



## Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Berbasis Game Based Learning Pada Siswa Kelas 7B SMP Negeri 4 Madiun

Maghfira Ratu Paramiswari<sup>1</sup>, Tyas Martika Anggriana<sup>2</sup>, Prasetyo<sup>3</sup>

<sup>1-2</sup>Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun, Madiun, Indonesia

<sup>3</sup>SMP Negeri 4 Madiun, Madiun, Indonesia.

Email: [tyas.ma@unipma.ac.id](mailto:tyas.ma@unipma.ac.id) \*Penulis Korespondensi

**Abstract.** *This study aimed to describe efforts to improve students' learning activeness through classical guidance services based on Game Based Learning for Grade 7B students at SMP Negeri 4 Madiun. The research employed a qualitative descriptive approach involving Grade 7B students, the school counselor, and subject teachers as supporting informants. Data were collected through observation, interviews, and documentation, while data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that the implementation of Game Based Learning in classical guidance services created a more engaging, interactive, and enjoyable learning environment. Students demonstrated increased learning activeness, which was reflected in their improved attention to the material, active participation during guidance activities, willingness to ask questions and express opinions, ability to collaborate with peers, and involvement in drawing conclusions from the learning process. The integration of game elements also enhanced students' enthusiasm and motivation to participate in classical guidance sessions. These findings indicate that Game Based Learning-based classical guidance services can serve as an effective alternative strategy for enhancing students' learning activeness. Therefore, school counselors are encouraged to develop innovative and student-centered guidance services to create meaningful learning experiences and support students' academic and personal development more effectively.*

**Keywords:** *classical guidance; game based learning; learning activeness; guidance and counseling services; junior high school students.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui layanan bimbingan klasikal berbasis *Game Based Learning* pada siswa kelas 7B SMP Negeri 4 Madiun. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas 7B, guru bimbingan dan konseling, serta guru mata pelajaran sebagai informan pendukung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* dalam layanan bimbingan klasikal mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Siswa menunjukkan peningkatan keaktifan belajar yang ditandai dengan meningkatnya perhatian terhadap materi, partisipasi dalam kegiatan layanan, keberanian bertanya dan mengemukakan pendapat, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta keterlibatan dalam menyimpulkan materi yang dipelajari. Penggunaan unsur permainan juga mendorong siswa untuk lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal berbasis *Game Based Learning* dapat menjadi alternatif strategi yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Oleh karena itu, guru BK perlu mengembangkan layanan yang inovatif dan berpusat pada siswa agar proses layanan menjadi lebih bermakna serta mampu mendukung perkembangan peserta didik secara optimal.

**Kata kunci:** bimbingan klasikal; *game based learning*; keaktifan belajar; layanan bimbingan dan konseling; siswa SMP.

## **1. LATAR BELAKANG**

Keaktifan belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang aktif cenderung memiliki keterlibatan lebih tinggi dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar yang dicapai (Miftah & Syamsurijal, 2024). Keaktifan belajar dapat ditunjukkan melalui partisipasi siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran (Handayani et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 4 Madiun, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas 7B masih menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang rendah. Kondisi tersebut terlihat dari kurangnya partisipasi siswa saat mengikuti pembelajaran maupun layanan bimbingan klasikal. Rendahnya keaktifan belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif (Maharani et al., 2024).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah Game Based Learning (GBL). Pendekatan ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung (Pitriani & Dantes, 2024). Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Game Based Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, serta keaktifan peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan (Amalia et al., 2025; Wilda et al., 2023).

Dalam konteks bimbingan dan konseling, layanan bimbingan klasikal merupakan salah satu layanan dasar yang bertujuan membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal (Sofyati Halmahera et al., 2024). Oleh karena itu, integrasi Game Based Learning dalam layanan bimbingan klasikal diharapkan mampu menciptakan suasana layanan yang lebih menarik dan meningkatkan keaktifan belajar siswa.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Keaktifan Belajar**

Keaktifan belajar merupakan keterlibatan fisik maupun mental siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Miftah & Syamsurijal, 2024). Menurut Handayani et al. (2024), keaktifan siswa dapat dilihat dari keterlibatan dalam menyelesaikan tugas, kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, serta partisipasi dalam diskusi kelompok.

### **Game Based Learning**

Game Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media belajar untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik (Pitriani & Dantes, 2024). Melalui pendekatan ini, siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna sehingga lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Media et al., 2023).

### **Layanan Bimbingan Klasikal**

Layanan bimbingan klasikal merupakan layanan dasar bimbingan dan konseling yang diberikan kepada seluruh peserta didik dalam satu kelas secara terjadwal untuk membantu perkembangan pribadi, sosial, belajar, dan karier siswa (Sofyati Halmahera et al., 2024). Keberhasilan layanan ini sangat dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan oleh guru BK dalam menyampaikan materi layanan (Wilujeng & Mahaardhika, 2023).

## **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan fenomena secara mendalam berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan tanpa melakukan manipulasi variabel penelitian (Sugiyono, 2021). Penelitian kualitatif menempatkan peneliti sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan dan analisis data (Sugiyono, 2022).

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 7 SMP Negeri 4 Madiun semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Penentuan subjek penelitian ini didasarkan pada hasil observasi awal peneliti terkait rendahnya keaktifan siswa saat proses pembelajaran di kelas maupun saat mengikuti layanan bimbingan klasikal. Pada umumnya siswa berusia 12-13 tahun

dengan tingkat karakter sosial dan kemampuan yang berbeda-beda. Selain siswa, subjek penelitian ini juga melibatkan guru mata pelajaran dan/atau guru BK sebagai informan pendukung untuk memperoleh data yang lebih komprehensif mengenai keaktifan belajar siswa.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penggunaan berbagai teknik tersebut bertujuan untuk memperoleh data yang lebih lengkap dan meningkatkan kredibilitas hasil penelitian melalui triangulasi sumber dan teknik (Sugiyono, 2022).

### **Wawancara**

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data secara langsung dari informan, yaitu siswa, guru mata pelajaran, dan/atau guru BK, terkait penerapan layanan bimbingan klasikal berbasis Game Based Learning dan keaktifan belajar siswa di kelas 7 SMP Negeri 4 Madiun. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur dengan menggunakan panduan wawancara yang telah disusun sebelumnya, namun tetap memberikan keleluasaan bagi peneliti untuk menggali informasi lebih dalam sesuai dengan jawaban informan.

### **Observasi**

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pelaksanaan layanan bimbingan klasikal di kelas, khususnya pada saat penerapan Game Based Learning berlangsung. Melalui observasi, peneliti dapat mengamati indikator keaktifan belajar siswa secara nyata, seperti keterlibatan siswa dalam permainan, keberanian bertanya dan mengemukakan pendapat, kerja sama dalam kelompok, serta antusiasme siswa selama proses layanan berlangsung.

### **Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data melalui peninggalan tertulis maupun visual yang relevan dengan permasalahan penelitian. Dokumen yang akan diambil peneliti dalam penelitian ini meliputi program bimbingan dan konseling, rencana pelaksanaan layanan (RPL) bimbingan klasikal, foto kegiatan layanan, serta dokumen-

dokumen lain yang dianggap relevan untuk mendukung dan melengkapi data hasil wawancara dan observasi.

### **Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian deskriptif kualitatif ini secara garis besar terdiri dari beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis data, sebagaimana diuraikan berikut ini:

#### **Tahap Persiapan**

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan keaktifan belajar siswa baik dalam pembelajaran maupun dalam layanan bimbingan klasikal, menyusun proposal penelitian, serta menyusun instrumen penelitian berupa panduan wawancara dan lembar observasi yang akan digunakan selama proses pengumpulan data di lapangan.

#### **Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pengamatan terhadap penerapan layanan bimbingan klasikal berbasis Game Based Learning yang dilakukan di kelas 7 SMP Negeri 4 Madiun, melakukan wawancara dengan siswa dan guru, serta mengumpulkan dokumen-dokumen pendukung yang relevan dengan fokus penelitian.

#### **Tahap Analisis Data**

Data yang telah terkumpul dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan merangkum dan memilih data yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan proses penerapan layanan bimbingan klasikal berbasis Game Based Learning dan keaktifan belajar siswa. Selanjutnya, peneliti melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah disajikan, dengan tetap memperhatikan keabsahan data melalui triangulasi sumber dan teknik.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan layanan bimbingan klasikal berbasis *Game Based Learning* pada siswa kelas 7B SMP Negeri 4 Madiun mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pelaksanaan layanan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan layanan, penyampaian aturan permainan, pelaksanaan permainan edukatif, refleksi, dan evaluasi. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap tahapan layanan. Siswa terlihat lebih aktif memperhatikan penjelasan guru BK, terlibat dalam permainan, berdiskusi dengan teman kelompok, serta berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penggunaan unsur permainan dalam layanan bimbingan klasikal menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama kegiatan berlangsung. Temuan ini sejalan dengan pendapat Pitriani dan Dantes (2024) yang menyatakan bahwa *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, peningkatan keaktifan siswa juga terlihat dari kemampuan bekerja sama dalam kelompok, keberanian bertanya, serta keterlibatan siswa dalam menyimpulkan materi layanan. Hal ini sesuai dengan indikator keaktifan belajar yang dikemukakan oleh Miftah dan Syamsurijal (2024).

Dengan demikian, layanan bimbingan klasikal berbasis *Game Based Learning* dapat menjadi alternatif strategi yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selain meningkatkan partisipasi selama layanan berlangsung, pendekatan ini juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga tujuan layanan bimbingan dan konseling dapat tercapai secara optimal.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan klasikal berbasis *Game Based Learning* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 7B SMP Negeri 4 Madiun. Penerapan permainan dalam layanan bimbingan klasikal menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan

menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam memperhatikan materi, berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Dengan demikian, *Game Based Learning* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling untuk mendukung peningkatan keaktifan belajar siswa.

### **Saran**

Bagi guru BK, disarankan untuk mengembangkan dan menerapkan berbagai bentuk permainan edukatif yang sesuai dengan tujuan layanan dan karakteristik peserta didik agar pelaksanaan bimbingan klasikal menjadi lebih menarik dan efektif. Bagi sekolah, perlu memberikan dukungan berupa sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang pelaksanaan layanan berbasis *Game Based Learning*. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan cakupan subjek yang lebih luas serta mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif mengenai efektivitas *Game Based Learning* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Amalia, E., & Athiyyah, A. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning.
- Handayani, R., Surya, E. P. A., & Syahti, M. N. (2024). Kemandirian Anak dalam Memasuki Usia Sekolah Dasar.
- Maharani, Aminuyati, Wiyono, H., Buwono, S., & Karolina, V. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning.
- Miftah, M., & Syamsurijal, S. (2024). Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif.
- Pitriani, N. W., & Dantes, N. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot
- Media, S., Suryani, M., & Hamdunah. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 29458-29466.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kualitatif.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
- Wilujeng, N., & Mahaardhika, I. M. (2023). Manajemen Layanan Bimbingan Klasikal

- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) sebagai Media Evaluasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 132-141.
- Ni'ma, N. N., Nurhadji, N., & Fauzi, M. (2024). Peningkatan Kemampuan Belajar PPKn melalui Metode Game-Based Learning dengan Media Wordwall pada Siswa Kelas XE di SMA Negeri 6 Madiun. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(3), 865-875.