu peserta didik mengeksplorasi berbagai strategi belajar yang berkaitan dengan model VARK, yaitu *visual*, *auditory*, *read/write*, dan *kinesthetic*. Aktivitas permainan memungkinkan peserta didik mencoba berbagai pendekatan belajar secara langsung, kemudian merefleksikan pengalaman tersebut untuk memahami strategi belajar yang paling sesuai dengan dirinya. Dengan pendekatan tersebut, proses identifikasi

gaya belajar tidak hanya dilakukan melalui tes atau penjelasan teoritis, tetapi juga melalui pengalaman belajar yang bersifat interaktif dan bermakna.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan media *board game* edukatif bernama "*BrainPath*". Dengan tujuan untuk menghasilkan media *board game* eksplorasi gaya belajar berdasarkan model VARK yang membantu peserta didik mengenali kecenderungan cara belajar mereka melalui aktivitas permainan yang interaktif dan reflektif bagi peserta didik SMK kelas XI yang memenuhi kriteria kelayakan, ketepatan, kegunaan, dan kepatutan sebagai media layanan bimbingan dan konseling pada bidang belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ini digunakan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berupa *board game* eksplorasi gaya belajar.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 13 Surabaya. Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik pada jurusan tersebut memerlukan media yang dapat membantu mereka mengeksplorasi strategi belajar secara lebih mandiri.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dan angket validasi. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik serta kondisi pembelajaran di sekolah. Sementara itu, angket validasi digunakan untuk menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan.

Validasi media dilakukan oleh beberapa ahli yang meliputi ahli materi, ahli media, ahli desain, serta calon pengguna. Data hasil validasi kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk menentukan tingkat kelayakan media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa *board game* edukatif yang diberi nama **BrainPath**. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik mengeksplorasi gaya belajar berdasarkan model VARK yang meliputi visual, auditory, read/write, dan kinesthetic. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan media, implementasi, serta evaluasi.

Pada tahap analisis kebutuhan diperoleh temuan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengelola strategi belajar dan belum mampu mengenali cara belajar yang sesuai dengan karakteristik dirinya. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih kurang optimal. Temuan tersebut juga diperkuat oleh data Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) yang menunjukkan bahwa sejumlah peserta didik belum memahami gaya belajar yang paling sesuai bagi dirinya.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti kemudian mengembangkan media *board game* edukatif *BrainPath* yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Permainan ini mengintegrasikan unsur eksplorasi gaya belajar dengan berbagai aktivitas permainan yang melibatkan diskusi kelompok, penyelesaian tantangan, serta kegiatan refleksi terhadap pengalaman belajar peserta didik.

Sebelum permainan dimulai, papan permainan *BrainPath* ditempatkan di tengah kelompok dan seluruh kartu permainan disusun sesuai dengan kategorinya, yaitu kartu tantangan VARK (*Visual, Auditory, Read/Write, dan Kinesthetic*) serta kartu refleksi. Permainan dimainkan secara berkelompok dengan jumlah sekitar lima peserta didik dan berlangsung selama kurang lebih 35 menit. Setiap pemain memilih satu pion yang kemudian ditempatkan pada kotak *Start*. Pemain secara bergiliran melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus ditempuh pion. Sebelum permainan dimulai, peserta didik terlebih dahulu diminta mengerjakan *The VARK Questionnaire* sebagai asesmen awal yang tersedia pada laman resmi VARK (<https://vark-learn.com/the-vark-questionnaire/>).

Ketika pion berhenti pada suatu bidang permainan, pemain harus mengikuti instruksi yang sesuai dengan jenis bidang tersebut. Jika pion berhenti pada bidang gaya belajar, pemain mengambil kartu tantangan sesuai dengan warna bidang dan melaksanakan aktivitas yang berkaitan dengan gaya belajar tertentu. Apabila pion berhenti pada bidang refleksi, pemain diminta menjawab pertanyaan singkat mengenai pengalaman belajar yang pernah dialami. Permainan berlangsung secara bergantian hingga salah satu pemain mencapai atau melewati garis *finish*.

Setelah permainan selesai, peserta didik diminta mengisi lembar refleksi untuk menuliskan pengalaman belajar yang mereka peroleh selama bermain *BrainPath*. Selanjutnya peserta didik kembali mengerjakan kuis VARK pada laman yang sama sebagai refleksi akhir. Guru bimbingan dan konseling kemudian memberikan penjelasan mengenai konsep gaya belajar melalui media presentasi yang tersedia dalam buku panduan permainan.

Board game BrainPath terdiri atas beberapa komponen utama, antara lain papan permainan, pion,

dadu, kartu tantangan gaya belajar, kartu refleksi, serta buku panduan permainan. Seluruh komponen tersebut dirancang untuk mendukung proses eksplorasi gaya belajar peserta didik melalui mekanisme permainan yang menarik dan menyenangkan.

Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mekanisme permainan dalam *BrainPath* juga dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Aktivitas seperti membaca kartu tantangan, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta menyelesaikan berbagai tugas permainan mendorong peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Keterlibatan aktif ini penting karena pembelajaran yang partisipatif dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Dalam permainan *BrainPath*, setiap jenis kartu tantangan mewakili aktivitas yang berkaitan dengan model gaya belajar VARK. Sebagai contoh, kartu visual berisi aktivitas yang melibatkan gambar atau diagram, kartu *auditory* mendorong peserta didik untuk berdiskusi atau menjelaskan suatu konsep secara lisan, kartu *read/write* berkaitan dengan kegiatan membaca maupun menulis informasi, sedangkan kartu *kinesthetic* melibatkan aktivitas praktik atau simulasi. Keberagaman aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba berbagai strategi belajar secara langsung.

Melalui pengalaman tersebut, peserta didik tidak hanya memahami konsep gaya belajar secara teoritis, tetapi juga merasakan secara langsung bagaimana strategi belajar tertentu memengaruhi pemahaman mereka terhadap suatu materi. Proses ini memungkinkan peserta didik melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar yang mereka alami sehingga dapat mengidentifikasi strategi belajar yang dirasakan paling efektif. Dengan demikian, permainan *BrainPath* berfungsi sebagai sarana eksplorasi yang membantu peserta didik mengembangkan kesadaran mengenai cara belajar yang sesuai dengan karakteristik dirinya.

Untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, produk *BrainPath* divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli desain, serta calon pengguna. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *BrainPath* memperoleh penilaian yang sangat baik dari para validator.

Tabel 1 Hasil Penilaian Ahli Materi

Ahli Materi: Dr. Devi Ratnasari, M.Pd.		
Aspek	Presentase (%)	Keterangan
Kesesuaian Materi	92%	Sangat Layak

Kualitas Bahasa	84%	Sangat Layak
Keterpaduan Materi dengan Media	92%	Sangat Layak
Kemenerikan Materi	96%	Sangat Layak
Kepraktisan dan Kebermanfaatan	96%	Sangat Layak
Rata-rata	92%	Sangat Layak

Hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa media *board game BrainPath* berada pada kategori sangat layak. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam permainan telah sesuai dengan konsep gaya belajar model VARK dan relevan dengan kebutuhan peserta didik SMK. Selain itu, penyajian materi melalui aktivitas permainan dinilai mampu membantu peserta didik memahami konsep gaya belajar secara lebih konkret.

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Media

Ahli Media: Sherrin Nurlita Widya, S.Pd., M.Pd.		
Aspek	Presentase (%)	Keterangan
Kualitas Tampilan Media	96%	Sangat Layak
Fungsi dan Kinerja Media	88%	Sangat Layak
Interaktivitas Media	92%	Sangat Layak
Kesesuaian Media dengan Tujuan	96%	Sangat Layak
Manfaat dan Efektivitas	92%	Sangat Layak
Rata-rata	93,6%	Sangat Layak

Penilaian yang diberikan oleh ahli media juga menunjukkan bahwa tampilan dan komponen permainan *BrainPath* berada pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa desain visual, tata letak komponen permainan, serta kejelasan instruksi permainan telah memenuhi prinsip pengembangan media pembelajaran yang baik. Media dengan tampilan visual yang menarik dan mudah digunakan dapat meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3 Hasil Penilaian Ahli Desain

Ahli Desain: Favian Avila Syahmi, M.Pd.		
Aspek	Presentase (%)	Keterangan
Tampilan Visual	84%	Sangat Layak

Ahli Desain: Favian Avila Syahmi, M.Pd.		
Aspek	Presentase (%)	Keterangan
Navigasi dan Alur	92%	Sangat Layak
Konsistensi Desain	88%	Sangat Layak
Kepraktisan Desain	88%	Sangat Layak
Kelayakan Desain	88%	Sangat Layak
Rata-rata	88%	Sangat Layak

Hasil penilaian ahli desain menunjukkan bahwa struktur permainan, alur aktivitas, serta mekanisme permainan *BrainPath* telah dirancang secara sistematis dan mendukung tujuan pembelajaran. Desain permainan dinilai mampu memfasilitasi proses eksplorasi gaya belajar melalui aktivitas yang beragam dan interaktif. Dengan demikian, desain permainan *BrainPath* dapat membantu peserta didik memahami konsep gaya belajar melalui pengalaman belajar yang lebih aktif.

Tabel 4 Hasil Penilaian Calon Pengguna

Calon Pengguna: M. Nurali Wardhana, M.Si.		
Aspek	Presentase (%)	Keterangan
Kesesuaian Materi	96%	Sangat Layak
Kualitas Bahasa	92%	Sangat Layak
Keterpaduan Materi dengan Media	92%	Sangat Layak
Kemenarikan Materi	96%	Sangat Layak
Kepraktisan dan Kebermanfaatan	96%	Sangat Layak
Rata-rata	94,4%	Sangat Layak

Sementara itu, hasil uji calon pengguna menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media *board game BrainPath*. Peserta didik menilai bahwa permainan ini menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka mengenali cara belajar yang sesuai dengan karakteristik dirinya. Temuan ini menunjukkan bahwa media *BrainPath* memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam layanan bimbingan dan konseling bidang belajar.

Secara keseluruhan, hasil validasi dari para ahli dan calon pengguna menunjukkan bahwa media *board game BrainPath* memenuhi kriteria kelayakan, kegunaan, ketepatan, dan kepatutan sebagai media layanan bimbingan dan konseling bidang belajar.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan menggabungkan unsur permainan dan kegiatan refleksi, *BrainPath* memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat informatif tetapi juga reflektif sehingga peserta didik dapat memahami strategi belajar mereka secara lebih mendalam.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan *board game* dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik. Aktivitas permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga peserta didik dapat belajar melalui pengalaman langsung. Pendekatan ini juga memungkinkan peserta didik untuk merefleksikan strategi belajar yang mereka gunakan selama proses permainan.

Selain itu, eksplorasi gaya belajar melalui permainan juga dapat membantu peserta didik mengembangkan kesadaran metakognitif terhadap proses belajar mereka. Peserta didik tidak hanya menerima informasi mengenai gaya belajar, tetapi juga mengalami langsung berbagai strategi belajar melalui aktivitas permainan. Oleh karena itu, media *BrainPath* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga sebagai sarana refleksi belajar bagi peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa *board game* edukatif bernama *BrainPath* yang dirancang untuk membantu peserta didik SMK kelas XI mengeksplorasi gaya belajar berdasarkan model VARK yang meliputi *visual*, *auditory*, *read/write*, dan *kinesthetic*. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan media, implementasi, serta evaluasi.

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli desain, serta calon pengguna menunjukkan bahwa media *board game BrainPath* termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi, kualitas desain media, serta kemudahan penggunaan bagi peserta didik. Selain itu, penggunaan media berbasis permainan dinilai mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus membantu mereka mengenali strategi belajar yang sesuai dengan karakteristik dirinya.

Dengan demikian, *board game BrainPath* dapat digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling pada bidang belajar untuk membantu peserta didik mengeksplorasi gaya belajar serta meningkatkan kesadaran terhadap strategi belajar yang lebih efektif.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru bimbingan dan konseling, media board game BrainPath dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media layanan informasi maupun bimbingan kelompok pada bidang belajar untuk membantu peserta didik mengenali gaya belajar mereka secara lebih interaktif.
2. Bagi peserta didik, permainan BrainPath dapat digunakan sebagai sarana untuk memahami kecenderungan gaya belajar serta mencoba berbagai strategi belajar yang sesuai dengan karakteristik diri masing-masing.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini masih terbatas pada tahap pengembangan dan uji kelayakan produk. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji efektivitas penggunaan media BrainPath terhadap peningkatan kesadaran strategi belajar, motivasi belajar, maupun hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Sulaeman. (2023). Pengaruh penggunaan board game terhadap keterlibatan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 115–123.
- Afnanda, R. (2023). Learning styles and their implications for instructional strategies in classroom learning. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 45–52.
- Darmo, H., Putra, A., & Nugroho, S. (2022). Board game sebagai media pembelajaran edukatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 98–107.
- Derici, B., & Susanti, D. (2023). Mapping students' learning styles to improve learning strategies in classroom instruction. *Journal of Educational Research*, 15(1), 34–41.
- Fleming, N. D. (2001). *Teaching and learning styles: VARK strategies*. Christchurch: N.D. Fleming.
- Fleming, N. D., & Mills, C. (1992). Not another inventory, rather a catalyst for reflection. *To Improve the Academy*, 11(1), 137–155.
- Gani, A. (2022). Perbedaan gaya belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 45–52.
- Isnanto, R. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi gaya belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 5(2), 78–85.
- Nasrul, M., Prasetyo, A., & Hidayat, T. (2025). Analisis gaya belajar model VARK pada peserta didik sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(1), 15–24.
- Nurhidayah, S. (2021). Gaya belajar visual, auditory, dan kinestetik dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 9(2), 101–110.
- Salsabila, R., Putri, N., & Rahman, F. (2023). Karakteristik pembelajaran vokasional di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Kejuruan*, 13(1), 25–33.
- Tamat, M., Rahmawati, L., & Kurniawan, B. (2023). Analisis gaya belajar peserta didik menggunakan model VARK dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 14(1), 67–75.
- Topu, F. B. (2024). The effect of gamification on student motivation and learning perception. *Educational Technology Research Journal*, 12(1), 56–68.
- Utomo, A., Lestari, D., & Rahman, H. (2021). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 123–130.
- Widyasari, N., Putri, D., & Hidayat, R. (2021). Pengembangan board game edukatif sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 77–85.