

PENGARUH BIMBINGAN KLASIKAL TEKNIK *GAME BASED LEARNING* TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA VIA ONLINE DI SMP NEGERI 15 KELAS VIII C BANJARMASIN

Aidin , Zainal Fauzi , Eka Sri Handayani

Bimbingan dan Konseling, 86201, FKIP, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad al-Banjari Banjarmasin, NPM 17220021

Bimbingan dan Konseling, 86201, FKIP, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad al-Banjari Banjarmasin, NIDN 1121077802

Bimbingan dan Konseling, 86201, FKIP, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad al-Banjari Banjarmasin, NIDN 1102058302

Email :Aidinkuin@gmail.com

Abstract

The background of this research is that there is a low interest in student learning at SMP Negeri 15 Banjarmasin. The purpose of this study is to determine whether there is an effect of classical guidance services game based learning techniques on increasing student interest in learning. The type of this research is a simple quantitative experiment with a one group pretest-posttest research design. For data collection using a Likert scale questionnaire with alternative answers strongly agree, agree, disagree, and strongly disagree. Based on the results of data analysis using SPSS, it was obtained that there was a significant effect of classical guidance on game-based learning techniques on students' interest in learning via online at SMP Negeri 15 class VIII C Banjarmasin. With the results of the T-test the value of sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ indicates a significant difference which indicates an influence. it is suggested that guidance and counseling teachers should carry out classical guidance services with game-based learning techniques so that students feel happy and interested in learning.

Keywords: Influence, Classical Guidance Game Based Learning Techniques, Student Interests

Abstrak

Latar belakang penelitian ini bahwa terdapat rendahnya minat belajar siswa di SMP Negeri 15 Banjarmasin. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh layanan bimbingan klasikal Teknik *game based learning* terhadap peningkatan minat belajar siswa. Adapun jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen sederhana dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Untuk pengumpulan data menggunakan angket skala likert dengan alternatif jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan spss diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang signifikan bimbingan klasikal Teknik *game based learning* terhadap minat belajar siswa via online di SMP Negeri 15 kelas VIII C Banjarmasin. Dengan hasil uji T-test nilai sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan yang menunjukkan adanya pengaruh. Maka disarankan guru bimbingan dan konseling hendaknya melaksanakan layanan bimbingan klasikal dengan Teknik *game based learning* agar siswa merasa senang dan minat belajar.

Kata kunci: Pengaruh, Bimbingan Klasikal Teknik *Game Based Learning*, Minat Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses terstruktur yang di dalamnya terdapat pelaksanaan pembelajaran tersusun serta terencana. Pendidikan sangat dibutuhkan dalam kehidupan untuk memperoleh pengetahuan maupun keterampilan yang nantinya diterapkan pada kehidupan sehari-hari yang digunakan dalam bermasyarakat, berbangsa, maupun bernegara. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 Tentang Standar Pendidikan Nasional, Pasal 19 Ayat 1 dan 3 berbunyi bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis. Sedangkan ayat 3 berbunyi setiap

satuan pendidikan melakukan perencanaan proses Pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil Pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. ¹Definisi di atas pada tingkat Pendidikan dalam suatu negara dapat tercermin kemajuan negara tersebut.

Namun sekarang ini dunia sedang mengalami wabah terutama di Indonesia, meskipun demikian pendidikan tetap berjalan, agar tercapainya suatu tujuan. Akan tetapi peralihan sistem pembelajaran lebih modern yakni melalui online untuk menghindari dan melindungi siswa terkena wabah penyakit. Menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (dalam Rahman 2020:82), Pembelajaran online merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran². Dengan demikian pembelajaran tetap terlaksana.

Pendidikan tentu ada yang dicapai, pencapaian itu tentu memiliki faktor yang dapat mempengaruhinya, seperti proses belajar, cara pembelajaran, media pembelajaran, motivasi guru, respon belajar, dan banyak lagi. Semua terdapat di lingkungan sekolah dan bagaimana seorang guru dalam memberikan pembelajaran. Menurut Agus pahrudin (2017:17), Menyatakan Pengajaran/Pembelajaran yaitu menyangkut interaksi edukatif antara pengajar dengan peserta belajar. Pengajaran merupakan kegiatan pembelajaran yang lebih mengutamakan pada peranan pengajar untuk membantu peserta belajar agar mereka aktif melakukan kegiatan belajar.³ Sehingga hal ini pengajar menerapkan berbagai strategi dan metode dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Menurut Husna, Farihal, & Handayani (2018:36), Menyatakan bahwa faktor rendahnya minat belajar adalah kurang menariknya cara belajar yang harus siswa hadapi

¹ Depdikbut. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 Tentang Standar Pendidikan Nasional*. 2013. Pasal 19 Ayat 1 dan 3.

² Firman & Rahman, Sari Rahayu. " Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19". *Indonesian Journal of Educational science(IJES)*.2020. 02(02): 81-89.

³ Dr. Pahrudin, Agus,M.Pd.*Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam di Madrasah Pendekatan Teoritis dan Praktis*. Bandarlamping. PUSAKA MEDIA. 2017. hal 17.

tiap hari. ⁴Sehingga perlu metode yang baik dalam belajar agar menjadi lebih menyenangkan dan materi yang disampaikan mudah dipahami untuk menstransfer ilmu.

Berdasarkan pengamatan selama observasi bimbingan klasikal di SMPN 15 Banjarmasin, proses pembelajaran terbilang seperti materi ceramah pada umumnya. Sehingga kurangnya kreatifitas serta inovasi dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi membosankan serta fokus siswa teralihkan serta minat belajar siswa terhadap pembelajaran menurun. Selama ini dalam proses pembelajaran guru menyampaikan materi dengan metode ceramah, sehingga perlu kreativitas guru dalam penyampaian materi. Menurut Slameto (dalam Nur' Aini 2018:251), Seorang guru harus mempunyai kemampuan dalam menyampaikan maupun mengkomunikasikan bahan ajar dengan lebih menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa.⁵ Hal inilah peneliti memandang bahwa perlunya model pembelajaran yang menyenangkan, asik, serta menarik antusias siswa. Pemilihan model pembelajaran berbasis *game* membuat pembelajaran menjadi menyenangkan serta menarik. peneliti berpendapat bahwa model pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa, maka adanya pengaruh *game based learning* terhadap peningkatan minat belajar siswa. Menurut Coffey (dalam Nur'Aini (2018:251) Game Based learning sendiri merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran kedalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain.⁶ Dari pengertian di atas pembelajaran menggabungkan *game* merupakan melibatkan semua pihak, siswa tidak berfokus pada guru saja. Sehingga untuk meningkatkan minat perlunya pembelajaran yang menyenangkan. ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pembelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pembelajaran tersebut.

⁴ Husna, Lailatul, Fariat, & Handayani, Eka Sri. " Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok". *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*. 2018. 4(1): 35-39.

⁵ Nur'Aini, Firoza. "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS". *JUPE*. 2018. 6(3):249-255.

⁶ Ibid hal 251

Menurut Andriati (2015:37), Layanan klasikal adalah suatu pelayanan dasar bimbingan yang dirancang , menuntut konselor untuk melakukan kontak langsung dengan peserta didik di kelas secara terjadwal. ⁷

Game juga memiliki kualitas dalam penggunaannya game digunakan sebagai media pembelajaran menjadi dasar penting pada saat ini. Menurut Schell (dalam Satrio 2017:31-32), Mengemukakan 10 kualitas game dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. *Game* merupakan latihan system control yang dilakukan dengan suka rela dan dimasuki secara sukarela.
2. *Game* bersifat tertutup dan merupakan sistem formal karena di dalam game terdapat aturan yang membatasi game dalam sebuah system
3. *Game* dibatasi dengan peraturan, sehingga kita lebih tertata untuk menyelesaikannya
4. *Game* merupakan petandingan kekuatan sehingga ketika kita memainkannya dengan sebuah mempunyai tujuan.
5. *Game* dibatasi dengan peraturan, sehingga kita lebih tertata untuk menyelesaikannya.
6. *Game* memberikan hasil yang tidak bias diperhitungkan sehingga kita bisa kalah dan juga bisa menang.
7. *Game* bersifat interaktif dan mempunyai struktur yang ditentukan dari peraturan game tersebut sehingga kita berinteraksi dengan game dan game bisa berinteraksi dengan kita.
8. *Game* memiliki tantangan yang membuat pemainnya bertahan untuk meraih tujuan.
9. *Game* dapat membuat pemainnya bersemangat sehingga merasa terbenam secara mental
10. *Game* mempunyai nilai yang terkandung di dalamnya sehingga pemain dapat membentuk nilai internal mereka. ⁸

⁷ Andrianti, Novi. ” Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Rple Playing Uuntuk Meningkatkan Kepercayaan Diri”. *Jurnal Bimbingan Konseling*. 2015. 4(1), hal 37.

⁸ Satrio, Fajar. *Pengembangan Digital Game Based Learning “Duel Chemical Elements” Sebagai Pemenuh Kebutuhan Stok Media Portal Jateng Pintar..* Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. 2017. hal 31-32.

Game di era sekarang begitu banyak yang bisa di gunakan dalam pembelajaran, seperti; *game puzzle*, *educational game* ,dan masih banyak lagi. Menurut Satrio (2017:35), Mengemukakan bahwa *game puzzle* dimaksudkan untuk melatih intelektual dalam suatu tantangan pemecahan masalah, sedangkan *educational game* yakni permainan yang dimaksudkan untuk pendidikan yang di dalamnya meyakinkan bahwa isi game tersebut untuk tujuan pembelajaran.⁹

Pentingnya dalam proses belajar untuk merancang atau mengembangkan minat agar proses pembelajaran untuk mencapai keinginan suatu pembelajaran. Dalam hal ini perlu diketahui jenis-jenis minat sebagai berikut:

1. Minat Primitif. Minat primitif adalah minat yang tidak disadari atau asli dan alamiah belum terpengaruh alam sekitar atau kebudayaan.
2. Minat Kultural. Minat kultural adalah sesuatu minat yang terjadi serta terbentuknya dihasilkan atas pengaruh kebudayaan atau kultural.
3. Minat Subyektif. Minat subyektif adalah perasaan yang menyatakan bahwa pengalaman-pengalaman yang dapat dihitung dan bersifat menyenangkan.
4. Minat Obyektif. Minat obyektif adalah reaksi yang bersifat menerima reaksi positif terhadap obyek yang merangsang dan kegiatan dalam lingkungannya. (Suryabrata dalam Mustofa & Roniwijaya, 2014: 211).¹⁰

Menurut Ketut (dalam Mustofa & Roniwijaya, (2014: 211), Mengemukakan Macam-macam minat adalah minat yang diekspresikan, diwujudkan, dan dinventarisasikan

⁹ Ibid hal 35

¹⁰ Mustofa, Arif & Roniwijaya, Pairun. " The Effect of Industrial Work Performance Practice and Performance Automotive Electrical Prakti entrepreneurial n Against Interests Automotive Mechanics Class XII Smk Diponegoro Depok Sleman". *Jurnal Taman Vokasi* . 2014. 1(2):206-225.

1. *Expressed Interest* (minat yang diekspresikan), yaitu minat yang diungkapkan dengan kata-kata tertentu atau diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan seseorang lebih menyukai sesuatu hal dari pada hal lain.
2. *Manifest Interest* (minat yang diwujudkan), yaitu minat yang diwujudkan dengan tindakan, perbuatan dan ikut serta berperan aktif dalam aktivitas tertentu;
3. *Inventoried Interest* (minat yang diinventarisasikan), yaitu minat yang dapat diukur dan dinilai melalui kegiatan menjawab sejumlah pernyataan tertentu atau urutan pilihannya untuk kelompok aktivitas tertentu.¹¹

Macam-macam dari minat tersebut dapat dijelaskan bahwa minat dapat disamapaikan melalui kata, minat dapat dibentuk, dan minat dapat digali dan diukur. Minat juga dapat dikembangkan melalui aktivitas tertentu sehingga menghasilkan daya tarik tersendiri bagi siswa, karena dengan melibatkan langsung membuat siswa tau dan mendapatkan pengalaman tertentu.

b. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor pengaruh minat biasanya terdapat dari dalam dan luar peserta didik, guru sebagai faktor luar harus berusaha membangkitkan minat belajar peserta didik agar proses belajar menjadi menyenangkan. Menurut Anita (dalam Simbolon 2018:16), mengemukakan bahwa faktor luar misalnya berupa fasilitas, cara mengajar guru, dan sistem umpan balik. Sedangkan dari dalam berupa kecerdasan, motivasi dan lainnya.

Sejalan dengan pengertian di atas faktor minat melajar menurut Fuad & Zuraini (2018 :45-46), Mengemukakan bahwa faktor minat belajar dalam diri (internal) yaitu: 1. Aspek jasmani, 2. Aspek psikologis, sedangkan dari luar (eksternal) yaitu: 1. Keluarga , 2. Sekolah, dan 3. Lingkungan masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang faktor minat belajar dapat disimpulkan bahwa faktor dalam diri berupa kesehatan fisik atau psikis yang berarti peserta didik tidak

¹¹ Ibid hal 211

mengalami gangguan atau halangan berupa penglihatan dan kecemasan dan sebagainya sehingga dalam proses belajar tidak terganggu. Sedangkan dari luar faktor yang mempengaruhi minat dari lingkungan keluarga yaitu adanya motivasi orang tua, dari sekolah yaitu metode pembelajaran itu sendiri, dan dari masyarakat yaitu teman bergaul.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bimbingan klasikal teknik *game based learning* terhadap peningkatan minat belajar siswa via online. Desain penelitian ini adalah *pre-eksperimental design*. Dengan tipe penelitian *one grup pretest-posttest design*. Pengumpulan data menggunakan angket skala likert yang dibagikan via google form yang selanjutnya dianalisis.

ALAT DAN METODE

Penelitian ini dengan metode kuantitatif dengan desain penelitian Pre-eksprimen menggunakan tipe *one grup pretest-posttest design*. Alat pengumpulan data ,Pengumpulan data bisa dengan berbagai cara untuk memperoleh data akurat. Alat yang digunakan yaitu angket dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan pelaksanaan penelitian

Penelitian yang dilakukan di SMPN 15 banjarmasin ini telah dapat persetujuan. Lamanya pelaksanaan dilakukan selama 2 minggu, pada tahap awal dilakukan penyebaran angket melalui via online dalam format google form berisi 24 pernyataan yang akan diisi oleh peserta didik untuk mendapatkan data awal (*Pre-test*). Kemudian hari senin minggu pertama dilakukan layanan klasikal pertama (*treatment 1*) , selanjutnya hari senin minggu kedua diberikan layanan klasikal yang kedua (*Treatment 2*). Tahap terakhir pembagian angket kembali untuk mendapatkan data terakhir (*Post-test*). Dapat dilihat jadwal pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

Tabel 1: Jadwal pelaksanaan penelitian

No	Tanggal	pelaksanaan kegiatan
1	22-23 Mei 2021	Pengisian angket (<i>Pre-test</i>)
2	24 Mei 2021	Kegiatan layanan klasikal pertama dengan tema “Gaya Belajar” (<i>treatment 1</i>)
3	31 Mei 2021	Kegiatan layanan klasikal kedua dengan tema “ Perilaku Sosial Yang Bertanggung Jawab” (<i>Treatment 2</i>)
4	1-2 Juni 2021	Pengisian angket (<i>Post-test</i>)

Perbandingan data *pre-test* dan data *post-test*

Tabel 2: Perbandingan data *pre-test* dan data *post-test*

No	Kode Siswa	Pre-test	Kategori	Post-test	Kategori
1	AJ	82	Tinggi	87	Tinggi
2	AA	75	Tinggi	85	Tinggi
3	AD	66	Sedang	77	Tinggi
4	AP	83	Tinggi	87	Tinggi
5	A	94	Tinggi	89	Tinggi
6	ANS	79	Tinggi	83	Tinggi
7	AR	71	Sedang	84	Tinggi
8	DAA	71	Sedang	77	Tinggi
9	EA	78	Tinggi	85	Tinggi
10	FR	47	Rendah	84	Tinggi
11	F	78	Tinggi	80	Tinggi
12	FH	62	Sedang	72	Sedang
13	FAN	81	Tinggi	86	Tinggi
14	HS	73	Tinggi	75	Tinggi
15	HR	71	Sedang	76	Tinggi

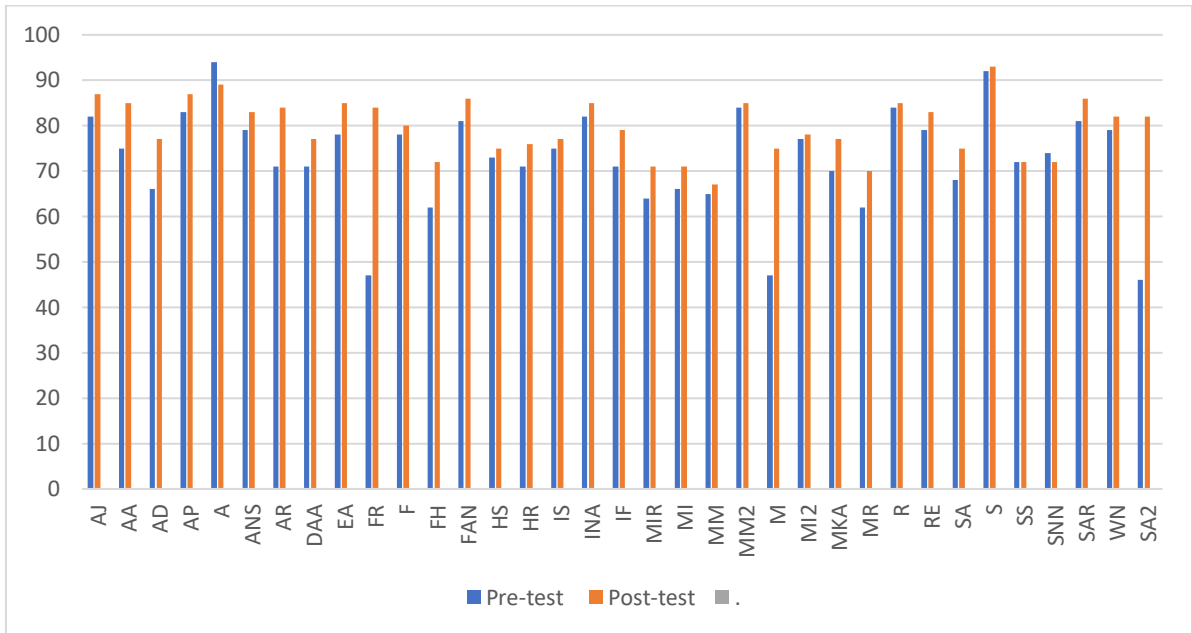
16	IS	75	Tinggi	77	Tinggi
17	INA	82	Tinggi	85	Tinggi
18	IF	71	Sedang	79	Tinggi
19	MIR	64	Sedang	71	Sedang
20	MI	66	Sedang	71	Sedang
21	MM	65	Sedang	67	Sedang
22	MM2	84	Tinggi	85	Tinggi
23	M	47	Rendah	75	Tinggi
24	MI2	77	Tinggi	78	Tinggi
25	MKA	70	Sedang	77	Tinggi
26	MR	62	Sedang	70	Sedang
27	R	84	Tinggi	85	Tinggi
28	RE	79	Tinggi	83	Tinggi
29	SA	68	Sedang	75	Tinggi
30	S	92	Tinggi	93	Tinggi
31	SS	72	Sedang	72	Sedang
32	SNN	74	Tinggi	72	Sedang
33	SAR	81	Tinggi	86	Tinggi
34	WN	79	Tinggi	82	Tinggi
35	SA2	46	Rendah	82	Tinggi
Total		2.549		2.792	

Berdasarkan hasil dapat dijabarkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar setelah diberikan perlakuan, maka dapat dilihat skor pada siswa AJ dari 82 menjadi 87 dengan selisih 5. Skor AA dari 75 menjadi 85 dengan selisih 10. Skor AD dari 66 menjadi 77 dengan selisih 11. Skor AP dari 83 menjadi 87 dengan selisih 4. Skor A dari 94 turun menjadi 89 dengan selisih 5 akan tetapi tetap pada kategori tinggi. Skor ANS dari 79 menjadi 83 dengan selisih 4. Skor AR dari 71 menjadi 84 dengan selisih 13. Skor DAA dari 71 menjadi 77 dengan selisih 6. Skor EA dari 78 menjadi 85 dengan selisih 7. Skor

FR dari 47 menjadi 84 dengan selisih 37. Skor F dari 78 menjadi 80 dengan selisih 2. Skor FH dari 62 menjadi 72 dengan selisih 10. Skor FAN dari 81 menjadi 86 dengan selisih 5. Skor HS dari 73 menjadi 75 dengan selisih 2. Skor HR dari 71 menjadi 76 dengan selisih 5. Skor IS dari 75 menjadi 77 dengan selisih 2. Skor INA dari 82 menjadi 85 dengan selisih 3. Skor IF dari 71 menjadi 79 dengan selisih 8. Skor MIR dari 64 menjadi 71 dengan selisih 7. Skor MI dari 66 menjadi 71 dengan selisih 5. Skor MM dari 65 menjadi 67 dengan selisih 2. Skor MM2 dari 84 menjadi 85 dengan selisih 1. Skor M dari 47 menjadi 75 dengan selisih 28. Skor MI2 dari 77 menjadi 78 dengan selisih 1. Skor MKA dari 70 menjadi 77 dengan selisih 7. Skor MR dari 62 menjadi 70 dengan selisih 8. Skor R dari 84 menjadi 85 dengan selisih 1. Skor RE dari 79 menjadi 83 dengan selisih 4. Skor SA dari 68 menjadi 75 dengan selisih 7. Skor S dari 92 menjadi 93 dengan selisih 1. Skor SS dari 72 tetap menjadi 72 dengan selisih 0 namun tetap pada kategori tinggi. Skor SNN dari 74 turun menjadi 72 dengan selisih 2 namun tetap pada kategori tinggi. Skor SAR dari 81 menjadi 86 dengan selisih 5. Skor WN dari 79 menjadi 82 dengan selisih 3. Skor SA2 dari 46 menjadi 82 dengan selisih 36.

Diagram Batang

Perbandingan skor *pre-test* dengan *post-test*



Berdasarkan diagram batang tersebut di atas dapat dipahami bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan bimbingan klasikal teknik *game based learning*. Dapat dilihat dari total skor 2.549 menjadi 2.792.

Tabel 3: Uji T-Test

Paired Samples Statistics

		Mea n	N	Std. Deviatio n	Std. Error Mean
Pa ir 1	Pr e	72.8 286	35	11.15792	1.88603
	P os t	79.7 714	35	6.31565	1.06754

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Paired 1	Pre & Post	35	.571	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper		
Paired 1	Pre - Post	-6.94286	9.15855	1.54808	-10.08893	-3.79679	-4.485	.000

Berdasarkan hasil uji *t-test* pada tabel *paired samples test* diperoleh t-hitung sebesar -4.485, nilai signifikansi. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan variabel *pre-test* dengan variabel *post-test* (*pre-test* dengan *post-test*) ini menunjukkan terdapat pengaruh terhadap perbedaan perlakuan pada masing-masing variabel.

Hasil analisis data yang diperoleh dari perhitungan spss bahwa adanya terdapat pengaruh signifikan layanan bimbingan klasikal teknik *game based learning* terhadap peningkatan minat belajar siswa di SMPN 15 Banjarmasin kelas VIII C. yang dapat dilihat dari peningkatan skor total yang semula 2.549 menjadi 2.792 dengan perbandingan 243 dari jumlah 35 orang siswa. Ini dapat dilihat pada *pre-test* siswa pada kategori tinggi 19, pada kategori sedang 13, dan pada kategori rendah 3. Sedangkan *post-test* siswa dalam kategori tinggi 28, kategori sedang 7, dan kategori rendah 0, maka menunjukkan terjadinya peningkatan minat belajar setelah diberikan perlakuan.

Minat belajar merupakan sesuatu kemauan atau kehendak yang terdapat pada diri yang dimiliki siswa untuk mencapai hasil belajar secara optimal, yang ditunjukkan dengan kegiatan belajar seperti: mempunyai perasaan senang dalam belajar, mempunyai perhatian dalam belajar, mempunyai ketertarikan dalam belajar, dan partisipasi peserta didik dalam belajar. (Noveriansyah 2017:25).¹² Adapun peningkatan minat dapat dilihat dari aspek perasaan suka dan senang yaitu bahwa siswa sudah mulai belajar tanpa adanya paksaan dan merasa senang melakukan aktivitas yang berkaitan dengan belajar tersebut. Peningkatan aspek perhatian ditandai dengan siswa memperhatikan atau fokus dengan proses pembelajaran berlangsung tidak ada siswa yang bicara dengan temannya atau terganggu dengan aktifitas lain. Selanjutnya, peningkatan pada aspek ketertarikan yaitu siswa mulai konsisten dengan belajar dalam artian siswa tetap belajar meski tidak ada tugas maupun ulangan. Kemudian yang terakhir, peningkatan minat pada aspek partisipasi yaitu siswa melakukan tugasnya tanpa ada suruhan siapapun, mencatat, aktif

¹² Noveriansyah. *Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi Untuk Meningkatkan Minat Peserta Didik di SMP Al- Azhar 3 Bandar Lampung*. Jurusan Bimbingan konseling. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung. 2017. hal 25.

pada diskusi kelompok ataupun siswa berani menjawab soal yang diajukan guru, dan melibatkan dirinya dalam aktifitas belajar.

1. Perasaan Senang Belajar

Menurut Winkel (dalam Pratiwi 2015:88), Minat adalah kecenderungan yang menetapkan dalam subjek untuk merasa senang dan tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu. ¹³Sejalan dengan pendapat di atas, peningkatan pada aspek ini siswa mulai merasa senang dalam belajar dengan sendirinya tanpa paksaan oleh siapapun sehingga siswa tidak berleha-leha datang kesekolah atau tempat waktu saat pelajaran online berlangsung. Siswa yang merasa senang akan berkecimbung dalam bidang yang disenangi.

2. Memperhatikan dalam Belajar

Kemudian peningkatan pada aspek ini siswa mulai fokus dengan apa yang siswa hadapi, fokus pada pembelajaran berlangsung, konsentrasi terhadap pelajaran. Konsentrasi pada materi yang disampaikan. Dalam pembelajaran online via whatsapp siswa mulai menunjukkan perhatiannya dengan tidak membuka aplikasi lain selain aplikasi pembelajaran berlangsung.

3. Ketertarikan dalam Belajar

Peningkatan pada aspek ini siswa menunjukkan keinginan belajar bukan hanya pada saat mau menghadapi ulangan saja, akan tetapi siswa mulai belajar rutin dengan berbagai latihan, pengayaan, serta mengerjakan tugas yang diberikan guru tanpa ada yang nyuruh. Menurut Herdiyanto (2019:20), Minat adalah suatu rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang nyuruh. ¹⁴

¹³ Pratiwi, Noor Komari. "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang" *Jurnal pujangga*. 2015. 1(2):75-105.

¹⁴ Herdiyanto, Rahmat. *Hubungan Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS SD NEGERI 2 Badransari Tahun Ajaran 2019/2020*. PGMI. Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN). 2019. hal 20.

4. Partisipasi dalam Belajar

Selanjutnya peningkatan pada aspek ini siswa menunjukkan perilaku keikutsertaan dalam pembelajaran, aktif dalam kelompok, aktif dalam bertanya, aktif dalam diskusi tidak merasa takut jawaban yang disampaikan salah, aktif mencatat tanpa ada yang nyuruh, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disenangi. Lalu siswa melibatkan dirinya ikut dalam bidang kegiatan lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran yang disukai.

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya dilihat dari fenomena sekarang ini dimana teknologi sudah canggih dan dunia mengalami krisis kesehatan dilanda pandemic covid-19 yang berdampak pada Pendidikan. Dengan demikian pembelajaran online dilaksanakann untuk mencegah terjadinya penularan virus covid-19 ini. Maka peneliti melakukan penelitian untuk mencari pengaruh layanan bimbingan klasikal teknik *game based learning* terhadap peningkatan minat belajar siswa via online. Berbeda dengan penelitian tahun-tahun sebelumnya yang dilakukan secara langsung, karena belum terjadinya pandemi ini. Menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (dalam Rahman 2020:82), Pembelajaran online merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Sejalan dengan di atas maka pembelajaran online memerlukan jaringan internet untuk menciptakan akses jalannya interaksi pembelajaran, dengan demikian pemberian layanan bimbingan klasikal teknik *game based learning* terhadap peningkatan minnat belajar siswa via online ini menjadi suatu pembaruan dalam dunia Pendidikan.

Laiseg

Setelah pemberian layanan klasikal selesai peneliti memberikan evaluasi dengan beberapa pertanyaan. Adapun hasil jawaban siswa sebagai berikut: laiseg hari pertama dan kedua.

1. Apa itu gaya belajar ?

FAN menjawab gaya belajar adalah perilaku individu yang lebih khusus berkaitan dengan usaha dalam memperoleh ilmu. Sedangkan S menjelaskan gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh murid dalam menangkap stimulus atau informasi. Selanjutnya diikuti oleh siswa lain yang menjelaskan gaya belajar yakni cara mengingat, berpikir, dan memecahkan permasalahan dalam belajar.

2. Bagaimana layanan hari ini apakah menyenangkan, alasannya?

Sebagian besar siswa mengatakan layanan hari ini menyenangkan, dengan berbagai alasan yakni ada yang mengatakan mudah dimengerti, cepat dipahami, dan penjelasan yang baik. Seperti yang dijelaskan A bahwa merasa senang dengan alasan mudah dipahami dan cepat mengerti.

3. Berikan kesimpulan pada layanan hari ini, jelaskan!

Siswa memberikan kesimpulan bahwa layanan dengan game menyenangkan, materi yang disampaikan mudah dipahami, serta siswa memberikan kesimpulan bahwa mengetahui gaya belajar sangat penting untuk mempermudah belajar.

4. Bagaimana layanan hari ini apakah mengerti alasannya?

Seperti pada layanan pertama yang kedua ini siswa memberikan gambaran bahwa siswa mudah mengerti dengan alasan layanan diberikan menyenangkan, pemberi materi cepat respon, dan jelas.

5. Berikan kesimpulan layanan hari ini!

Siswa memberikan kesimpulan bahwa materi hari ini sangat penting karena sebelumnya sudah belajar tentang gaya belajar sekarang belajar bertanggung-jawab dengan pembelajaran, terutama belajar kelompok semua harus bertanggung-jawab dengan tugasnya masing-masing.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tahun ajaran 2020/2021 di SMPN 15 Banjarmasin, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa berdasarkan statistik bimbingan klasikal teknik *game based learning* dapat meningkatkan minat belajar pada siswa di SMPN 15 kelas VIII C Banjarmasin sehingga layanan klasikal teknik *game based learning* ini dapat dipergunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini

ditunjukkan dengan adanya perbedaan nilai skor minat belajar pada subjek sebelum diberi (*treatment*) layanan bimbingan klasikal teknik *game based learning* dalam meningkatkan minat belajar dan sesudah diberi (*treatment*) layanan bimbingan klasikal teknik *game based learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan uji t-test diperoleh t-hitung sebesar -4.485. Selanjutnya di peroleh nilai sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ sehingga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai skor minat belajar sebelum diberikan perlakuan dengan nilai skor sesudah diberikan .

Kemudian peneliti memberikan kesimpulan bahwa layanan bimbingan klasikal teknik *game based learning* berpengaruh terhadap peningkatan minat pada siswa, sebab ada perbedaan skor sebelum dengan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal *teknik game based learning*.

Daftar pustaka

- Andrianti, Novi. 2015. ” Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Rple Playing Uuntuk Meningkatkan Kepercayaan Diri”. *Jurnal Bimbingan Konseling*. 4(1).
- Depdikbut. 2013. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 Tentang Standar Pendidikan Nasional*, Pasal 19 Ayat 1 dan 3.
- Dr. Pahrudin, Agus,M.Pd. 2017. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam di Madrasah Pendekatan Teoritis dan Praktis*. Bandarlamping. PUSAKA MEDIA
- Firman & Rahman, Sari Rahayu. 2020. “ Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19”. *Indonesian Journal of Educational science(IJES)*. 02(02): 81-89.
- Herdiyanto, Rahmat. 2019. *Hubungan Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS SD NEGERI 2 Badransari Tahun Ajaran 2019/2020*. PGMI. Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN).
- Husna, Lailatul, Farial, & Handayani, Eka Sri. 2018. “ Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX DI MTs Nurul Falah Juai Kabupaten Balangan”. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*. 4(1): 35-39.

- Mustofa, Arif & Roniwijaya, Pairun. 2014. "The Effect of Industrial Work Performance Practice and Performance Automotive Electrical Prakti entrepreneurial n Against Interests Automotive Mechanics Class XII Smk Diponegoro Depok Sleman". *Jurnal Taman Vokasi* . 1(2):206-225.
- Nur'Aini, Firosa. 2018. "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS". *JUPE*. 6(3):249-255.
- Pratiwi, Noor Komari. 2015. "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang" *Jurnal pujangga*. 1(2):75-105.
- Satrio, Fajar. 2017. *Pengembangan Digital Game Based Learning "Duel Chemical Elements" Sebagai Pemenuh Kebutuhan Stok Media Portal Jateng Pintar..* Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.