

Penerapan Game Based Learning dalam Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal

Desanda Puspitasari¹, Widya Novi Angga Dewi², Dwi Jayanti Ariyani³

Universitas Ivet Semarang

e-mail: desanda0518@gmail.com

Abstract. *This study aims to improve the interpersonal communication skills of Class X-4 students at SMA Negeri 7 Semarang through classical guidance services using the game-based learning method. Based on the Student Needs Assessment (AKPD), 27 out of 35 students experienced low self-confidence, rarely interacted with others, and had difficulties communicating with the opposite sex or adults. This study employed the Guidance and Counseling Action Research (PTBK) method in two cycles. The results of the paired sample t-test showed that the increase from the pre-test to post-test 1 was not significant (from 94.94 to 97.66; sig. = 0.051), but became significant in post-test 2 (102.23; sig. = 0.000). The average test score also increased from 98 (79%) in cycle I to 102 (82%) in cycle II. These findings indicate that the game-based learning method is effective when applied in classical guidance to improve students' interpersonal communication skills.*

Keywords: classical guidance, game-based learning, interpersonal communication, PTBK

Abstrak. Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik kelas X-4 SMA Negeri 7 Semarang melalui layanan bimbingan klasikal dengan metode *game based learning*. Berdasarkan AKPD, 27 dari 35 peserta didik mengalami kurang percaya diri, jarang berinteraksi, dan kesulitan berkomunikasi dengan lawan jenis maupun orang dewasa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) dalam dua siklus. Hasil *paired sample t-test* menunjukkan peningkatan skor dari pre-test ke post-test 1 belum signifikan (94,94 ke 97,66; sig. = 0,051), tetapi signifikan pada post-test 2 (102,23; sig. = 0,000). Rata-rata hasil tes juga meningkat dari 98 (79%) pada siklus I menjadi 102 (82%) pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa metode *game based learning* efektif digunakan dalam bimbingan klasikal untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

Kata kunci: bimbingan klasikal, game based learning, komunikasi interpersonal, PTBK

A. PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk hidup memiliki berbagai kebutuhan yang sifatnya tidak terbatas. Salah satu kebutuhan fundamental tersebut adalah kebutuhan untuk berinteraksi dengan sesama. Interaksi sosial menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, di mana komunikasi memegang peranan utama dalam membangun dan mempertahankan hubungan antarindividu. Komunikasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan, melainkan juga sebagai media untuk memahami perasaan, mengoordinasikan tindakan, serta memenuhi kebutuhan sosial manusia. (Mainilawati et al., 2020) menjelaskan bahwa komunikasi adalah keterampilan mendengarkan, mengamati, berbicara, serta menganalisis atau mengevaluasi sebuah percakapan yang akan disampaikan oleh komunikator kepada komunikan melalui cara apa pun untuk mengetahui makna dari apa yang telah disampaikan. Keterampilan berkomunikasi ditunjukkan melalui komunikasi yang jelas, penggunaan bahasa lisan atau tulisan, verbal dan nonverbal, serta adanya timbal balik antara komunikator dan komunikan. Dalam konteks ini, komunikasi interpersonal memiliki potensi besar dalam menjalankan fungsi instrumental, yakni sebagai alat untuk memengaruhi, membujuk, atau menggerakkan orang lain. Komunikasi interpersonal yang dianggap sebagai bentuk komunikasi paling lengkap dan paling sempurna, berperan penting dalam berbagai dinamika hubungan manusia. Keberadaannya akan tetap relevan sepanjang kehidupan manusia, selama emosi masih menjadi bagian dari diri manusia.

Menurut (Aw, 2011) proses komunikasi interpersonal mengakibatkan terjadinya pengalaman baru, yang dari pengalaman tersebut menciptakan suatu perubahan seperti berubahnya pengetahuan, sikap, dan perilaku. Komunikasi interpersonal yang berlangsung dua arah secara timbal balik memerlukan kecakapan dalam memberikan pelayanan yang dapat mengondisikan proses komunikasi dalam suasana menyenangkan. Oleh karena itu, komunikator diharapkan memiliki tingkah laku yang sopan, menyampaikan sesuatu dengan cara yang sesuai, pada waktu yang tepat, dan dengan keramah-tamahan untuk menghindari kesalahpahaman. Menurut Everett ((Cangara, 2012) komunikasi

merupakan bagian kekal dari kehidupan manusia sebagaimana bernapas. Dalam konteks ini, siswa sebagai individu yang aktif di lingkungan sekolah sangat memerlukan kemampuan komunikasi yang baik untuk menunjang proses belajar, bermain, dan bersosialisasi dalam berbagai aspek kehidupan. Adanya kendala dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya respons dari siswa ketika guru menjelaskan materi serta minimnya inisiatif dalam mencari informasi, menjadi indikator lemahnya keterampilan komunikasi. Siswa dengan kemampuan komunikasi yang rendah cenderung kesulitan menyerap pembelajaran, sedangkan siswa dengan kemampuan komunikasi yang baik akan lebih cepat memahami materi melalui proses interaksi aktif dalam kegiatan belajar (Aulia et al., 2018)

Di lingkungan sekolah, siswa dituntut untuk berkomunikasi secara efektif melalui berbagai aktivitas seperti diskusi, kerja kelompok, hingga permainan edukatif. Namun, pada kenyataannya, siswa masa kini cenderung kurang berinteraksi secara langsung dan lebih banyak menghabiskan waktu dalam lingkungan sosial terbatas (*circle pertemanan*), sehingga komunikasi interpersonal yang lebih luas menjadi terhambat. Akibatnya, siswa kesulitan membangun koneksi dengan teman sebaya di luar lingkaran tersebut maupun dengan individu lain seperti guru atau orang yang lebih tua. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan (*das Sein*) antara kenyataan di lapangan dengan harapan ideal (*das Sollen*), yaitu siswa diharapkan mampu menjalin komunikasi interpersonal yang efektif untuk mendukung keberhasilan akademik maupun penyesuaian sosial.

Bimbingan klasikal merupakan salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang diberikan kepada siswa secara kelompok besar dan bersifat preventif serta pengembangan. Layanan ini diarahkan pada upaya meningkatkan pemahaman diri siswa dalam aspek sosial, pribadi, belajar, dan karier Winkel (Canida, 2023); Siwabesy (Canida, 2023) Layanan bimbingan klasikal dapat dikemas secara inovatif melalui pendekatan *game-based learning*, yaitu pembelajaran berbasis permainan yang disusun secara edukatif, interaktif, dan menyenangkan. Menurut (Oktavia, 2022) *game-based learning* adalah model

pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media untuk membantu mencapai tujuan belajar. (Radityastuti et al., 2023) membagi model ini menjadi *digital game-based learning* dan *non-digital game-based learning*. Salah satu media non-digital yang dapat dimanfaatkan dalam layanan bimbingan adalah *puzzle word game*, yaitu permainan mencari kata tersembunyi yang dapat disusun sesuai dengan tema bimbingan yang diangkat.

Penggunaan permainan dalam layanan klasikal dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa. (Anjani, Fatchan, 2016) menegaskan bahwa permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar, rasa senang, semangat kompetisi, serta memberikan peluang untuk kerja sama antarsiswa. Permainan *word puzzle* menuntut siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, serta berkomunikasi secara aktif dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan, sehingga menjadi sarana efektif dalam pengembangan keterampilan komunikasi interpersonal.

Berdasarkan hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) Kelas X-4 SMA Negeri 7 Semarang, diperoleh data bahwa 27 dari 35 peserta didik mengalami kurang percaya diri dengan persentase sebesar 4%. Hasil wawancara lanjutan menunjukkan bahwa siswa merasa insecure, jarang berinteraksi di lingkungan tempat tinggal, serta kesulitan berkomunikasi dengan teman lawan jenis maupun dengan orang yang lebih tua. Guru BK juga mengonfirmasi bahwa siswa cenderung membentuk circle pertemanan yang sempit. Temuan tersebut selaras dengan butir AKPD, yaitu rendahnya frekuensi bermain/berteman di lingkungan sekitar dan kurang suka berkomunikasi dengan teman lawan jenis, yang masing-masing memiliki persentase 3%. Oleh karena itu, layanan bimbingan dengan topik keterampilan komunikasi interpersonal sangat penting untuk membantu siswa dalam membangun kemampuan komunikasi yang efektif dan positif.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan intervensi dalam bentuk layanan bimbingan klasikal yang dirancang secara menarik dan menyenangkan dengan menggunakan pendekatan *game-based learning*. Melalui media *puzzle word game*, proses layanan diharapkan dapat mendorong siswa untuk saling berdiskusi, berkolaborasi, bertanya, serta menyampaikan pendapat mereka. Dengan

demikian, suasana kelas menjadi lebih hidup, dan siswa dapat mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal secara alami. Hal ini mendorong terbentuknya hubungan sosial yang lebih baik dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran serta pengembangan pribadi siswa secara menyeluruh.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Layanan Bimbingan Klasikal dengan Metode *Game-Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Kelas X-4 SMA Negeri 7 Semarang.”

B. LANDASAN TEORI

1. Keterampilan Komunikasi Interpersonal

a. Pengertian Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Menurut (Widodo, H., Sari, D. P., Wanhar, F. A., & Julianto, 2021) keterampilan komunikasi interpersonal merujuk pada bentuk komunikasi yang terjadi antara dua individu, seperti antara pasangan suami istri, kerabat, sahabat dekat, maupun antara guru dan siswa. Komunikasi ini merupakan proses dialogis antara komunikator dan komunikan yang memungkinkan terjadinya interaksi timbal balik. Komunikasi interpersonal dinilai efektif dalam memengaruhi perilaku maupun pandangan seseorang karena bersifat langsung dan dua arah.

Menurut (Roudhonah, 2019) keterampilan komunikasi antarpribadi adalah komunikasi yang berlangsung antara dua orang dalam bentuk percakapan yang dilakukan secara kontak langsung, baik tatap muka maupun melalui media telepon. (DeVito, 2019) menyebutkan bahwa komunikasi interpersonal adalah interaksi verbal dan nonverbal antara dua orang atau lebih yang saling terhubung. Komunikasi ini bersifat pribadi dan memungkinkan munculnya reaksi secara spontan maupun tertunda.

b. Tujuan Komunikasi Interpersonal

(Mainilawati et al., 2020) menyatakan bahwa keterampilan komunikasi

interpersonal bertujuan untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar melalui komunikasi yang efektif antara guru dan siswa. Johnson (Mainilawati et al., 2020) menambahkan bahwa tujuannya adalah untuk menciptakan saling pengertian, menyampaikan pikiran dan perasaan secara jelas, serta menyelesaikan konflik secara efektif.

Menurut (Widodo, H., Sari, D. P., Wanhar, F. A., & Julianto, 2021), komunikasi interpersonal bertujuan untuk memengaruhi atau mengubah perilaku seseorang, mempermudah penyampaian informasi, dan memungkinkan tanggapan langsung dari komunikan. (Roudhonah, 2019) menyebutkan bahwa tujuan keterampilan ini adalah agar komunikator dapat menyampaikan maksudnya secara baik, dan melalui komunikasi ini dapat terjadi perubahan sikap atau perilaku individu.

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama komunikasi interpersonal adalah menciptakan hubungan dan pertukaran informasi antar individu agar komunikasi berlangsung efektif dan tujuan tercapai.

c. Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal

Menurut Muflichah (Sidik & Sobandi, 2018), komunikasi interpersonal memiliki lima karakteristik utama: dapat terjadi kapan saja, merupakan proses berkelanjutan, memiliki tujuan berbeda, menciptakan dan mempertukarkan makna, serta merupakan keterampilan yang dipelajari.

(Nath & Meena, 2019) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal: Terjadi spontan melalui tatap muka, 2) Tidak selalu memiliki tujuan yang jelas, 3) Sering terjadi secara kebetulan, 4) Mendatangkan dampak disengaja/tidak disengaja, 5) Sering berbalas-balasan, 6) Dilakukan oleh minimal dua orang dengan hubungan beragam, 7) Menggunakan simbol bermakna.

Ciri-ciri lain menurut (Roudhonah, 2019) mencakup: bersifat dua arah, umpan balik langsung, pergantian peran antara komunikator dan komunikan, spontan, tidak terstruktur, serta sering terjadi pada kelompok kecil. (DeVito, 2019) menambahkan bahwa komunikasi interpersonal: 1) Dimulai dari diri sendiri (self), 2) Bersifat transaksional, 3) Melibatkan isi

pesan dan hubungan interpersonal, 4) Memerlukan hubungan fisik, 5) Bersifat saling tergantung (interdependen), 6) Tidak dapat diulang atau diubah.

DeVito (1997: 259) mengidentifikasi lima aspek dalam mewujudkan keterampilan komunikasi interpersonal, yaitu:

- 1) Keterbukaan (Openness) - keinginan memberi dan menerima informasi secara jujur
- 2) Empati (Empathy) - kemampuan merasakan dan memahami perasaan orang lain
- 3) Dukungan (Supportiveness) - menciptakan lingkungan komunikatif yang tidak menghakimi,
- 4) Perilaku Positif (Positiveness) - bersikap positif terhadap diri dan orang lain,
- 5) Kesetaraan (Equality) - saling menghargai dan memiliki nilai serta pengalaman yang setara.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal dilakukan secara langsung atau tatap muka, berlangsung secara spontan dan tidak terstruktur, melibatkan pertukaran makna, serta mencerminkan keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan kesetaraan antar individu.

2. Bimbingan Klasikal

a. Pengertian Bimbingan Klasikal

Bimbingan klasikal merupakan salah satu pendekatan dalam layanan dasar serta layanan peminatan dan perencanaan individual dalam program bimbingan dan konseling. Layanan ini ditujukan bagi seluruh peserta didik dengan tujuan pengembangan diri, pencegahan masalah, dan pemeliharaan kondisi positif. Pelaksanaannya dilakukan secara langsung di dalam kelas melalui pertemuan tatap muka yang diselenggarakan secara rutin setiap minggu. Hingga saat ini, bimbingan

klasikal tetap memegang peranan penting dalam mendukung keberhasilan program bimbingan dan konseling secara keseluruhan.

Menurut L. Gibson (Canida, 2023) bimbingan klasikal adalah suatu aktivitas kelompok yang menyajikan informasi atau pengalaman-pengalaman tertentu melalui perencanaan dan pengorganisasian yang sistematis. Sebagai contoh, bimbingan klasikal dapat berorientasi pada penyampaian informasi dan eksplorasi karier, seperti melalui kunjungan siswa ke berbagai universitas atau instansi untuk memberikan motivasi mengenai pendidikan tinggi. Yusuf (Canida, 2023) menyebut bimbingan klasikal sebagai layanan dasar, yakni bantuan kepada siswa melalui kegiatan klasikal yang disajikan secara sistematis untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal.

(Prayitno & Erman Amti, 2024) menegaskan bahwa bimbingan klasikal merupakan layanan pokok dalam bimbingan dan konseling yang diselenggarakan secara terstruktur di kelas, melibatkan seluruh siswa dengan guru BK sebagai fasilitator. Berbeda dari pembelajaran akademik, layanan ini menitikberatkan pada pengembangan potensi psikososial peserta didik, mencakup aspek pribadi, sosial, akademik, dan karier, dengan pendekatan preventif dan developmental.

Sementara itu, menurut Winkel (Prasetya & Prasetiawan, 2022) bimbingan klasikal adalah bimbingan yang diberikan kepada sejumlah siswa dalam satuan kegiatan pengajaran dan bersifat pengembangan, pencegahan, serta pemeliharaan. Strategi ini digunakan untuk memberikan informasi mengenai jenis, persyaratan, dan kriteria tertentu di lingkungan sekolah.

Dengan demikian, bimbingan klasikal adalah layanan utama dalam program bimbingan dan konseling yang dilaksanakan secara terstruktur di dalam kelas, melibatkan seluruh siswa dengan guru BK sebagai fasilitator. Layanan ini bertujuan mengembangkan potensi pribadi, sosial, akademik, dan karier siswa melalui pendekatan pengembangan, pencegahan, dan pemeliharaan; diselenggarakan secara rutin dan tatap muka, berfokus

pada pemberian informasi serta eksplorasi diri guna menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keseimbangan kognitif dan afektif.

b. Tujuan Bimbingan Klasikal

Tujuan bimbingan klasikal adalah membantu individu dalam menyesuaikan diri, mengambil keputusan hidup, beradaptasi dalam kelompok, serta memberikan dan menerima dukungan sosial Siwabesy, (Canida, 2023) Sugandi (Canida, 2023) menyatakan bahwa tujuan bimbingan klasikal adalah membantu siswa mengembangkan potensinya secara optimal.

Menurut Yusuf dan Nurihsan (Canida, 2023) tujuan bimbingan klasikal meliputi:

- 1) Merencanakan kegiatan penyelesaian studi, perkembangan karier, serta kehidupan masa depan.
- 2) Mengembangkan seluruh potensi dan kekuatan yang dimiliki siswa secara optimal.
- 3) Menyesuaikan diri dengan lingkungan pendidikan dan masyarakat.

c. Metode *Game-Based Learning* (GBL)

Game-Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Menurut (Islam et al., 2024) penerapan GBL dapat meningkatkan motivasi belajar karena menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif. (Winatha & Setiawan, 2020) juga menyatakan bahwa GBL berdampak positif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menantang.

(Alifah, N., Triandini, R., & Sari, 2023) menyebutkan bahwa GBL efektif dalam mengoptimalkan keterampilan abad ke-21 atau 4C (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication) melalui pendekatan pembelajaran inovatif dan menyenangkan. Dengan demikian, GBL adalah pendekatan yang memanfaatkan elemen permainan sebagai media penyampaian materi ajar untuk meningkatkan motivasi,

keterlibatan, dan hasil belajar siswa. GBL menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang, mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif. Pendekatan ini sangat relevan bagi generasi digital native karena mampu mengoptimalkan potensi belajar melalui pengalaman bermain yang terarah dan edukatif.

Menurut (Wahyuni, 2018) *Word Search Puzzle* adalah permainan mencari kata yang disusun secara acak dalam sebuah grid berbentuk persegi. Kata-kata dapat ditemukan secara horizontal, vertikal, atau diagonal, dan bertujuan untuk melatih daya ingat dan konsentrasi siswa terhadap kosakata tertentu. Sholeh dkk. (Wahyuni, 2018) menyebutkan bahwa *Word Search Puzzle* adalah permainan dalam dua kategori yang dapat meningkatkan daya ingat siswa. Dapat disimpulkan bahwa *Puzzle Word Game* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan daya ingat, konsentrasi, motivasi belajar, dan kemampuan menyusun kata siswa, serta dapat diintegrasikan dalam layanan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

d. Tahap Pelaksanaan Bimbingan Klasikal dengan Metode Game-Based Learning

Menurut Tohirin, tahap-tahap pelaksanaan bimbingan klasikal terdiri atas:

- 1) Pendahuluan: Guru BK mengenali kondisi siswa terlebih dahulu agar kegiatan berjalan sesuai tujuan.
- 2) Inti: Guru BK menyampaikan materi, dan pada tahap ini diterapkan metode *Game-Based Learning*.
- 3) Penutup: Guru BK melakukan sesi tanya jawab sebelum menutup kegiatan.

Dalam *Panduan Operasional Program BK*, tahapan pelaksanaan bimbingan dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Tahap Persiapan:

- a. Menyusun jadwal masuk kelas sesuai kalender akademik (2 jam per minggu).
 - b. Menyiapkan materi berdasarkan Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD).
 - c. Menyusun Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL).
 - d. Mendokumentasikan rencana layanan yang akan dilaksanakan.
- 2) Tahap Pelaksanaan:
- a. Melaksanakan program layanan sesuai jadwal.
 - b. Mendokumentasikan pelaksanaan layanan.
 - c. Mencatat hal penting yang membutuhkan tindak lanjut.
- 3) Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut:
- a. Mengevaluasi pelaksanaan layanan.
 - b. Mengevaluasi hasil layanan yang diberikan.

Adapun langkah-langkah dalam melaksanakan *Game-Based Learning* dengan media *Word Search Puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi dalam kelompok secara acak.
- 2) Setiap kelompok menerima *Word Search Puzzle*.
- 3) Anggota kelompok membagi peran untuk berdiskusi menemukan kata tersembunyi dan mendeskripsikan maknanya.
- 4) Setiap kelompok mempresentasikan dan merefleksikan hasil diskusi.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang dilaksanakan di SMA Negeri 7 Semarang dengan partisipan sebanyak 35 siswa kelas X-4. Alat ukur yang digunakan berupa skala keterampilan komunikasi interpersonal berdasarkan indikator dari (Devito, 1997), terdiri atas 40 butir pernyataan dengan validitas dan reliabilitas tinggi ($\alpha = 0,901$). Prosedur penelitian meliputi dua siklus tindakan, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan metode layanan bimbingan klasikal berbasis *Game-Based Learning* menggunakan media

Word Search Puzzle. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, angket pre-test dan post-test, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif dan inferensial menggunakan *paired sample t-test*, yang menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan metode *Game-Based Learning* efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

D. HASIL PENELITIAN

1. Prosedur penelitian tindakan kelas (persiapan, implementasi, evaluasi dan analisa)

Setelah melakukan penelitian tindakan bimbingan dan konseling dalam kelas, maka peneliti memperoleh hasil penelitian dan pembahasan mengenai layanan bimbingan klasikal dengan *game based learning* terhadap keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik kelas X-4 SMA Negeri 7 Semarang. Peneliti telah melakukan penelitian yang hasilnya sebagai berikut. Penelitian ini dilakukan dengan upaya yang optimal untuk mengoptimalkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik, penelitian ini direncanakan dalam 2 siklus untuk mencapai target layanan yang di inginkan. Sebelum melaksanakan tindakan peserta didik di beri tes awal atau pre-test dengan menyebarkan instrumen pra-penelitian mengenai keterampilan komunikasi interpersonal dengan jumlah 31 item pernyataan. Pengambilan data pre-test sebagai data awal untuk mengetahui tingkat keterampilan komunikasi interpersonal sebelum dilaksanakannya layanan bimbingan klasikal dengan *game based learning* terhadap peserta didik. Dari data pre-test yang diperoleh hasil data masih terdapat beberapa peserta yang mengalami keterampilan komunikasi interpersonal yang rendah, hal tersebut tentunya perlu adanya pemberian layanan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik. Pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dilakukan sebanyak 2 siklus dengan setiap siklus terbagi menjadi dua kali pertemuan, dalam setiap siklus terdapat lembar evaluasi

proses dan hasil, sebagai evaluasi bagi peneliti untuk pelaksanaan layanan dan mengetahui perkembangan peserta didik dalam setiap siklus.

2. Hasil Penelitian

a. Siklus 1

1) Perencanaan Siklus 1

Dalam proses perencanaan peneliti menyusun rencana pelaksanaan layanan (RPL) berdasarkan hasil AKPD, teknik Diskusi, menyusun instrumen, untuk menilai kualitas proses dan hasil yakni berupa lembar observasi. Menyusun instrumen, untuk mengukur tingkat kemampuan komunikasi peserta didik berupa skala keterampilan komunikasi interpersonal peserta. Selain itu peneliti menyiapkan waktu untuk pelaksanaan layanan dengan melakukan izin dengan guru yang bersangkutan untuk meminta jam masuk memberikan layanan bimbingan klasikal.

2) Pelaksanaan Siklus 1

Dalam pelaksanaan tindakan konselor sebagai peneliti untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik melalui layanan klasikal menggunakan metode *game based learning*. Selama proses pelaksanaan tindakan yang mengadakan observasi adalah guru lain atau teman sebaya yang bertindak sebagai observer untuk menilai proses dan hasil PTBK. Pelaksanaan PTBK berdasarkan Rancangan Pelayanan Bimbingan dan Konseling (RPBK) yang telah dirumuskan untuk siklus 1 sebagai berikut: Siklus 1 ini merupakan follow up perencanaan tindakan studi awal. Adapun penerapan perencanaan tindakan melalui layanan klasikal menggunakan metode *game based learning* dengan menampilkan power point dan memberikan tugas untuk mengerjakan lembar kerja yang berisikan pertanyaan sederhana terkait keterampilan komunikasi interpersonal serta kegiatan tanya jawab. Dalam layanan klasikal menggunakan metode *game based learning* dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan dalam setiap siklus dengan waktu 1 x 45menit setiap pertemuan.

Kegiatan layanan yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 5 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 30 menit dan alokasi kegiatan penutup adalah 10 menit. Pada kegiatan penutup, kegiatan ini berlangsung selama 10 menit, kegiatan yang dilaksanakan adalah :

- 1) Bersama-sama menyimpulkan hasil kegiatan layanan klasikal
- 2) Bersama-sama merefleksi dari kegiatan ini.
- 3) Selanjutnya Guru BK meminta untuk mengisi instrumen kuesioner evaluasi hasil setelah mengikuti layanan klasikal

3) Evaluasi dan Analisis

Hasil dari tindakan layanan bimbingan klasikal pada siklus I dalam penelitian ini dapat dilihat dari pengamatan dan *post-test I*. Pemberian *posttest I* dilaksanakan setelah tindakan layanan bimbingan klasikal dilakukan. Data kemampuan perencanaan karir peserta didik setelah dilakukan *post-test I* dari 35 siswa, skor tertinggi 115 dengan presentase 93% dan skor terendah adalah 77 dengan presentase 62%. Peningkatan skor siswa setelah dilakukan *post-test I* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Rekapitulasi Skor Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Siklus I

Kategori	Rentang Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Tinggi	$\geq 85\%$	7 siswa	20%
Sedang	70%–84%	26 siswa	74%
Rendah	$< 70\%$	2 siswa	6%
Total	-	35 siswa	100%

Berdasarkan Tabel 1, mayoritas siswa kelas X-4 SMA Negeri 7 Semarang berada pada kategori sedang dalam keterampilan komunikasi interpersonal, yaitu sebanyak 26 siswa (74%), sementara 7 siswa (20%) berada pada kategori tinggi, dan hanya 2 siswa (6%)

termasuk dalam kategori rendah. Meskipun kenaikan ini belum signifikan secara statistik, hal tersebut menunjukkan adanya respons positif terhadap layanan yang diberikan. Hasil ini menjadi dasar untuk melanjutkan ke siklus berikutnya guna memperoleh hasil yang lebih optimal.

4) Refleksi

Refleksi dilaksanakan melalui diskusi antara peneliti dengan observer. Secara keseluruhan tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus 1 masih belum seluruhnya berjalan dengan lancar dan sesuai harapan peneliti. Pada pelaksanaan peserta didik masih kurang memperhatikan peneliti ketika peneliti sedang menjelaskan materi dan cenderung sibuk sendiri. Peneliti mengakui pada siklus pertama ini pelaksanaan masih belum maksimal dalam menyampaikan materi yang menarik namun setelah adanya siklus 1 ini peneliti merencanakan penambahan media untuk dilaksanakan pada siklus II agar fokus peserta didik tidak hanya kepada peneliti yang mengakibatkan rasa bosan ketika mengikuti kegiatan bimbingan klasikal.

b. Siklus II

1) Perencanaan Siklus II

Dari hasil refleksi pada siklus I yaitu sebagian peserta didik belum antusias dalam mengikuti kegiatan bimbingan klasikal dan cenderung bosan ketika mengikuti layanan yang dilaksanakan oleh peneliti. Hal ini dikarenakan penyampaian materi yang terlalu lama dan tanpa media lain seperti video sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan. Pada siklus II perencanaan awal yang dilakukan yaitu menyusun pedoman kegiatan pada siklus II dengan melakukan diskusi bersama observer. Hasil pada siklus I yaitu peserta didik merasa bosan ketika mengikuti kegiatan bimbingan klasikal sehingga pada siklus II ini peneliti mencoba mengajak peserta didik berkolaborasi agar peserta didik tidak hanya fokus pada penjelasan peneliti dan asik dengan

sendirinya. Perencanaan siklus II peneliti mulai menyusun rencana pelaksanaan layanan (RPL) untuk siklus II.

2) Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II konselor sebagai peneliti untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik melalui layanan klasikal menggunakan metode *game based learning*. Pada tahap penentuan skor awal siklus II ini, peneliti tidak perlu memberikan tes kembali kepada peserta didik, karena yang digunakan sebagai skor dasar nantinya yaitu hasil dari pada siklus I. Kegiatan layanan yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 5 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 30 menit dan alokasi kegiatan penutup adalah 10 menit. Peneliti melanjutkan materi keterampilan komunikasi interpersonal dengan metode *game based learning*, pada saat melaksanakan layanan peserta didik mampu lebih aktif dan kreatif dengan adanya interaksi antara peserta didik maupun peneliti. Pada akhir siklus II ini tepatnya pada pertemuan kedua peneliti membagikan lagi lembar evaluasi hasil dan skala instrument berupa kuesioner/angket yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektifnya layanan klasikal dengan metode *game based learning* terhadap keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik kelas.

3) Evaluasi dan Analisis

Setelah melaksanakan kegiatan bimbingan klasikal dengan metode *game based learning* yang dilakukan oleh peneliti, maka observer melakukan observasi terhadap pelaksanaan kegiatan bimbingan klasikal yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengetahui antara kesesuaian rencana pelaksanaan yang telah disusun dengan pelaksanaan yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Dalam pelaksanaan observasi ini mencakup dua hal yang harus diobservasi yaitu observasi terhadap pelaksanaan layanan

bimbingan klasikal yang dilakukan dan pelaksanaan observasi pada peserta didik yang dilaksanakan oleh peneliti ketika kegiatan bimbingan klasikal berlangsung. Berikut disajikan hasil observasi terhadap peserta didik dan pelaksanaan layanan bimbingan klasikal yang dilakukan oleh peneliti :

Tabel 2 Rekapitulasi Skor Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Siklus 1

Kategori	Rentang Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Tinggi	$\geq 85\%$	13 siswa	37%
Sedang	70%–84%	21 siswa	60%
Rendah	$< 70\%$	1 siswa	3%
Total	-	35 siswa	100%

Berdasarkan Tabel 2, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan kategori keterampilan komunikasi interpersonal setelah layanan diberikan. Pada hasil post-test, sebanyak 13 siswa (37%) masuk dalam kategori tinggi, meningkat dari sebelumnya yang hanya 7 siswa (20%). Sementara itu, siswa dengan kategori sedang sebanyak 21 siswa (60%), dan kategori rendah menurun menjadi hanya 1 siswa (3%) dibandingkan 2 siswa pada pre-test. Rata-rata persentase keseluruhan juga mengalami peningkatan dari 77% menjadi 82%, yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 5%. Hal ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan metode *Game-Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas X-4 SMA Negeri 7 Semarang.

4) Refleksi

Refleksi pada siklus 2 ini peneliti dan observer telah memahami bahwa adanya perubahan mengenai keterampilan peserta didik ketika mengikuti kegiatan bimbingan klasikal. Refleksi dilakukan analisis data mengenai proses dan hasil pelaksanaan tindakan siklus II secara keseluruhan. Berdasarkan hasil observasi-interpretasi yang telah

dijelaskan, selanjutnya hasil PTBK ini dapat direfleksikan dan dari hasil refleksi siklus II dapat diketahui bahwa; Nilai rata-rata tingkat keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik pada siklus II yaitu 82% dan dari siklus I yaitu 79%.

c. **Perbandingan *Post-Test I* dan *Post-Test II***

Hasil perbandingan antara *Post-Test I* dan *Post-Test II* berdasarkan kategori capaian yang dikelompokkan ke dalam tiga tingkatan, yaitu tinggi, sedang, dan rendah, dengan tolok ukur rentang persentase capaian masing-masing. Data ini bertujuan untuk memberikan gambaran perubahan distribusi hasil yang dicapai peserta setelah pelaksanaan dua siklus tindakan.

Table 3 Perbandingan *Post-Test I* dan *Post-Test II*

Kategori	Rentang Persentase	Persentase <i>Post-Test I</i>	Persentase <i>Post-Test II</i>
Tinggi	$\geq 85\%$	37%	20%
Sedang	70%–84%	60%	74%
Rendah	$< 70\%$	3%	6%
Total	-	100%	100%

Tabel menunjukkan distribusi persentase hasil post-test pada dua siklus berdasarkan kategori tingkat capaian siswa. Pada *Post-Test I*, sebanyak 37% siswa berada pada kategori tinggi ($\geq 85\%$), 60% berada pada kategori sedang (70%–84%), dan 3% berada pada kategori rendah ($< 70\%$). Sementara itu, pada *Post-Test II*, terjadi penurunan jumlah siswa pada kategori tinggi menjadi 20%, namun terdapat peningkatan signifikan pada kategori sedang menjadi 74%, serta sedikit peningkatan pada kategori rendah menjadi 6%. Perubahan distribusi ini menunjukkan adanya penyesuaian tingkat capaian siswa secara lebih merata di kategori sedang, meskipun ada penurunan pada kategori tinggi. Hal ini dapat mencerminkan adanya proses konsolidasi pemahaman atau efek dari intervensi yang dilakukan pada siklus kedua.

E. PEMBAHASAN

Hasil analisis pre-test dan post-test menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan metode game based learning dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik kelas X-4 SMA Negeri 7 Semarang. Dalam setiap siklus pelaksanaan layanan bimbingan klasikal menggunakan metode game based learning, peserta didik mengalami peningkatan dalam keterampilan komunikasi interpersonal. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes pada setiap siklus, yaitu pada siklus I memperoleh skor rata-rata sebesar 98 atau 79%, dan pada siklus II meningkat menjadi 102 atau 82%, sehingga terlihat adanya peningkatan dalam setiap pelaksanaan layanan.

Pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dengan metode game based learning dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan penelitian, baik pada siklus I maupun siklus II. Namun demikian, selama pelaksanaan siklus terdapat beberapa masukan dari observer yang menjadi bahan evaluasi bagi peneliti dalam menyelenggarakan layanan bimbingan klasikal menggunakan metode tersebut.

Hasil pelaksanaan layanan yang dilakukan oleh peneliti dan observer serta dianalisis bersama-sama menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik mengalami peningkatan signifikan dari tahap awal hingga siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan metode game based learning berhasil dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik kelas X-4 SMA Negeri 7 Semarang.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Yusuf dan Nurihsan (dalam 2023:3) menjelaskan bahwa tujuan bimbingan klasikal adalah agar individu dapat:

- 1)Merencanakan kegiatan penyelesaian studi, perkembangan karir serta kehidupannya dimasa yang akan datang
- 2)Mengemabngkan seluruh potensi dan kekuatan yang dimilikinya secara optimal
- 3)Menyesuaikan diri dengan lingkungan Pendidikan dan lingkungan masyarakat.

Efektivitas layanan bimbingan klasikal dengan metode *game based learning* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik kelas X-4 SMA Negeri 7 Semarang juga dapat dijelaskan melalui teori yang dikemukakan oleh (Roudhonah, 2019). Menurut Roudhonah, tujuan dari keterampilan komunikasi interpersonal adalah agar komunikator mampu menyampaikan maksud dan tujuannya secara baik dalam proses komunikasi. Efektivitas komunikasi ini ditandai dengan adanya perubahan sikap atau perilaku, yang memungkinkan individu untuk menyelesaikan masalah yang dialaminya dengan cara mengungkapkan perasaan dan pikirannya secara bebas tanpa rasa malu kepada orang lain.

Dalam konteks ini, metode *game based learning* terbukti menjadi pendekatan yang tepat karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bebas tekanan. Melalui permainan, peserta didik secara tidak langsung terdorong untuk lebih aktif berinteraksi, menyampaikan pendapat, serta menjalin kerja sama dengan teman sekelompoknya. Kondisi ini menciptakan lingkungan komunikasi yang suportif, sehingga peserta didik lebih percaya diri dalam mengungkapkan ide atau perasaan mereka. Hal tersebut memperkuat efektivitas layanan, karena melalui interaksi yang terjalin dalam proses bermain, peserta didik mengalami perubahan perilaku komunikasi yang lebih terbuka dan positif. Dengan kata lain, metode *game based learning* bukan hanya mampu meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal secara teknis, tetapi juga mendorong perubahan sikap yang mendasari keterampilan tersebut, yaitu keberanian untuk menyampaikan sesuatu secara jujur dan terbuka dalam konteks hubungan sosial yang sehat.

F. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa bimbingan klasikal dengan metode *game based learning* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik kelas X-4 di SMA Negeri 7 Semarang. Dengan dibuktikan pada perolehan skor setelah

diberikan layanan baik siklus I maupun siklus II. Pada siklus I memperoleh presentase sebanyak 79%, dan pada siklus 2 memperoleh presentase 82%, oleh karena itu terdapat kenaikan setiap pelaksanaan siklus. Dari hasil siklus yang telah dilaksanakan terdapat kenaikan sebanyak 3% dari siklus 1 ke siklus II dan 5% dari data awal sebelum dilaksanakan siklus. Pada setiap siklus peneliti melakukan diskusi dengan peserta didik untuk mencari tahu hambatan dan keberhasilan atau progres peserta didik dalam keterampilan komunikasi interpersonal.

2. Saran

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, berikut beberapa saran yang dapat diberikan kepada berbagai pihak:

1) Untuk Guru Bimbingan dan Konseling

Guru BK disarankan untuk menerapkan layanan bimbingan klasikal dengan mengacu pada hasil penelitian ini, sehingga pelaksanaan layanan dapat disampaikan dengan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif.

2) Untuk Peserta Didik

Diharapkan peserta didik lebih berperan aktif dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal, baik melalui metode diskusi maupun berbagai kegiatan yang dirancang oleh guru BK. Selain itu, peserta didik juga dianjurkan untuk membagikan ilmu serta pengalaman yang diperoleh kepada orang lain agar dapat memberikan manfaat yang lebih luas.

3) Untuk Peneliti Berikutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam upaya meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik melalui metode diskusi dan game based learning serta sebagai dasar untuk mengembangkan layanan bimbingan dengan pendekatan serupa.

G. DAFTAR RUJUKAN

Alifah, N., Triandini, R., & Sari, D. (2023). Game Based Learning sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C Peserta Didik. *Jurnal Bima: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 7(1), 45–56.

- Anjani, Fatchan, A. (2016). *Tersedia secara online EISSN: 2502-471X PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS TURNAMEN DAN GAMES TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA*. 2012, 1787–1790.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aulia, M., Suwatno, S., & Santoso, B. (2018). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Lisan Melalui Metode Storytelling. *Jurnal MANAJERIAL*, 17(1), 110. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i1.9780>
- Aw, S. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: GRAHA ILMU
- Barseli, M., Sembiring, K., Ifdil, I., & Fitria, L. (2019). The concept of student interpersonal communication. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(2), 129–134
- Cangara, H. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Depok: PT RAJA GRAFINDO PERSADA.
- Canida, R. (2023). Upaya Meningkatkan Konsep Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Layanan Bimbingan Klasikal. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(12), 4529–4536. <https://doi.org/10.53625/jirk.v2i12.5606>
- Devito, J. A. (1997). *Komunikasi Antarmanusia*. Jakarta: Profesional Books
- DeVito, J. A. (2019). *The Interpersonal Communication Book*. United Kingdom: Pearson
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Mainilawati, M.Ferdiansyah, & Sari, K. (2020). Layanan Bimbingan Klasikal Menggunakan Teknik Brainstorming Untuk Meningkatkan Keaktifan Berkomunikasi Siswa. *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.31960/konseling.v2i1.623>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619–628
- Nath, K., & Meena, N. (2019). Learner strategies and communicative acquisition: Learner's autonomy from the Indian perspective. *Humanities and Social Sciences Reviews*, 7(6), 1142–1146. <https://doi.org/10.18510/HSSR.2019.76163>
- Nisa, F., Sumaryani, R., & Hariyadi, S. (2024). Efektivitas Bimbingan Klasikal Metode Game-Based Learning Berbasis Digital dalam Meningkatkan Efikasi Diri Siswa. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 9(2), 69–76.

- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1-7.
- Pearson, Judy C. Nelson, Paul E. Titsworth, Scott. & Hosek, Angela M. 2017. *Human Communication*. United States : McGraw-Hill Education
- Prasetya, B., & Prasetiawan, H. (2022). Upaya Meningkatkan Manajemen Waktu Melalui Bimbingan Klasikal Model Project Based Learning (PjBL) pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 250-257. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.286>
- Prayitno & Erman Amti. (2024). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Rineka Cipta.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60.
- Roudhonah. (2019). *Ilmu Komunikasi*. Depok : PT RAJA GRAFINDO PERSADA
- Sidik, Z., & Sobandi, A. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 50. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11764>
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: ALFABETA
- Wahyuni, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Pada Kelas X IIS SMA Negeri 16 Surabaya Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 336-342.
- Widodo, H., Sari, D. P., Wanhar, F. A., & Julianto, J. (2021). Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan dan Konseling Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2168-2175.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>