

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *BOWLLING* PAPAN MERAH  
MINAT BELAJAR (PARAMIBEL) UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR SISWA SMK PGRI 4 KOTA KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Prodi Bimbingan Dan Konseling



OLEH:

Aurilia Nikmatul Maula

NPM: 2114010017

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2025**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

**AURILIA NIKMATUL MAULA**

NPM: 21.1.40.10.017

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *BOWLLING* PAPAN  
MERAH MINAT BELAJAR (PARAMIBEL) UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMK PGRI 4  
KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Bimbingan dan Konseling  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 23 Juni 2025

Pembimbing I



Ikke Yuliani Dhian P. M.Pd.  
NIDN. 0726079001

Pembimbing II



Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi.  
NIDN. 0728038306

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi oleh:

**AURILIA NIKMATUL MAULA**

NPM: 21.1.40.10.017

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *BOWLLING* PAPAN  
MERAH MINAT BELAJAR (PARAMIBEL) UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMK PGRI 4  
KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 21 JULI 2025

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Ikke Yuliani Dhian P. M.Pd.



2. Penguji I : Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi.



3. Penguji II : Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi.



Mengetahui,

Dekan FKIP



**Dr. Agus Widodo, M.Pd.**  
KEDIRI  
NIDN. 0024086901

## **MOTTO :**

“Hatiku tenang mengetahui apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku,  
dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu”

(Umar bin Khattab)

Kupersembahkan karya ini buat:

Teruntuk kedua orangtua tercinta, support system terbaik dan panutanku Ayahanda Zaenal dan pintu syurgaku Ibunda Sri Ningsih, terima kasih selalu berjuang dan mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, berkorban keringat, tenaga, pikiran, dan tidak pernah henti-hentinya memberikan do'a hingga detik ini, penulis sangat bersyukur untuk semua hal yang telah diupayakan selama ini, hingga penulis dapat menyelesaikan studinya hingga memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Ayah, Ibu, putri kecilmu telah dewasa dan siap melanjutkan mimpi yang lebih tinggi lagi.

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Aurilia Nikmatul Maula  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 09 Juli 2002  
NPM : 21.1.40.10.017  
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 Bimbingan dan Konseling

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 8 Juli 2025

Yang Menyatakan



**AURILIA NIKMATUL  
MAULA**

**NPM: 21.1.40.10.017**

## PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas perkenannya tugas penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan Bowling Papan Merah Minat Belajar (PARAMIBEL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK PGRI 4 Kota Kediri” penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Bimbingan dan Konseling.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang selalu memberi dorongan motivasi kepada mahasiswa
3. Ayahanda Zaenal dan Ibunda Sri Ningsih, terima kasih untuk setiap doa, dukungan, dan kasih sayang yang tak pernah putus.
4. Kakakku Octavian Rizky Pradana beserta keluarga besar yang selalu memberi doa, keyakinan dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini
5. Ikke Yuliani Dhian Puspitarini, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing 1 yang telah sabar dalam membimbing dan memberi motivasi
6. Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi. selaku kepala program studi Bimbingan dan Konseling, dan juga selaku dosen pembimbing 2 yang telah sabar dalam membimbing dan memberi motivasi
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling UN PGRI Kediri
8. Fitriana Dwi H, S.Pd selaku Guru Bimbingan dan Konseling SMK PGRI 4 Kota Kediri
9. Kepala Sekolah beserta Bapak/Ibu Guru yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian
10. Teman-teman Bimbingan dan Konseling Angkatan 2021 yang selalu menghibur, membantu, dan memberi semangat dalam mengerjakan skripsi

11. Serta ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini

Penulis menyadari masih banyaknya kekurangan dalam penulisan skripsi ini, maka dari itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran-saran dari berbagai pihak agar dapat memperbaiki penulisan berikutnya.

Kediri, 08 Juli 2025

**AURILIA NIKMATUL MAULA**

NPM: 21.1.40.10.017

## RINGKASAN

**Aurilia Nikmatul Maula:** Pengembangan Media Permainan *Bowling* Papan Merah Minat Belajar (PARAMIBEL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK PGRI 4 Kota Kediri. Skripsi, BK, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2024.

Kata kunci: Media permainan, PARAMIBEL, minat belajar, bimbingan dan konseling.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa di SMK PGRI 4 Kota Kediri yang ditunjukkan dengan kurangnya perhatian terhadap guru saat pembelajaran, keterlambatan hadir, hingga penggunaan ponsel selama proses belajar. Permasalahan tersebut menuntut adanya inovasi media bimbingan dan konseling yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana kevalidan dan kepraktisan pengembangan media permainan *Bowling* Papan Merah Minat Belajar (PARAMIBEL) dalam meningkatkan minat belajar siswa SMK PGRI 4 Kota Kediri?”. Serta tujuan penelitian dari pengembangan media ini yaitu untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari hasil pengembangan media bimbingan dan konseling *bowling* dalam meningkatkan minat belajar siswa SMK PGRI 4 Kota Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket validasi ahli materi, ahli media, dan guru BK, serta skala minat belajar siswa. Kesimpulan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan PARAMIBEL dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam proses bimbingan dan konseling. Berdasarkan hasil validasi dan implementasi yang telah dilaksanakan mendapatkan hasil 73% dari hasil uji ahli materi, 91% dari hasil uji ahli media, dan 85% dari hasil uji pengguna (Guru BK) dengan demikian dapat dikatakan bahwa media ini layak digunakan sebagai media bimbingan dan konseling secara teoritis maupun praktis. Dan saran dari penelitian ini adalah agar media PARAMIBEL dapat dimanfaatkan oleh guru BK dan disarankan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut guna mengimplementasikan kepada peserta didik yang lebih luas.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vi</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan Masalah .....	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	10
B. Kajian Teori .....	12
1. Media Bimbingan dan Konseling .....	12
a. Pengertian Media Bimbingan dan Konseling.....	12
2. Media Bowling Papan Merah Minat Belajar (PARAMIBEL).....	16
a. Manfaat Media Permainan Bowling .....	16
b. Cara Memainkan Permainan <i>Bowling</i> .....	17
c. <i>Bowling</i> Papan Merah Minat Belajar (PARAMIBEL) .....	18
d. Hubungan Media BK dengan Media Bowling PARAMIBEL .....	19
3. Minat Belajar .....	21
a. Pengertian Minat Belajar .....	21
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar .....	22
C. Kerangka Berfikir .....	24

<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>27</b>
A. Model/Pendekatan Pengembangan.....	27
B. Prosedur Pengembangan .....	30
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	34
D. Teknik Pengumpulan Data .....	35
E. Teknik Analisis Data .....	37
F. Uji Coba dan Validasi Produk .....	38
 <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	 <b>40</b>
A. Data Produk Hasil Pengembangan .....	40
B. Data Uji Coba .....	42
C. Analisis Data.....	43
D. Revisi Produk .....	48
E. Kajian Produk Akhir .....	49
 <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	 <b>51</b>
A. Simpulan .....	51
B. Saran .....	51
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	 <b>53</b>
<b>LAMPIRAN - LAMPIRAN.....</b>	<b>56</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi .....	35
3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	36
3. 3 Penilaian Guru Bimbingan dan Konseling .....	36
3. 4 Skala Instrumen Minat Belajar Siswa .....	37
3. 5 Kategori Penilaian Instrumen .....	38
3. 6 Kategori Penilaian Produk.....	38
4. 1 Spesifikasi Model.....	41
4. 2 Skor Penilaian Ahli dan Pengguna.....	43
4. 3 Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna.....	43
4. 4 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi .....	44
4. 5 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media.....	45
4. 6 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Pengguna .....	46
4. 7 Hasil Uji Validasi Ahli dan Pengguna .....	48
4. 8 Desain Akhir Model.....	49

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3. 1 Media Bowling Paramibel.....	31
3. 2 Bola .....	32
3. 3 Gelas.....	32
3. 4 Kartu pertanyaan dan kartu tantangan.....	33
3. 5 Cover Buku panduan.....	33

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Skala Pengukuran Minat Belajar .....	60
2. Surat Penelitian .....	62
3. Surat Balasan Penelitian .....	63
4. Berita Acara Kemajuan Bimbingan Penulisan Karya Tulis Ilmiah .....	64
5. Uji Ahli .....	66
6. Dokumentasi Kegiatan .....	70
7. Buku Panduan .....	72

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pengertian pendidikan sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 adalah: “Pendidikan merupakan upaya yang disadari dan dirancang secara sistematis untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik mampu secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, budi pekerti luhur, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.” Menurut Slameto (Baringbing dkk., 2022), salah satu hambatan utama dalam dunia pendidikan saat ini adalah rendahnya ketertarikan siswa dalam kegiatan belajar di sekolah. Ketertarikan memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, karena apabila materi yang disampaikan tidak selaras dengan minat peserta didik, maka mereka cenderung tidak akan belajar secara maksimal akibat kurangnya rasa ketertarikan. Pada dasarnya, minat terhadap proses pembelajaran memiliki peran yang sangat vital bagi siswa. Tanpa adanya ketertarikan terhadap materi pelajaran, sulit diharapkan mereka mampu mencapai hasil belajar yang optimal.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, minat diartikan sebagai dorongan hati yang kuat terhadap suatu hal, semangat, atau keinginan. Sejalan dengan itu, Poerwanto (dalam Korompot dkk., 2020) mendefinisikan minat sebagai kecenderungan batin yang kuat terhadap sesuatu. Djamarah (dalam Korompot dkk., 2020) mengungkapkan bahwa minat merupakan rasa suka dan keterikatan terhadap suatu hal atau kegiatan tanpa adanya paksaan dari orang lain. Sementara itu, Rusmiati (dalam Korompot dkk., 2020) mendeskripsikan minat sebagai kemampuan yang ditandai dengan kesediaan untuk memusatkan perhatian secara sukarela pada suatu kondisi, yang dipengaruhi oleh bakat serta lingkungan sekitar. Dengan kata lain, minat adalah salah satu ciri dalam diri individu yang menunjukkan adanya dorongan kuat atau keinginan besar terhadap sesuatu yang disukai.

Mutu pendidikan di Indonesia tergolong masih rendah. Berdasarkan survei sistem pendidikan menengah secara global yang dilakukan oleh Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2019, Indonesia berada pada posisi ke-74 dari total 79 negara yang disurvei. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia masuk dalam jajaran enam negara terbawah, suatu kondisi yang patut menjadi perhatian serius. Padahal, dengan jumlah sumber daya manusia (SDM) yang besar, pendidikan seharusnya menjadi alat strategis untuk mendorong peningkatan kualitas SDM di Indonesia. Namun, kenyataan di lapangan justru menunjukkan sebaliknya. Terdapat berbagai penyebab yang mempengaruhi rendahnya kualitas pendidikan, salah satunya adalah rendahnya semangat belajar peserta didik. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari aspek internal maupun eksternal siswa. Salah satu faktor dari dalam diri yang berpengaruh adalah minat belajar. Ketika siswa tidak memiliki ketertarikan yang kuat, mereka cenderung belajar bukan karena dorongan dari dalam atau rasa ingin mengetahui materi, melainkan karena merasa terpaksa. Keadaan ini tentu berdampak negatif terhadap pencapaian hasil belajar mereka (Kuriawati, 2022).

Dalam ranah pembelajaran, minat belajar dapat dimaknai sebagai suatu sifat individu yang mencerminkan adanya dorongan atau energi tertentu dari dalam diri, yang memperlihatkan kecenderungan serta keinginan kuat disertai rasa ketertarikan tinggi terhadap kegiatan belajar. Rusmiati (dalam Korompot dkk., 2020) menyatakan bahwa minat belajar merupakan ciri kemampuan untuk memusatkan perhatian secara penuh terhadap suatu persoalan atau topik yang sedang dibahas.

Minat memiliki kaitan yang erat dengan usaha seseorang dalam melakukan suatu kegiatan. Apabila seseorang menjalani proses belajar tanpa memiliki minat yang memadai, besar kemungkinan ia akan mudah merasa jenuh dan kurang memiliki dorongan untuk menentukan apa yang perlu dipelajari (Zebua & Harefa, 2022). Minat dapat dimaknai sebagai dorongan batin atau keinginan yang kuat, disertai dengan antusiasme tinggi terhadap sesuatu. Beberapa indikator dari minat belajar antara lain meliputi: perasaan senang, rasa ingin tahu, perhatian yang konsisten, semangat dalam mengikuti

pembelajaran dan menyelesaikan tugas, ketekunan serta kedisiplinan dalam belajar, serta memiliki jadwal belajar yang terstruktur.

Menurut para pakar, minat belajar adalah hasrat yang kuat yang mendorong pikiran dan perhatian individu untuk memperoleh ilmu serta mencapai pemahaman terhadap pengetahuan akademik yang diharapkan. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa memberikan pengaruh terhadap pencapaian prestasi belajarnya. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, mereka akan lebih termotivasi dan terdorong untuk memahami serta menguasai materi yang dipelajari, sehingga pencapaian belajarnya pun cenderung lebih baik. Sebaliknya, jika kegiatan belajar dilakukan karena adanya paksaan, maka kurangnya minat tersebut dapat memberikan dampak yang merugikan terhadap hasil yang diperoleh. Dakhi (dalam Ndraha & Mendrofa, 2022) menyatakan bahwa minat memiliki pengaruh yang penting terhadap hasil belajar. Apabila seorang siswa memiliki minat yang rendah terhadap suatu topik, maka hasil belajarnya kemungkinan besar juga tidak akan optimal. Dalam kegiatan pembelajaran, minat menjadi faktor kunci, sebab tanpa adanya ketertarikan, siswa akan mengalami kesulitan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan berbagai permasalahan nyata di lapangan terkait rendahnya minat belajar siswa. Beberapa di antaranya adalah kurangnya kedisiplinan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, seperti sering datang terlambat ke kelas bahkan tidak masuk sekolah tanpa alasan yang jelas. Selain itu, banyak siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Hal ini, menurut hasil penelitian, disebabkan salah satunya oleh metode pembelajaran yang kurang sesuai dan kurang menarik jika disesuaikan dengan gaya belajar siswa.

Salah satu jurnal yang membahas tentang rendahnya minat belajar siswa menyebutkan bahwa faktor penyebabnya adalah kurangnya perhatian dari orang tua. Lestari (dalam Safruddin & Setiawan, 2022) berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran di wilayah Kecamatan Selaparang pada tanggal 12 Oktober 2021 menyampaikan bahwa sebagian besar anak di sekolah tersebut kurang mendapatkan perhatian dari orang tua

terkait aktivitas belajar mereka. Akibatnya, anak menjadi jarang mengulang materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru dan enggan mengerjakan tugas rumah. Sebagian besar orang tua cenderung beranggapan bahwa kegiatan belajar cukup dilakukan di sekolah saja, dan tanggung jawab sepenuhnya berada pada guru. Pandangan seperti ini diduga menjadi penyebab rendahnya minat belajar siswa.

Minimnya minat belajar mengakibatkan siswa tidak memiliki kebiasaan belajar yang teratur, sehingga berdampak negatif terhadap pencapaian hasil belajarnya. Oleh karena itu, keterlibatan dan perhatian orang tua sangat diperlukan sebagai sumber motivasi bagi anak agar tetap antusias dalam belajar. Dengan adanya dukungan dari orang tua, minat belajar anak dapat meningkat dan hasil belajar yang dicapai menjadi lebih maksimal.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Pendidikan Guru Republik Indonesia (SMK PGRI) 4 Kota Kediri, ditemukan bahwa antusiasme siswa terhadap kegiatan belajar di kelas tergolong sangat rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya peserta didik yang tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi di depan kelas. Beberapa siswa bahkan kerap keluar masuk ruangan untuk menghindari pertanyaan dari guru. Selain itu, banyak di antara mereka yang asyik menggunakan ponsel selama proses pembelajaran berlangsung. Tidak sedikit pula siswa yang datang ke sekolah tidak sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan, karena berusaha menghindari guru yang dianggap tidak menyenangkan dalam menyampaikan pelajaran. Selama proses belajar, tingkat partisipasi aktif siswa juga sangat minim. Hal ini tampak ketika mereka diberikan tugas, di mana sebagian besar lebih memilih menyalin jawaban dari teman sekelas dibandingkan mengerjakan secara mandiri. Kebiasaan ini sudah menjadi hal yang umum di kalangan siswa, sehingga menurunkan semangat mereka untuk berpikir secara mandiri. Saat penulis mencoba mengajukan pertanyaan terkait materi pelajaran yang sedang dibahas, mayoritas siswa terlihat kurang memahami isi materi yang sebelumnya telah diajarkan. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa tingkat minat belajar siswa di SMK PGRI 4 Kota Kediri tergolong rendah.

Menurut Padmi, N & Cahyono T, 2023 peran guru Bimbingan Konseling sangat penting dalam keberhasilan siswa selama menjalani proses pendidikan di sekolah. Adapun empat fungsi utama dari bimbingan dan konseling adalah 1). fungsi pemahaman yang bertujuan agar siswa memahami dirinya, memahami lingkungannya dan pemahaman tentang kehidupan dan interaksi sosial sehingga siswa mampu menempatkan diri, bakat dan minatnya secara tepat. 2). Fungsi pencegahan yang bertujuan untuk memberikan pencegahan untuk menghindari berbagai masalah yang mungkin terjadi kepada siswa dan dikhawatirkan dapat menimbulkan gangguan dalam belajar. 3). Fungsi penuntasan dibutuhkan dalam rangka mencari jalan keluar untuk mengatasi berbagai masalah yang dirasakan oleh siswa. 4). Fungsi pemeliharaan dan pengembangan yang bertujuan untuk mengarahkan siswa untuk memahami potensi dan kondisi positif yang dimiliki dan dikembangkan secara optimal.

Dalam penelitian ini, guru Bimbingan dan Konseling berperan sebagai fasilitator dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan suatu media. Guru BK diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan berbeda dari pendekatan pembelajaran sebelumnya. Selain itu, guru BK juga diharapkan dapat membangkitkan motivasi siswa melalui pengembangan media pembelajaran ini, sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar.

Melalui hasil observasi yang menunjukkan rendahnya minat belajar siswa di SMK PGRI 4 Kota Kediri, peneliti berinisiatif mengembangkan media bimbingan dan konseling berupa permainan *bowling* sebagai upaya untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan belajar. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu siswa agar lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran, atau yang dikenal juga sebagai media pendidikan, merupakan alat bantu berupa sarana visual maupun audiovisual yang berfungsi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran serta mendorong semangat belajar mereka. Menurut Syukur (dalam Hefniy & Harmonis, 2020), media pendidikan adalah suatu alat atau

perantara yang digunakan untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar, serta memperkuat efektivitas komunikasi antara guru dan siswa.

Peranan media dalam proses pembelajaran merupakan unsur penting yang sangat berpengaruh terhadap efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nursalim (dalam Zaini dkk., 2020), media dalam layanan bimbingan dan konseling mencakup segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan-pesan bimbingan yang mampu merangsang pikiran, emosi, perhatian, serta potensi siswa atau konseli dalam memahami diri sendiri, mengarahkan perilaku, dan mengambil keputusan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Media memiliki fungsi yang signifikan dalam mendukung jalannya proses belajar, bahkan ketika pembelajaran dilakukan tanpa kehadiran langsung dari guru. Dalam situasi demikian, guru atau konselor berperan sebagai pendamping atau fasilitator untuk memastikan kelancaran kegiatan pembelajaran. Keberadaan media dalam proses pendidikan menjadi bagian integral karena perannya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Tafonao (dalam Hefniy & Harmonis, 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai jenis sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima, dengan tujuan untuk membangkitkan pemikiran, perasaan, perhatian, serta ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini, media yang dimaksud berupa Alat Permainan Edukatif (APE). Menurut Zainal (dalam Baharun dkk.), Alat Permainan Edukatif adalah segala bentuk benda atau alat yang digunakan dalam kegiatan bermain yang memiliki unsur edukatif dan mampu mendorong perkembangan seluruh aspek kemampuan anak. Berdasarkan uraian tersebut, media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa salah satunya adalah permainan *bowling*. Permainan *bowling* merupakan bentuk aktivitas atau olahraga yang dilakukan dengan cara menggulirkan atau melempar bola menggunakan tangan.

Menurut Rahmani (dalam Fara dkk., 2020), *bowling* termasuk salah satu cabang olahraga permainan yang dilakukan dengan cara menggulirkan bola *bowling* ke arah lintasan lurus untuk menjatuhkan sebanyak mungkin pin yang telah disusun. Media permainan *bowling* yang dikembangkan dalam

penelitian ini dimodifikasi dari lintasan lurus menjadi bentuk seperti permainan ular tangga, sehingga bola yang digelindingkan oleh siswa tidak dapat diarahkan secara pasti ke botol tertentu. Botol-botol tersebut akan berisi pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk mendorong siswa agar lebih tertarik dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Pemilihan permainan *bowling* sebagai media pembelajaran ini didasari oleh sejumlah keunggulan yang telah diketahui sebelumnya. Seperti yang diungkapkan oleh Sholihah (dalam Fara dkk., 2020), melalui permainan *bowling*, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Permainan ini yang memanfaatkan bahan daur ulang juga mampu mengembangkan tiga ranah penting dalam pendidikan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, penyajian permainan dengan cara yang menyenangkan membuat siswa ikut serta secara sukarela dan penuh keceriaan. Penggunaan *bowling* dari bahan bekas ini juga mampu menstimulasi kemampuan berpikir logis, mendorong siswa untuk belajar memecahkan persoalan, serta meningkatkan daya nalar mereka.

Selain itu terdapat kaitan antara media bimbingan konseling *bowling* ini dengan minat belajar yaitu menurut peneliti dengan adanya media bimbingan dan konseling *bowling* ini akan meningkatkan minat belajar siswa dengan berbagai cara yang kreatif dan menarik. Penggunaan media bimbingan dan konseling *bowling* ini dapat menjadikan pembelajaran yang lebih menyenangkan karena ketika siswa terlibat dalam aktivitas yang mereka nikmati, mereka lebih mungkin merasa termotivasi dan tertarik untuk belajar, selain itu suasana santai dan menyenangkan ini dapat mengurangi tekanan dan kecemasan yang seringkali menghambat minat belajar siswa di kelas.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk menguji penelitian dengan judul “Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling *Bowling* Papan Merah Minat Belajar (PARAMIBEL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK PGRI 4 Kota Kediri”

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan permasalahan di SMK PGRI 4 Kota Kediri, yaitu banyak siswa yang kurang

memperhatikan saat guru menyampaikan materi di depan kelas. Tidak sedikit siswa yang keluar masuk ruangan untuk menghindari pertanyaan dari guru, serta banyak pula yang sibuk bermain ponsel selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, beberapa siswa datang ke sekolah tidak tepat waktu karena berusaha menghindari guru yang dianggap kurang menyenangkan saat mengajar. Oleh karena itu, penulis berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan bowling guna meningkatkan minat belajar siswa di kelas. Kehadiran media ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengujian media PARAMIBEL hanya dilakukan sampai pada tahap calon pengguna, yaitu guru bimbingan dan konseling, tanpa melibatkan siswa sebagai subjek uji coba. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media dari sudut pandang pengguna awal sebelum dilakukan uji efektivitas lebih lanjut.

### **C. Rumusan Masalah**

Maka berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis dilapangan, maka dapat diambil rumusan masalah, bagaimana kevalidan dan kepraktisan dari pengembangan media bimbingan dan konseling *bowling* untuk meningkatkan minat belajar siswa SMK PGRI 4 Kota Kediri?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dari pengembangan media bimbingan dan konseling *bowling* ini yaitu untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari hasil pengembangan media bimbingan dan konseling *bowling* dalam meningkatkan minat belajar siswa SMK PGRI 4 Kota Kediri.

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun dari hasil penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, manfaat yang diharapkan dapat dicapai yaitu :

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan yang jauh lebih baik, pembaca untuk perkembangan ilmu pendidikan sendiri. Khususnya tentang pengaruh media bimbingan dan konseling berupa pengembangan permainan *Bowling* terhadap minat belajar siswa, serta dapat menjadi sumber penelitian selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang berfokus pada dampaknya nyata dan aplikatif yang bisa dirasakan oleh individu, kelompok, atau Masyarakat luas dalam memecahkan masalah atau meningkatkan kualitas hidup mereka, beberapa manfaat bagi beberapa kelompok:

- a. Bagi Sekolah: Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan suatu bahan pertimbangan dalam pemilihan media bimbingan dan konseling guna mencapai tujuan pembelajaran dan membantu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa SMK PGRI 4 Kota Kediri yang lebih baik dari sebelumnya.
- b. Bagi Guru: Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam memilih media yang digunakan guna mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan dan sesuai.
- c. Bagi Siswa: Penelitian yang dilakukan ini diharapkan mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memotivasi siswa untuk meningkatkan minat belajarnya agar lebih aktif dan kreatif.
- d. Bagi Peneliti: Dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti terhadap media permainan *bowling* sebagai media bimbingan dan konseling yang dapat menambah motivasi dan minat belajar siswanya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abriani, C. M., D. Utaminingsih., dan Y. Oktariana. 2024. Pengembangan Film Dokumenter Sebagai Media BK Dalam Mencegah Kekerasan Seksual Pada Anak dan Remaja. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7 (3)
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Barimbing, A., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2022). Analisis faktor rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VI SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(4), 1065.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fara, F., Wondal, R., & Mahmud, N. (2020). Kajian penerapan permainan bowling berbahan bekas pada kemampuan berhitung permulaan anak. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(2), 72-81.
- Hefniy, H., & Harmonis, M. (2020). Alat Permainan Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pai Pada Anak Usia Dini. *MANAGERE: Indonesian Journal of Educational Management*, 2(1), 109-122
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40-48.
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di indonesia dan solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1-13.
- Lestari, Y., Safruddin, S., & Setiawan, H. (2022). Hubungan Perhatian Orang Tua terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Gugus III Kecamatan Selaparang dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 405-408.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.

- Nabila, S. F., & Darminto, E. (2018). Meningkatkan Minat Memanfaatkan Layanan Bimbingan Dan Konseling Melalui Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling. *Jurnal BK Unesa*, 14(4), 558-564.
- Nasution, J. S. (2022). Hubungan antara motivasi belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar bahasa arab pada siswa kelas viii smpit fajar ilahi batam. *Jurnal As-Said*, 2(1), 100-115.
- Ndraha, I. S., & Mendrofa, R. N. (2022). Analisis hubungan minat belajar dengan hasil belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672-681
- Nurrizah, M, Wahyudi, W., & Sahari Sutrisno, S. S. (2023), Pengembangan Media Wayang Kertas Pada Kemampuan Menyimak Cerita Materi Bahasa Indonesia Siswa Kelas 4 SD (Universitas Nusantara PGRI Kediri)
- Padmi, N. M. D., & Cahyono, T. (2023). PELATIHAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI: GURU BIMBINGAN DAN KONSELING KREATIF BERINOVASI. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Borneo*, 5(1
- Pohan, W. S., & Munthe, M. Z. (2024). Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di RA Babul Ilmi Kampung Baru Rantauprapat. *Cemara Education and Science*, 2(2).
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa.
- Sadiman, A. S., Daryanto, & Suyanto. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Edisi ke-3). Jakarta: Rajawali Pers.
- Siburian, A., Siahaan, E. A., & Naibaho, D. (2023). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 11202-11209.
- Sriseprianti, R., & Sarea, M. S. (2024). HUBUNGAN PERMAINAN BOWLING DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK USIA DINI. *EDUCHILD (Journal of Early Childhood Education)*, 4(1), 32-45.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta, Bandung
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258-268.
- Utami, S., Sulistyarsi, A., Winarsih, E., Widiyanto, J., & Atmojo, F. P. (2024). Pengembangan Kurikulum Diklat Budidaya Lebah (*Trigonula sp.*) untuk SMA, Mahasiswa, dan Umum. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 12(1), 210-220.

- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yurika, R. E., & Nugroho, A. R. B. P. (2022). Implementasi Nilai-Nilai kebudayaan Dalam Praktik bimbingan Dan Konseling di Indonesia [implementation of cultural values in guidance and counseling practices in Indonesia]. *Journal of Contemporary Islamic Counselling*, 2(1), 23-40.
- Zaini, A., Dianto M., & Mulyani (2020) Pentingnya Penggunaan media Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Informasi. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang*, 126-131, 2

# **LAMPIRAN - LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Skala Pengukuran Minat Belajar

NO	Pernyataan Tentang Skala Psikologis	SKOR			
		1	2	3	4
1	Saya merasa waktu cepat berlalu Ketika mengikuti Pelajaran karena saya sangat menikmatinya				
2	Saya merasa senang saat mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan materi Pelajaran				
3	Saya merasa terbebani Ketika mengikuti Pelajaran dikelas				
4	Saya merasa jenuh saat mempelajari materi Pelajaran				
5	Saya menyukai semua mata Pelajaran				
6	Saya kurang tertarik pada beberapa mata Pelajaran (misalnya, kurang tertarik pada Pelajaran yang tidak saya sukai)				
7	Saya memahami dengan baik setiap materi Pelajaran yang disampaikan guru				
8	Saya enggan/tidak suka menyimak penjelasan guru Ketika menerangkan materi Pelajaran				
9	Saya bersemangat mengikuti Pelajaran karena belajar menyenangkan bagi saya				
10	Saya sering melamun Ketika mengikuti pembelajaran di kelas				
11	Saya berusaha bertanya kepada guru jika tidak mengerti cara menyelesaikan soal Latihan				
12	Saya memilih diam Ketika guru meminta mengerjakan soal dipapan tulis karena saya tidak mengerti cara menyelesaikannya				
13	Saya mencatat materi yang disampaikan oleh guru				

14	Saya lebi memilih mengobrol dengan teman Ketika guru sedang menerangkan				
15	Saya sungguh-sungguh memperhatikan guru Ketika sedang menjelaskan materi				
16	Saya lebih bermain handphone Ketika guru sedang menjelaskan materi dikelas				
17	Saya bersemangat mengemukakan pendapat dalam diskusi kelas maupun diskusi kelompok				
18	Saya lebih suka diam dan hanya ikut-ikutan dalam diskusi kelas maupun diskusi kelompok				
19	Saya meminta guru untuk memperingatkan anak-anak yang membuat keributan di luar kelas saat elajaran berlangsung				
20	Saya keluar kelas Ketika jam Pelajaran berlangsung				
Jumlah Skor					
Presentase Skor					

## Lampiran 2. Surat Penelitian



## Universitas Nusantara PGRI Kediri

Status Terakreditasi Baik Sekali

SK BAN-PT No.671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021 Tanggal 21 Juli 2021

Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM)

Kampus I Jl. K.H. Achmad Dahlan 76 Kediri 64112 Telp.(0354)771576,771503 Kediri

Website: <https://lp2m.unpkediri.ac.id> email: [lemlit@unpkediri.ac.id](mailto:lemlit@unpkediri.ac.id)

Nomor : 001.21/PEN-SI/LPPM UNPGRI-Kd/A/V/2025  
 Lاپiran : -  
 Perihal : Surat Ijin Penelitian

Kepada : Yth. Kepala Sekolah SMK PGRI 4 Kota Kediri  
 Jl. KH. Achmad Dahlan/Mojoroto Gg. 1 No. 6 Kediri

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. IKA SANTIA, S.Pd, M.Pd  
 NIP/NIDN : /0702018801  
 Jabatan : Ketua LPPM Universitas Nusantara PGRI Kediri

Mengajukan permohonan ijin kepada Bapak/Ibu Kepala Sekolah SMK PGRI 4 Kota Kediri, agar dapat melaksanakan penelitian dengan topik "**Pengembangan Media Permainan Bowling Papan Merah Minat Belajar (PARAMIBEL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK PGRI 4 Kota Kediri**".

Adapun identitas tim peneliti adalah sebagai berikut:

No.	Nama	NIDN/NPM	Program Studi	Jabatan
1	Aurilia Nikmatul Maula	2114010017	Bimbingan dan Konseling	Ketua

Demikian permohonan ini kami ajukan, atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan banyak terima kasih

UNIVERSITAS NUSANTARA  
 PGRI  
 Kediri, 21 Mei 2025

Dr. IKA SANTIA, S.Pd, M.Pd  
 NIDN: 0702018801

## Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian



**YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PGRI PUSAT**  
**PERWAKILAN YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PGRI JAWA TIMUR**  
**PERWAKILAN PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA KOTA KEDIRI**  
**SMK PGRI 4 KOTA KEDIRI**  
 Alamat : Jalan KH. Achmad Dahlan/ Mojoroto Gg. I No. 6 Telp. 775660 Kediri 64112  
 Web Site : www.smkpgri4kediri.sch.id E-mail : smkpgri4\_kdr@yahoo.co.id

---

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

Nomor : 311/E.12/SMK PGRI 4/PW 32/VI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini,

**Nama : Drs. KURMEN**  
**NIP : -**  
**Jabatan : Kepala Sekolah**  
**Unit Kerja : SMK PGRI 4 KOTA KEDIRI**

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

**Nama : AURILIA NIKMATUL MAULA**  
**NIDN/NPM : 2114010017**  
**Program Studi : Bimbingan dan Konseling**  
**Universitas : Universitas Nusantara PGRI Kediri**

Telah selesai melakukan penelitian di SMK PGRI 4 Kediri yang berada di Jl. KH. Ahmad Dahlan Mojoroto Gang 1 No. 6 Kediri pada tanggal 26 Mei 2025 dengan judul :

**“ PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BOWLING PAPAN MERAH MINAT BELAJAR (PARAMIBEL) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMK PGRI 4 KOTA KEDIRI “**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Kediri, 04 Juni 2025  
 Kepala SMK PGRI 4 KOTA KEDIRI




**Drs. KURMEN**

## Lampiran 4. Berita Acara Kemajuan Bimbingan Penulisan Karya Tulis Ilmiah



**BERITA ACARA  
KEMAJUAN PEMBIMBINGAN  
PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH**

1. NAMA MAHASISWA : AURILIA NIKMATUL MAULA  
 NPM : 21.1.10.10.017  
 Fak/Jur/Prodi : FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN / Bimbingan Konseling  
 Alamat Rumah : Jl. AREOWAYANG I PARE, KAB. KEDIRI  
 Alamat email : aurilianikmatul@gmail.com  
 No. Telp./HP : 0856 - 9370 - 8659
2. DOSEN PEMBIMBING I : Ikke Yuliani Dhian Puptarini, M.Pd  
 Alamat Rumah : Jl. Jayapura, No.19 RT.07/RW.03, BODOR, PACE, NGANJUK  
 Alamat email : ikkeydp@unpkediri.ac.id  
 No. Telp. / HP : 0813 9211 1915
3. DOSEN PEMBIMBING II : Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi  
 Alamat Rumah : Jl. Timalan 1 / 19 Kediri  
 Alamat email : vivi@unpkediri.ac.id  
 No. Telp. / HP : 0812 ~~9211~~ 5248 8333
4. JUDUL KTI : " PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BOWLING  
 PAPAN MERAH MINAT BELAJAR (MARAMIBEL) UNTUK MENINGKATKAN  
 MINAT BELAJAR WA SISWA SMK PEMI 1 KOTA KEDIRI "

## Catatan :

1. Periode Bimbingan (Sesuai SK Rektor) : \_\_\_\_\_  
 2. Jadwal Bimbingan : \_\_\_\_\_

	Hari	Pukul	Tempat / Ruang
Pembimbing I	Senin	07.30	Prodi BK
	Jumat	08.00	Prodi BK
Pembimbing II	Selasa	07.30	Prodi BK
	Rabu	08.00	Prodi BK



Dipindai dengan CamScanner

## 3. Kemajuan Bimbingan

## Pembimbing I

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1.	31-Okt-2024	Bab III	Menyetorkan bab III revisian	f
2.	06-Nov-2024	Bab III	Mengganti teori	f
3.	23-Okt-2024	Bab III	Instrumen kuang lengkap	f
4.	21-Jan-2025	Bab III	Acc bab III & Desain produk	f
5.	19-Mai-2025	Buku Panduan	Acc Buku panduan	f
6.	14-Apr-2025	-	Revisi Media, Buku panduan	f
7.	28-Apr-2025	Acc Media	-	f
8.	5-Mai-2025	Acc Bupan	Acc Buku panduan Permatman	f
9.	3-Juni-2025	Bab IV&V	Revisi Penulisan Bab 4.5	f
10.	10-Juni-2025	Bab IV & V	Revisi penulisan	f
11.	16-Jun-2025	-	Revisi Abstrak	f
12.	23-Jun-2025	-	Acc Ujian Skripsi	f

## Pembimbing II

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1.	25-10-2024	Judul	Pengajuan judul & Pemberian proposal	f
2.	09-11-2024	Bab I	Sistematika Penulisan	f
3.	19-11-2024	Bab I	Revisi latar belakang	f
4.	05-12-2024	Bab I	Pembenahan penelitian terdahulu	f
5.	11-12-2024	Bab II	Telah Acc & Lanjut bab III	f
6.	20-12-2024	Bab III	Acc desain produk	f
7.	13-03-2025	Bab III	Mengumpulkan bab III dan buku panduan	f
8.	21-03-2025	Bab III	Revisi bab III bagian desain produk	f
9.	26-03-2025	-	Revisi Media	f
10.	8-05-2025	-	Acc media dan buku panduan	f
11.	3-06-2025	Bab IV & V	Bab 4 & 5 Acc	f
12.	17-06-2025	-	Revisi Ringkasan dan Dapus	f
13.	29-06-2025	-	Acc ujian	f

Mengetahui,  
Kaprosdi

CS Dr. Vivi Peltanuwati, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0728038306

Kediri, 29 Juni 2025  
Mahasiswa Ybs,

AURILIA NIKMATUL  
NPM 2114010017

## Lampiran 5. Uji Ahli

## Uji Ahli Materi

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI**  
**MEDIA PERMAINAN *BOWLLING* PAPAN MERAH MINAT BELAJAR**  
**(PARAMIBEL) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMK**  
**PGRI 4 KEDIRI**

**Identitas Ahli:**

Nama : Dr. Pismaniati Ningsih, S.Pd, M.Pd

Bidang Keahlian : BK

**A. Pengantar**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Media Permainan Bowling Papan Merah Minat Belajar (PARAMIBEL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK PGRI 4 Kediri. Pengembangan media ini diharapkan nantinya dapat meningkatkan dan memotivasi siswa untuk meningkatkan minat belajarnya agar lebih aktif dan kreatif. Pada kesempatan kali ini saya mohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian atau evaluasi terhadap media permainan yang telah saya kembangkan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap media permainan ini saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk Pengisian**

- Isilah jawaban dengan menggunakan tanda ceklis pada setiap kolom penilaian yang tersedia, dengan keterangan sebsagai berikut:

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

- Dimohon Bapak/Ibu memberikan catatan, atau saran pada kolom, yang telah tersedia.

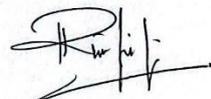
## Instrumen Kuesioner Penilaian Uji Ahli Materi BK

NO	Butir Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi untuk guru bimbingan dan konseling atau konselor			✓	
2	Kesesuaian judul dari media dengan isi materi yang telah tersedia			✓	
3	Keruntutan isi materi buku panduan			✓	
4	Penjelasan penyajian materi minat belajar mudah di pahami			✓	
5	Kejelasan penggunaan Bahasa yang digunakan dalam buku panduan mudah dipahami			✓	
6	Kejelasan tujuan dan petunjuk penggunaan pada buku panduan			✓	
7	Penjelasan tahapan atau tata cara permainan pada buku panduan mudah di pahami			✓	
8	Kebenaran isi materi minat belajar			✓	
9	Materi yang disajikan sesuai dengan konseptual			✓	
10	Buku panduan mudah dipahami dan praktis			✓	
11	Penyajian materi dapat membantu guru bimbingan dan konseling untuk meningkatkan minat belajar peserta didik				✓
12	Buku panduan mempermudah guru dalam memberikan layanan di kelas			✓	

## Saran :

Materi di media ini setuju untuk di gunakan sebagai  
 media untuk meningkatkan minat belajar siswa serta  
 namun perlu di praktikan untuk bahan dan pemin di  
 semesta di subjele yang akan menggunakan

Kediri, 16 Mei 2025  
 (Ahli Materi)



Dr. Rizanah Ningsih, S.Pd, M.Psi

## Uji Ahli Media

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA**  
**MEDIA PERMAINAN BOWLLING PAPAN MERAH MINAT BELAJAR**  
**(PARAMIBEL) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMK**  
**PGRI 4 KEDIRI**

**Identitas Ahli:**

Nama : *Guruh Susna Hanggara*  
 Bidang Keahlian : *Psikologi & Konseling*

**A. Pengantar**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Media Permainan Bowling Papan Merah Minat Belajar (PARAMIBEL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK PGRI 4 Kediri. Pengembangan media ini diharapkan nantinya dapat meningkatkan dan memotivasi siswa untuk meningkatkan minat belajarnya agar lebih aktif dan kreatif. Pada kesempatan kali ini saya mohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian atau evaluasi terhadap media permainan yang telah saya kembangkan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap media permainan ini saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk Pengisian**

- Isilah jawaban dengan menggunakan tanda ceklis pada setiap kolom penilaian yang tersedia, dengan keterangan sebsagai berikut:

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju Dimohon Bapak/Ibu memberikan catatan, atau saran pada kolom, yang telah tersedia .

**Instrumen Kuesioner Penilaian Uji Ahli Media BK**

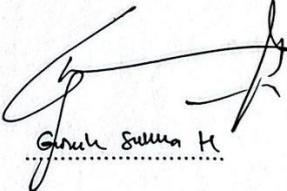
NO	Pernyataan Tentang Media BK yang Dikembangkan	SKOR			
		1	2	3	4
1	Warna merah papan dan empat warna gelas terlihat jelas oleh mata				✓
2	Warna merah pada papan terlihat cerah dan menarik				✓
3	Kontras antara warna merah dan hitam menambahkan focus siswa				✓
4	Gelas-gelas tertata rapi dan sesuai urutan warna			✓	

	pada papan				
5	Masing-masing warna gelas mempresentasikan kategori minat belajar dengan konsisten				✓
6	Ukuran gelas dan bola pas sehingga siswa mudah memasukkan bola				✓
7	Permukaan papan halus, bola dapat menggelinding tanpa tersendat				✓
8	Bahan papan dan bola kokoh, aman, dan tidak mudah rusak				✓
9	Media tidak terlalu berat dan mudah dipindahkan		✓		
10	Media praktis sehingga mudah dibawa			✓	
11	Permainan dapat dimainkan dengan mudah				✓
12	Empat warna gelas sesuai dengan empat indicator minat belajar				✓
13	Proses memasukkan bola ke gelas dapat dilakukan siswa secara mandiri				✓
14	Media mendorong siswa merenungkan sejauh mana mereka tertarik pada materi			✓	

Saran :

1. Gunakan Pertanyaan - Pertanyaan terbuka Pada  
Kortu Permainannya
2. Tambahkan kortu untuk memunculkan kisenangan  
Pada Siswa
3. Media Kalau bisa pilih material yg Rugar.

Kediri, 13 Mei 2025  
(Ahli Media)

  
Ginuh Summa H.

## Uji Pengguna Guru BK

**LEMBAR PENILAIAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING**  
**MEDIA PERMAINAN *BOWLLING* PAPAN MERAH MINAT BELAJAR**  
**(PARAMIBEL) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMK PGRI 4**  
**KEDIRI**

**Identitas Ahli:**

Nama : FITRIANA DWI HARLIHAWATI

Bidang Keahlian : GURU BK

**A. Pengantar**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Media Permainan Bowling Papan Merah Minat Belajar (PARAMIBEL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK PGRI 4 Kediri. Pengembangan media ini diharapkan nantinya dapat meningkatkan dan memotivasi siswa untuk meningkatkan minat belajarnya agar lebih aktif dan kreatif. Pada kesempatan kali ini saya mohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian atau evaluasi terhadap media permainan yang telah saya kembangkan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap media permainan ini saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk Pengisian**

- Isilah jawaban dengan menggunakan tanda ceklis pada setiap kolom penilaian yang tersedia, dengan keterangan sebsagai berikut:

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

- Dimohon Bapak/Ibu memberikan catatan, atau saran pada kolom, yang telah tersedia .

**Instrumen Kuesioner Penilaian Uji Ahli Materi BK**

NO	Pernyataan Tentang Media BK yang Dikembangkan	SKOR			
		1	2	3	4
1	Ketepatan judul dan media BK <i>Bowling</i> PARAMIBEL yang dikembangkan dengan materi				✓
2	Tujuan pengembangan media BK dirumuskan dengan jelas dalam media <i>Bowling</i> PARAMIBEL			✓	
3	Penyajian materi dalam media BK ini sudah sesuai dengan yang seharusnya			✓	
4	Jenis huruf dan ukuran huruf pada buku panduan dapat terlihat dan terbaca dengan jelas				✓
5	Kalimat yang ada pada buku panduan mudah dipahami				✓
6	Gaya Bahasa yang digunakan pada buku panduan sesuai dan dapat dipahami				✓

7	Keruntutan isi materi buku panduan telah sesuai			✓	
8	Bahasa yang digunakan dalam teks pertanyaan media mudah untuk dipahami siswa			✓	
9	Adanya media BK <i>Bowling</i> PARAMIBEL menumbuhkan minat belajar siswa			✓	
10	Penggunaan media BK <i>Bowling</i> PARAMIBEL sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa akan pentingnya minat belajar			✓	
11	Soal-soal yang ada menumbuhkan kemampuan berfikir siswa			✓	
12	Media BK <i>Bowling</i> PARAMIBEL secara keseluruhan menarik			✓	✓
13	Media permainan <i>Bowling</i> PARAMIBEL bermanfaat bagi guru BK dalam pelaksanaan pemberian layanan di kelas			✓	✓
14	Media <i>Bowling</i> PARAMIBEL memper,udah guru BK dalam melaksanakan layanan di kelas			✓	✓

## Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan



Dokumentasi Uji Ahli Materi oleh Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi



Dokumentasi Uji Ahli Media oleh Guruh Sukma Hanggara, S.Pd., M.Pd



Dokumentasi Uji Pengguna oleh Fitriana Dwi H, S.Pd



Dokumentasi Pengenalan Media Kepada Siswa



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Buku Panduan Bowling Papan Merah Minat Belajar (PARAMIBEL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Buku panduan ini ditulis untuk membantu guru BK/Konselor dalam melakukan proses layanan BK.

Melalui buku panduan ini penyusun berupaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dan dapat dijadikan panduan/acuan oleh guru BK/Konselor pada proses layanan BK.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada

1. Ibu Ikke Yuliani Dhian Puspitarini M.Pd, dan Ibu Dr. Vivi Ratnawati S.Pd, M.Psi selaku dosen pembimbing skripsi,
2. Kedua orang tua, kakak, sahabat, teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam pembuatan buku panduan Media Bowling Papan Merah Minat Belajar "PARAMIBEL" Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa ini, oleh karena itu penulis mengharap kritik dan saran demi penyempurnaan buku panduan Media Bowling Papan Merah Minat Belajar "PARAMIBEL" Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa ini.

Kediri, 2025

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>1</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>2</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>4</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>5</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>6</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>6</b>
<b>A. LATAR BELAKANG.....</b>	<b>6</b>
<b>BAB II.....</b>	<b>8</b>
<b>SPEKIFIKASI MEDIA BOWLLING PARAMIBEL.....</b>	<b>8</b>
<b>A. Deskripsi Produk.....</b>	<b>8</b>
<b>B. Tujuan Umum.....</b>	<b>11</b>
<b>C. Tujuan Khusus.....</b>	<b>11</b>
<b>D. Sasaran Pemakaian.....</b>	<b>12</b>
<b>E. Komponen Media Bowling PARAMIBEL.....</b>	<b>14</b>
<b>F. Deskripsi Media Permainan Bowling Papan Merah Minat Belajar.....</b>	<b>16</b>
<b>G. Tata Cara Permainan Bowling Paramibel.....</b>	<b>18</b>
<b>H. Rubrik Kartu Pertanyaan Untuk Permainan Bowling PARAMIBEL.....</b>	<b>19</b>
<b>BAB III.....</b>	<b>25</b>
<b>RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN.....</b>	<b>25</b>
<b>A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK.....</b>	<b>26</b>
<b>B. LEMBAR REFLEKSI.....</b>	<b>29</b>
<b>C. EVALUASI PROSES.....</b>	<b>34</b>
<b>D. EVALUASI HASIL.....</b>	<b>37</b>
<b>BAB V.....</b>	<b>40</b>



<b>PENUTUP .....</b>	<b>40</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>40</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>40</b>
<b>DAFTAR PUSATAKA .....</b>	<b>41</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>42</b>
<b>Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Layanan.....</b>	<b>43</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1 Rubrik Kartu Pertanyaan .....</b>	<b>19</b>
<b>Tabel 4. 1 Refleksi Pertemuan 1 .....</b>	<b>29</b>
<b>Tabel 4. 2 Refleksi pertemuan 2 .....</b>	<b>30</b>
<b>Tabel 4. 3 Refleksi pertemuan 3 .....</b>	<b>32</b>
<b>Tabel 4. 4 Evaluasi proses.....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 4. 5 Evaluasi hasil.....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 4. 6 Kategori Penilaian Instrumen.....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 5. 1 Rencana Pelaksanaan Layanan .....</b>	<b>43</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Papan Permainan Bowling PARAMIBEL.....	14
Gambar 2. 2 Bola untuk Bowling.....	14
Gambar 2. 3 Gelas tumpuan akhir bola Bowling.....	15
Gambar 2. 4 Kartu pertanyaan minat belajar siswa.....	15
Gambar 2. 5 Media Permainan Bowling PARAMIBEL.....	53
Gambar 2. 6 Bola untuk Bowling.....	53
Gambar 2. 7 Gelas tumpuan akhir bola Bowling.....	53
Gambar 2. 8 Kartu pertanyaan minat belajar siswa.....	54



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai upaya yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang mendorong peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Namun, realitas menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa masih menjadi tantangan utama dalam dunia pendidikan.'

Minat belajar merujuk pada kecenderungan kuat untuk tertarik pada pembelajaran. Menurut Slameto (2015), minat memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Ketika minat belajar rendah, proses pembelajaran menjadi kurang optimal, sehingga hasil yang diperoleh pun tidak memuaskan. Di SMK PGRI 4 Kediri gejala rendahnya minat belajar terlihat dari perilaku siswa yang tidak fokus selama pembelajaran. Beberapa siswa lebih memilih menggunakan perangkat elektronik, bermain ponsel, atau bahkan meninggalkan kelas tanpa alasan jelas, yang akhirnya berkontribusi pada hasil belajar yang tidak maksimal.

Beragam faktor memengaruhi rendahnya minat belajar, salah satunya adalah metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan menarik. Penggunaan metode ceramah secara dominan sering kali tidak mampu menjangkau kebutuhan belajar siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif untuk menarik perhatian siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Salah satu inovasi yang dikembangkan untuk menjawab permasalahan ini adalah media permainan Bowling Papan Merah Minat Belajar (PARAMIBEL).

Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif. Permainan bowling yang biasanya dikenal sebagai olahraga, diadaptasi menjadi media pembelajaran dengan botol-botol yang berisi pertanyaan atau pernyataan terkait materi pelajaran.

Media PARAMIBEL mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Secara kognitif, siswa diajak berpikir aktif melalui pertanyaan-pertanyaan dalam permainan. Secara afektif, suasana permainan yang santai dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dari sisi psikomotorik, aktivitas melempar bola bowling melatih koordinasi tangan dan mata siswa. Pengembangan media ini juga mengacu pada prinsip bimbingan dan konseling yang menekankan pendekatan kreatif dan personal. Guru Bimbingan dan Konseling (BK) berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik. Melalui media PARAMIBEL, guru BK dapat menyampaikan layanan yang lebih relevan, efektif, dan menarik bagi siswa.

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa tantangan rendahnya minat belajar siswa seringkali diperparah oleh kejenuhan terhadap rutinitas pembelajaran konvensional dan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Guru BK sebagai garda terdepan dalam memahami dinamika psikologis siswa memiliki peran strategis dalam mengidentifikasi akar permasalahan minat belajar dan merancang intervensi yang tepat. Inovasi media bimbingan dan konseling, seperti Bowling Papan Merah Minat Belajar (PARAMIBEL), muncul sebagai respons kreatif terhadap kebutuhan siswa akan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan minat mereka. PARAMIBEL tidak hanya menawarkan variasi dalam metode penyampaian materi, tetapi juga menciptakan ruang interaksi yang positif antara siswa dan guru BK, terjalannya komunikasi yang lebih efektif dalam menggali potensi serta mengatasi hambatan belajar siswa.



## BAB II

### SPESIFIKASI MEDIA BOWLLING PARAMIBEL

#### A. Deskripsi Produk

PARAMIBEL? APA ITU?

**Bowling Papan Merah Minat Belajar (PARAMIBEL). Bowling PARAMIBEL merupakan suatu permainan yang dikembangkan melalui papan merah dimana terdapat lintasan dan rintangan dengan tujuan akhir bola masuk ke dalam salah satu botol, dan berakhir menjawab pertanyaan atau membacakan pernyataan dari salah satu warna kartu yang terdapat dalam salah satu warna botol tersebut.**



Bowling sendiri merupakan Menurut Rahmani (Fara dkk, 2020) bahwa bowling termasuk salah satu jenis cabang olahraga permainan yang dilakukan dengan menggelindingkan bola bowling menuju lintasan lurus untuk menjatuhkan pin sebanyak mungkin. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bowling merupakan olahraga permainan yang dilakukan dengan menggelindingkan bola dengan tujuan menjatuhkan pin sebanyak mungkin dalam jarak tertentu. Manfaat permainan bowling menurut Desmianti (Pohan dkk, 2024) manfaat permainan bowling ini lebih berguna untuk melatih ketepatan gerak, koordinasi mata- tangan, dan motorik kasar melalui kegiatan melempar terutama saat siswa berupaya menggelindingkan bola kesasaran yaitu pin bowling.

### BERMAIN TAPI BELAJAR

Pengembangan media pembelajaran Bowling Papan Merah Minat Belajar (PARAMIBEL) merupakan sebuah inovasi yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan kreatif berbasis permainan. Media ini menggabungkan elemen permainan bowling dengan papan berwarna merah yang dirancang



untuk menarik perhatian dan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta memotivasi. PARAMIBEL dirancang sebagai solusi untuk mengatasi kejenuhan dalam proses belajar mengajar dengan menghadirkan pengalaman belajar yang melibatkan aspek fisik, kognitif, emosional, dan sosial secara bersamaan.

Dalam penggunaannya, PARAMIBEL melibatkan aktivitas fisik di mana peserta didik melempar bola ke arah pin atau botol yang diletakkan di ujung papan merah. Setiap pin atau botol terdapat kartu yang didalamnya terdapat pertanyaan atau pernyataan tertentu yang mengarahkan siswa pada materi dari indikator mengenai minat belajar tersebut. Dengan demikian, siswa tidak hanya terlibat secara fisik dalam aktivitas permainan, tetapi juga ditantang untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan atau membacakan pernyataan yang ada.



## SEBUAH INOVASI

Papan merah yang menjadi elemen utama media ini dirancang secara psikologis untuk meningkatkan daya Tarik visual dan membantu siswa tetap fokus pada kegiatan. Warna merah dipilih karena secara psikologi warna dapat merangsang energi, perhatian dan motivasi belajar. PARAMIBEL juga dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan jenjang pendidikan, sehingga memiliki fleksibilitas tinggi dalam penerapan.

PARAMIBEL diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif tetapi tetap menyenangkan. Selain itu, media ini juga mendukung terciptanya kompetensi sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan toleransi. Oleh karena itu, PARAMIBEL tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai media yang mendorong terciptanya pengalaman belajar yang bermakna, dan meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar.



## B. Tujuan Umum

### Tujuan Umum:

Mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan interaktif berupa Bowling Papan Merah Minat Belajar (PARAMIBEL) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran secara menyenangkan dan efektif.

## C. Tujuan Khusus

### Tujuan Khusus:

1. Menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dengan memadukan elemen permainan bowling dan aspek visual menarik melalui penggunaan papan merah sebagai elemen utama.
2. Meningkatkan daya tarik pembelajaran melalui aktivitas fisik dan interaktif yang merangsang motivasi belajar peserta didik.
3. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas atau soal yang terintegrasi dengan permainan, sehingga mendukung penguasaan



## **D. Sasaran Pemakaian**

### **1. Guru BK**

Buku panduan permainan bowling papan merah minat belajar ini dirancang sebagai sumber inspirasi dan panduan praktis bagi Guru BK dalam mengembangkan strategi layanan yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Sasaran utama buku ini adalah memberikan pemahaman mendalam mengenai implementasi permainan bowling papan merah sebagai media konseling kelompok atau individual, dilengkapi dengan contoh-contoh kegiatan yang dapat disesuaikan dengan berbagai topik layanan, mulai dari pengembangan motivasi intrinsik, pengelolaan stres belajar, peningkatan fokus, hingga penguatan keterampilan sosial yang mendukung proses pembelajaran. Buku ini bertujuan untuk membekali Guru BK dengan pengetahuan teoritis yang relevan tentang keterkaitan antara permainan, motivasi, dan proses belajar, serta menyajikan langkah-langkah konkret dalam merancang sesi permainan yang terstruktur, menyenangkan, dan berorientasi pada pencapaian tujuan layanan yang telah ditetapkan, sehingga diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif dan bermakna bagi siswa.

### **2. Siswa**

Sasaran pemakai Pengembangan Media Permainan Bowling Papan Merah Minat Belajar (PARAMIBEL) adalah siswa SMK PGRI 4 Kediri, khususnya mereka yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan minat belajar. Media ini dirancang untuk membantu siswa yang mungkin mengalami kesulitan belajar dengan menawarkan metode yang menyenangkan dan kreatif. Selain siswa, guru juga menjadi sasaran pemakai utama, karena mereka berperan sebagai fasilitator dalam memanfaatkan PARAMIBEL untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif. Tidak hanya itu, pendidik di institusi lain, seperti sekolah-sekolah menengah kejuruan lainnya atau lembaga



pendidikan informal, juga dapat menggunakan media ini sebagai alternatif metode pembelajaran.

Sasaran lainnya mencakup peneliti dan akademisi yang tertarik untuk mengembangkan atau mengadopsi media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dalam dunia pendidikan. Lembaga pendidikan, baik formal maupun nonformal, juga dapat memanfaatkan PARAMIBEL sebagai upaya menciptakan pendekatan belajar yang inovatif dan inklusif. Dengan demikian, PARAMIBEL diharapkan dapat memberikan kontribusi positif tidak hanya bagi siswa SMK PGRI 4 Kediri tetapi juga bagi berbagai pihak yang mendukung pembelajaran berbasis media kreatif.



## **E. Komponen Media Bowling PARAMIBEL**

### **1. Papan Permainan Bowling PARAMIBEL**



**Gambar 2. 1 Papan Permainan Bowling PARAMIBEL**

### **2. Bola**



**Gambar 2. 2 Bola untuk Bowling**



### 3. Gelas



Gambar 2. 3 Gelas tumpuan akhir bola Bowling

### 4. Kartu Pertanyaan



Gambar 2. 4 Kartu pertanyaan minat belajar siswa



## F. Deskripsi Media Permainan Bowling Papan Merah Minat Belajar

### 1. Papan Permainan Bowling PARAMIBEL



Media Bowling PARAMIBEL ini memiliki desain persegi panjang yang didalamnya memiliki desain yang dominan berwarna merah dengan pola gambar buku dan tas, dalam hal ini menunjukkan bahwa permainan ini memiliki unsur edukatif. Media ini terdiri dari dua bagian yang dipisahkan oleh garis tengah sebagai lintasan, dan juga pada bagian bawah terdapat 4 gelas warna warni sebagai tujuan akhir dari menggulingkan bola tersebut agar masuk pada salah satu gelas dan berakhir mengambil kertas pertanyaan.

### 2. Bola



Bola digunakan untuk menggulingkan diatas lintasan yang sudah tersedia, dengan tujuan akhir bola masuk pada salahsatu gelas yang telah tersedia.

### 3. Gelas



Gelas digunakan sebagai tujuan akhir dari mengglindingkan bola yang telah dilakukan sebelumnya, gelas memiliki beberapa warna, diantaranya yang digunakan yaitu warna hijau, kuning, biru dan abu.

### 4. Kartu Pertanyaan



Kartu permainan ini merupakan lanjutan dari pemain mengglindingkan bola yang dimasukkan dalam gelas, apabila bola masuk kedalam gelas berwarna hijau maka pemain mengambil kertas berwarna hijau pula dan menjawab pertanyaan yang ada di dalamnya, 4 warna kartu di berikan berdasarkan 4 indikator yang ada dalam minat belajar yaitu dengan indikator perasaan senang, keterlibatan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa.



### G. Tata Cara Permainan Bowling Paramibel

1. Guru BK/Konselor menjelaskan dari adanya papan merah minat belajar yang telah dikembangkan tersebut.
2. Guru Bk menawarkan kepada siswa untuk kesempatan maju pertama kali atau pertama
3. Guru BK memberikan arahan kepada siswa untuk menggelindingkan bola diatas papan merah yang telah disediakan
4. Setelah bola mengenai satu botol pada ujung papan, maka siswa tersebut mengambil kertas yang ada di dalam botol atau gelas, setelah bola masuk pada botol atau gelas, selanjutnya mengambil kertas pertanyaan yang warnanya sesuai dengan gelas tersebut, lalu dalam kertas pertanyaan terdapat beberapa pertanyaan mengenai indicator yang ada dalam minat bealajar ataupun tantangan untuk seru-seruan dalam belajar
5. Setelah siswa pertama berhasil menjawab pertanyaan atau mendapatkan game, maka permainan berlanjut untuk siswa selanjutnya melakukan hal yang sama.
6. Apabila bola menyangkut dan tidak masuk ke gelas, maka siswa tersebut mengulangi menggelindingkan bola
7. Jika permainan telah selesai, maka guru BK memberikan refleksi dan evaluasi layanan kepada siswa mengenai pembelajaran menggunakan media BK tersebut.



## H. Rubrik Kartu Pertanyaan Untuk Permainan Bowling PARAMIBEL

Adapun rubrik pertanyaan dan kartu jawaban yang akan dijawab oleh peserta didik pada setiap Indikator sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Rubrik Kartu Pertanyaan

NO	Pertanyaan	Perkiraan Jawaban	Skor			
			1	2	3	4
<b>"Perasaan Senang"</b>						
1	Apa kamu merasa senang saat mengikuti pelajaran di kelas?	Saya merasa senang saat pelajaran yang diajarkan mudah dipahami dan guru menjelaskannya dengan cara yang menarik				
2	Apa kamu merasa puas setelah menyelesaikan tugas sekolah?	Saya merasa puas kalau tugas saya dinilai bagus dan mendapatkan apresiasi dari guru.				
3	Apa kamu menantikan waktu belajar di sekolah setiap hari?	Kadang saya menantikan waktu belajar, terutama kalau pelajarannya praktik atau pelajaran favorit saya				
4	Apa kamu merasa bahagia saat bisa memahami materi pelajaran?	Saya merasa bahagia saat bisa memahami materi yang awalnya saya anggap sulit				
5	Apa kamu merasa senang saat berdiskusi dengan teman tentang	Saya senang berdiskusi, apalagi kalau teman-teman saya juga aktif dan				

	pelajaran?	saling membantu				
6	Apa kamu merasa bangga dengan hasil belajar yang kamu capai?	Saya merasa bangga kalau nilai saya bagus atau bisa menjelaskan materi ke teman lain				
7	Apa kamu merasa bersemangat saat guru mulai menjelaskan pelajaran?	Kalau guru menjelaskan dengan semangat, saya juga jadi ikut semangat	h			
8	Ajak satu temanmu maju kedepan kelas, lalu nyanyikan lagu yang kalian sukai saat ini!	-				
9	Ceritakan satu fakta unik atau lucu tentang dirimu yang belum diketahui teman-teman!					
10	Pilih satu teman dan tiru gaya bicaranya saat menjawab pertanyaan di kelas selama 15 detik!					
<b>"Keterlibatan Siswa"</b>						
1	Apa kamu aktif bertanya saat tidak memahami pelajaran?	Kalau saya tidak paham, biasanya saya bertanya, tapi kadang juga malu				
2	Apa kamu sering ikut berpartisipasi dalam diskusi kelas?	Saya suka ikut diskusi, apalagi kalau topiknya menarik atau berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.				
3	Apa kamu menyelesaikan tugas tepat waktu tanpa disuruh?	Biasanya saya usahakan menyelesaikan tugas tepat waktu, meskipun kadang tergantung mood				
4	Apa kamu mencoba	Kalau ada waktu, saya				

	memahami materi pelajaran secara mandiri di rumah?	coba baca lagi materi di rumah, apalagi sebelum ujian				
5	Apa kamu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan sungguh-sungguh?	Saya berusaha ikut pelajaran dengan sungguh-sungguh, tapi kadang suka terdistraksi.				
6	Apa kamu ikut serta dalam kerja kelompok secara aktif?	Saya suka kerja kelompok, karena bisa belajar bareng teman-teman				
7	Apa kamu mencatat hal-hal penting saat pelajaran berlangsung?	Saya mencatat hal penting, terutama kalau guru bilang itu akan keluar di ujian				
8	Pilih satu teman maju kedepan dan lakukan tantangan tebak gaya satu orang memperagakan, satu orang menebak!	-				
9	Buat gerakan tangan atau pose lucu selama 10 detik	-				
10	Buat satu pantun atau dua baris puisi spontan tentang pelajaran minat belajar	-				
<b>"Perhatian Siswa"</b>						
1	Apa kamu memperhatikan penjelasan guru selama pelajaran berlangsung?	Saya berusaha memperhatikan guru, tapi kadang sulit kalau capek atau ngantuk.				
2	Apa kamu tetap fokus meskipun ada gangguan di kelas?	Kalau ada gangguan, saya coba tetap fokus, walaupun agak susah				

3	Apa kamu memperhatikan saat teman sedang berbicara di kelas?	Saya menghargai teman yang sedang bicara, jadi saya biasanya memperhatikan.				
4	Apa kamu mendengarkan dengan saksama ketika guru menjelaskan materi?	Saya mendengarkan guru dengan serius, terutama kalau materinya penting				
5	Apa kamu menghindari bermain HP atau berbicara saat pelajaran berlangsung?	Saya usahakan tidak main HP saat pelajaran, kecuali ada yang penting				
6	Apa kamu mengikuti alur pembelajaran dari awal sampai akhir pelajaran?	Saya mengikuti pelajaran dari awal sampai akhir, walau kadang konsentrasinya naik turun.				
7	Apa kamu tidak mudah terdistraksi saat belajar?	Saya cepat terdistraksi, tapi saya sedang berusaha memperbaikinya				
8	Pilih satu temanmu, lalu lakukan joget tiktok atau gaya bebas selama 15 detik!	-				
9	Ceritakan dua fakta dan satu kebohongan tentang dirimu, teman-teman harus menebak siapa yang bohong	-				
10	Berjalan dari belakang kelas ke depan dengan gaya bebas unik (gaya model, zombie, robot)	-				

**"Ketertarikan"**

1	Apa kamu merasa ingin tahu lebih dalam	Saya sering penasaran tentang materi yang baru,				
---	--	---	--	--	--	--

	tentang materi yang diajarkan?	terutama yang berkaitan dengan teknologi				
2	Apa kamu merasa pelajaran yang diberikan sesuai dengan minatmu?	Saya merasa lebih tertarik kalau pelajarannya sesuai dengan jurusan saya				
3	Apa kamu merasa tertarik saat guru menjelaskan materi dengan cara yang unik?	Kalau guru mengajarnya kreatif, saya jadi lebih tertarik untuk memperhatikan.				
4	Apa kamu sering membaca atau mencari informasi tambahan tentang pelajaran tertentu?	Saya kadang mencari video atau artikel tambahan tentang pelajaran yang saya suka.				
5	Apa kamu memiliki pelajaran favorit yang membuatmu semangat belajar?	Saya punya pelajaran favorit, misalnya produktif kejuruan, karena sesuai minat saya.				
6	Apa kamu tertarik mengikuti lomba atau kegiatan yang berkaitan dengan pelajaran?	Kalau ada lomba yang sesuai minat saya, saya ingin ikut				
7	Apa kamu merasa pelajaran di sekolah penting untuk masa depanmu?	Saya merasa pelajaran di sekolah penting untuk masa depan saya, terutama pelajaran praktik				
8	Ajak satu temanmu ke depan dan tunjukkan tiga ekspresi di teman-teman yang lain (ekspresi senang, bingung, grogi)	-				
9	Buat tiga gaya selfie paling absurd dan pamerkan ke kelas sekolah kamu influencer	-				

10	Nyanyikan satu lagu yang sedang hits di kalangan siswa saat ini	-					
----	---	---	--	--	--	--	--



### BAB III

#### RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN

Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) Bimbingan dan Konseling merupakan layanan dasar bidang akademik dengan capaian "Tingkatkan Dirimu dalam Minat Belajar!" yang bertujuan membantu siswa kelas XI mengenali, memahami, dan mengembangkan minat belajar mereka di sekolah. Layanan ini berfungsi sebagai pemahaman dan pengembangan diri siswa, dengan tujuan khusus agar mereka menyadari pentingnya minat belajar dalam mencapai prestasi, menunjukkan sikap positif terhadap kegiatan belajar di sekolah dan rumah, serta termotivasi untuk lebih aktif dan konsisten dalam belajar sehari-hari. Materi layanan mencakup pengertian, unsur, indikator, dan cara menumbuhkan minat belajar, yang akan disampaikan dalam 3 sesi pertemuan (3 x 45 menit) menggunakan metode ceramah, tanya jawab, curah pendapat, dan bermain game dengan dukungan media laptop/HP, PowerPoint, LCD, dan papan permainan. Pelaksanaan layanan terdiri dari tahap awal (pembukaan, pembinaan hubungan, penyampaian tujuan, penjelasan langkah kegiatan, kontrak layanan, dan pengarahan), tahap inti (penyampaian materi melalui tayangan, brainstorming, tanya jawab, dan permainan), serta tahap akhir (penyimpulan, refleksi, penguatan, rencana tindak lanjut, dan penutup). Evaluasi akan dilakukan selama proses (melalui refleksi siswa, observasi sikap, cara berpendapat, dan pemahaman) serta di akhir layanan (melalui evaluasi suasana, topik, penyampaian materi, dan ketertarikan terhadap kegiatan). Adapun RPL lengkap dapat dilihat pada tabel 5.1



## BAB IV EVALUASI

### A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

#### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PERTEMUAN KE-1

"Mengetahui Minat Belajar"

Nama:

Kelas :

Topik: Minat Belajar

Soal:

1. Apa mata pelajaran atau kompetensi keahlian yang paling kamu sukai di sekolah? Jelaskan alasannya!

Jawab:

2. Kapan kamu merasa paling semangat untuk belajar? (Misalnya: saat pelajaran praktik, saat belajar kelompok, saat ujian, dll)

Jawab;

3. Apa yang membuatmu merasa malas atau kurang termotivasi untuk belajar?

Jawab:

4. Bagaimana cara kamu biasanya belajar dirumah atau diluar jam sekolah?

Jawab:

5. Siapa yang paling berpengaruh dalam membentuk minat belajarmu selama ini? Jelaskan pengaruhnya!

Jawab;



## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PERTEMUAN KE-2

"Evaluasi Diri"

Nama:

Kelas :

Topik: Minat Belajar

Soal:

1. Apakah kamu memiliki tujuan belajar yang jelas untuk masa depanmu? Jelaskan!

Jawab:

2. Berapa jam dalam sehari kamu gunakan untuk belajar diluar jam sekolah?

Jawab:

3. Skor dari 1 – 10, seberapa besar niatmu untuk mwndalami kompetensi keahlian yang kamu miliki sekarang/

Jawab;



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PERTEMUAN  
KE-3**

“Strategi Meningkatkan Minat Belajar”

Nama:

Kelas :

Topik: Minat Belajar

Soal:

1. Apa strategi yang pernah kamu lakukan untuk meningkatkan semangat belajar? Apakah berhasil? Mengapa?

Jawab:

2. Coba tuliskan tiga hal yang bisa kamu lakukan mulai minggu ini untuk meningkatkan minat belajarmu!

Jawab:

3. Jika kamu memiliki kesempatan untuk belajar dengan cara yang kamu sukai, seperti apa proses belajarnya?

Jawab:



## B. LEMBAR REFLEKSI

### REFLEKSI PERTEMUAN KE-1

Nama :

Kelas :

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.

**Tabel 4. 1 Refleksi Pertemuan 1**

NO	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya merasa senang saat mengikuti layanan dikelas				
2.	Belajar di sekolah membuat saya merasa puas setelah memahami pelajaran				
3.	Setiap hari saya semangat datang ke sekolah untuk belajar				
4.	Saya menikmati proses belajar, walaupun mungkin pelajarannya sulit				
5.	Saya terlibat aktif dalam kegiatan praktik atau proyek di kelas				



## REFLEKSI PERTEMUAN KE-2

Nama :

Kelas :

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.

**Tabel 4. 2 Refleksi pertemuan 2**

NO	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya aktif berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media Bowling Papan Merah.				
2.	Saya semangat menyelesaikan tugas saat menggunakan media Bowling Papan Merah.				
3.	Saya terlibat dalam diskusi kelompok saat pembelajaran dengan media Bowling Papan Merah.				
4.	Media Bowling Papan Merah membuat				



	saya lebih aktif dalam kegiatan kelas.				
5.	Saya berinisiatif untuk berkontribusi dalam aktivitas pembelajaran menggunakan media ini.				
6.	Media Bowling Papan Merah membuat saya lebih mudah memahami materi.				
7.	Saya merasa lebih terlibat dibandingkan saat pembelajaran biasa				



### REFLEKSI PERTEMUAN KE-3

Nama :

Kelas :

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.

**Tabel 4. 3 Refleksi pertemuan 3**

NO	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran saat menggunakan media Bowling Papan Merah.				
2.	Saya fokus memperhatikan materi saat pembelajaran menggunakan media Bowling Papan Merah.				
3.	Media Bowling Papan Merah membuat saya lebih penasaran untuk memahami materi.				
4.	Saya lebih konsentrasi saat				



	guru menggunakan media Bowling Papan Merah.				
5.	Saya merasa media ini membuat pelajaran lebih menarik.				
6.	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan lebih serius saat menggunakan media ini.				
7.	Saya lebih termotivasi untuk belajar karena penggunaan media Bowling Papan Merah				



### C. EVALUASI PROSES

Evaluasi proses merupakan kegiatan penilaian yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana suatu program, layanan, atau kegiatan telah dilaksanakan sesuai dengan rencana, prosedur, dan tahapan yang telah ditetapkan. Dalam konteks pendidikan atau layanan bimbingan dan konseling, evaluasi proses berguna untuk memberikan gambaran tentang dinamika pelaksanaan suatu layanan, seperti keterlibatan siswa dalam kegiatan, kesiapan fasilitator, serta hambatan yang dihadapi selama proses berlangsung. Informasi dari evaluasi ini menjadi bahan penting untuk perbaikan dan pengembangan layanan di masa mendatang. Dengan demikian, evaluasi proses tidak hanya menjadi alat ukur ketercapaian prosedur, tetapi juga sebagai sarana refleksi untuk meningkatkan mutu pelaksanaan program atau layanan.

**Tabel 4. 4 Evaluasi proses**

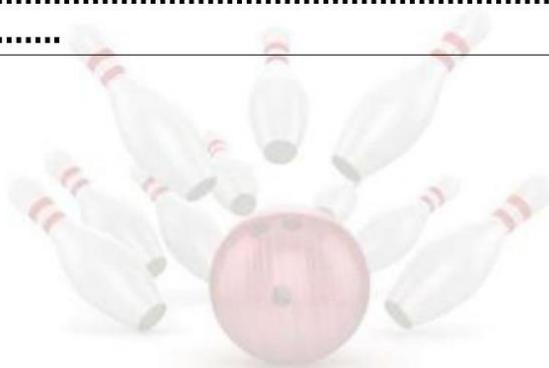
No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Siswa menunjukkan ekspresi senang selama pembelajaran menggunakan media Bowling Papan Merah.				
2.	Siswa tampak antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran.				
3.	Siswa menikmati proses pembelajaran menggunakan media Bowling Papan Merah.				
4.	Siswa tampak semangat saat mengikuti aktivitas belajar.				



5.	Siswa menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media Bowling Papan Merah.				
6.	Siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang menggunakan media Bowling Papan Merah.				
7.	Siswa terlibat dalam diskusi atau kerja kelompok selama pembelajaran.				
8.	Siswa berkontribusi dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.				
9.	Siswa mengambil peran aktif dalam aktivitas Bowling Papan Merah.				
10.	Siswa menunjukkan keberanian untuk mencoba dan bereksplorasi dalam kegiatan.				
11.	Siswa menunjukkan minat yang besar terhadap materi yang disampaikan.				
12.	Siswa tampak penasaran dan ingin tahu lebih banyak tentang materi pembelajaran.				
13.	Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media Bowling Papan Merah.				



14.	Siswa fokus memperhatikan instruksi guru selama pembelajaran berlangsung.				
15.	Siswa mendengarkan dengan baik saat guru atau teman memberikan penjelasan.				
<b>Jumlah Akhir</b>					
<b>Catatan :</b>					
.....					
.....					
.....					
.....					



#### D. EVALUASI HASIL

Evaluasi hasil merupakan proses penilaian yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tujuan atau target dari suatu program, kegiatan, atau layanan telah tercapai. Fokus utama dari evaluasi ini adalah output atau outcome yang dihasilkan setelah kegiatan berlangsung. Evaluasi hasil bertujuan untuk mengukur efektivitas suatu kegiatan berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, seperti peningkatan pengetahuan, perubahan sikap, atau keterampilan peserta.

**Tabel 4. 5 Evaluasi hasil**

NO	Pernyataan Tentang Skala Psikologis	SKOR			
		1	2	3	4
1	Saya merasa waktu cepat berlalu Ketika mengikuti Pelajaran karena saya sangat menikmatinya				
2	Saya merasa senang saat mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan materi pelajaran				
3	Saya merasa terbebani Ketika mengikuti Pelajaran dikelas				
4	Saya merasa jenuh saat mempelajari materi pelajaran				
5	Saya menyukai semua mata pelajaran				
6	Saya kurang tertarik pada beberapa mata Pelajaran (misalnya, kurang tertarik pada Pelajaran yang tidak saya sukai)				
7	Saya memahami dengan baik				



	setiap materi Pelajaran yang disampaikan guru				
8	Saya enggan/tidak suka menyimak penjelasan guru Ketika menerangkan materi pelajaran				
9	Saya bersemangat mengikuti Pelajaran karena belajar menyenangkan bagi saya				
10	Saya sering melamun Ketika mengikuti pembelajaran di kelas				
11	Saya berusaha bertanya kepada guru jika tidak mengerti cara menyelesaikan soal latihan				
12	Saya memilih diam Ketika guru meminta mengerjakan soal dipapan tulis karena saya tidak mengerti cara menyelesaikannya				
13	Saya mencatat materi yang disampaikan oleh guru				
14	Saya lebih memilih mengobrol dengan teman Ketika guru sedang menerangkan				
15	Saya sungguh-sungguh memperhatikan guru Ketika sedang menjelaskan materi				
16	Saya lebih bermain handphone Ketika guru sedang menjelaskan materi dikelas				
17	Saya bersemangat mengemukakan pendapat dalam diskusi kelas maupun diskusi kelompok				



18	Saya lebih suka diam dan hanya ikut-ikutan dalam diskusi kelas maupun diskusi kelompok				
19	Saya meminta guru untuk memperingatkan anak-anak yang membuat keributan di luar kelas saat elajaran berlangsung				
20	Saya keluar kelas Ketika jam Pelajaran berlangsung				
Jumlah Skor					
Presentase Skor					

**Tabel 4. 6 Kategori Penilaian Instrumen**

Alternatif Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S		3
TS		2
STS		1

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100\%$$



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Media Permainan Bowling PARAMIBEL merupakan sebagai media untuk membantu menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Media ini dibuat sebagai strategi dalam bermain sambil belajar, media ini juga diberikan warna yang menarik agar lebih meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan BK di kelas, selain itu media ini bertujuan untuk mengembangkan motoric halus dan kemampuan berfikir anak dari hasil dari menjawab kertas pertanyaan.

#### B. Saran

Saran untuk konselor, dapat membuat media yang lebih inovatif yang dapat dijadikan salah satu media dalam pemberian layanan BK kepada peserta didik. Karena dengan adanya media akan membantu dan mempermudah konselor dalam memberikan layanan kepada peserta didik atau konseli, untuk menarik perhatian dan semangat konseli dalam melaksanakan layanan BK.



## DAFTAR PUSATAKA

Desmianti, Pohan, dkk. (2024). Manfaat Permainan Bowling dalam Pengembangan Koordinasi dan Motorik Kasar Siswa. Jakarta: Pustaka Edukasi.

Rahmani, Fara, dkk. (2020). Bowling sebagai Cabang Olahraga dan Manfaatnya bagi Peserta Didik. Bandung: Sport Science Press.

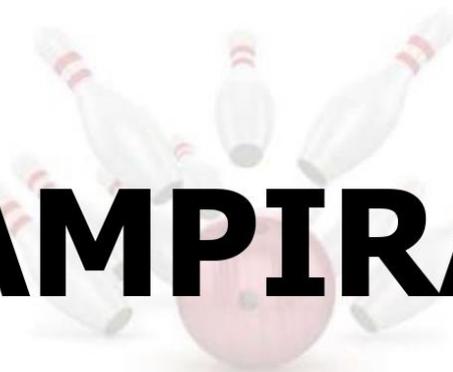
Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.





# LAMPIRAN



**Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Layanan**  
**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**  
**BIMBINGAN KLASIKAL**  
**TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

**Tabel 5. 1 Rencana Pelaksanaan Layanan**

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Akademik
C	Capaian Layanan	Tingkatkan Dirimu dalam Minat Belajar!
D	Alur Capaian Layanan	Mampu Meningkatkan Minat Belajar Di Sekolah
E	Topik / Tema Layanan	Cara meningkatkan minat belajar peserta didik
F	Fungsi Layanan	Pemahaman dan Pengembangan
G	Tujuan Utama	Membantu peserta didik dalam mengenali, memahami, dan mengembangkan minat belajar di sekolah.
H	Tujuan Khusus	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik atau konseli dapat menyadari pentingnya minat belajar dalam proses pencapaian prestasi akademik</li> <li>2. Peserta didik atau konseli dapat menunjukkan sikap positif terhadap kegiatan belajar di sekolah maupun di rumah</li> <li>3. Peserta didik atau konseli dapat termotivasi untuk lebih aktif dan konsisten dalam kegiatan belajar sehari-hari</li> </ol>
I	Sasaran Layanan	Siswa Kelas XI
J	Materi Layanan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian minat belajar</li> <li>2. Unsur-unsur yang mempengaruhi minat belajar</li> <li>3. Indikator minat belajar</li> <li>4. Cara menumbuhkan minat belajar</li> </ol>



K	Waktu	3 x 45 menit
L	Sumber Materi	
M	Metode / Teknik	Ceramah, Tanya jawab, Curah pendapat, Bermain Game
N	Media / Alat	Laptop/HP, Powerpoint, LCD, Papan Permainan
O	Pelaksanaan	
	1. Tahap Awal / Pendahuluan	
	a. Pernyataan Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK atau konselor membuka dengan salam dan berdoa.</li> <li>2. Guru BK atau konselor membina hubungan baik dengan peserta didik (Menanyakan kabar, pelajaran sebelumnya, ice breaking).</li> <li>3. Guru BK atau konselor menyampaikan tujuan – tujuan khusus yang akan dicapai.</li> </ol>
	b. Penjelasan Tentang Langkah – Langkah Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan langkah – langkah kegiatan, tugas dan tanggung jawab peserta didik.</li> <li>2. Kontrak layanan (kesepakatan layanan), hari ini kita akan melakukan kegiatan selama 1 jam pelayanan, kita sepakat akan melakukan dengan baik.</li> </ol>
	c. Mengarahkan Kegiatan (Konsolidasi)	Guru BK atau Konselor memberikan penjelasan tentang topik yang akan dibicarakan.
	d. Tahap Peralihan (Transisi)	Guru BK atau Konselor menanyakan kesiapan peserta didik melaksanakan kegiatan dan memulai ke tahap inti.
	2. Tahap Inti	
	a. Kegiatan Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati tayangan slide PPT (tulisan, gambar, video)</li> <li>2. Melakukan brainstorming atau curah pendapat.</li> <li>3. Menyimak materi yang telah dijelaskan dengan baik.</li> </ol>



b. Kegiatan Guru BK / Konselor	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menayangkan media slide power point yang berhubungan dengan materi layanan.</li> <li>2. Mengajak peserta didik untuk brainstorming atau curah pendapat.</li> <li>3. Melakukan tanya jawab kepada peserta didik atau konseli..</li> <li>4. Mengajak mereka bermain menggunakan media yang telah dikembangkan.</li> <li>5. Mengevaluasi hasil diskusi dan permainan peserta didik.</li> <li>6. Membuat catatan-catatan observasi selama proses layanan.</li> </ol>
<b>3. Tahap Akhir</b>	
Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyimpulkan hasil kegiatan</li> <li>2. Peserta didik merefeksi kegiatan dengan mengungkapkan kemanfaatan kegiatan dengan baik.</li> <li>3. Guru BK memberi penguatan dan rencana tindak lanjut.</li> <li>4. Guru BK menutup kegiatan layanan dengan mengajak peserta didik bersyukur berdoa dan mengakhiri dengan salam.</li> </ol>
<b>P Evaluasi</b>	
a. Evaluasi Proses	<p>Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan Refleksi hasil, setiap peserta didik menuliskan di kertas yang sudah disiapkan.</li> <li>2. Sikap atau antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan.</li> <li>3. Cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya.</li> </ol>



		4. Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan guru BK.
	b. Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain</p> <p>:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merasakan suasana pertemuan : menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan.</li> <li>2. Topik yang dibahas : sangat penting/kurang penting/tidak penting.</li> <li>3. Cara Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor menyampaikan : mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami</li> <li>4. Kegiatan yang diikuti : menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk diikuti.</li> </ol>

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Kediri, 15 April 2025  
Guru Bimbingan Konseling

Aurilia Nikmatul M



Lampiran

## A. URAIAN MATERI

### CARA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR

#### a. PENGERTIAN MINAT BELAJAR

Minat adalah suatu keadaan atau kecenderungan yang tetap untuk tertarik, mengenang 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. Menurut Poerwadarminto (1985), secara etimologi dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia.

Minat diartikan sebagai perhatian, kesukaan (kecenderungan) kepada sesuatu keinginan. Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat dapat timbul dengan sendirinya, yang ditengarai dengan adanya rasa suka terhadap sesuatu.

Minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang yang mampu membuat seseorang ingin merasakan hal-hal yang menyenangkan. Seseorang yang memiliki minat terhadap apa yang dipelajari lebih dapat mengingatnya dalam jangka panjang dan menggunakannya kembali sebagai sebuah dasar untuk pembelajaran di masa yang akan datang.

Berikut definisi dan pengertian minat dari beberapa sumber buku:  
Menurut Ramayulis (2001), minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan



disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajarinya maupun membuktikannya.

- b. Menurut Mahfud (2001), minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Minat juga menentukan suatu sikap yang menyebabkan seseorang berbuat aktif dalam suatu pekerjaan. Dengan kata lain minat dapat menjadi sebab dari suatu kegiatan.
- c. Menurut Winkel (2004), minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu.
- d. Menurut Djamarah (2008), minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal/aktivitas tanpa ada yang menyuruh.
- e. Menurut Slameto (1995), minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang.

#### **b. UNSUR-UNSUR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR**

Menurut Baharudin (2010), unsur-unsur yang terkandung dalam minat belajar adalah sebagai berikut:

##### a) Perasaan

Perasaan adalah salah satu fungsi psikis yang penting yang diartikan sebagai suatu keadaan jiwa akibat adanya peristiwa-peristiwa yang pada umumnya datang dari luar. 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. Seorang peserta didik merasa tertarik dengan suatu pelajaran apabila pelajaran itu sesuai dengan pengalaman yang didapat sebelumnya dan mempunyai sangkut-paut dengan dirinya. Begitu pula sebaliknya, seorang peserta didik merasa tidak tertarik dengan suatu pelajaran apabila pelajaran itu tidak sesuai dengan pengalaman yang didapat sebelumnya. Oleh karena itu, peserta didik yang merasa tidak tertarik dengan pelajaran tersebut maka dengan sendirinya peserta didik akan berusaha untuk menghindar.

b) Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada suatu obyek. Perhatian memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Minat dan perhatian merupakan suatu gejala jiwa yang selalu berkaitan. Seorang peserta didik yang memiliki minat dalam belajar akan timbul perhatiannya terhadap pelajaran tersebut. Tidak semua peserta didik mempunyai perhatiannya yang sama terhadap pelajaran, oleh karena itu diperlukan kecakapan guru dalam membangkitkan perhatian peserta didik. Untuk membangkitkan perhatian yang disengaja, seorang guru haruslah dapat menunjukkan pentingnya materi pelajaran yang disajikan. Guru mampu menghubungkan antara pengetahuan peserta didik dengan materi yang disajikan. Selain itu, guru juga berusaha merangsang peserta didik agar melakukan kompetisi belajar yang sehat.

c) Motif

Kata 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 penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar. Bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar maka dia akan melakukan aktivitas belajar dalam rentangan waktu. Dalam proses belajar mengajar motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi untuk belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini merupakan pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu menyentuh kebutuhannya. Jadi motif merupakan dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang sehingga dia berminat terhadap sesuatu obyek karena minat adalah alat pemotivasi dalam belajar.

### c. INDIKATOR MINAT BELAJAR

Menurut Safari (2003), minat belajar pada siswa dapat diketahui melalui beberapa indikator, antara lain yaitu sebagai berikut:

- Perasaan senang.

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

- Ketertarikan siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

- Perhatian siswa



Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

- Keterlibatan siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Minat tidak timbul secara tiba-tiba.

#### **d. CARA MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR**

Minat dapat timbul dengan didahului oleh suatu pengalaman. Selain itu minat dapat ditumbuhkan dengan adanya rangsangan-rangsangan dari suatu obyek (pelajaran) yang ada kaitannya dengan kebutuhan dirinya. Menurut Slameto (1995), minat belajar pada siswa dapat ditumbuh Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi kan melalui hal-hal atau tindakan sebagai berikut:

- Seorang guru harus menggunakan banyak variasi metode pada waktu mengajar.

Variasi metode mengakibatkan penyajian materi pelajaran lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa, mudah dipahami dan suasana di kelas menjadi hidup. Metode penyajian yang selalu sama dan monoton akan membosankan siswa dalam belajar.

- Guru harus mampu menciptakan suasana yang demokratis di sekolah

Lingkungan yang saling menghormati dapat mengerti kebutuhan anak, bertenggang rasa, memberikan kesempatan pada anak untuk belajar sendiri, berdiskusi untuk mencari jalan keluar bila menghadapi masalah, akan mengembangkan



kemampuan berfikir pada diri anak, cara memecahkan masalah, hasrat ingin tahu dan menambah pengetahuan atas inisiatif sendiri.

-Pergunakan tes dan nilai secara bijaksana

Pada kenyataannya tes dan nilai digunakan sebagai dasar berbagai hadiah sosial (seperti pekerjaan penerimaan lingkungan dan sebagainya). Menyebabkan tes dan nilai dapat menjadi kekuatan untuk memotivasi siswa. Siswa belajar pasti ada keuntungan yang diasosiasikan dengan nilai yang tinggi. Dengan demikian memberikan tes nilai mempunyai efek untuk memotivasi belajar. Tetapi tes dan nilai harus dipakai secara bijaksana, yaitu untuk memberi informasi-informasi pada siswa lainnya, penyalahgunaan tes dan nilai akan mengakibatkan menurunnya keinginan siswa untuk berusaha dengan baik.

-Menumbuhkan bakat, sikap dan nilai

Belajar mengandung pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan yang meliputi seluruh pembinaan individu terhadap dirinya, naluri, sikap dan pembinaan nilai-nilai sekolah jika ingin menghasilkan untuk masyarakat sebagai warga negara yang baik dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan berusaha meningkatkan taraf hidupnya, haruslah membekalinya dengan bakat yang terpuji, sikap- sikap yang baik dan nilai-nilai yang diterima oleh masyarakat.



## B. MEDIA PERMAINAN



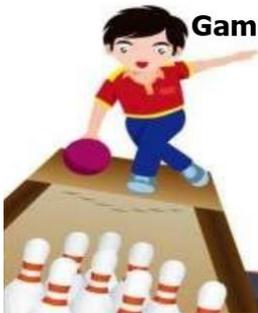
**Gambar 2. 5 Media Permainan Bowling PARAMIBEL**



**Gambar 2. 6 Bola untuk Bowling**



**Gambar 2. 7 Gelas tumpuan akhir bola Bowling**





**Gambar 2. 8** Kartu pertanyaan minat belajar siswa



### C. TATA CARA PERMAINAN

1. Guru BK/Konselor menjelaskan dari adanya papan merah minat belajar yang telah dikembangkan tersebut.
2. Guru Bk menawarkan kepada siswa untuk kesempatan maju pertama kali atau pertama
3. Guru BK memberikan arahan kepada siswa untuk menggelindingkan bola diatas papan merah yang telah disediakan
4. Setelah bola mengenai satu botol pada ujung papan, maka siswa tersebut mengambil kertas yang ada di dalam botol atau gelas, setelah bola masuk pada botol atau gelas, selanjutnya mengambil kertas pertanyaan yang warnanya sesuai dengan gelas tersebut, lalu dalam kertas pertanyaan terdapat beberapa pertanyaan mengenai indicator yang ada dalam minat bealajar ataupun tantangan untuk seru-seruan dalam belajar
5. Setelah siswa pertama berhasil menjawab pertanyaan atau mendapatkan game, maka permainan berlanjut untuk siswa selanjutnya melakukan hal yang sama.
6. Apabila bola menyangkut dan tidak masuk ke gelas, maka siswa tersebut mengulangi menggelindingkan bola
7. Jika permainan telah selesai, maka guru BK memberikan refleksi dan evaluasi layanan kepada siswa mengenai pembelajaran menggunakan media BK tersebut.



