

## Media *Bowling* PARAMIBEL: Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Bimbingan Dan Konseling Interaktif

**Aurilia Nikmatul Maula<sup>1</sup>, Ikke Yuliani Dhian Puspitarini<sup>2</sup>, Vivi Ratnawati<sup>3</sup>**  
 Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1,2,3</sup>  
[aurilianikmatul@gmail.com](mailto:aurilianikmatul@gmail.com)<sup>1</sup>, [ikkekeydp@unpkediri.ac.id](mailto:ikkekeydp@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>, [vivi@unpkediri.ac.id](mailto:vivi@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*The problem of students' low interest in learning at the SMK PGRI 4 Kediri is known to be that many students do not pay attention to teachers. The teacher explained that many children never do assignments, are always busy playing on cellphones in class. in the world of education. This research aims to develop innovative learning media "Bowling Red Board for Learning Interests" (PARAMIBEL) which integrates an interactive counseling guidance approach. PARAMIBEL media is designed to increase student interest, motivation and involvement through a fun and interactive learning atmosphere. The research results show that this media is effective in attracting students' interest in learning, increasing interaction between students and teachers, and creating a more meaningful learning experience. It is hoped that PARAMIBEL media can be an alternative solution in overcoming students' low interest in learning.*

**Keywords:** *interest in learning, media bk, bowling paramibel, educational innovation*

**ABSTRAK**

Permasalahan rendahnya minat belajar siswa di SMK PGRI 4 Kediri yang diketahui adanya siswa yang banyak tidak memperhatikan guru sangat guru menjelaskan, banyak anak yang tidak pernah mengerjakan tugas, selalu asik bermain HP di kelas menjadi perhatian dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif "Bowling Papan Merah Minat Belajar" (PARAMIBEL) yang mengintegrasikan pendekatan bimbingan konseling interaktif. Media PARAMIBEL dirancang untuk meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa melalui suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif dalam menarik minat belajar siswa, meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Diharapkan media PARAMIBEL dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi rendahnya minat belajar siswa.

**Kata Kunci:** minat belajar, media bk, bowling paramibel, inovasi pendidikan

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih menjadi salah satu masalah utama dalam dunia pendidikan.

Minat belajar diartikan sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, dalam hal ini pembelajaran. Menurut Slameto (2015), minat memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Ketika siswa memiliki minat yang rendah, proses pembelajaran tidak dapat berjalan optimal, dan hasil yang dicapai pun tidak memuaskan. Di Sekolah Menengah Kejuruan Pendidikan Guru Republik Indonesia 4 Kediri (SMK PGRI 4 KEDIRI), rendahnya minat belajar siswa terlihat dari banyaknya siswa yang tidak fokus saat pembelajaran berlangsung. Siswa sering terlihat sibuk dengan perangkat elektronik, bermain ponsel, atau bahkan meninggalkan kelas tanpa alasan yang jelas. Kebiasaan ini menyebabkan hasil belajar yang kurang maksimal.

Berbagai faktor berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar, salah satunya adalah metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Metode ceramah, yang masih banyak digunakan oleh guru, seringkali tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan gaya belajar yang beragam. Siswa membutuhkan pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif untuk menarik perhatian mereka dan meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar. Dalam upaya untuk mengatasi permasalahan ini, pengembangan media pembelajaran inovatif menjadi salah satu solusi yang potensial. Salah satu inovasi yang dikembangkan adalah media permainan 'Bowling Papan Merah Minat Belajar' (PARAMIBEL). Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Permainan bowling, yang biasanya hanya dikenal sebagai olahraga, diadaptasi menjadi media pembelajaran dengan elemen tambahan berupa botol-botol yang berisi pertanyaan terkait materi pelajaran.

Media PARAMIBEL menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Secara kognitif, siswa diajak untuk berpikir aktif melalui pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab selama permainan berlangsung. Secara afektif, suasana permainan yang santai dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa. Sementara itu, dari sisi psikomotorik, aktivitas melempar bola bowling membantu melatih koordinasi tangan dan mata siswa. Pengembangan media ini juga didasarkan pada konsep bimbingan dan konseling yang menekankan pentingnya pendekatan yang personal dan kreatif. Guru Bimbingan dan Konseling (BK) memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik. Dengan menggunakan media PARAMIBEL, guru BK dapat memberikan layanan yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

Selain itu dalam artikel ini juga membahas mengenai pembelajaran yang interaktif, menurut Rogers (1951) dalam teori *client-centered counseling* menyatakan bahwa hubungan yang interaktif adalah kunci keberhasilan konseling. Konselor bertindak sebagai fasilitator yang mendukung konseli untuk mengenali dan mengembangkan potensi dirinya melalui komunikasi yang terbuka dan penuh empati.

Dalam penelitian ini, pengembangan media PARAMIBEL dilakukan untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa di SMK PGRI 4 Kota Kediri. Diharapkan, media ini dapat menjadi alternatif solusi yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

## PEMBAHASAN

### Media Bimbingan dan Konseling

Media merupakan suatu kebutuhan yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan. Menurut Ahmad (Fadilah dkk, 2023) media adalah segala sesuatu yang dapat dilihat oleh Indera yang berfungsi sebagai perantara, sarana, dan alat untuk proses komunikasi dalam proses belajar mengajar. Latuheru (Rohima, 2023) mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna.

Menurut Nursalim (Zaini, 2020) Media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa/konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Selanjutnya, bimbingan dan konseling adalah terdiri atas dua unsur penting yaitu unsur perhatian atau perangkat keras dari unsur pesan yang dibawanya.

Dalam konsepnya dengan fungsi media bimbingan dan konseling menurut Nursalim (Zaini, 2020) dapat ditekankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penggunaan bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi bimbingan dan konseling yang lebih efektif.
2. Media bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari keseluruhan proses layanan bimbingan dan konseling. Hal ini mengandung pengertian bahwa media bimbingan dan konseling sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi yang diharapkan.
3. Media bimbingan dan konseling dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai dan isi layanan bimbingan dan konseling itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa pemilihan dan penggunaan media dalam bimbingan dan konseling harus selalu melihat pada kompetensi atau tujuan dan bahan atau materi bimbingan dan konseling.
4. Media bimbingan dan konseling bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa/konseli.

5. Media bimbingan dan konseling bisa berfungsi untuk memperlancar proses bimbingan dan konseling. Fungsi ini mengandung arti bahwa melalui media bimbingan dan konseling siswa dapat lebih mudah memahami masalah yang dialami atau merangkap bahan yang disajikan lebih mudah dan lebih cepat.
6. Media bimbingan dan konseling berfungsi untuk meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling. Pada umumnya hasil bimbingan dan konseling yang diperoleh siswa dengan menggunakan media bimbingan dan konseling akan tahan lama mengendap.

### **Bowling Papan Merah Minat Belajar (PARAMIBEL)**

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.

Permainan bowling adalah suatu jenis olahraga atau permainan yang dimainkan dengan cara menggelindingkan atau melemparkan bola menggunakan tangan. Bola bowling akan digelindingkan atau dilemparkan ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas. Jika semua pin dijatuhkan dalam sekali gelinding (lemparan) maka itu disebut strike. Jika pin dijatuhkan sekaligus maka diberikan satu kesempatan lagi untuk menjatuhkan pin yang tersisa.

Bowling Papan Merah Minat Belajar merupakan sebuah alat atau media yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media ini berbentuk seperti papan permainan, dimana siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan bimbingan konseling yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Tujuan utama dari penggunaan Bowling Papan Merah Minat Belajar adalah untuk memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dan membantu mereka mengembangkan keterampilan belajar yang efektif.

Dalam memainkan permainan media bimbingan konseling bowling PARAMIBEL ini terdapat beberapa langkah atau tata cara yang harus diperhatikan, antarlain:

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, setelah bola mengenai satu botol pada ujung papan, maka siswa tersebut mengambil kertas yang ada



di dalam botol, pada botol terdapat pertanyaan mengenai indicator yang ada dalam minat belajar ataupun pernyataan kalimat motivasi untuk meningkatkan minat belajar dari siswa tersebut.

4. Setelah siswa pertama berhasil menjawab pertanyaan ataupun membacakan kalimat pernyataan motivasi, maka permainan berlanjut untuk siswa selanjutnya melakukan hal yang sama.
5. Jika permainan telah selesai, maka guru BK memberikan refleksi dan evaluasi layanan kepada siswa mengenai pembelajaran menggunakan media BK tersebut.

### Minat Belajar

Menurut Sanjaya (Siburian, 2023), minat belajar adalah aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu. Menurut Slameto (Siburian, 2023) bahwa minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Priansa (Baringbing dkk, 2022) menyatakan bahwa minat belajar adalah sesuatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan,

Dalam minat belajar juga terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, menurut Syah (Baringbing dkk, 2022) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa terdapat berbagai macam, seperti:

1. Aspek Pisiologis yaitu kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Perubahan pola makan-minum dan istirahat akan menimbulkan reaksi tonus yang negatif dan merugikan semangat mental siswa itu sendiri.
2. Bakat Siswa, secara umum, bakat adalah kemampuan potensional yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Setiap pembelajar, tentu memiliki kekhasan tertentu yang berbeda dengan pembelajar lain, oleh karena itu, dalam belajar seorang pembelajar haruslah mengembangkan kekhasan-kekhasan yang dimiliki. Keterampilan personal yang secara khas dimiliki oleh pembelajar. Pembelajar akan berkembang seoptimal mungkin sesuai dengan ciri khas atau karakteristik yang ada padanya.
3. Minat, secara sederhana minat (interest) berarti kecenderungan dan keagairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
4. Motivasi Siswa, motivasi adalah keadaan internal seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu. Motivasi terbagi atas dua macam, yaitu: motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik

## Hubungan Media BK dan *Bowling* PARAMIBEL

Hubungan antara media bimbingan dan konseling dengan permainan bowling papan merah ini terletak pada upaya menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Guru BK berperan penting dalam memfasilitasi penggunaan media ini untuk membantu siswa yang kurang memiliki minat belajar agar lebih termotivasi. Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode ceramah yang cenderung membosankan. Dengan suasana yang lebih santai, interaktif, dan kompetitif, siswa lebih mudah berkonsentrasi, merasa dihargai, dan mampu menyerap materi dengan lebih baik. Selain itu, dalam permainan ini mendorong interaksi sosial positif di antara siswa, yang dapat meningkatkan semangat belajar mereka.

Pada akhirnya, penggunaan media bowling papan merah dalam bimbingan dan konseling menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran tetapi juga sebagai sarana untuk membangun motivasi, keterlibatan, dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, media bimbingan dan konseling berbasis permainan bowling papan merah menjadi solusi kreatif dan inovatif untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dapat disimpulkan bahwa media Bowling Papan Merah Minat Belajar (PARAMIBEL) dikembangkan sebagai solusi untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa di SMK PGRI 4 Kediri. Media ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dengan menggabungkan elemen permainan bowling dan pendekatan bimbingan konseling. Berdasarkan konsep dan pengembangannya, media PARAMIBEL memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta minat siswa dalam belajar. Namun, hingga saat ini, media tersebut belum diimplementasikan di sekolah secara langsung, sehingga efektivitasnya dalam konteks pembelajaran nyata masih memerlukan uji coba lebih lanjut.

Disarankan agar dilakukan uji coba secara langsung di lingkungan pembelajaran nyata. Agar penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar siswa dan mengembangkan variasi media serupa yang sesuai dengan kebutuhan siswa di berbagai jenjang pendidikan.

## DAFTAR RUJUKAN

Antoni, O. (2023, August). Media Shut The Box "Bumi Joyoboyo" Solusi Bagi Siswa di Kediri Untuk Meningkatkan Minat Budaya Lokal. In Prosiding



#### Scope & Focus Prosiding

1. Bimbingan dan Konseling Multikultural
2. Best Practice Kearifan Lokal untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Layanan BK
4. Kebijakan, Strategi, Wawasan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Berbasis Kearifan Lokal
5. Perancangan Pembelajaran Generasi Z (Pribadi-sosial, Akademik & Kelembagaan)
6. Asesmen, Monitoring, Evaluasi dan Monev
7. Peningkatan Nasionalisme dan Kebhinekaan Generasi Z
8. Organisasi Bullying Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Administrasi Keperguruan Tinggi

**SENJA KKN #5 + PROSIDING**

Seminar Nasional Dalam Jaringan: Kelembagaan Keperguruan Tinggi

"Revitalisasi Bimbingan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal untuk Memperkuat Kreativitas & Ketangguhan Generasi Z menuju Indonesia Emas"

Link Pendaftaran: <https://s.id/senja-kkn>

Sabtu, 4 Januari 2025. Via Zoom



SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 6, pp. 305-313).

- 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.
- Rogers, CR (1951). *Terapi yang Berpusat pada Klien: Praktik, Implikasi, dan Teorinya Saat Ini*. Boston, MA: Houghton Mifflin.
- Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*.
- Siburian, A., Siahaan, E. A., & Naibaho, D. (2023). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 11202-11209.
- 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, 2020