

**PENGARUH KONSELING KELOMPOK MENGGUNAKAN  
TEKNIK *GAME BASED LEARNING* TERHADAP MINAT  
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII.3  
DI SMP NEGERI 24 BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi Syarat-  
syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**Paramitha Husnunisa  
NPM : 2011080135**

**Jurusan : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1446 H/2024 M**

**PENGARUH KONSELING KELOMPOK MENGGUNAKAN  
TEKNIK *GAME BASED LEARNING* TERHADAP MINAT  
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII.3  
DI SMP NEGERI 24 BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi Syarat-  
syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**Paramitha Husnunisa**

**2011080135**

**Jurusan : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam**

**Pembimbing I : Drs. H. Badrul Kamil, M. Pd**

**Pembimbing II : Dr. Rika Damayanti, M. Kep., Sp. Kep. J**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1446 H/2024 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik kelas VIII.3 di SMP Negeri 24 Bandar Lampung. Guru BK SMP Negeri 24 Bandar Lampung belum pernah melakukan layanan konseling kelompok menggunakan teknik *game based learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh konseling kelompok menggunakan teknik *game based learning* terhadap minat belajar peserta didik atau konseli dalam sesi konseling kelompok serta mengatasi permasalahan mengenai rendahnya minat belajar melalui konseling kelompok menggunakan teknik *game based learning*.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dan penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan datanya menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII.3 di SMP Negeri 24 Bandar Lampung yang memiliki minat belajar rendah dan sangat rendah. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Total Sampling*, yang artinya seluruh anggota populasi digunakan pada sampel.

Berdasarkan hasil penelitian, hasil analisis menunjukkan bahwa didapat nilai Sig. (2-tailed) = 0,001 < 0,05 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah dilakukannya layanan konseling kelompok dengan teknik *game based learning* terhadap minat belajar peserta didik. Dengan demikian H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima, yang berarti terdapat pengaruh antara variabel layanan konseling kelompok dengan teknik *game based learning* dan minat belajar peserta didik.

**Kata Kunci : Konseling Kelompok dengan Teknik *Game Based Learning*, Minat Belajar**

## **ABSTRACT**

*This study was motivated by the low interest in learning of students in class VIII.3 at SMP Negeri 24 Bandar Lampung. BK teachers at SMP Negeri 24 Bandar Lampung have never conducted group counseling services using game-based learning techniques. This study aims to determine the effect of group counseling using game-based learning techniques on students' or counselees' interest in learning in group counseling sessions and overcome problems regarding low interest in learning through group counseling using game-based learning techniques.*

*This research was conducted using quantitative methods and this research used One Group Pretest-Posttest Design. The data collection techniques used questionnaires, interviews, observations, and documentation. The population in this study were students of class VIII.3 at SMP Negeri 24 Bandar Lampung who had low and very low interest in learning. The sampling technique used in this study is the Total Sampling technique, which means that all members of the population are used in the sample.*

*Based on the results of the study, the results of the analysis show that the Sig value is obtained. (2-tailed) = 0.001 < 0.05, which means that there is a significant difference before and after group counseling services with game-based learning techniques on students' interest in learning. Thus  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which means that there is an influence between the variables of group counseling services with game-based learning techniques and students' interest in learning.*

**Keywords : Group Counseling with Game Based Learning Techniques, Interest in Learning**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

**Saya yang bertanda tangan dibawah ini:**

Nama : Paramitha Husnunisa  
NPM : 2011080135  
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

**Saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul:  
"PENGARUH KONSELING KELOMPOK MENGGUNAKAN  
TEKNIK *GAME BASED LEARNING* TERHADAP MINAT  
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII.3 DI SMP NEGERI  
24 BANDAR LAMPUNG"**

Adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dan karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 22 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Paramitha Husnunisa

NPM 2011080135



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 ☐(0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi** : Pengaruh Konseling Kelompok Menggunakan Teknik *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII.3 di SMP Negeri 24 Bandar Lampung

**Nama** : Paramitha Husnunisa

**NPM** : 2011080135

**Jurusan** : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

**Fakultas** : Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Untuk Dimunaqosyahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang  
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Drs. H. Badrul Kamil, M. Pd**  
NIP. 196104011981031003

**Pembimbing II**

**Dr. Rika Damayanti, M. Kep., Sp. Kep. J.**  
NIP. 197303162006042002

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam**

**Dr. Ali Murtadho, M.S.I**

NIP. 197907012009011014



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 ☐(0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Konseling Kelompok Menggunakan Teknik *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII.3 di SMP Negeri 24 Bandar Lampung”** disusun oleh: **Paramitha Husnunisa, NPM: 2011080135**, program studi: **Bimbingan Konseling Pendidikan Islam**. Telah di ujikan dalam sidang skripsi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: **Senin, 22 Juli 2024. Pukul 08.00- 10.00 WIB**

**TIM PENGUJI**

**Ketua Sidang** : **Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd**

**Sekretaris** : **Hardiansyah Masya, M.Pd**

**Penguji Utama** : **Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd. I**

**Penguji Pendamping I** : **Drs. H. Badrul Kamil, M. Pd**

**Penguji Pendamping II:** **Dr. Rika Damayanti, M. Kep., Sp. Kep. J**

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**Dr. Hj. Niwa Diana, M.Pd.**  
NIP. 196403181988032002

## MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾

“ Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain) “  
(Qs. Al-Insyirah:6-7)<sup>1</sup>

“ Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar “  
(Qs. Ar-Ruum:60)<sup>2</sup>



---

<sup>1</sup> “Qs. Al-Insyirah Ayat 6-7,”.

<sup>2</sup> “Qs. Ar-Ruum Ayat 60,”.

## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang mengatur segala kehidupan di bumi ini dengan sebaik-baiknya, sholawat serta salam tak lupa dihaturkan kepada suri tauladan yaitu baginda Nabi Muhammad SAW.

Dengan penuh rasa syukur dan tulus serta ikhlas maka skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua ku, papaku tercinta, H. Nanik Syamsul Muin Ma'arif, cinta pertamaku dan superheroku yang selalu memberi cinta dan kasih sayang yang begitu tulus, selalu memberikan do'a, motivasi tiada henti, serta selalu mencukupi segala sesuatu yang diperlukan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikannya sampai sarjana, dan mamaku tersayang, Hj. Hermala Dewi, pintu surgaku yang tutur katanya selalu berhasil menjadi penenang. Yang telah membimbing dan mendidik penulis. Terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada kedua orang tua ku atas segala bentuk bantuan dan dukungan yang diberikan selama ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan perlindungan serta menjaga kalian, diberikan umur yang panjang dan rezeki yang berkah dan berlimpah, berikan kekuatan, kebahagiaan, kesabaran, dan ketenangan dalam setiap waktu.
2. Kedua adikku terkasih, Yunasco Narendra Kusuma Wardana dan Halary Katryna Aziza Kusuma Wardani yang memberi dukungan dan bantuan kepada penulis. Dan terimakasih telah menjadi *moodboster* dan salah satu alasan penulis untuk pulang ke rumah. Penulis sangat berharap bahwa adik-adikku dapat selalu tersenyum dan bahagia.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung.

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Paramitha Husnunisa lahir di OKU Timur pada 01 Oktober 2002 merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dengan nama Papa H. Nanik Syamsul Muin Ma'arif dan Mama Hj. Hermala Dewi. Penulis mempunyai satu adik laki-laki bernama Yunasco Narendra Kusuma Wardana dan satu adik perempuan bernama Halary Katryna Aziza Kusuma Wardani.

Penulis mulai menempuh pendidikan di TK Al-Muhajirin Karang Binangun yang diselesaikan pada tahun 2008. Penulis melanjutkan pendidikan di SDN Karang Binangun selesai pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Belitang Madang Raya dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2017. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di MAN 1 OKU Timur dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2020.

Dengan restu dan dukungan kedua orang tua serta selalu mengharap ridho Allah SWT, pada tahun 2020 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan program studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam UIN Raden Intan Lampung. Pada bulan Juli 2023 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Batuliman Indah Kecamatan Candipuro Kabupaten Lampung Selatan. Pada bulan September 2023 penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PKL) di SMP Negeri 24 Bandar Lampung. Penulis juga mengikuti organisasi kedaerahan yaitu IKAM OKUT (Ikatan Mahasiswa OKU Timur) menjabat sebagai sekretaris bidang 1 Dana dan Usaha periode 2021/2022.

Bandar Lampung,        Juli  
2024

**Paramitha Husnunisa**  
**NPM.2011080135**

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrohiim...

Alhamdulillahirabbilalamin.

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul Pengaruh Konseling Kelompok Menggunakan Teknik *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII.3 di SMP Negeri 24 Bandar Lampung. Sholawat beserta salam semoga terlimpah curahkan kepada baginda kita nabi besar Muhammad SAW, yang telah membawa kita ke zaman terang benderang hingga yaumul akhir semoga mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir kelak.

Skripsi merupakan bagian untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Prodi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam UIN Raden Intan Lampung. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bimbingan, arahan, bantuan, dorongan serta motivasi dari berbagai pihak. Maka, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
2. Dr. Ali Murtadho, M.S.I selaku Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam.
3. Indah Fajriani, M. Psi., Psikolog selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam.
4. Drs. H. Badrul Kamil, M. Pd selaku pembimbing I. Terima kasih atas kesediaannya untuk membimbing dan senantiasa sabar dalam memberi arahan serta motivasi dalam skripsi ini hingga penulisan skripsi ini selesai. Semoga barokah atas ilmu yang diberikan selama ini.
5. Dr. Rika Damayanti, M. Kep., Sp. Kep. J selaku pembimbing II. Terima kasih atas kesediaannya untuk membimbing, yang telah banyak memberikan arahan kepada penulis, senantiasa sabar dalam memberi arahan serta motivasi dalam skripsi hingga penulisan skripsi ini

selesai. Semoga barokah atas ilmu yang diberikan selama ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (Khususnya Prodi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam). Terima kasih telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu diperkuliahan.
7. Seluruh Staff karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, terima kasih atas kesediaannya membantu penulis dalam menyelesaikan syarat-syarat administrasi.
8. Bapak H. Yuni Herwanto, M.Pd. selaku Kepala Sekolah, dan Bapak Beri Hazwin, S. Pd. I. M. Pd. selaku guru Bimbingan Konseling SMPN 24 Bandar Lampung, terima kasih telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian di SMPN 24 Bandar Lampung.
9. Kedua orang tuaku yang telah melahirkanku, yang telah merawat, dan membimbing hingga saat ini berada dititik ini yaitu menjadi seorang sarjanawati.
10. Kedua adikku yang telah banyak memberikan semangat dan dukungan.
11. Untuk teman-teman seperjuangan ku yang telah ada di dekatku ketika dalam keadaan sedih maupun senang, teman seperjuangan pengerjaan skripsi yang tidak bisa disebutkan satu persatu dan teman-teman seperantauan dari Belitang terkhusus teman-teman dari Keluarga Besar IKAM OKUT
12. Untuk kakek nenek ku yang selalu memberikan banyak cinta dan dukungan, Alm. Eyang Kakung yang sedari kecil selalu berada disamping penulis dan yang membuat penulis merasakan kisah masa kecil yang begitu indah, Eyang Putri dengan masakan jawa khas nya yang telah membantu pertumbuhan penulis hingga saat ini, Akas yang selalu menanyakan keadaan dan keberadaan cucunya, serta ombay yang sudah menjadi ibu kedua bagi penulis. Semoga kalian sehat selalu.

13. Untuk ayuk, kakak dan seluruh sepupu yang banyak membantu penulis ketika mengalami kesulitan dalam pengerjaan skripsi, dan kakak-kakak tingkatku yang senantiasa menjawab berbagai pertanyaan terkait skripsi yang penulis tanyakan, terimakasih banyak.

Demikian skripsi ini penulis buat, semoga skripsi yang sederhana ini bermanfaat dan dapat memberikan tambahan ilmu, khususnya penulis dan bagi para pembaca. Atas bantuan dan partisipasinya semoga menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT dan mendapatkan balasan yang baik. Aamiin yarobbal'alam.

Bandar Lampung,      Juli 2024



**Paramitha Husnunisa**  
**NPM.2011080135**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>x</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	3
C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah .....	10
1. Identifikasi Masalah .....	10
2. Batasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penelitian .....	11
F. Manfaat Penelitian .....	11
1. Manfaat Teoritis .....	11
2. Manfaat Praktis .....	11
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	12
H. Sistematika Penulisan .....	17
<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS. 19</b>	
A. Konseling Kelompok.....	19
1. Pengertian Konseling Kelompok .....	19
2. Tujuan Konseling Kelompok .....	21
3. Manfaat Konseling Kelompok .....	23
4. Karakteristik Konseling Kelompok.....	24
5. Teknik Konseling Kelompok .....	25
6. Asas-Asas Konseling Kelompok.....	26
7. Tahapan Konseling Kelompok.....	27

B.	Minat Belajar .....	28
1.	Pengertian Minat Belajar .....	28
2.	Macam-Macam Minat Belajar .....	29
3.	Fungsi Minat Belajar.....	31
4.	Ciri-Ciri Minat Belajar.....	31
5.	Unsur-Unsur Minat Belajar.....	32
6.	Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar .....	32
C.	Teknik <i>Game Based Learning</i> .....	33
1.	Pengertian <i>Game Based Learning</i> .....	33
2.	Karakteristik <i>Game Based Learning</i> .....	34
3.	Sudut Pandang Penggunaan <i>Game</i> dalam Layanan Dasar Bimbingan Konseling .....	35
4.	<i>Game Based Learning</i> dalam Pelaksanaan Layanan BK36 .....	36
5.	Kelebihan dan Kekurangan <i>Game Based Learning</i> .....	39
D.	Kerangka Berfikir .....	40
E.	Hipotesis .....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>43</b>
A.	Waktu dan Tempat Penelitian.....	43
B.	Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	43
C.	Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data.....	44
D.	Definisi Operasional Variabel .....	48
E.	Instrumen Penelitian .....	52
F.	Uji Validitas dan Reliabilitas Data .....	53
1.	Uji Validitas Data .....	53
2.	Uji Reliabilitas .....	54
G.	Uji Prasarat Analisis .....	55
1.	Uji Normalitas .....	55
2.	Uji N-Gain .....	56
H.	Uji Hipotesis.....	58
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>61</b>
A.	Deskripsi Data .....	61
1.	Gambaran Umum Tempat Penelitian .....	61
2.	Deskripsi Responden .....	63
B.	Uji Hipotesis .....	72
C.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	76

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>81</b>
A. Simpulan .....	81
B. Rekomendasi .....	81
<b>DAFTAR RUJUKAN</b> .....	<b>83</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>87</b>



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1	Rangkuman Hasil Sebaran Angket Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII.3 ..... 6
Tabel 3.1	Desain Penelitian dengan <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> ..... 44
Tabel 3.2	Populasi ..... 45
Tabel 3.3	Definisi Operasional Variabel..... 49
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Peserta Didik ..... 52
Tabel 3.5	Interprestasi Korelasi Reliabilitas ..... 54
Tabel 3.6	Uji Reliabilitas ..... 55
Tabel 3.7	Uji Normalitas ..... 55
Tabel 3.8	Kriteria Gain Ternormalisasi..... 57
Tabel 3.9	Analisis Deskriptif Uji N-Gain ..... 57
Tabel 3.10	Rangkuman Analisis Skor N-Gain Peserta Didik..... 58
Tabel 4.1	Struktur Organisasi Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 24 Bandar Lampung ..... 62
Tabel 4.2	Rekapitulasi Hasil Sebaran Angket Minat Belajar Kelas VIII.3 SMP Negeri 24 Bandar Lampung..... 63
Tabel 4.3	Hasil Sebaran Angket Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII.3 SMP Negeri 24 Bandar Lampung (Pre-test) ..... 64
Tabel 4.4	Rangkuman Data Peserta Didik yang Mengikuti Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik <i>Game Based Learning</i> ..... 65
Tabel 4.5	Hasil Sebaran Angket Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII.3 SMP Negeri 24 Bandar Lampung (Post-test) ..... 71
Tabel 4.6	Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Peserta Didik ..... 72
Tabel 4.7	<i>Paired Samples Statistics</i> ..... 73
Tabel 4.8	<i>Paired Samples Correlations</i> ..... 74
Tabel 4.9	<i>Paired Samples Test</i> ..... 75

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Bagan Perbedaan Rata-Rata Minat Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Mendapatkan Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik <i>Game Based Learning</i> .....	74



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Angket Minat Belajar Peserta Didik .....	87
Lampiran 2 Dokumentasi Penelitian .....	89
Lampiran 3 Pedoman Wawancara dengan Guru BK .....	92
Lampiran 4 Pedoman Observasi.....	94
Lampiran 5 Surat Penelitian .....	95
Lampiran 6 Surat Balasan Penelitian.....	96
Lampiran 7 Hasil Turnitin.....	97



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Penegasan Judul

Untuk lebih memperjelas, memahami dan menghindari kesalah pahaman pada judul “Pengaruh Konseling Kelompok Menggunakan Teknik *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII.3 di SMP Negeri 24 Bandar Lampung” maka dari itu peneliti akan menguraikan beberapa istilah pokok yang terdapat pada judul diatas, yaitu sebagai berikut:

### 1. **Konseling Kelompok**

Kelompok merupakan sarana atau media penghubung bagi individu-individu yang tergabung di dalamnya, yang memungkinkan partisipasi aktif bagi para anggota untuk dapat berbagi pengalaman, pengembangan wawasan, sikap dan keterampilan, atau pengembangan pribadi anggota.<sup>1</sup>

Konseling kelompok pada dasarnya adalah layanan konseling perorangan yang dilaksanakan di dalam suasana kelompok. Terdapat konselor dan juga klien, yaitu para anggota kelompok (yang jumlahnya paling kurang dua orang). Konseling kelompok di sekolah merupakan salah satu layanan responsif dimana layanan ini memberikan bantuan terhadap peserta didik/konseli yang memiliki kebutuhan dan masalah yang memerlukan bantuan dengan segera.<sup>2</sup>

### 2. **Teknik *Game Based Learning***

*Game based learning* adalah strategi pelayanan yang memanfaatkan *game* untuk menyampaikan dan memahami konten pembelajaran. *Game based learning* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan atau *game* yang dirancang khusus untuk

---

<sup>1</sup> Rasimin dan Muhamad Hamdi, *Bimbingan Dan Konseling Kelompok*, ed. by Bunga Sari Fatmawati (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018).

<sup>2</sup> Dina Hajja Ristianti dan Irwan Fathurrochman , *Penilaian Konseling Kelompok* (Yogyakarta: Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA, 2020).

membantu proses pembelajaran dan melibatkan peserta didik dalam interaksi satu sama lain melalui permainan. Pembelajaran berbasis permainan menggunakan fitur dan prinsip desain permainan yang penting dan efektif untuk memotivasi peserta didik ke konteks pembelajaran.<sup>3</sup>

*Game based learning* adalah salah satu cara terbaik untuk membantu peserta didik. Ini diyakini karena sangat sesuai dengan kondisi atau ciri-ciri generasi peserta didik saat ini, yang terdiri dari peserta didik dengan kategori alpha ke atas. Selain itu, penelitian telah menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan pengalaman belajar dalam proses pembelajaran baik dari sisi pengetahuan maupun praktik.<sup>4</sup>

Dalam hal ini peneliti menggunakan empat *game* dalam layanan bimbingan konseling yang akan diberikan pada konseli, antara lain *tos pertanyaan*, *tebak huruf*, *mencari jawaban yang tepat*, dan *tebak jawaban*.

### 3. Minat Belajar

Minat adalah suatu rasa kesenangan dan adanya perhatian yang berlebihan terhadap sesuatu yang diminati dan yang dianggap sebagai aktivitas yang menyenangkan. Belajar disisi lain adalah kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungannya untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Pemahaman ini menunjukkan bahwa proses belajar ditujukan untuk kepentingan manusia secara keseluruhan dan untuk memperbaiki kehidupan seseorang secara individu.<sup>5</sup>

Dapat disimpulkan bahwa suatu rasa kesenangan dan adanya perhatian pada saat melaksanakan proses pembelajaran. Minat belajar juga dapat diartikan sebagai

---

<sup>3</sup> Sigit Hariyadi, dkk, 'Game Based Learning Dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah', *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7.1 (2022).

<sup>4</sup> Sigit Hariyadi, Sri Hartati, dkk, 'Peningkatan Kompetensi Konselor Dalam Pengaplikasian *Game Based Learning* Pada Pelayanan Bimbingan Dan Konseling', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2.3 (2022).

<sup>5</sup> S P Haryanto, 'Pengertian Minat Belajar', *Pengertian Minat Belajar AJARAN*, 2012, 8–41.

suatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang sengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang pada saat proses pembelajaran.

#### **4. Peserta Didik**

Menurut definisi umum dari Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, peserta didik adalah individu yang berusaha untuk meningkatkan diri mereka sendiri melalui proses pembelajaran yang tersedia di jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Oleh karena itu, peserta didik memiliki pilihan untuk menempuh pendidikan yang sesuai dengan harapan dan cita-cita mereka.<sup>6</sup>

Dapat dikatakan bahwa peserta didik adalah orang/individu yang mendapatkan pelayanan pendidikan, agar tumbuh dan berkembang dengan baik serta mempunyai kepuasan dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh gurunya.

#### **5. SMP Negeri 24 Bandar Lampung**

SMP Negeri 24 Bandar Lampung merupakan institusi pendidikan tingkat menengah pertama, dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yang bertempat di Jl. H. Endro Suratmin, Sukarame, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung, Lampung.

### **B. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah alat yang dapat membantu setiap generasi bangsa menjadi lebih baik lagi untuk masa depan. Mengembangkan potensi dan meningkatkan kapasitas seseorang adalah tujuan utama pendidikan. Pendidikan secara umum juga berarti suatu proses kehidupan dimana setiap orang mengembangkan diri untuk dapat hidup dan melanjutkan kehidupan. Akibatnya, mendapatkan pendidikan sangat penting bagi kita. Karena orang yang terdidik

---

<sup>6</sup> Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

diharapkan dapat menjadi anggota masyarakat yang bermanfaat bagi negara, terutama Republik Indonesia.<sup>7</sup>

Pendidikan merupakan jalan seseorang untuk mengetahui ilmu pengetahuan. Hal ini tercantum dalam Alquran pada surah yang pertama turun yaitu surah Al-alaq ayat 1-5 diawali dengan lafadz اِقْرَأْ yang artinya “bacalah”. Surah Al-alaq ayat 1-5 :

اَقْرَأْ بِاِسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ

﴿٢﴾ اَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ

الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمِ ﴿٥﴾

Artinya: “1. bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, 4. yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. 5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” (al-‘Alaq: 1-5)<sup>8</sup>

Ayat ini secara tersirat memiliki makna menjadi dasar pentingnya semua manusia untuk menuntut ilmu. Manusia diwajibkan untuk belajar agar dia dapat beribadah kepada Allah Swt. dengan tata cara yang baik dan benar sesuai syariat Islam.

Allah juga akan meninggikan derajat bagi orang-orang yang berilmu. Hal ini tercantum dalam surah Al-Mujadalah ayat 11.

<sup>7</sup> Vina Prabaningtyas, Usep Setiawan, dan Surya Hadi Darma, ‘Peran Pengurus Ormas Xtc (*Exalt To Creativity*) Dalam Menyadarkan Pentingnya Pendidikan Formal Terhadap Anggota (Studi Kasus Di Organisasi Masyarakat XTC (*Exalt To Creativity*) Di Kabupaten Purwakarta)’, *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4.01 (2023), 23–36.

<sup>8</sup> Tafsirweb., ‘Al Alaq Ayat 1-5’, *Quran-Surat-Al-Alaq-Ayat-1-5*.

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي  
 الْمَجَلِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ ائْذِنُوا  
 فَأَنْذَرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ  
 دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿٥٩﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.”<sup>9</sup>

Berdasarkan ayat tersebut menunjukkan betapa tinggi derajat dan kedudukan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan sebab orang-orang yang diangkat derajat-Nya disisi Allah SWT adalah orang yang beriman, bertaqwa dan beramal shaleh serta berilmu pengetahuan.

Pendidikan di Indonesia merupakan hal yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kualitas sumber daya manusia. Salah satu faktor kunci dalam proses pembelajaran adalah minat belajar peserta didik. Dalam kegiatan belajar mengajar tentunya diperlukan minat untuk dapat memahami suatu penjelasan materi. Minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran, sehingga perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Namun, pada tahun 2020, dunia pendidikan dikejutkan dengan adanya Pandemi Covid-19. Pembatasan

<sup>9</sup> Mushaf Annafiisah, ‘Al-Quran, Terjemah Dan Tafsir’.

sosial berskala besar atau pembatasan sosial dan fisik telah diterapkan di banyak negara, termasuk Indonesia. Kegiatan belajar mengajar sangat dipengaruhi. Beberapa institusi pendidikan masih menolak pembelajaran tatap muka dan lebih memilih pembelajaran jarak jauh. Proses pembelajaran jarak jauh merupakan metode pengajaran yang masih asing diterapkan. Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh mengharuskan peserta didik untuk beradaptasi dengan situasi yang ada.<sup>10</sup> Dan hal itu pula yang menyebabkan menurunnya minat belajar peserta didik.

Begitu pula pada SMP Negeri 24 Bandar Lampung, sekolah ini tak luput dari melakukan pembelajaran jarak jauh pada kegiatan belajar mengajarnya. Salah satu dampak negatif dari kegiatan pembelajaran jarak jauh adalah menurunnya minat belajar peserta didik. Sesuai saran dari guru BK kelas VIII SMP Negeri 24 Bandar Lampung yang mengarahkan penulis untuk memfokuskan pada kelas VIII.3, menurut data yang penulis dapatkan terbukti sebagian besar peserta didik kelas VIII.3 memiliki minat belajar yang rendah. Hal ini dapat dilihat pada rangkuman hasil olahan sebaran angket pada tabel berikut.

**Tabel 1.1**  
**Rangkuman Hasil Olahan Sebaran Angket Minat Belajar**  
**Peserta Didik Kelas VIII.3**

Persentase	Keterangan	Jumlah
90% -100%	Sangat Tinggi	1
80%-89%	Tinggi	3
65%-79%	Sedang	13
55%-64%	Rendah	2
0% -54%	Sangat Rendah	13

*sumber : hasil sebaran angket minat belajar peserta didik kelas VIII.3*

---

<sup>10</sup> Deiby Tiwow dkk, 'Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik', *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4.2 (2022).

Dari rangkuman hasil sebaran angket tersebut terdapat 1 peserta didik dengan kualifikasi minat belajar sangat tinggi, 3 peserta didik dengan kualifikasi minat belajar tinggi, 13 peserta didik dengan kualifikasi minat belajar sedang, 2 peserta didik dengan minat belajar rendah, dan 13 peserta didik dengan kualifikasi minat belajar sangat rendah. Inilah yang mendasari mengapa penulis memfokuskan penelitian pada kelas VIII.3 dikarenakan terdapat hingga 13 peserta didik dengan kualifikasi minat belajar sangat rendah.

Usman Efendi dan Juhaya S Praja mengungkapkan bahwa “belajar dengan minat akan lebih baik daripada belajar tanpa minat”. Oleh sebab itu, sebagai calon konselor ataupun guru BK tentunya permasalahan ini sangat perlu untuk diselesaikan. Meskipun penting, meningkatkan minat belajar peserta didik tidak selalu mudah. peserta didik sering menghadapi berbagai tantangan yang dapat mempengaruhi minat belajar, seperti kurangnya keterlibatan, ketidakmampuan memahami materi, atau kejenuhan.<sup>11</sup>

Faktor lain yang menimbulkan rendahnya minat belajar peserta didik adalah penggunaan metode atau pendekatan yang digunakan oleh guru belum sesuai sehingga belum sepenuhnya dapat memahami mata pelajaran yang diajarkan oleh guru. Minat belajar peserta didik bisa dibangkitkan dengan penggunaan-penggunaan media di setiap pembelajaran karena dengan adanya media daya tarik peserta didik untuk belajar itu lebih semangat lagi, dan hasil belajarnya akan memenuhi KKM.<sup>12</sup>

Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan melaksanakan konseling kelompok. Di sekolah, bimbingan dan konseling merupakan bagian dari pendidikan, yang membantu peserta didik di sekolah untuk mengembangkan diri dan potensinya secara maksimal. Namun konseling

---

<sup>11</sup> Usman Effendi dan Juhaya S Praja, *Minat Belajar, dan Pengertian Minat Belajar*.

<sup>12</sup> Zaki Al Fuad and Zuraini, ‘Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik Kelas 1 SDN Kute Padang’, *Jurnal Tunas Bangsa*, 3.2 (2016), 54.

kelompok tentunya memiliki hambatan dan tantangan, salah satunya adalah penjelasan atau materi yang diberikan konselor untuk pemecahan masalah masih belum tersampaikan secara jelas ke peserta didik atau konseli, hal ini dapat disebabkan oleh kejenuhan dan kurangnya minat konseli dalam sesi konseling kelompok yang mengakibatkan ketidakpahaman peserta didik atau konseli atas apa yang disampaikan oleh konselor. Adapun salah satu tujuan dari adanya layanan konseling kelompok adalah membantu peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi serta mengembangkan diri dan potensi yang dimiliki untuk mencapai perkembangan yang optimal, namun apabila peserta didik kurang memahami isi dari topik konseling kelompok tersebut maka kegiatan konseling kelompok tersebut belum berjalan secara optimal.

Menurut hasil penelitian Sigit Hariyadi, M.Th. Sri Hartati, Sunawan, Binti Isrofin, Zulfa Mawadah, Silvia Kurniawati yang berjudul "*Game Based learning* dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah" *Game* sebagai intervensi adalah gagasan di mana permainan digunakan sebagai sarana untuk melakukan intervensi secara tidak langsung kepada peserta didik. Dalam hal ini, yang dimaksudkan adalah untuk memungkinkan peserta didik untuk mengubah dan mendalami pengetahuan atau konten melalui proses bermain secara aktif. Sementara permainan dianggap sebagai alat interaktif, perubahan tersebut terjadi dalam bentuk pengalaman langsung pemain atau peserta didik dalam aktivitas permainan. Dalam hal ini, permainan memiliki tujuan untuk memberikan simulasi dan model yang diubah menjadi pengalaman yang bermakna. Melakukan aktivitas ini, diharapkan peserta didik dapat mencapai tujuan atau tugas yang diberikan oleh guru atau konselor. Oleh karena itu, permainan membantu proses kognitif, afektif, dan psikomotorik dan mengubah peserta didik, games sebagai lingkungan yang mampu memberikan

berbagai aktivitas yang berguna dan bermakna dari aspek pembelajaran.<sup>13</sup>

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian Sigit Hariyadi, dkk adalah sangat penting bagi guru bimbingan dan konseling untuk menggunakan berbagai strategi untuk memberikan layanan dasar kepada peserta didik dengan tujuan preventif dan pengembangan. *Game* tidak sekadar menarik, tetapi mereka memiliki kemampuan untuk membawa peserta didik ke dunia yang berbeda dengan keterlibatan peserta didik. Artinya, saat hal ini dipenuhi, proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan hasil pembelajaran akan dicapai dengan lebih baik. Metode pembelajaran konten berbasis *game* diharapkan membuat layanan lebih mudah diakses dan dipahami oleh peserta didik. Selain itu, metode ini memungkinkan peserta didik untuk dibawa ke simulasi dunia nyata dari ide-ide yang diajarkan, yang membuat proses layanan lebih menyenangkan.

Kathryn Geldard, David Geldard, dan Rebecca Yin Foo dalam bukunya 'Konseling Anak-Anak' mengatakan bahwa, dari perspektif konseling, permainan merupakan cara yang bermanfaat untuk berhubungan dengan anak-anak yang pemalu atau, karena alasan tertentu, enggan memasuki hubungan konseling. Melakukan permainan dengan anak-anak dapat menciptakan relasi yang memelopori konseling yang bermakna.<sup>14</sup> Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif seperti konseling kelompok dengan pendekatan *Game Based Learning* untuk mengatasi tantangan tersebut. Konseling kelompok menggunakan teknik *Game Based Learning* (GBL) dapat menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk dieksplorasi dalam mengatasi ketidakpahaman peserta didik atau konseli atas apa yang disampaikan oleh konselor.

Selain itu berdasarkan hasil penelitian Papastergio, Kazigmolu, dkk yang dikutip dari penelitian oleh Ririn

---

<sup>13</sup> Hariyadi, Th, dkk, '*Game Based learning* dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah' BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual.

<sup>14</sup> Kathryn Geldard, David Geldard, and Rebecca Yin Foo, *Konseling Anak-Anak* (Indeks Jakarta, 2019) hlm 379.

Oktavia dengan judul “*Game Based Learning* Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, menunjukkan hasil bahwa GBL mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Hal ini disebabkan karena lingkungan pembelajaran berbasis permainan dapat menginspirasi peserta didik dan memberikan para peserta didik kesempatan belajar yang besar untuk meningkatkan pembelajaran mereka secara menyenangkan.<sup>15</sup>

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 24 Bandar Lampung dengan judul “**Pengaruh Konseling Kelompok Menggunakan Teknik *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII.3 di SMP Negeri 24 Bandar Lampung**”

## C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Rendahnya minat belajar peserta didik kelas VIII.3 SMP Negeri 24 Bandar Lampung.
- b. Guru BK di SMP Negeri 24 Bandar Lampung belum pernah melakukan konseling kelompok menggunakan teknik *game based learning*.

### 2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah sebagai berikut : Konseling kelompok menggunakan teknik *game based learning* pada peserta didik kelas VIII.3 SMP Negeri 24 Bandar Lampung yang memiliki masalah pada rendahnya minat belajar.

---

<sup>15</sup> Ririn Oktavia, ‘*Game Based Learning* Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa’, *OSF Preprints*, 2022, 1–7.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah : apakah teknik *game based learning* berpengaruh dalam meningkatkan minat peserta didik atau konseli dalam sesi kegiatan konseling kelompok, serta mampu menyelesaikan permasalahan konseli pada rendahnya minat belajar melalui konseling kelompok menggunakan teknik *game based learning*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini ialah : untuk mengetahui apakah kegiatan konseling kelompok menggunakan teknik *game based learning* berpengaruh dalam meningkatkan minat peserta didik atau konseli dalam sesi konseling kelompok serta mengatasi permasalahan mengenai rendahnya minat belajar melalui konseling kelompok menggunakan teknik *game based learning*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini sangat diharapkan dapat menambah pengetahuan dibidang bimbingan dan konseling khususnya dalam layanan konseling kelompok, serta dapat meningkatkan layanan bimbingan dan konseling menggunakan teknik *game based learning*.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Guru**

Untuk membantu guru dalam meningkatkan layanan konseling kelompok dengan berbagai teknik yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengatasi masalah dalam sesi konseling kelompok.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi peneliti lainnya, untuk melakukan penelitian mengenai judul layanan konseling kelompok menggunakan teknik *game based learning* terhadap minat belajar peserta didik.

## G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu merupakan suatu penelitian yang berhubungan dengan variabel yang akan diteliti. Penelitian ini sebelumnya sudah pernah dilaksanakan oleh peneliti lain. Tujuannya untuk menambah referensi dan membandingkan penelitian satu dengan yang lain. Berikut ada beberapa penelitian sebelumnya.

1. Penelitian oleh **Aisyah Cinta Putri Wibawa, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, Rizki Hikmawan**, yang berjudul **“*Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal*”**.

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengenalkan *Game-Based Learning* sebagai inovasi pendidikan yang dapat menjadi solusi percepatan adaptasi belajar pada masa *new normal*. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan survei pada peserta didik PSTI UPI Purwakarta kelas 1A sebagai studi pendahuluan sehingga dapat menguatkan fakta-fakta yang ada. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah bahwa *Game-Based Learning* ini cocok sebagai inovasi dalam pembelajaran serta solusi percepatan adaptasi belajar di masa *new normal* karena hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* ini efektif serta efisien dan berdasarkan studi pustaka

*Game-Based Learning* ini memiliki banyak manfaat dan kelebihan yang menjadi keunggulannya<sup>16</sup>. Perbedaan penelitian Aisyah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah: penelitian Aisyah, dkk dilakukan guna percepatan adaptasi belajar pada masa *new normal*, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilakukan guna meningkatkan minat belajar.

2. Penelitian oleh **Aidin , Zainal Fauzi , Eka Sri Handayani** dengan judul **“Pengaruh Bimbingan Klasikal Teknik *Game Based Learning* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta didik Via *Online* di SMP Negeri 15 Kelas VIII C Banjarmasin”**.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh layanan bimbingan klasikal teknik *game based learning* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Penelitian ini dengan metode kuantitatif dengan desain penelitian pre-eksprimen menggunakan *tipe one grup pretest-posttest design*, pengumpulan data bisa dengan berbagai cara untuk memperoleh data akurat. Alat yang digunakan yaitu angket dan dokumentasi. Hasil dari penelitian tersebut, dapat di tarik kesimpulan bahwa berdasarkan statistik bimbingan klasikal teknik *game based learning* dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik di SMPN 15 kelas VIII C Banjarmasin sehingga layanan klasikal teknik *game based learning* ini dapat dipergunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.<sup>17</sup> Perbedaan penelitian Aidin dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah: penelitian Aidin, dkk dilakukan via *online*, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dengan konseling kelompok secara langsung, tidak via *online*.

---

<sup>16</sup> Aisyah Cinta, dkk, ‘*Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal*’, *Information Technology and Vocational Education (INTEGRATED)*, 3.1 (2021), 17–22.

<sup>17</sup> A Aidin, ‘Pengaruh Bimbingan Klasikal Teknik *Game Based Learning* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta didik Via *Online* Di Smp Negeri 15 ...’, 2021, 15–17.

3. Penelitian oleh **Sigit Hariyadi, M.Th. Sri Hartati, Sunawan, Binti Isrofin, Dian Purbo Utomo, Dwi Ahmad Darul, Tanzila Shafa Nurifda** dengan judul **“Peningkatan Kompetensi Konselor dalam Pengaplikasian *Game Based Learning* pada Pelayanan Bimbingan dan Konseling”**.

Pada penelitian ini, Sigit dkk mengadakan pelatihan untuk peningkatan kompetensi konselor dalam pemberian layanan melalui metode *game-based learning*. Pengaplikasian *game-based learning* pada pelayanan BK yaitu pemanfaatan *game* atau permainan yang secara khusus dirancang untuk mendukung proses konseling dalam pelayanan BK. Selanjutnya strategi *game* mampu menjembatani komunikasi antar konselor dan peserta didik. Tujuan dari kegiatan pelatihan akan pengabdian pada masyarakat ini adalah agar guru BK/konselor pendidikan dapat: (1) Memahami perkembangan dan perubahan serta tuntutan akan paradigma layanan di Era *digital*; (2) Menguasai konseptual layanan bimbingan kelas berbasis *digital* dan *game based learning*; (3) Terampil menerapkan layanan bimbingan kelas dengan *game base learning* dengan prinsip dan tahapan yang baik secara efektif; (4) Meningkatkan kinerja dan profesionalisme pelayanan guru BK/konselor dilapangan. Adapun hasil dari pelatihan ini menunjukkan antusias yang tinggi dari peserta selama proses kegiatan. Peserta pelatihan juga mampu menunjukkan kemampuan analisis dan praktik layanan dengan strategi *game-based learning* secara baik sebagaimana indikator observasi dan praktik yang digunakan.<sup>18</sup> Perbedaan antara penelitian Sigit dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah: penelitian oleh Sigit berfokus pada kompetensi konselor, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti memfokuskan pada pelaksanaan konseling kelompok untuk meningkatkan minat belajar peserta didik atau konseli.

---

<sup>18</sup> Hariyadi, Hartati, dkk.

4. Penelitian oleh **Mustaqim Pabbajah, Murtiningsih, Nararya Rahadyan Budiono**, dengan judul **“Layanan Konseling Kelompok Berbasis Permainan dalam Pembentukan Sikap Toleransi”**.

Tulisan ini hendak menjelaskan pendekatan dalam menumbuhkan sikap toleransi peserta didik melalui bimbingan kelompok teknik permainan simulasi kartu uno. Dalam hal ini, penggunaan kartu uno sebagai media dalam pelaksanaan layanan untuk menumbuhkan sikap toleransi peserta didik belum ditemukan. Studi ini bersandar pada jenis penelitian kualitatif karena data yang didapatkan bersumber pada observasi dan studi dokumentasi berupa dokumen terkait objek penelitian yang dapat diakses secara *online*. Metode yang digunakan dalam studi ini adalah studi literatur terkait layanan konseling kelompok sebagai objek formal dan pengamatan proses permainan uno sebagai objek material, sementara sikap toleransi sebagai kondisi atau situasi yang diharapkan. Teknik Permainan Simulasi menggunakan kartu uno dalam bimbingan kelompok. Keberhasilan dari pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dipengaruhi oleh ketepatan teknik yang digunakan dalam pengimplementasiannya. Selain itu, tulisan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada seluruh pembaca tentang pentingnya menumbuhkan sikap toleransi dalam keberagaman dan menuangkan ide penulis serta diharapkan mampu memberikan sebuah referensi dalam membuat strategi untuk menumbuhkan sikap toleransi dalam keberagaman melalui layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi menggunakan kartu uno.<sup>19</sup> Perbedaan antara penelitian Mustaqim Pabbajah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah: penelitian Mustaqim Pabbajah, dkk dilaksanakan untuk pembentukan sikap toleransi, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh

---

<sup>19</sup> Mustaqim Pabbajah and Rahadyan Budiono, *‘Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education Layanan Konseling Kelompok Berbasis Permainan Dalam Pembentukan Sikap Toleransi*.

peneliti dilaksanakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik atau konseli.

5. Penelitian oleh **Sri Wahyuning**, dengan judul **“Pembelajaran IPA Interaktif dengan *Game Based Learning*”**.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana model pembelajaran *game based learning* dapat menciptakan pembelajaran IPA yang interaktif serta pengaruh penggunaan model *game based learning* pada pembelajaran IPA. Artikel ini ditulis menggunakan metode *literature review* dengan menggunakan studi pustaka yang memanfaatkan literature sebagai objek primer penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *game (game based learning)* dapat menciptakan pembelajaran IPA yang interaktif karena mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini dirasa efektif diterapkan dalam pembelajaran IPA karena dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta keterampilan. Selain itu *game based learning* merupakan metode dimana pembelajaran dengan melakukan, sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih kontekstual, bermakna, menyenangkan, dan dapat memotivasi belajar peserta didik.<sup>20</sup>

6. Penelitian oleh **Elina Jaaska, Jere Lehtinen, Jaakko Kujala, Osmo Kauppila**, dengan judul **“Pembelajaran Berbasis Permainan dan Motivasi Peserta didik dalam Proyek Pendidikan Manajemen” (*Game-based learning and students’ motivation in project management education*)**.

Studi kuasi-eksperimental ini menganalisis studi manajemen proyek- pengalaman dents tentang metode GBL (*Game Based Learning*) yang diterapkan di enam lembaga pendidikan tinggi Eropa selama akhir tahun 2021 dan awal tahun 2022. Data tentang pengalaman peserta

---

<sup>20</sup> Sri Wahyuning, ‘Pembelajaran IPA Interaktif Dengan *Game-Based Learning*’, *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4.2 (2022), 1–5.

didik dikumpulkan menggunakan survei pasca-pertandingan di mana peserta didik diminta untuk mengevaluasi bagaimana metode GBL yang diterapkan mempengaruhi motivasi dan pembelajaran mereka. Data dianalisis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Temuan ini meliputi persepsi positif dan negatif peserta didik-tions terkait dengan metode GBL yang diterapkan, yang mempengaruhi motivasi peserta didik untuk belajar dan belajar project fenomena manajemen. Penelitian ini menunjukkan bahwa solusi pembelajaran berbasis permainan dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik dan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi ketidakpastian, seperti dalam proyek kehidupan nyata. Secara keseluruhan, temuan empiris ini menunjukkan bahwa penggunaan GBL sebagai metode mempengaruhi motivasi peserta didik untuk belajar manajemen proyek. Secara keseluruhan, penelitian ini menambah pemahaman sebelumnya tentang peran metode GBL dalam meningkatkan motivasi peserta didik tetapi juga menghasilkan pemahaman baru tentang beberapa faktor-faktor yang dapat menurunkan motivasi peserta didik. Lebih penting lagi, studi ini menawarkan pemahaman baru tentang solusi potensial, yaitu, konkret praktik, yang dapat digunakan untuk memitigasi faktor-faktor yang teridentifikasi yang mengurangi motivasi peserta didik.<sup>21</sup>

## **H. Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan pemahaman terhadap skripsi ini, maka penulis menyajikan sebuah sistematika sebagai berikut :

### **1. Bab I Pendahuluan**

Pada awal bab ini penulis menjelaskan tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi

---

<sup>21</sup> J Elina, dkk, 'Pembelajaran Berbasis Permainan Dan Motivasi Peserta didik Dalam Pendidikan Manajemen Proyek', 3 (2022).

dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

## **2. Bab II Landasan Teori dan Pengajuan Hipotesis**

Penulis mencantumkan tentang teori-teori yang akan digunakan sebagai pedoman dalam penyusunan penelitian antara lain konseling kelompok, teknik *game based learning*, dan minat belajar. Selanjutnya nencantumkan hipotesis dalam penelitian.

## **3. Bab III Metode Penelitian**

Bab ini merupakan bab yang berisi metode yang digunakan untuk mendapatkan sebuah data dalam menjawab permasalahan yang diperoleh dari rumusan masalah, definisi operasional variabel, pengumpulan data, pengolahan data serta analisis data.

## **4. Bab IV Analisis Penelitian**

Membahas tentang deskripsi data dari hasil penelitian serta analisis data dan pembahasan dari data penelitian yang telah diteliti.

## **5. Bab V Penutup**

Berisi tentang kesimpulan yang sudah didapat oleh peneliti dari pengolahan data yang sudah dijelaskan, dan juga berisi rekomendasi dimana penulis memberikan rekomendasi atau saran kepada pihak terkait dan diharapkan saran tersebut dapat membantu.

## BAB II

### LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

#### A. Konseling Kelompok

##### 1. Pengertian Konseling Kelompok

Konseling kelompok adalah suatu upaya pemberian bantuan kepada peserta didik dalam suasana kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan, dan diarahkan kepada pemberian kemudahan dalam rangka perkembangan dan pertumbuhannya.<sup>22</sup>

Dinkmayer & Muro dalam bukunya "*Group Counseling: Theory And Practice*" menjelaskan: "*Group counseling is an interpersonal process which permits the individual to examine and share self in term of its process and content.*"<sup>23</sup> Yang artinya "Konseling kelompok adalah proses interpersonal yang memungkinkan individu untuk memeriksa dan berbagi diri dalam hal proses dan isinya."

Penjelasan Dinkmayer & Muro di atas menggambarkan bahwa konseling kelompok adalah proses interpersonal yang memungkinkan individu untuk memeriksa dan berbagi diri dalam hal proses dan isinya. Begitu pun dengan Prayitno menjelaskan bahwa layanan konseling kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan klien memperoleh kesempatan untuk pembahasan dan pengentasan permasalahan yang dialaminya melalui dinamika kelompok, masalah yang dibahas itu adalah masalah-masalah pribadi yang dialami oleh masing-masing anggota kelompok.

Sedangkan menurut pendapat Supriatna, bahwa konseling kelompok adalah suatu upaya bantuan kepada peserta didik dalam suasana kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan dan diarahkan kepada

---

<sup>22</sup> Agus Sukirno, *Teori Teknik Konseling* (A-Empat: Serang, 2015).

<sup>23</sup> Dinkmayer dan Muro, *Group Counseling: Theory And Practice*.

pemberian kemudahan dalam rangka perkembangan dan pertumbuhannya.<sup>24</sup>

Menurut Latipun konseling kelompok merupakan salah satu bentuk konseling dengan memanfaatkan kelompok untuk membantu, memberi umpan balik dan pengalaman belajar. Menurut Novriyeni dalam Prayitno berpendapat konseling kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Artinya semua orang dalam konseling saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberikan saran dan lain sebagainya yang bermanfaat untuk diri peserta yang bersangkutan sendiri maupun peserta lainnya.<sup>25</sup>

Menurut Sukardi suasana dalam konseling kelompok adalah suasana yang demokratis, yang didasari adanya rasa penerimaan, kepercayaan dan rasa aman serta memberikan kesempatan klien untuk memberikan umpan balik dan latihan berperilaku baru yang positif. Suasana tersebut memungkinkan klien untuk belajar menghadapi, mengekspresikan dan menguasai perasaan atau pemikiran klien. Dengan demikian konseling kelompok merupakan sarana belajar serta mendapatkan suasana yang aman dan demokratis.<sup>26</sup>

Dengan mempertimbangkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa konseling kelompok adalah suatu bentuk bantuan yang memungkinkan setiap anggota kelompok untuk memperoleh pemahaman tentang identitas mereka sendiri. Tempat yang ramah dapat memberikan kesempatan bagi para anggotanya untuk saling menerima dan berbagi gagasan, perasaan, dukungan, dan bantuan kepada anggota lainnya. Dalam

---

<sup>24</sup> Niky Anita, dkk. 'Konseling Kelompok Dengan Teknik Self Management Untuk Menurunkan Prasangka Sosial Peserta Didik', *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, Jilid 4 Nomor 2, Februari 2019, Hal 34.

<sup>25</sup> Latipun, *Psikologi Konseling* (UMM Press, Malang).

<sup>26</sup> Wardati dan Muhammad Jauhar, *Implementasi Bimbingan & Konseling Di Sekolah* (Surabaya, 2011).

lingkungan seperti ini, seseorang dapat menilai konsep dirinya.

## 2. Tujuan Konseling Kelompok

Bimbingan dan konseling selalu melakukan kegiatan dengan tujuan yang jelas. Dengan tujuan yang jelas, kegiatan akan berlangsung secara sistematis dan mencapai hasil yang lebih efektif dan efisien bagi peserta.

Namora Lumongga Lubis dan Hasnida dalam bukunya “Konseling Kelompok” mengatakan bahwa salah satu tujuan dari konseling kelompok adalah Pemecahan Masalah (*Problem Resolution*). Ia menjelaskan bahwa pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan konseling karena bagaimana pun juga kehadiran konseli ke ruang konseling karena memiliki masalah yang perlu dibantu oleh konselor.<sup>27</sup> Seperti halnya dalam Islam diajarkan untuk saling tolong menolong dan membantu dalam kebaikan sebagaimana dalam surat Al Maidah ayat ke 2.

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا تَحِلُّوْا شَعْبِيْرَ اللّٰهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا  
 اَهْدٰى وَلَا الْفَلَيْدَ وَلَا ءَامِيْنَ الْبَيْتِ الْحَرَامِ يَبْتَغُوْنَ فَضْلًا  
 مِّنْ رَبِّهِمْ وَرِضْوَانًا ۚ وَاِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَبِدُوْا ۚ وَلَا تَجْرِمَنَّكُمْ  
 شَنَاٰنُ قَوْمٍ اَنْ صَدُوْكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ اَنْ تَعْتَدُوْا  
 وَتَعَاوَنُوْا عَلٰى الْبِرِّ وَالتَّقْوٰى ۗ وَلَا تَعَاوَنُوْا عَلٰى الْاِثْمِ  
 وَالْعَدْوٰنِ ۗ وَاتَّقُوا اللّٰهَ ۚ اِنَّ اللّٰهَ شَدِيْدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

<sup>27</sup> Namora Lumongga Lubis and Hasnida, *Konseling Kelompok* (Kencana, 2016).

Artinya : *“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu melanggar syi’ar-syi’ar Allah, dan jangan melanggar kehormatan bulan-bulan haram, jangan (mengganggu) binatang-binatang had-ya, dan binatang-binatang qalaa-id, dan jangan (pula) mengganggu orang-orang yang mengunjungi Baitullah sedang mereka mencari kurnia dan keridhaan dari Tuhannya dan apabila kamu telah menyelesaikan ibadah haji, maka bolehlah berburu. Dan janganlah sekali-kali kebencian(mu) kepada sesuatu kaum karena mereka menghalang-halangi kamu dari Masjidilharam, mendorongmu berbuat aniaya (kepada mereka). Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya”*.<sup>28</sup>

Manusia adalah makhluk sosial, makhluk yang tidak dapat hidup sendiri. Mengutip Al-Qur’an Surat Al-Maidah ayat 2 yang berbunyi: "Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebaikan dan taqwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran, dan bertaqwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksaNya". Maka sungguh tepat apa yang terkandung dalam Al-Qur’an bahwa manusia tidak akan pernah rugi selama mereka masih mau menegakkan nilai-nilai saling tolong menolong. Disamping itu, juga beriman, beramal shalih dan bertakwa kepada Allah SWT.

Prayitno membedakan tujuan konseling kelompok berdasarkan tujuan umum dan khusus. Tujuan umum konseling kelompok adalah berkembangnya kemampuan sosialisasi seseorang. Sementara tujuan khususnya adalah terfokus pada pembahasan masalah

---

<sup>28</sup> ‘Qs. Al-Maidah Ayat 2’.

pribadi peserta kegiatan konseling.<sup>29</sup> Wibowo menjelaskan bahwa “yang menjadi tujuan konseling kelompok adalah individu mampu meningkatkan kemampuan pribadi, mengatasi masalah pribadi, terampil dalam mengambil keputusan, terampil dalam memecahkan masalah serta memberikan kemudahan dalam pertumbuhan dan perkembangan individu untuk melakukan tindakan yang selaras dengan kemampuannya”.<sup>30</sup>

### 3. Manfaat Konseling Kelompok

Manfaat dari bentuk layanan konseling kelompok adalah layanan ini dapat dilakukan dengan satu kali pemberian layanan dan telah memberikan manfaat atau jasa kepada sekelompok orang. Oleh karena itu, konseling kelompok dapat dilakukan efisiensi waktu, tenaga, biaya, dan juga pikiran. Manfaat lainnya berupa interaksi sosial yang intensif dan dinamis selama berlangsungnya layanan.<sup>31</sup>

Elida P, menjelaskan beberapa manfaat yang bisa didapatkan oleh anggota kelompok melalui layanan bimbingan kelompok dan konseling kelompok antara lain adalah:

- a) Memperoleh pemahaman tentang diri sendiri dan perkembangan identitas diri yang sifatnya unik.
- b) Meningkatkan penerimaan diri sendiri, kepercayaan diri, dan penghargaan terhadap diri sendiri agar tercapai pemahaman baru tentang diri sendiri dan lingkungan sekitar.
- c) Memiliki kesensitifan yang tinggi terhadap kebutuhan dan perasaan orang lain.

---

<sup>29</sup> Prayitno, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling Kelompok* (Jakarta: Rineka Cipta).

<sup>30</sup> Wibowo, *Konseling Kelompok Perkembangan* (Unres Pres, Jakarta) Hal. 35.

<sup>31</sup> Niky Anita, dkk, ‘Konseling Kelompok Dengan Teknik *Self Management* Untuk Menurunkan Prasangka Sosial Peserta Didik’. Hal 64.

- d) Memahami kebutuhan dan permasalahan yang dirasakan secara bersama oleh anggota kelompok yang dikembangkan menjadi perasaan yang bersifat universal.
- e) Memahami nilai-nilai yang berlaku dan hidup dengan tuntutan nilai-nilai tersebut.
- f) Mampu menentukan satu pilihan yang tepat dan dilakukan dengan cara yang arif bijaksana.<sup>32</sup>

#### 4. Karakteristik Konseling Kelompok

Menurut Latipun, karakteristik konseling kelompok adalah sebagai berikut:

##### a) Pemimpin dan Anggota Konseling

Pemimpin kelompok adalah konselor yang berwenang menyelenggarakan praktik konseling secara profesional. Para anggota konseling dapat beraktivitas langsung dan mandiri dalam bentuk mendengarkan, memahami, dan merespon kegiatan konseling.

##### b) Jumlah Anggota Kelompok

Konseling kelompok umumnya beranggota berkisar 4 sampai 12 orang. Jumlah anggota kelompok yang kurang dari 4 orang tidak efektif karena dinamika jadi kurang hidup.

##### c) Homogenitas Kelompok

Dalam konseling kelompok tidak ada ketentuan yang pasti soal homogenitas keanggotaan suatu konseling kelompok. Sebagian konseling kelompok dibuat homogen dari segi jenis kelamin, jenis masalah, kelompok usia dan sebagainya. Penentuan homogenitas keanggotaan ini disesuaikan dengan keperluan dan kemampuan konselor dalam mengelola konseling kelompok.

---

<sup>32</sup> Sisca Folastrri, dkk, 'Prosedur Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok' Hal. 19.

d) Sifat Kelompok

Sifat kelompok dapat terbuka dan tertutup. Terbuka jika pada suatu saat dapat menerima anggota baru dan dikatakan tertutup jika keanggotaannya tidak memungkinkan adanya anggota baru.

e) Waktu Pelaksanaan

Lama waktu pelaksanaan konseling kelompok sangat bergantung kepada kompleksitas permasalahan yang dihadapi kelompok. Secara umum konseling kelompok yang bersifat jangka pendek (*short-term group counseling*). Durasi pertemuan konseling kelompok pada prinsipnya sangat ditentukan oleh situasi dan kondisi anggota kelompok.<sup>33</sup>

## 5. Teknik Konseling Kelompok

Menurut Salahudin, terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan dalam pelaksanaan konseling kelompok, antara lain yaitu sebagai berikut:

- a) *Home room program*, yaitu suatu program kegiatan yang dilakukan dengan tujuan agar pemimpin kelompok mengenal peserta kelompok lebih baik sehingga dapat membantunya secara efisien.
- b) Karyawisata, di samping berfungsi sebagai kegiatan rekreasi atau sebagai metode mengajar, karyawisata dapat berfungsi sebagai salah satu cara dalam konseling kelompok. Dengan karyawisata, peserta didik meninjau objek-objek menarik dan mereka mendapat informasi yang lebih baik dari objek itu.
- c) Diskusi kelompok, merupakan suatu cara yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah bersama-sama.
- d) Kegiatan kelompok, merupakan cara yang baik dalam konseling karena individu mendapat

---

<sup>33</sup> Latipun, *Psikologi Konseling* (Malang: UMM Press).

kesempatan untuk berpartisipasi dengan sebaik-baiknya.

- e) Organisasi peserta didik, baik dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah adalah salah satu cara dalam bimbingan kelompok. Dalam organisasi, peserta didik mendapat kesempatan untuk belajar mengenai berbagai aspek kehidupan sosial.<sup>34</sup>

## 6. Asas-Asas Konseling Kelompok

Dalam kegiatan konseling kelompok terdapat sejumlah aturan ataupun asas-asas yang harus diperhatikan oleh para anggota yaitu:

- a) Asas kerahasiaan, setiap anggota kelompok diharapkan bersedia menjaga semua (pembicaraan ataupun tindakan) yang ada dalam kegiatan konseling kelompok dan tidak layak diketahui oleh orang lain selain orang-orang yang mengikuti kegiatan konseling kelompok.
- b) Asas kesukarelaan, meliputi kehadiran, pendapat, usulan, ataupun tanggapan dari anggota kelompok bersifat sukarela, tanpa paksaan.
- c) Asas keterbukaan, keterbukaan dari anggota kelompok sangat diperlukan sekali. Karena jika keterbukaan ini tidak muncul maka akan terdapat keragu-raguan atau kekhawatiran.
- d) Asas kegiatan, hasil layanan konseling kelompok tidak akan berarti bila klien yang dibimbing tidak melakukan kegiatan dalam mencapai tujuan-tujuan bimbingan.
- e) Asas kenormatifan, setiap anggota harus dapat menghargai pendapat orang lain, jika ada yang ingin mengeluarkan pendapat maka anggota yang lain harus mempersilakannya.
- f) Asas kekinian, masalah yang dibahas dalam kegiatan konseling kelompok harus bersifat sekarang.

---

<sup>34</sup> Salahudin Anas, *Bimbingan Dan Konseling* (Bandung: Pustaka Setia).

Maksudnya, masalah yang dibahas adalah masalah yang saat ini sedang dialami yang mendesak, yang mengganggu keefektifan kehidupan sehari-hari, yang membutuhkan penyelesaian segera, bukan masalah dua tahun yang lalu ataupun masalah waktu kecil.<sup>35</sup>

## 7. Tahapan Konseling Kelompok

Menurut Tohirin, terdapat beberapa tahapan yang penting untuk diperhatikan yaitu:

- a) Persiapan : (i) menetapkan waktu dan tujuan. (ii) mempersiapkan perlengkapan yang diperlukan.
- b) Pembentukan: (i) menyampaikan salam dan doa sesuai agama masing masing. (ii) menerima anggota kelompok dengan keramahan dan keterbukaan. (iii) melakukan perkenalan. (iv) menjelaskan tujuan konseling kelompok. (v) menjelaskan pelaksanaan konseling kelompok. (vi) menjelaskan asas asa yang di dipedomani dalam pelaksanaan konseling kelompok. (vii) melakukan permainan untuk pengakraban.
- c) Peralihan terdiri dari : (i) menjelaskan kembali dengan singkat cara pelaksanaan konseling kelompok. (ii) melakukan tanya jawab untuk memastikan kegiatan anggota. (iii) menekankan asas asas yang dipedomani dan diperhatikan dalam layanan konseling kelompok.
- d) Kegiatan terdiri dari: (i) menjelaskan topic atau masalah yang dikemukakan. (ii) meminta setiap kelompok memiliki sikap keterbukaan dengan masalah yang terjadi pada diri masing masing. (iii) membahas masalah yang paling banyak muncul.
- e) Pengahiran terdiri dari: (i) menjelaskan bahwa kegiatan konseling kelompok akan berakhir. (ii) penyampaian kemajuan yang dicapai oleh masing masing kelompok. (iii) penyampaian komitmen

---

<sup>35</sup> Prayitno. *Op.Cit.*

untuk memegang keberhasilan masalah teman. (iv) mengucapkan terima kasih. (v) berdoa menurut agama masing masing (vi) bersalaman.<sup>36</sup>

Menurut Lumongga, tahapan atau langkah-langkah yang dilalui dalam pelaksanaan konseling kelompok adalah sebagai berikut:

- a) Prakonseling, tahap prakonseling dianggap sebagai tahap awal pembentukan kelompok.
- b) Tahap permulaan, tahap ini ditandai dengan dibentuknya struktur kelompok, mengeksplorasi harapan anggota, anggota mulai belajar fungsi kelompok, sekaligus mulai menegaskan tujuan kelompok.
- c) Tahap transisi, pada tahap ini diharapkan masalah yang dihadapi masing-masing anggota kelompok dirumuskan dan diketahui apa sebab-sebabnya.
- d) Tahap kerja, anggota kelompok merasa berada di dalam kelompok, mendengar yang lain dan terpuaskan dengan kegiatan kelompok
- e) Tahap akhir, tahap ini merupakan tahap penutupan. Setiap anggota kelompok memberi umpan balik terhadap yang dilakukan oleh anggota yang lain.
- f) Pascakonseling, setelah proses konseling berakhir, sebaiknya konselor menetapkan adanya evaluasi sebagai bentuk tindak lanjut dari konseling kelompok.<sup>37</sup>

## **B. Minat Belajar**

### **1. Pengertian Minat Belajar**

Minat sendiri mempunyai arti suatu kecenderungan seseorang untuk memusatkan perhatian dan berlaku dengan perasaan senang terhadap orang, situasi, atau kegiatan yang menjadi fokus dari minat

---

<sup>36</sup> Tohirin, *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah Berbasis Integrasi* (Raja Grafindo, Jakarta).

<sup>37</sup> Lumongga, Namora. *Memahami Dasar-Dasar Konseling* (Jakarta: Kencana, 2011).

tersebut. Pada pembahasan tersebut terdapat suatu pemahaman bahwa di dalam minat ada pemfokusan perhatian, ada upaya untuk menguasai, mengetahui, mendekati, memiliki obyek dengan perasaan senang.<sup>38</sup> Minat adalah suatu keadaan atau kecenderungan yang tetap untuk tertarik, mengengang dan memperhatikan terhadap suatu rasa, bidang, aktivitas atau kegiatan dengan keinginan untuk mengetahui dan memperhatikan disertai dengan perasaan senang dan konsisten. Minat dapat menimbulkan semangat dalam melakukan kegiatan agar tujuan dari pada kegiatan tersebut dapat tercapai. Minat yang besar terhadap suatu sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai tujuan yang diminati.

Minat belajar adalah perasaan ingin tahu, mempelajari mengagumi atau memiliki sesuatu. Di samping itu, minat belajar merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat tidak timbul sendirian, ada unsur kebutuhan, misalnya minat belajar, dan lain-lain.<sup>39</sup> Minat belajar peserta didik berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.<sup>40</sup> Minat belajar peserta didik merupakan sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu hal. Minat belajar peserta didik merupakan aspek kepribadian, yang menggambarkan adanya kemauan, dorongan yang timbul dari dalam diri individu untuk memilih objek yang sejenis.<sup>41</sup>

## 2. Macam-Macam Minat Belajar

Secara konseptual, minat belajar peserta didik menjadi tiga dimensi besar, antara lain:

---

<sup>38</sup> Abdul Rahman Saleh dan Muhibb Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Prenada Media) 263.

<sup>39</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).

<sup>40</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013).

<sup>41</sup> Donni Juni Priansa, *Kinerja Dan Profesionalisme Guru* (Bandung: CV Alfabeta, 2014) Hal. 282.

- a) Minat personal, identik dengan minat intrinsik peserta didik yang mengarah pada minat khusus pada ilmu sosial, olahraga, sains, musik, kesusastraan, komputer dan lain sebagainya. Selain itu minat personal peserta didik juga dapat diartikan dengan minat peserta didik dalam pilihan mata pelajaran.
- b) Minat situasional, menjurus pada minat peserta didik yang tidak stabil dan relatif berganti-ganti tergantung dari faktor rangsangan dari luar dirinya. Misalnya, suasana kelas, cara mengajar guru, dorongan keluarga. Minat situasional ini merupakan kaitan dengan tema pelajaran yang diberikan.
- c) Minat psikologikal, erat kaitannya dengan adanya sebuah interaksi antara minat personal dan minat situasional yang terus menerus berkesinambungan.<sup>42</sup>

Menurut Abd. Rahman Shaleh, berdasarkan arahnya minat belajar peserta didik dibedakan menjadi dua macam antara lain:

- a) Minat Intrinsik adalah minat yang langsung berhubungan dengan aktivitas itu sendiri, ini merupakan minat yang lebih mendasar atau minat asli. Misalnya seseorang belajar karena memang pada ilmu pengetahuan atau memang karena senang membaca, bukan karena ingin mendapatkan pujian atau penghargaan.
- b) Minat Ekstrinsik adalah minat yang berhubungan dengan tujuan akhir dari kegiatan tersebut, apabila tujuannya sudah tercapai ada kemungkinan minat tersebut hilang. Misalnya seseorang yang belajar dengan tujuan agar menjadi juara kelas atau lulus ujian.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Euis Karwati dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas* (Bandung: Alfabeta, 2014) Hal. 149-150.

<sup>43</sup> Abd. Rahman Shaleh, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam* (Jakarta: PT. Prenada Media, 2004).

### 3. Fungsi Minat Belajar

Minat berhubungan erat dengan sikap kebutuhan seseorang dan mempunyai fungsi sebagai berikut.

- a) Sumber motivasi yang kuat untuk belajar.
- b) Minat mempengaruhi bentuk intensitas apresiasi anak.
- c) Menambah kegairahan pada setiap kegiatan yang ditekuni seseorang.<sup>44</sup>

Menurut M. Chabib Thoha dan Abdul Mukti, fungsi minat adalah sebagai berikut:

- a) Minat mempengaruhi bentuk dan intensitas cita-cita.
- b) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat.
- c) Minat mempengaruhi intensitas prestasi seseorang.
- d) Minat membawa kepuasan.<sup>45</sup>

### 4. Ciri-Ciri Minat Belajar

Ciri-ciri minat menurut Slameto dalam bukunya Suyono dan Hariyanto adalah:

- a) Memiliki kecenderungan untuk mengingat dan memperhatikan sesuatu yang diminati dengan terus-menerus.
- b) Mendapat kepuasan dan kebanggaan terhadap hal-hal yang diminati.
- c) Mempunyai rasa senang terhadap sesuatu yang diminati.
- d) Terdapat rasa keterkaitan pada suatu kegiatan yang diminati.
- e) Lebih suka dengan hal-hal yang diminatinya daripada hal lainnya.
- f) Diaktualisasikan lewat peran aktif pada suatu kegiatan.<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup> Noor Komari Pratiwi, 'Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Peserta didik Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik SMK Kesehatan Di Kota Tangerang', *Jurnal Pujangga*, Vol 1 No 2, Desember 2015, 88-89.

<sup>45</sup> M. Chabib Thoha. dkk, *PBM-PAI Di Sekolah* (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo).

## 5. Unsur-Unsur Minat Belajar

Menurut Baharudin, unsur-unsur yang terkandung dalam minat belajar adalah sebagai berikut:

- a) Perasaan, perasaan senang sesungguhnya akan menimbulkan minat tersendiri yang diperkuat dengan nilai positif, sedangkan perasaan tidak senang akan menghambat dalam belajar karena tidak adanya sikap yang positif sehingga tidak menunjang minat dalam belajar.
- b) Perhatian, perhatian adalah pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada suatu obyek. Perhatian memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar.
- c) Motif, diartikan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan keaktivitasan tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motifasilah sebagai dasar penggeraknya yang mendorong seseorang untuk belajar.<sup>47</sup>

## 6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Widiasworo faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik ada 2 yaitu:

- a) Faktor internal, faktor internal meliputi dua hal, yaitu:
  - (i) Sifat, kebiasaan dan kecerdasan.
  - (ii) Kondisi fisik dan psikologis.
- b) Faktor eksternal, yaitu guru, lingkungan belajar, sarana prasarana dan orang tua. Di lingkungan belajar ini meliputi di kelas, sekolah bahkan di rumah peserta didik. Selain itu, lingkungan belajar yang lain, misalnya teman sekolah dan masyarakat

---

<sup>46</sup> Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015).

<sup>47</sup> Baharuddin, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010).

sekitar yang tertib akan mampu mempengaruhi minat belajar peserta didik menjadi baik.<sup>48</sup>

Menurut Slameto yang dikutip oleh Euis Karwati dalam bukunya menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yaitu:

a) Faktor *Intern*, antara lain:

(i) Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh.

(ii) Faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan.

b) Faktor *Ekstern*, antara lain:

(i) Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.

(ii) Faktor sekolah, seperti metode/ media mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian diatas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.<sup>49</sup>

## C. Teknik *Game Based Learning*

### 1. Pengertian *Game Based Learning*

*Games based learning* jika diartikan dalam bahasa Indonesia ialah pembelajaran berbasis permainan. *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau game yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan keefektifan peserta didik dalam belajar. Dengan menggunakan strategi ini guru

---

<sup>48</sup> Erwin Widiasworo, *Masalah-Masalah Peserta Didik Dalam Kelas Dan Solusinya* (Yogyakarta: Araska, 2017).

<sup>49</sup> Karwati dan Priansa.

dapat memberikan stimulus pada bagian terpenting dalam proses belajar yaitu emosional, intelektual dan psikomotor peserta didik. Dalam bahasa Indonesia metode ini dapat diartikan dengan pembelajaran berbasis permainan, yang mana suatu kegiatan pembelajaran di sesuaikan dengan bahan ajar serta dibantu oleh teknologi. Fantasi dalam konteks permainan menuntut minat belajar yang lebih tinggi pada peserta didik serta meningkatkan efektivitas belajar.<sup>50</sup>

Menurut Prasetya *game based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pebelajar yang menggunakan *game elektronik* atau *digital* untuk tujuan pembelajaran.<sup>51</sup> Sedangkan menurut Aini *game based learning* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan antara materi pembelajaran dengan pendidikan sehingga peserta didik dapat saling terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Astuti metode *games based learning* “dapat membuat proses pembelajaran menjadi seru dan membangkitkan gairah belajar sehingga dapat memotivasi dan mendorong peserta didik lebih kreatif”.<sup>52</sup>

## 2. Karakteristik *Game Based Learning*

Menurut Maulidina & Abidin *game based learning* sebagai salah satu metode pembelajaran mempunyai karakteristik berupa pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain.<sup>53</sup> Menurut Winatha dan Setiawan bahwasanya pembelajaran yang menerapkan *game based learning*

---

<sup>50</sup> Ririn Oktavia, ‘*Game Based Learning* Meningkatkan Efektivitas Belajar Peserta didik’, *OSF Preprints*, 2022, 1–7.

<sup>51</sup> Prasetya, D. D., Sakti, W., & Patmanthara, S. ‘*Digital Game-Based Learning* Untuk Anak Usia Dini.’, 2013. *TEKNO*, 2(20), 45-50

<sup>52</sup> Astuti, I. A., Suyanto, M., Road, J. R., & Catur, C ‘*Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based*’, 2017. 2(1),10–20.

<sup>53</sup> Maulidina dan Abidin, ‘Pengembangan *Game Based Learning* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar’, 2018. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*. 4 (2): 113-118.

dapat meningkatkan kemampuan memahami, mengetahui dan juga mengevaluasi mengenai suatu materi dari peserta didik.<sup>54</sup>

Karakteristik *game based learning* menurut Lwin antara lain:

- a) Memberikan tantangan kepada peserta didik. Dalam pembelajaran berbasis *game* peserta didik diberikan tantangan, sehingga tercipta kompetisi antar peserta didik. Hal ini diharapkan motivasi peserta didik untuk belajar menjadi lebih baik dan semakin meningkat.
- b) *Game* memiliki elemen fantasi yang mengikutsertakan pemain dalam aktivitas pembelajaran.
- c) *Game* menciptakan pengalaman belajar. Dengan *game*, esensi materi yang dipelajari dirasa sangat penting untuk dinilai dan dikompetisikan.

### **3. Sudut Pandang Penggunaan *Game* dalam Layanan Dasar Bimbingan Konseling**

Permainan sebagai salah satu teknik bimbingan konseling, dipaparkan oleh ahli konseling anak, yaitu Katryn Geldard bersama suaminya David Geldard dalam bukunya mengupas beberapa teknik permainan sebagai jembatan komunikasi konseling.

Kathryn Geldard, David Geldard, dan Rebecca Yin Foo mengatakan bahwa dari perspektif konseling, permainan merupakan cara yang bermanfaat untuk berhubungan dengan anak-anak yang pemalu atau, karena alasan tertentu, enggan memasuki hubungan konseling. Melakukan permainan dapat menciptakan relasi yang memelopori konseling yang bermakna.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Winatha dan Setiawan, 'Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar', 2020. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 10 (3):198-206.

<sup>55</sup> Geldard, Geldard, dan Foo.

Russ dalam literatur konseling anak ada empat fungsi penting peran permainan dalam konseling. Pertama, bermain merupakan ekspresi natural perasaan anak, juga sebagai upaya untuk mengekspresikan keinginan dan fantasinya, bahkan mengeluarkan masalah dan konflik dalam dirinya. Dengan demikian bermain dapat dikategorikan sebagai media katarsis. Kedua, anak-anak menggunakan permainan sebagai bahasa dalam berkomunikasi dengan konselor. Permainan juga dapat menumbuhkan rasa empati pada kedua belah pihak, sehingga akan memudahkan proses hubungan interpersonal yang fungsional. Ketiga, bermain sebagai kendaraan yang akan mempertinggi pemahaman dan memperlancar proses konseling.

#### **4. *Game Based Learning* dalam Pelaksanaan Layanan Bimbingan Konseling**

Terdapat banyak permainan yang dapat dilakukan dalam pelaksanaan teknik *game based learning*, dalam penelitian ini terdapat empat permainan yang akan dilaksanakan pada sesi konseling kelompok, diantaranya :

##### **1) Tos Pertanyaan**

Tos pertanyaan adalah sebuah permainan yang dimainkan secara berkelompok. Pada permainan ini, peserta didik atau konseli dapat melatih ketepatan dan kecepatan dalam menjawab pertanyaan dengan satu tim dan dapat melatih kerjasama antar anggota tim.

Adapun cara bermain permainan ini antara lain:

- a) Konselor membagi konseli menjadi 5 kelompok dengan masing-masing anggota kelompok terdiri dari 3 orang.
- b) Konselor sudah menyiapkan beberapa pertanyaan mengenai pembelajaran pada beberapa kertas.

- c) Masing-masing perwakilan kelompok maju untuk memilih kertas berisi pertanyaan dan melakukan tos kertas (satu lawan satu).
- d) Kelompok yang kertasnya terbuka setelah melakukan tos ialah yang menjawab pertanyaan yang ada pada kertas.
- e) Perwakilan kelompok membawa kertas pertanyaan tersebut ke kelompoknya.
- f) Kelompok tersebut harus menjawab pertanyaan tersebut dengan benar dan dalam waktu yang telah ditentukan.
- g) Apabila kelompok tersebut dapat menjawab soal dengan tepat sebelum waktu habis, kelompok tersebut akan mendapat poin, namun apabila kelompok tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan dengan tepat, kelompok tersebut akan mendapat minus poin dan poin akan dilempar ke kelompok lawan.
- h) Kelompok dengan poin tertinggi itulah pemenangnya, dan kelompok dengan poin terendah akan mendapat hukuman sesuai kesepakatan seluruh anggota konseling.

## 2) Tebak Huruf

Permainan tebak huruf adalah permainan yang dilakukan berkelompok. Pada permainan ini kerjasama dan ketelitian antar anggota kelompok sangat dibutuhkan, apabila terjadi *miss-communication* sudah dipastikan kelompok tersebut memiliki peluang menang sangat kecil.

Adapun cara bermain permainan ini antara lain:

- a) Konselor membagi konseli menjadi 2 kelompok.
- b) Masing-masing kelompok memiliki satu penebak dan anggota tersisa menjadi peraga.

- c) Konselor akan memberitahu masing-masing peraga huruf apa saja yang harus mereka peragakan.
- d) Konselor memberi *clue* kepada penebak dengan memberitahu soalnya.
- e) Kemudian peraga harus memperagakan huruf yang ia dapatkan. Contohnya : apabila mendapat huruf O maka peraga harus menaikkan kedua tangannya membentuk angka O.
- f) Kemudian penebak harus menebak setiap huruf yang diperagakan untuk digabungkan menjadi satu kata yang dimana kata tersebut merupakan jawaban dari soal yang diberikan oleh konselor sebelumnya.

### 3) Tebak Jawaban

Permainan tebak jawaban ini adalah permainan yang dilakukan secara individu. Permainan ini sangat melatih kecepatan serta ketepatan konseli dalam berfikir, permainan ini juga sangat melatih reflek konseli dalam menjawab pertanyaan yang diajukan.

Adapun cara bermain permainan ini adalah :

- a) Seluruh konseli berbaris secara rapi.
- b) Terdapat dua jawaban berbeda antara sisi kanan dan kiri konseli.
- c) Sebelum memberi pertanyaan, konselor memberitahu bahwa terdapat jawaban yang berberda antara kanan dan kiri dan salah satunya merupakan jawaban yang benar.
- d) Konselor memberi pertanyaan mengenai pembelajaran.
- e) Setelah konselor selesai memberi pertanyaan, konseli harus memilih jawaban dengan cepat dalam hitungan ketiga (jika A pindah

kesebelah kanan, jika B pindah kesebelah kiri).

- f) Apabila jawaban yang benar adalah A, konseli yang memilih jawaban B akan dieliminasi.
- g) Satu konseli terakhir yang tidak tereliminasi, ialah pemenangnya dan akan mendapat hadiah dari konselor.

#### 4) Mencari Jawaban yang Tepat

Permainan ini dilakukan secara individu, permainan ini dilakukan pada pertemuan terakhir pada tahap evaluasi dan permainan ini dilakukan untuk *ice breaking* sebelum konselor mengakhiri pertemuan pada sesi konseling kelompok.

Adapun cara bermain permainan ini antara lain:

- a) Konselor telah menyiapkan beberapa kertas yang berisikan jawaban dari pertanyaan yang akan diberikan.
- b) Beberapa konseli maju untuk memainkan permainan ini.
- c) Konseli berdiri kurang lebih dua meter dari tumpukan jawaban.
- d) Konselor memberikan pertanyaan.
- e) Konseli harus dengan cepat menuju kertas jawaban dan mencari jawaban yang benar. Contohnya : apabila konselor memberikan pertanyaan “Orang yang melakukan korupsi disebut apa?” konseli harus mencari kertas yang bertuliskan “koruptor”.
- f) Konseli yang lebih dulu mendapatkan kertas dengan jawaban yang benar, ialah pemenangnya.

### 5. Kelebihan dan Kekurangan *Game Based Learning*

Setiap proses pembelajaran pasti ada kelebihan dan kelemahan, adapun kelebihan dari teknik ini yaitu :

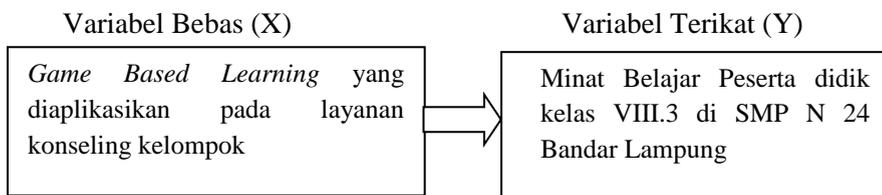
- a. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.
- b. Dapat melatih kemampuan siswa seperti kemampuan literasi.
- c. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
- d. Siswa dirangsang untuk aktif, berfikir logis, sportif dan merasa senang serta puas dalam belajar.
- e. Materi belajar lebih mudah dipahami dan lebih mudah diingat
- f. Kemampuan memecahkan masalah pada siswa meningkat.
- g. Meningkatnya efektivitas dalam belajar.<sup>56</sup>

Sedangkan kelemahan dari teknik *game based learning* adalah :

- a. Membutuhkan waktu pembelajaranyang relatif banyak.
- b. Membutuhkan alat dan media tambahan agar pembelajaran terlaksana dengan baik.<sup>57</sup>

#### D. Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



<sup>56</sup> Ririn Oktavia, *Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Peserta didik*, OSF Preprints, 2022.

<sup>57</sup> Ririn Oktavia, *Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Peserta didik*, OSF Preprints, 2022.

Keterangan :

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).<sup>58</sup> Variabel bebas (x) dalam penelitian ini adalah teknik *Game Based Learning* yang diaplikasikan pada layanan konseling kelompok.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.<sup>59</sup> Variabel terikat (y) dalam penelitian ini adalah minat belajar peserta didik kelas VIII.3 di SMP N 24 Bandar Lampung.

## E. Hipotesis

Salah satu ciri dari penelitian pendidikan berjenis penelitian kuantitatif adalah keberadaan hipotesis. Hipotesis juga menjadi kendali bagi seorang peneliti agar arah penelitian sesuai dengan tujuan penelitiannya. Hipotesis yang baik memiliki rumusan yang mudah dipahami serta memuat paling tidak variabel-variabel permasalahan. Apakah variabel-variabel itu dihubungkan, diperbandingkan, ataukah diuji keberpengaruhnya. Rumusan hipotesis pun hendaknya memiliki nilai prediktif, (mengandung dugaan yang sesuai dengan kajian literatur).

Penarikan kesimpulan yang berakhir pada penerimaan atau penolakan hipotesis diawali oleh pengujian hipotesis. Jadi, hasil akhirnya adalah dua pilihan berupa diterima atau ditolaknya suatu hipotesis (H) didampingi pernyataan lain yang berlawanan, sehingga diperoleh hipotesis Nol ( $H_0$ ) dan hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya. Pengujian hipotesis yang dibahas disini hanyalah

---

<sup>58</sup> D. R Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian [Statistic for Research]* (Bandung: Alfabeta, 2012).

<sup>59</sup> Sugiyono.

pengujian terhadap hipotesis yang mengandung pengertian sama (tidak berbeda), selanjutnya disebut hipotesis nol ( $H_0$ ), dan hipotesis yang mengandung pengertian berbeda (lebih dari atau kurang dari) selanjutnya disebut hipotesis Alternatif ( $H_a$ ).<sup>60</sup>

$H_0$  : Tidak ada pengaruh konseling kelompok menggunakan teknik *game based learning* terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII.3 di SMP Negeri 24 Bandar Lampung.

$H_a$  : Terdapat pengaruh konseling kelompok menggunakan teknik *game based learning* terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII.3 di SMP Negeri 24 Bandar Lampung.



---

<sup>60</sup> M P P Sugiyono, *Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R \& D (Cetakan Ke-23)* (Bandung: Alfabeta, 2016).

## DAFTAR RUJUKAN

- Abu Ahmadi. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta. 2013.
- Abdullah, Karimuddin, Misbahul Jannah, Ummul Aiman, Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Ns Taqwin, dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, PT Rajagrafindo Persada*, 2021
- Aidin, A, 'Pengaruh Bimbingan Klasikal Teknik *Game Based Learning* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta didik Via Online Di Smp Negeri 15 ...', 2021,
- Anas, Salahudin, *Bimbingan Dan Konseling* (Bandung: Pustaka Setia, 2010)
- Anita, Niky. dkk, 'Konseling Kelompok Dengan Teknik *Self Management* Untuk Menurunkan Prasangka Sosial Peserta Didik', *Jurnal Bimbingan Dan Konseling, Jilid 4 Nomor 2*, Februari 2019
- Anita, Niky, and dkk, 'Konseling Kelompok Dengan Teknik *Self Management* Untuk Menurunkan Prasangka Sosial Peserta Didik'
- Annafiisah, Mushaf, 'Al-Quran, Terjemah Dan Tafsir'  
'Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbud. KBBI Daring.', 2022
- Baharuddin, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010)
- Cinta, Aisyah, Putri Wibawa, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, dan Rizki Hikmawan, '*Game-Based Learning (GBL)* Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa *New Normal*', *Information Technology and Vocational Education (Integrated)*, (2021)
- D, R Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian [Statistic for Research]* (Bandung: Alfabeta, 2012)
- '*Digital Game-Based Learning* Untuk Anak Usia Dini.', 2013
- Dinkmayer, dan Muro, *Group Counseling: Theory And Practice*.
- Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012)
- Elina, J, Jere Lehtinen, Jaakko Kujala, Osmo Kauppila, and Kata Kunci, 'Pembelajaran Berbasis Permainan Dan Motivasi Peserta didik Dalam Pendidikan Manajemen Proyek', (2022)
- Folastri, Sisca, and Dkk, 'Prosedur Layanan Bimbingan Dan

## Konseling Kelompok'

- Hadis, Abdul, *Psikologi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2006)
- Hairani, Makmun, *Psikologi Belarar* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014)
- Hamidi, *Metode Penelitian Kualitatif*
- Hariyadi, Sigit, M.Th Sri Hartati, Sunawan Sunawan, Binti Isrofin, Dian Purbo Utomo, Dwi Ahmad Darul, dkk, 'Peningkatan Kompetensi Konselor Dalam Pengaplikasian *Game Based Learning* Pada Pelayanan Bimbingan Dan Konseling', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2.3 (2022)
- Hariyadi, Sigit, M Th, Hartati Sri, Binti Isrofin, Zulfa Mawadah, dan Silvia Kurniawati, '*Game Based Learning* Dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah', *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7.1 (2022)
- Haryanto, S P, 'Pengertian Minat Belajar', *Pengertian Minat Belajar Ajaran*, 2012
- Hibana S. Rahman, *Bimbingan & Konseling Pola 17* (UCY Press Yogyakarta: Yogyakarta, 2003)
- Karwati, Euis, dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas* (Bandung: Alfabeta, 2014)
- Kathryn Geldard, David Geldard, dan Rebecca Yin Foo, *Konseling Anak-Anak* (Indeks Jakarta, 2019)
- Kons. Dina Hajja Ristianti, dan Irwan Fathurrochman, *Penilaian Konseling Kelompok* (Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2020)
- Latipun, *Psikologi Konseling* (UMM Press, Malang)
- , *Psikologi Konseling* (Malang: UMM Press, 2001)
- Lumongga, dan Namora, *Memahami Dasar-Dasar Konseling* (Jakarta: Kencana, 2011)
- Rasimin, dan Muhamad Hamdi, *Bimbingan Dan Konseling Kelompok*, ed. by Bunga Sari Fatmawati (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018)
- Maulidina, M. A, and Z Abidin, 'Pengembangan *Game Based Learning* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar', 2018
- Moh. Irma Sukarelawan, Toni Kus Indranto, dan Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking, Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik*

- Dalam Desain One Group Pretest-Posttest* (Suryacahya, 2024)
- Namora Lumongga Lubis and Hasnida, *Konseling Kelompok* (Kencana, 2016)
- Oktavia, Ririn, 'Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Peserta didik', *OSF Preprints*, 2022
- Pabbajah, Mustaqim, and Rahadyan Budiono, 'Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education Layanan Konseling Kelompok Berbasis Permainan Dalam Pembentukan Sikap Toleransi', *Indonesian Journal Of Teaching And Teacher Education*, 2.2 (2022)
- Pancariatno, Sunu, *Layanan Konseling Kelompok* (Jawa Tengah: Departemen dan Kebudayaan)
- Penerapan *Metode User Centered Design* Pada *Game Based*, 2017
- Prabaningtyas, Vina, Usep Setiawan, and Surya Hadi Darma, 'Peran Pengurus Ormas Xtc (Exalt To Creativity) Dalam Menyadarkan Pentingnya Pendidikan Formal Terhadap Anggota (Studi Kasus Di Organisasi Masyarakat XTC (Exalt To Creativity) Di Kabupaten Purwakarta)', *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4.01 (2023)
- Pratiwi, Noor Komari, 'Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Peserta didik Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik SMK Kesehatan Di Kota Tangerang', *Jurnal Pujangga*, Vol 1 No 2 (2015)
- Prayitno, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling Kelompok* (Jakarta: Rineka Cipta)
- Priansa, Donni Juni, *Kinerja Dan Profesionalisme Guru* (Bandung: CV Alfabeta, 2014)
- Sabri, Alisuf, *Psikologi Pendidikan* ((Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2007)
- Saleh, Abdul Rahman, and Muhibb Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Prenada Media, 2004)
- Salim, H, and Haidir, *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan Dan Jenis, Society*, 2019
- Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Press, 2001)
- Shaleh, Abd. Rahman, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif*

- Islam* (Jakarta: PT. Prenada Media, 2004)
- Shaleh, Abdul Rahman, and Muhibb Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Kencana, 2004)
- Siska Folastri, Dkk, *Prosedur Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok* (Mujahid Press: Bandung, 2016)
- Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- , *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta)
- Sukirno, Agus, *Teori Teknik Konseling* (A-Empat: Serang, 2015)
- Surya, Mochammad, *Psikologi Pembelajaran Dan Pengajaran* (Bandung: Pustaka Bani Qurais, 2012)
- Suyono, and Hariyanto, *Implementasi Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015)
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013)
- Thoha, M. Chabib, *PBM-PAI Di Sekolah* (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo)
- Tiwow, Deiby, Veronica Wongkar, Navel Oktaviandy Mangelep, dan Edino Ayub Lomban, 'Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik', *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4.2 (2022)
- Tohirin, *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah Berbasis Integrasi* (Raja Grafindo, Jakarta)
- Wahyuning, Sri, 'Pembelajaran IPA Interaktif Dengan *Game-Based Learning*', *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4.2 (2022)
- Wardati, dan Muhammad Jauhar, *Implementasi Bimbingan & Konseling Di Sekolah* (Surabaya, 2011)
- Wibowo, *Konseling Kelompok Perkembangan* (Unres Pres, Jakarta)
- Widiasworo, Erwin, *Masalah-Masalah Peserta Didik Dalam Kelas Dan Solusinya* (Yogyakarta: Araska, 2017)
- Winatha, dan Setiawan, 'Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar', 2020
- Winkel, W. S, dan Sri Hastuti, *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan* (Yogyakarta: Media Abadi, 2004)
- Zaki Al Fuad, dan Zuraini, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta didik Kelas 1 SDN Kute Padang', *Jurnal Tunas Bangsa*, 3.2 (2016)

## LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### Angket Minat Belajar Peserta Didik

Identitas Responden :  
Nama :  
Jenis Kelamin :  
Kelas :  
Sekolah:

Petunjuk :

Angket ini berisi 15 item pernyataan tentang minat belajar. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan tersebut. Kemudian, berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda cek (√) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

SS : Sangat Sesuai  
S : Sesuai  
KS : Kurang Sesuai  
TS : Tidak Sesuai

Jawaban anda, tidak menuntut jawaban yang benar atau salah dan tidak berhubungan dengan penentuan kelulusan atau hal lain yang akan merugikan anda di sekolah ini. Kesungguhan dan kejujuran anda dalam menjawab merupakan bantuan yang amat berguna. Karena itu diharapkan anda menjawab semua soal yang tersedia.

NO	PERNYATAAN	SKOR			
		SS	S	KS	TS
1	Saya merasa takut terlambat pergi ke sekolah dan ketinggalan pelajaran				
2	Saya selalu menyimak pelajaran dengan baik				
3	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru ketika guru bertanya				
4	Saya memiliki buku catatan yang lengkap				
5	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan senang hati				
6	Saya sangat bersemangat untuk mengikuti pembelajaran				
7	Saya aktif mengikuti pembelajaran sesuai jadwal				
8	Saya selalu memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung				
9	Saya selalu bertanya kepada guru ketika ada yang belum saya pahami				
10	Saya sering berdiskusi dengan teman untuk mengerjakan pekerjaan rumah yang sulit				
11	Saya telah membuat jadwal pelajaran dirumah, sehingga saya mengetahui kapan saya harus belajar				
12	Saya selalu menyimak dengan baik ketika pelajaran berlangsung				
13	Saya berusaha mendapat nilai tertinggi dalam pembelajaran				
14	Saya suka pergi ke perpustakaan untuk menambah sumber pengetahuan				
15	Saya mengisi waktu luang dengan cara mengulangi pelajaran sekolah.				

## Lampiran 2

### Dokumentasi Penelitian



*penyebaran angket minat belajar peserta didik kelas VIII.3 (pretest)*



*wawancara dengan guru BK kelas VIII SMP N 24 Bandar Lampung*



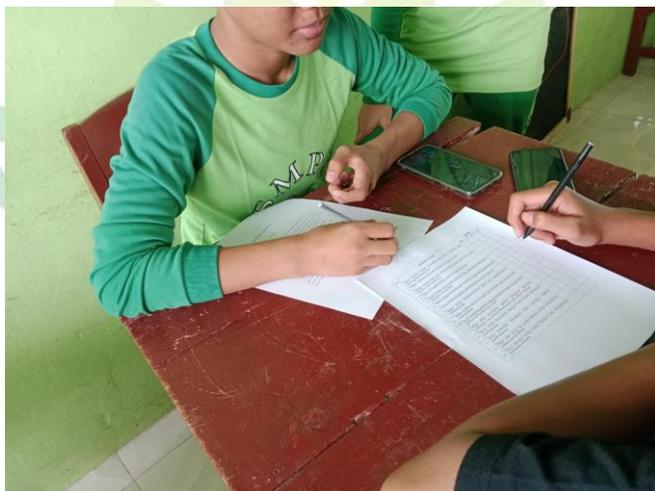
*observasi kegiatan belajar peserta didik kelas VIII.3*



*pelaksanaan layanan konseling kelompok menggunakan teknik game based learning*



*pelaksanaan layanan konseling kelompok menggunakan teknik game based learning*



*evaluasi menggunakan instrument dan pengisian angket minat belajar (posttest)*

### Lampiran 3

#### Pedoman Wawancara dengan Guru BK

Pelaksanaan sesi wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling SMP Negeri 24 Bandar Lampung yaitu Bapak Beri Hazwin, S. Pd. I., M. Pd pada :

Hari/tanggal : Senin/05 Februari 2024

Pukul : 09.00 s/d selesai

Tempat : Ruang Bimbingan dan Konseling SMP Negeri 24 Bandar Lampung

Fokus Utama	Pertanyaan	Jawaban
<p><b>PENGARUH KONSELING KELOMPOK MENGGUNAKAN TEKNIK GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII.3 DI SMP NEGERI 24 BANDAR LAMPUNG</b></p>	<p>Secara umum, menurut bapak bagaimana minat belajar peserta didik kelas VIII?</p>	<p>Seperti minat belajar peserta didik pada umumnya, terdapat peserta didik yang minat belajarnya tinggi, sedang maupun rendah. Kelas VIII.3 bisa dikatakan sebagai kelas yang memiliki minat belajar dengan tingkatan dibawah kelas yang lainnya.</p>
	<p>Sebagai guru BK apa upaya yang bapak tempuh dalam mengatasi rendahnya minat belajar peserta didik?</p>	<p>Yang paling dasar adalah mengingatkan betapa pentingnya belajar, kemudian guru BK juga memberikan layanan bimbingan maupun konseling kepada peserta didik</p>
	<p>Metode apa yang bapak lakukan untuk</p>	<p>Bermacam-macam, yang paling sering</p>

	<p>proses layanan bimbingan dan konseling?</p>	<p>dilakukan adalah menggunakan metode bimbingan kelompok.</p>
	<p>Hambatan apa saja yang bapak alami dalam proses pemberian layanan tersebut?</p>	<p>Diantaranya ada peserta didik yang belum dapat memahami apa yang saya sampaikan, dan kurangnya waktu dikarenakan peserta didik pulang sekolah pada menjelang sore sehingga sulit mengatur waktu untuk menjalankan proses layanan tersebut.</p>
	<p>Media apa saja yang bapak gunakan dalam proses layanan bimbingan dan konseling?</p>	<p>Media tertulis seperti buku dan papan tulis, serta media elektronik seperti <i>handphone</i>.</p>
	<p>Menyinggung kelas VIII.3 yang bapak sebutkan tadi, pernahkan bapak melakukan layanan bimbingan dan konseling pada peserta didik kelas VIII.3?</p>	<p>Iya, pernah.</p>
	<p>Pernahkah terjadi kolaborasi antara guru BK dan wali kelas VIII.3 untuk mengatasi permasalahan pada</p>	<p>Kalau untuk berkolaborasi dengan wali kelas VIII.3 sepertinya belum pernah.</p>

	rendahnya minat belajar tersebut?	
	Apa yang bapak ketahui mengenai teknik <i>game based learning</i> ?	Teknik yang dilakukan dengan cara bermain permainan atau <i>game</i> .
	Bagaimana pendapat bapak jika teknik <i>game based learning</i> diterapkan dalam proses layanan konseling kelompok?	Saya pernah membaca tulisan mengenai <i>game based learning</i> yang diaplikasikan pada layanan bimbingan dan konseling, dan menurut saya itu merupakan sebuah teknik yang unik dan patut untuk diterapkan.

#### Lampiran 4

#### Pedoman Observasi

- A. Tujuan Observasi** :  
 “Peneliti mengetahui bagaimana minat belajar peserta didik kelas VIII.3 di SMP Negeri 24 Bandar Lampung”
- B. Observer** : Paramitha Husnunisa
- C. Observasi ke** : SMP Negeri 24 Bandar Lampung
- D. Pelaksanaan Observasi**
1. **Hari/Tanggal** : Senin/05 Februari 2024
  2. **Waktu** : 09.00 s/d selesai
  3. **Nama sekolah** : SMP Negeri 24 Bandar Lampung
  4. **Alamat** : Jl. H. Endro Suratmin, Sukarame, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung, Lampung.
- E. Aspek yang di Observasi** : Kegiatan belajar di kelas VIII.3 SMP Negeri 24 Bandar Lampung

## Lampiran 5

### Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURURAN  
 Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar  
 Lampung ☎ (0721) 703260

---

Nomor : B-402/Un.16/DT/PP.009.7/05/2024  
 Sifat : Penting  
 Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Bandar Lampung, 14 Mei 2024

Kepada Yth.  
 Kepala SMP Negeri 24 Bandar Lampung  
 di  
 Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Setelah memperhatikan Judul Skripsi dan Out Line yang sudah disetujui oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Paramitha Husnunisa  
 NPM : 2011080135  
 Semester T.A : VIII (Delapan)  
 Program Studi : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam  
 Judul Skripsi : Pengaruh Konseling Kelompok Menggunakan Teknik Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII.3 di SMP Negeri 24 Bandar Lampung.

Akan mengadakan penelitian di Guna mengumpulkan data dan bahan-bahan skripsi yang bersangkutan. Waktu yang diberikan mulai tanggal 15 Mei 2024 sampai dengan selesai. Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Dekan,

  
 Prof. Dr. Hj. Nivya Andriani, Pd.  
 NIP. 19640829-1484000002

*Tembusan :*

1. Wakil Dekan Bidang Akademik;
2. Kajur/Kaprodi BKPI
3. Kabag. TU FTK
4. Mahasiswa/i yang bersangkutan

## Lampiran 6

### Surat Balasan Penelitian

**PEMERINTAH KOTA BANDAR LAMPUNG**  
**SMP NEGERI 24 BANDAR LAMPUNG**  
Jalan : Lelak H. Etno Surenin Golf Sukarame Bandar Lampung Kode Pos : 35131  
Telepon : (0721) 5610927, Laman : smpr24bdkota.sch.id, Pos-el : smpr24bd@gmail.com

---

Bandar Lampung, 15 Mei 2024

Nomor : 400.3.5 / 075.2 / III.01 / II.24 / 2024  
Perihal : Permohonan Penelitian

Kepada Yth.  
**DEKAN**  
**UIN RADEN INTAN LAMPUNG**  
Di-  
Tempat

Memperhatikan surat :

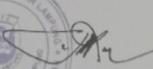
Pengirim : DEKAN UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
Nomor : B-4802/Un.16/DT/PP.009.7/05/2024  
Tanggal : 14 Mei 2024  
Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan tersebut di atas, maka dengan ini kepala SMP Negeri 24 Bandar Lampung memberikan izin melaksanakan Penelitian kepada Mahasiswa/ UIN RADEN INTAN LAMPUNG.

Nama Mahasiswa/ : PARAMITHA HUSNUNISA  
NPM : 2011080135  
Jurusan/ Prodi : S1 – Bimbingan Konseling Pendidikan Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Selama melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 24 Bandar Lampung, mahasiswa/ tersebut melakukan pengumpulan data dan Observasi di SMP Negeri 24 Bandar Lampung pada Semester Genap TP.2023/2024.

Demikian Surat Izin Penelitian ini dibuat, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Kepala Sekolah,  
  
Drs. H. YUNI HERWANTO, M.Pd  
NIP. 19640615 198603 1 014



## Lampiran 7

### Hasil Turnitin



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM RADEN INTAN LAMPUNG**  
**PUSAT PERPUSTAKAAN**  
 Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131  
 Telp. (0721) 780087-74531 Fax. 780422 Website: [www.radenintan.ac.id](http://www.radenintan.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor: B-2435/Un.16 / P1 /KT/VII/ 2024

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : **Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I**  
 NIP : 197308291998031003  
 Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung  
 Menerangkan bahwa Artikel Ilmiah dengan judul :

**PENGARUH KONSELING KELOMPOK MENGGUNAKAN TEKNIK GAME BASED LEARNING  
 TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII.3 DI SMP NEGERI 24  
 BANDAR LAMPUNG**  
 Karya

NAMA	NPM	FAKULTAS/PRODI
PARAMITHA HUSNUNISA	2011080383	FTK/BKPI

Bebas Plagiasi dengan tingkat kemiripan sebesar **18%**. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Bandar Lampung, 12 Juli 2024  
 Kepala Pusat Perpustakaan



**Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I**  
 NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

PENGARUH KONSELING  
KELOMPOK MENGGUNAKAN  
TEKNIK GAME BASED  
LEARNING TERHADAP MINAT  
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS  
VIII.3 DI SMP NEGERI 24  
BANDAR LAMPUNG

*by* PERPUSTAKAAN UIN RIL

---

**Submission date:** 12-jul-2024 03:03PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2415620007

**File name:** TURNITINKUU\_-\_PARAMITHA\_HUSNUNISA.docx (387.03K)

**Word count:** 7314

**Character count:** 47690

PENGARUH KONSELING KELOMPOK MENGGUNAKAN TEKNIK  
 GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA  
 DIDIK KELAS VIII.3 DI SMP NEGERI 24 BANDAR LAMPUNG

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- |   |  |    |
|---|--|----|
| 1 | Murtihapsari Murtihapsari, Anggriana Parafia, Yunita Pare Rombe. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PREDICT OBSERVE EXPLAIN (POE) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS DASAR SISWA", Jurnal Zarah, 2022<br>Publication | 2% |
| 2 | Submitted to Universitas Negeri Semarang<br>Student Paper  | 1% |
| 3 | Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta<br>Student Paper   | 1% |
| 4 | Faqih Abdul Bashir, Bramastia Bramastia. "Implementasi Game Based Learning Berbasis Digital", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2023<br>Publication   | 1% |
| 5 | Submitted to fkunisba<br>Student Paper   | 1% |