

MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA DI SEKOLAH PADA LAYANAN KLASIKAL BIMBINGAN KONSELING DENGAN METODE *GAME BASED LEARNING*

Penulis

Sinta Nur Aida Amalina, S.Pd

Dinka Rizky Apriliana, S.Pd

Zakki Nurul Amin, M.Pd

Abstrak

Pada pelaksanaan suatu layanan bimbingan konseling diharapkan tujuan yang telah disusun dapat tercapai dengan maksimal. Pencapaian tersebut membutuhkan siswa yang mau mengikuti layanan dengan baik. Siswa perlu diarahkan untuk mengikuti layanan sehingga tujuan yang diinginkan dapat dicapai dan kebutuhan peserta didik dapat terpenuhi. Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling ini bertujuan untuk melihat seberapa efektif penerapan metode *Game Based Learning* dalam meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah dalam mengikuti layanan klasikal. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 15 Semarang. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Hasil penelitian tindakan penggunaan metode *Game Based Learning* dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada layanan klasikal bimbingan konseling dapat mencapai keberhasilan di siklus II. Oleh karena itu penerapan metode *Game Based Learning* dalam layanan klasikal bimbingan konseling dapat meningkatkan keterlibatan siswa SMA N 15 Semarang dikatakan berhasil.

Kata kunci: Keterlibatan Siswa, Metode *Game Based Learning*, Bimbingan Konseling

Abstract

In implementing a counseling service, it is hoped that the goals that have been prepared can be achieved optimally. This achievement requires students who are willing to participate in the service well. Students need to be directed to participate in services so that the desired goals can be achieved and students' needs can be met. This Guidance and Counseling Action Research aims to see how effective the application of the Game Based Learning method is in increasing student involvement at school in participating in classical services. This research was carried out at SMA N 15 Semarang. This research was carried out over two cycles. The results of action research using the Game Based Learning method in increasing student involvement in classical guidance and counseling services can achieve success in cycle II. Therefore, the application of the Game Based Learning method in technical guidance and counseling services can increase student involvement at SMA N 15 Semarang and can be said to be successful.

Keywords: *Student Involvement, Game Based Learning Method, Guidance Counseling*

PENDAHULUAN

Keterlibatan Siswa menurut teori yang peneliti anut yakni A. Jenifer, et al (2004) menegaskan bahwa adanya keterlibatan siswa di sekolah yang dapat memunculkan kelekatan siswa dalam menjalankan aktivitasnya di sekolah. Sehingga diharapkan ketika siswa mengikuti layanan bimbingan konseling maka siswa akan merasa nyaman sehingga menunjukkan perilaku-perilaku yang dianggap sebagai keterlibatannya di sekolah. Keterlibatan siswa akan mempengaruhi bagaimana siswa mencetak prestasinya di sekolah serta akan memunculkan bagaimana tingkat emosi positif dan komitmen seorang siswa dalam menjalankan kegiatannya selama di sekolah Mukaromah (2018). Keterlibatan siswa menurut A. Jenifer, et al (2004) juga akan dibahas secara terpisah pada tiga bagian, yaitu keterlibatan perilaku, keterlibatan emosional, serta keterlibatan kognitif. Pada keterlibatan perilaku, hal-hal yang akan diamati yaitu seperti siswa yang memperhatikan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan guru serta kontribusi siswa dalam berdiskusi. Pada keterlibatan emosional, yang menjadi perhatian adalah siswa yang menikmati layanan yang dapat terlihat dari antusiasme siswa. Sedangkan pada keterlibatan kognitif, guru akan memperhatikan usaha siswa dalam memahami topik yang sedang dibahas yang dapat terlihat dari seberapa baik siswa dalam

mengikuti dengan tertib dan seksama layanan yang sedang berlangsung serta bertanya jika ada yang masih belum dipahami.

Pada kenyataannya pada kelas yang peneliti ampu, masih belum menunjukkan adanya keterlibatan siswa dalam mengikuti layanan di kelas. Pada pertemuan pertama, kondisi yang dapat diamati yaitu: siswa masih enggan menjawab pertanyaan yang diberikan guru, harus ditunjuk terlebih dahulu baru mau menjawab pertanyaan, bermain *handphone* sendiri, merebahkan kepala di meja, serta ada juga yang tidur. Jika guru menegur siswa hanya akan diam sebentar lalu setelah itu kembali sibuk bermain sendiri dan mengobrol dengan siswa yang lain. Sehingga hal-hal yang telah disebutkan tersebut dapat disimpulkan bahwa keterlibatan siswa di sekolah dalam mengikuti layanan klasikal bimbingan konseling masih minim terlihat.

Jika kondisi kelas akan terus seperti yang telah disebutkan maka layanan klasikal pada siswa akan sulit untuk mencapai tujuan yang diharapkan guru BK. Layanan klasikal merupakan layanan dasar bimbingan konseling yang dilakukan di kelas. Layanan klasikal yang efektif adalah yang dapat mencapai tujuan yang diharapkan atau yang telah dirancang oleh guru BK. Layanan bimbingan klasikal yang efektif pelaksanaannya dapat memberikan keterampilan pada siswa sebagai bekal dalam menjalani kehidupannya (Aidhina dan Caraka, 2023). Sehingga untuk mencapai tujuan yang diharapkan maka dibutuhkan siswa yang terlibat secara perilaku, emosional, dan kognitif dalam layanan klasikal yang sedang dilaksanakan. Adanya kondisi yang diharapkan tersebut maka peneliti akan meningkatkan keterlibatan siswa pada layanan klasikal dengan menggunakan metode *Game Based Learning* sehingga siswa akan terlibat secara aktif serta mencapai tujuan yang diharapkan pada layanan klasikal.

Game Based Learning diartikan sebagai permainan dalam dunia pendidikan sebagai pendukung media yang digunakan dalam layanan (Hariyadi dkk, 2022). Layanan akan benuansa permainan dalam penyampaian topiknya. *Game Based Learning* akan diterapkan pada suatu layanan klasikal. Adanya penerapan GBL pada suatu layanan maka akan tercipta suasana yang menyenangkan di kelas (Winata dan Dedy, 2020). Selain itu Anjani, (2016) juga dalam penelitiannya menyebutkan bahwa adanya permainan dalam suatu pembelajaran atau dalam hal ini maka layanan klasikal akan menciptakan rasa semangat, senang, kompetitif, serta adanya kesempatan kolaborasi bersama teman di kelas. Pada *game based learning* ini dilengkapi dengan aturan yang ditaati siswa agar siswa dapat memunculkan rasa bersaing dengan sehat. Adanya metode *Game Based Learning* yang digunakan pada suatu layanan

maka siswa mengalami proses kognitif yang akan menampung informasi yang diberikan guru sehingga dapat mengenali dengan maksimal strategi dan potensi yang dimiliki peserta didik Hariyadiet al., (2021). Lebih lanjut dijelaskan oleh Samuel (2010) bahwa *Game Based Learning* menimbulkan suatu pengaruh baik seperti siswa dapat lebih dekat dengan teknologi, suatu pengalaman peserta didik untuk menaati sebuah aturan, melatih kemampuan penyelesaian masalah, pengembangan syaraf motorik, meningkatkan interaksi antar peserta didik dalam bekerja sama, menimbulkan suasana kelas yang menyenangkan. Tahapan yang dilakukan ketika menggunakan metode *Game Based Learning* yaitu: menetapkan tujuan yang akan dicapai dalam suatu layanan, memilih serta menentukan jenis *games* yang dapat mendukung pencapaian tujuan, menciptakan dinamika kelas yang baik, menjelaskan tujuan atau topik yang akan dibahas, pelaksanaan permainan, umpan balik dari peserta didik atas kegiatan yang telah dilakukan, serta pelaksanaan evaluasi (Hariyadi dkk, 2022). Pada layanan klasikal yang dilakukan peneliti dengan metode *Game Based Learning* menggunakan permainan pada *Wordwall*, ular tangga *Genially*, serta *Trivia quiz*. Penggunaan metode *Game Based Learning* memberikan harapan bagi guru agar peserta didik dapat turut aktif serta menunjukkan keterlibatannya dalam pelaksanaan kegiatan layanan klasikal bimbingan konseling. Sehingga peneliti ini melihat seberapa jauh metode *Game Based Learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengikuti layanan klasikal bimbingan dan konseling dengan adanya penelitian tindakan selama tiga sesi. Penelitian ini bertujuan agar keterlibatan siswa di kelas dapat muncul ketika menggunakan metode *Game Based Learning* dalam penerapan layanan klasikal bimbingan dan konseling.

METODOLOGI

Setting Sekolah dan Partisipan

Penelitian tindakan ini dilakukan di SMA N 15 Semarang pada kelas X. Kelas X di SMA tersebut terdapat 10 kelas. Subjek penelitian tindakan penelitian adalah kelas X sejumlah 36 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 18 siswa dan jumlah siswa perempuan sebanyak 18 siswa. Kelas X memiliki jadwal layanan bimbingan konseling pada hari Rabu jam ke 7 yang berarti sekitar pukul 11.20 WIB-12.00 WIB. Penggunaan skala pengukuran dan observasi langsung dapat diterapkan untuk melihat perubahan munculnya keterlibatan siswa di kelas ketika mengikuti layanan klasikal.

Instrumen

Instrumen yang digunakan yaitu skala penilaian dengan melakukan pengamatan secara langsung oleh guru BK terhadap perilaku siswa selama mengikuti layanan. Skala penilaian yang digunakan sebagai pengukuran mencakup tiga aspek yang akan diamati yakni keterlibatan perilaku, keterlibatan emosional, serta keterlibatan kognitif. Selain itu perubahan juga dilihat melalui frekuensi yang dimunculkan peserta didik dalam memunculkan sikap keterlibatan pada layanan klasikal.

Prosedur

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang diawali dengan observasi pada sesi pra-tindakan yang selanjutnya diikuti dengan dua siklus berikutnya. Pelaksanaan penelitian tindakan ini dilaksanakan sekali dalam sepekan dengan durasi waktu selama 45 menit tiap pertemuan.

Pra-Tindakan

Pada tahap kegiatan pra-tindakan, peneliti memberikan layanan serta sekaligus mengamati (observasi) perilaku siswa ketika mengikuti layanan klasikal. Pra-tindakan dilakukan selama dua pertemuan dengan memberikan layanan yang mengusung topik “*Bullying*” dan topik “Kecanduan Media Sosial”. Setelah observasi dilakukan maka tahap selanjutnya adalah melakukan refleksi sehingga diketahui hasil dari pengamatan pada tahap pra-tindakan adalah pengembangan rencana tindakan berupa yang pertama peningkatan motivasi siswa serta kedua penggunaan media dan metode layanan yang lebih menarik dan interaktif. Keduanya dapat dicapai dengan penggunaan metode layanan *Game Based Learning*. Peningkatan motivasi siswa dapat dicapai dengan adanya *reinforcement* atau pemberian *reward* pada pelaksanaan metode *game based learning*. Begitu pula *Game Based Learning* ini merupakan salah satu metode layanan yang menyenangkan, menarik, serta interaktif jika diterapkan dengan baik pada peserta didik. Metode ini akan meningkatkan jiwa persaingan secara sehat sehingga secara tidak langsung masing-masing peserta didik akan berlomba untuk memenangkan suatu permainan. Pemenang akan mendapatkan *reward* yang sudah dijanjikan akan diberikan pada akhir layanan.

Siklus 1

Siklus pertama dilakukan selama dua pertemuan layanan klasikal bimbingan konseling yang membahas topik “*Healthy Relationship*” dan “Gaya Belajar”. Pada awal layanan akan dibuka terlebih dahulu kemudian siswa dijelaskan peraturan dalam *games* diantaranya: (1) perhatikan

apa yang disampaikan oleh guru, karena kunci keberhasilan *games* berdasarkan seberapa fokus siswa, (2) bersaing secara sehat, (3) gunakan nama asli ketika bermain *games* (4) pemenang tiap *games* akan mendapatkan 1 bintang kertas yang telah disediakan, (5) selama pertemuan layanan klasikal bintang yang di dapat harus dikumpulkan dan dapat ditukarkan dengan *reward* di pertemuan ke-5. (6) *reward* hanya di dapatkan oleh siswa yang mendapatkan bintang lebih dari dua. Pada peraturan nomor satu secara tidak langsung siswa akan fokus dan memperhatikan apa yang disampaikan pada layanan klasikal. Pada tindakan layanan klasikal dengan topik “*Healthy Relationship*” menggunakan *trivia quiz*. *Trivia quiz* ini sebelumnya sudah di *download* terlebih dahulu sehingga dapat langsung digunakan dan ditampilkan soal pada layar LCD. Kelompok wajib memiliki nama kelompok yang bertemakan bunga. Ketika soal muncul di layar maka perwakilan kelompok harus berlomba dnegan cepat mengangkat tangan dan meneriakkan nama kelompoknya agar dapat menjawab soal yang diberikan. Kemudian kelompok yang mendapat kesempatan menjawab, jika jawaban benar maka semua anggota akan mendapatkan satu bintang. Pada tindakan layanan klasikal selanjutnya dengan topik “Gaya Belajar dilakukan dengan memainkan *games Trivia Quiz* juga. Aturan yang dipakai sama seperti pada pertemuan sebelumnya. Siswa yang menjadi pemenang akan mendapatkan bintang dari kertas dan yang mendapat paling banyak bintang maka dapat menukarkan bintangnya dengan *reward* yang akan disediakan. Penilaian hasil observasi dilakukan setelah layanan selesai dilakukan. Setelah pertemuan kedua selesai maka dilakukan evaluasi dan refleksi. Refleksi yang telah dilakukan menghasilkan masih perlunya peningkatan fokus siswa pada layanan yang dilakukan dan masih perlu beberapa kali menegur siswa untuk memperhatikan layanan yang sedang berlangsung sehingga menimbulkan beberapa siswa masih belum kontribusi dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Untuk meningkatkan kualitas keterlibatan siswa maka pada siklus ke dua nanti akan menggunakan *games* interaktif dengan harapan siswa dapat terlibat langsung dengan permainan yang disediakan dan lebih memperhatikan layanan yang diberikan.

Siklus 2

Pada siklus 2, penelitian tindakan juga dilaksanakan selama dua pertemuan yang akan memberikan layanan klasikal dengan topik “Manajemen Waktu” dan “Kenali Potensi dirimu”. Pada siklus 2 ini game yang digunakan adalah game interaktif. Diungkapkan oleh Costikyan (2013) bahwa game merupakan suatu karya seni yang memiliki pemain yang akan mengelola sumber daya di dalamnya. Sedangkan interaktif dijelaskan oleh Naryani (2014) yang merupakan adanya interaksi antara yang menggunakan media dengan media itu sendiri.

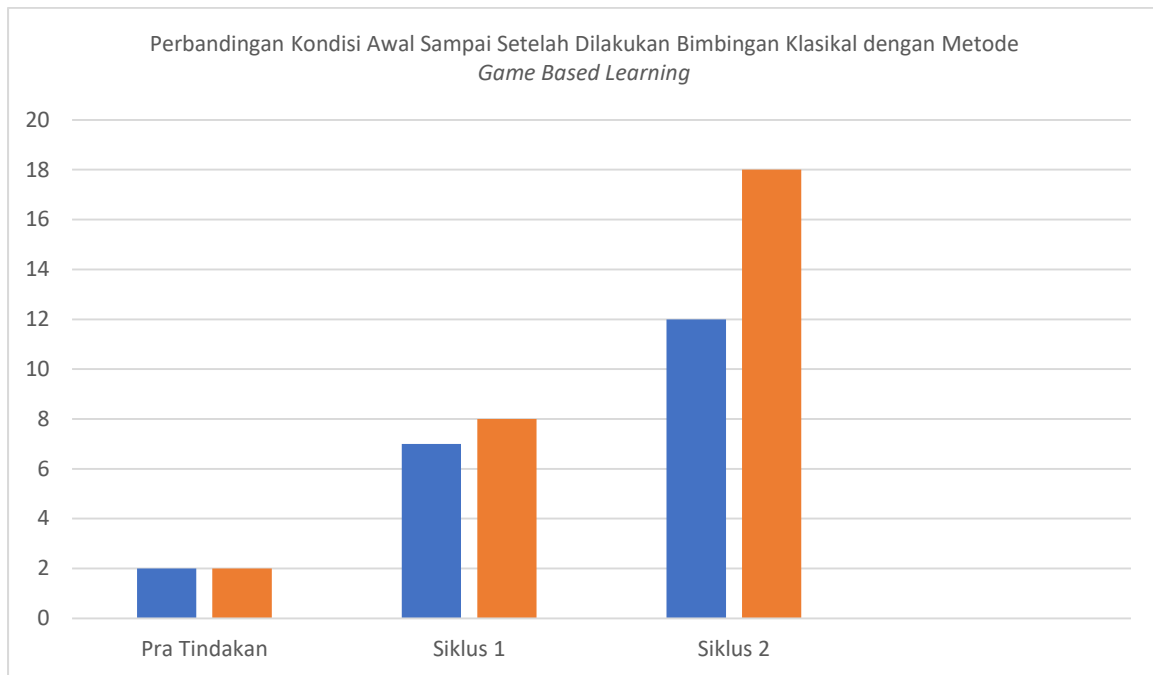
Sehingga dapat disimpulkan bahwa *game* interaktif adalah suatu permainan yang dapat menghasilkan adanya interaksi dua arah yakni pemain dan media yang dimainkan akan memberikan suatu respon atas apa yang dilakukan pemain dalam suatu game. *Games* pada pertemuan ini adalah mengenai permainan pesawat terbang pada web aplikasi *wordwall* yang harus diarahkan pada jawaban yang dituju. Pada permainan ini siswa memiliki beberapa kesempatan bermain untuk menemukan jawaban yang tepat hingga waktu yang ditentukan habis. Selanjutnya pada akhir *games* akan dilihat ranking tertinggi. Pada tindakan pertemuan ke dua pada siklus 2 topik “Kenali Potensi Dirimu” menggunakan *games* ular tangga pada web *Genially*. Pada web tersebut tiap beberapa langkah permainan ular tangga akan di isi pertanyaan yang harus di jawab oleh masing-masing anggota kelompok yang memijakkan pionnya di salah satu nomor. Pertanyaan yang diberikan diantaranya: (1) sebutkan sifat baik dirimu, (2) sebutkan sifat buruk dirimu, (3) apa pengalaman terbaik di hidupmu, (4) sebutkan hal positif teman setelah giliranmu, (5) sebutkan hal yang kamu syukuri, (6) sebutkan hal yang ingin kamu ubah dalam dirimu, (7) kamu ingin jadi seperti siapa dan mengapa, (8) ceritakan cita-citamu, (9) apa pengalaman buruk di hidupmu, (10) menuliskan harapan untukmu di masa depan. Permainan ular tangga secara berkelompok seperti ini akan membuat anggota kelompok yang mendapat giliran berperan aktif dalam layanan yang sedang berlangsung. Kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang berhasil mencapai garis *finish* terlebih dahulu sampai waktu yang telah ditentukan.

Tindakan yang telah dilaksanakan selama dua siklus menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa secara konsisten. Sehingga penelitian tindakan akan diakhiri hingga siklus 2. Bintang kertas yang telah didapat oleh peserta didik harus disimpan terlebih dahulu untuk ditukarkan dengan *reward*.

Analisis Data

Pada penelitian tindakan ini akan dilakukan analisis diskriptif kemudian akan ditampilkan dalam bentuk grafik sehingga proses peningkatan keterlibatan beberapa siswa dari 36 siswa dapat disimpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Penelitian tindakan ini memiliki hasil bahwa tindakan penerapan metode *Game Based Learning* pada layanan klasikal bimbingan konseling cukup efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengikuti layanan klasikal. Hasil tersebut dapat dilihat melalui frekuensi siswa yang menunjukkan sikap keterlibatan di dalam kelas serta skala penilaian perilaku keterlibatan siswa yang terjadi peningkatan. Pada kegiatan pra-tindakan yang dilakukans elama dua pertemuan menghasilkan frekuensi siswa sama yakni yang terlibat dalam pelaksanaan layanan klasikal yaitu 2 dengan keterlibatan perilaku ada pada skala 2, keterlibatan emosional ada pada skala 1, serta keterlibatan kognitif ada pada skala 2. Sehingga dapat dikatakan keterlibatan siswa dalam mengikuti layanan klasikal cukup rendah. Pada siklus 1, pertemuan 1 terjadi peningkatan yaitu frekuensi siswa yang memiliki sikap keterlibatan sejumlah 7 siswa dengan keterlibatan perilaku ada pada skala 3, keterlibatan emosional ada pada skala 4, keterlibatan kognitif ada pada skala 2. Kemudian pada siklus 1, pertemuan 2 frekuensi siswa yang memiliki sikap keterlibatan sejumlah 8 siswa dengan

keterlibatan perilaku ada pada skala 3, keterlibatan emosional ada pada skala 4, keterlibatan kognitif ada pada skala 2.

Pada siklus 2, pertemuan 1 terlihat ada peningkatan yang cukup signifikan. Pada siklus 2 pertemuan 1 memiliki frekuensi siswa sebesar 12 siswa dengan keterlibatan perilaku dan emosional ada pada skala 4, keterlibatan kognitif ada pada skala 3. Kemudian pada pertemuan 2 frekuensi siswa meningkat sejumlah 18 siswa dengan keterlibatan perilaku dan emosional ada pada skala 4, keterlibatan kognitif ada pada skala 3.

Berdasarkan hasil frekuensi siswa yang memiliki kecenderungan keterlibatan pada layanan klasikal serta data skala yang telah disusun pada penelitian tindakan bimbingan konseling menunjukkan arti bahwa penerapan metode *game based learning* pada layanan klasikal bimbingan konseling akan efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hal tersebut juga didukung oleh sebuah penelitian yang mengatakan bahwa penggunaan metode *game based learning* akan mendorong siswa dalam ikut serta terlibat secara aktif dalam suatu proses pembelajaran (Nurwanto et al., 2020). Hal ini berarti dapat dikatakan suatu layanan bimbingan konseling yang disuguhkan menggunakan metode *game based learning* efektif untuk menciptakan kelas yang mendorong siswa untuk terlibat secara langsung pada layanan yang sedang berlangsung.

Metode yang digunakan pada layanan bimbingan konseling dapat mempengaruhi bagaimana respon peserta didik dalam suatu layanan yang dilaksanakan. Ketika metode yang digunakan menarik maka perhatian peserta didik juga akan mengarah pada hal menarik tersebut. Hasil penelitian yang disampaikan oleh Andriani, Abdullah dan Saniasa (2023) menghasilkan kesimpulan bahwa suatu permainan yang ada pada layanan bimbingan dan konseling klasikal akan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti layanan tersebut. Disampaikan pula oleh (Hasanah et al., 2017) bahwa dalam menentukan suatu strategi pada layanan jika pemilihan strategi yang tepat akan menghasilkan kegiatan layanan lebih maksimal.

PENUTUP

Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *Game Based Learning* yang diterapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah dalam mengikuti layanan klasikal bimbingan konseling. Hasil dari data frekuensi siswa dan penggunaan skala terus meningkat hingga siklus 2. Implikasi penelitian ini bagi guru BK adalah agar guru BK terus menggali metode yang efektif dan menyenangkan bagi siswa agar layanan bimbingan konseling dapat diterima dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Aidhina dan Charaka. (2023). *Strategi Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Self*

Leadership Pada Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. PROSIDING Seminar Antarbangsa “Penguatan Karakter Menuju Konselor Multibudaya Dijiwai Nilai-Nilai Religius”.

Andriani, F., & Sinring, A. (2023). Meningkatkan Motivasi Siswa Mengikuti Bimbingan

Konseling Klasikal Dengan Teknik Permainan Tebag kata/Gaya Peserta Didik kelas XI SMA Negeri 5 Makassar. JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN, 5(3), 235-239.

Anjani, Fatchan, dan Amirudin.(2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Tunanetra dan Games

terhadap Motivasi Belajar Siswa.Jurnal Pendidikan, 1(9): 1787-1790.

Costikyan, G. (2013). Uncertainty in games. Mit Press.

Fredricks, Phyllis C., dan Alison H.Paris. (2004). School Engagement: Potential of the

Concept, State of the Evidence. *Review of Educational Research*, 74(1): 59-109.

Hasanah, U., Ahmad, R., & Karneli, Y. (2017). Efektivitas layanan penguasaan konten untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Maryani, D. (2013). Pembuatan media pembelajaran interaktif bangun ruang matematika.

Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, 6(2).

Masrun, Amitya Kumara, dan Yapsir G. Wirawan. (2012). Keterlibatan Siswa (Student

Engagement) sebagai Mediator Kompetensi Emosi dan Prestasi Akademik. Jurnal Psikologi, 39(1): 76-94.

Mukaromah Devy, Sugiyo, dan Mulawarman. (2018). Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

ditinjau dari Efikasi Diri dan Self Regulated Learning. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*, 7(2): 14-19.

Nurwanto, N., Islahul, M., Ida Ayu Hani, E., Nikmah Sistia Eka, P., & Dwi, S. (2020).

Gamifikasi Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Strategi VGER (Visualization, Game, Evaluation, Repetition).
[http://eprints.uad.ac.id/16333/1/Kelompok 1 Haki.pdf](http://eprints.uad.ac.id/16333/1/Kelompok%201%20Haki.pdf)

Samuel, H. (2010). Cerdas dengan game: Panduan praktis bagi orang tua dalam mendampingi anak bermain game. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Winata, Komang Redy, dan I made Dedy Setiawan. (2019). Pengaruh Game-Based Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3):198-206.