

*Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Komunikatif  
Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Peserta Didik*

**PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK  
PERMAINAN KOMUNIKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK**

**Rera Razmamita**

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[rera.21045@mhs.unesa.ac.id](mailto:rera.21045@mhs.unesa.ac.id)

**Retno Tri Hariastuti**

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[retnotri@unesa.ac.id](mailto:retnotri@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Interaksi sosial merupakan kemampuan penting yang perlu dimiliki siswa untuk menunjang kehidupan sosialnya. Penelitian penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan komunikatif bertujuan untuk menguji keefektifan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial peserta didik pada tingkat SMP. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *pre-eksperimen* dengan desain *one group pre-test and post-test design*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Gresik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil *pre-test* dari sedang rendah menjadi rata-rata tergolong tinggi. Hasil analisis statistik menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna antara sebelum dan sesudah pelakuan diberikan, sehingga hipotesis alternatif diterima. Maka dapat disimpulkan, bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan komunikatif dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada peserta didik di SMP Negeri 5 Gresik.

**Kata Kunci:** Bimbingan Kelompok, Teknik Permainan Komunikatif, Interaksi Sosial, Peserta Didik.

**Abstract**

*Social interaction is an important foundation in the formation of behavior and relationships in the school environment. The study of the application of group guidance services with communicative game techniques aims to test the effectiveness of group guidance using communicative game techniques in improving students' social interaction skills at the junior high school level. This study uses a quantitative approach with a pre-experiment with a one-group pre-test and post-test design. The subjects in this study were seventh-grade students at SMP Negeri 5 Gresik. The results of this study indicate that there was an increase in pre-test results from medium to low to high average. The results of statistical analysis using the Wilcoxon test showed a significant difference between before and after the perpetrator was given, so the alternative hypothesis was accepted. Therefore, it can be concluded that group guidance with communicative game techniques can improve students' social interaction skills at SMP Negeri 5 Gresik.*

**Keywords:** Group Counseling, Communicative Game Technique, Social Interaction, Students.

**PENDAHULUAN**

Masa remaja adalah periode transisi penting dari masa anak-anak menuju kedewasaan, ditandai oleh perubahan signifikan pada aspek biologis, kognitif, dan sosial. Pada rentang usia ini, individu berada di tahap krusial dalam pembentukan identitas diri dan hubungan sosial. Arikunto (2020) menjelaskan bahwa pada fase ini, "remaja aktif mencari tahu siapa diri mereka, mengeksplorasi minat, nilai, dan tujuan hidup, yang mana proses ini sangat bergantung pada interaksi dengan lingkungan sosial dan teman sebaya." Seiring dengan upaya penemuan jati diri,

aspek sosial juga mengalami perubahan besar. Pergeseran sosial inilah yang mendorong individu untuk terlibat dalam proses sosial.

Soekanto (2010) mengemukakan bahwa proses sosial merupakan bentuk hubungan yang muncul saat individu dan kelompok sosial saling berinteraksi, yang kemudian membentuk pola serta sistem dalam hubungan sosial tersebut. Bentuk umum dari proses sosial adalah interaksi sosial yang merupakan kondisi di mana seseorang dapat berhubungan dan berkomunikasi secara dinamis, baik secara individu maupun kelompok. Rahmawati & Sari (2022) menegaskan bahwa individu dengan interaksi

**Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Komunikatif  
Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Peserta Didik**

sosial positif menunjukkan ciri-ciri seperti kemampuan berkomunikasi yang efektif, empati, kemauan bekerja sama dalam kelompok, dan keterbukaan diri.

Fenomena rendahnya kemampuan interaksi sosial di kalangan peserta didik kini menjadi isu yang sangat relevan dan sering ditemukan, terutama setelah diperparah oleh pandemi COVID-19 yang mendorong pembelajaran jarak jauh (PJJ). Amalina & Lestari (2021) dalam penelitiannya menegaskan bahwa pembelajaran jarak jauh mengakibatkan "minimnya interaksi tatap muka secara langsung, sehingga menyebabkan kurangnya kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial yang esensial seperti empati, kerja sama tim, dan komunikasi non-verbal." Utami & Ardi (2022) juga menyoroti perubahan pola interaksi siswa yang menjadi lebih pasif dan terisolasi pasca-PJJ. Tingkat interaksi sosial di kalangan siswa mengalami penurunan, yang tercermin dari perilaku seperti kurangnya kolaborasi dalam kerja kelompok, rendahnya sikap saling menghargai antar teman, keengganan untuk memberikan bantuan, serta kecenderungan mengejek dan menimbulkan konflik.

Interaksi dengan teman sebaya memiliki peranan penting dalam mendukung perkembangan sosial dan emosional remaja. Melalui interaksi tersebut, remaja dapat mempelajari keterampilan sosial, menumbuhkan minat yang sejalan, serta saling membantu dalam menghadapi tantangan sebagai bagian dari proses menuju kemandirian (Prayitno, 2006). Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial berpengaruh terhadap perilaku seseorang, sehingga peserta didik diharapkan mampu menjalin hubungan yang positif dengan teman sebayanya.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan tantangan signifikan, terutama dengan pergeseran pola interaksi di era digital. Dominasi gawai dan media sosial seringkali membatasi interaksi tatap muka, yang seharusnya menjadi fondasi pengembangan keterampilan sosial esensial. Ninsiana (2020) menyatakan bahwa "perkembangan teknologi digital dan dominasi penggunaan gawai membuat remaja lebih nyaman berinteraksi secara virtual daripada membangun koneksi personal di dunia nyata, yang pada akhirnya memengaruhi kemampuan mereka dalam membaca ekspresi, memahami komunikasi non-verbal, dan menyelesaikan konflik secara langsung."

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya fenomena rendahnya kemampuan interaksi sosial yang secara konsisten terlihat pada peserta didik. Hasil observasi yang dilakukan bersama guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 5 Gresik menunjukkan bahwa banyak siswa memiliki tingkat interaksi sosial yang rendah. Hal ini tercermin dari perilaku siswa yang kurang menunjukkan kesantunan dalam berkomunikasi, tidak melakukan

kontak mata saat berbicara, tidak menghormati teman, kurang responsif dalam kerja kelompok, tidak menjalin hubungan yang hangat dengan sesama, enggan membantu, mudah tersinggung, serta kurang mampu menerima keberagaman.

Sulistiwati & Sembiring (2022) menegaskan bahwa "interaksi sosial yang rendah dapat terlihat dari kurangnya tegur sapa, cara berbicara, dan bersikap dengan guru atau teman sebaya." Mereka menambahkan bahwa "peserta didik seringkali tidak bertegur sapa, jarang berbicara dengan teman, enggan mengutarakan pendapat, dan tidak aktif mengikuti kegiatan sosial di sekolah." Sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik umumnya lebih mudah menjalin pertemanan, mampu bergaul dengan lingkungan sekitar, tidak merasa minder, serta tidak ragu untuk bertanya kepada guru maupun orang lain ketika mengalami kesulitan.

Sejumlah penelitian mutakhir mengungkapkan bahwa layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam menangani permasalahan sosial dan interpersonal pada remaja. Fitri & Nurul (2021) menyebutkan bahwa bimbingan kelompok terbukti mampu meningkatkan keterampilan komunikasi dan interaksi sosial remaja, karena menyediakan ruang yang aman untuk berlatih serta saling berbagi pengalaman. Sementara itu, Tohirin dalam Rahman (2019) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu bentuk bantuan yang diberikan kepada individu melalui kegiatan kelompok yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi, khususnya dalam aspek komunikasi. Dalam pelaksanaannya, dapat digunakan berbagai teknik, termasuk teknik umum dan permainan kelompok. Permainan dapat digunakan sebagai salah satu metode dalam bimbingan kelompok, baik sebagai pelengkap materi maupun sebagai media penyampaian layanan. Sukmawati & Handayani (2022) mengemukakan bahwa aktivitas bermain pada remaja dapat meningkatkan rasa percaya diri, membangun kepercayaan antarindividu, dan melatih kemampuan negosiasi. Dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu bentuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara menyenangkan, melibatkan aturan serta peran tertentu yang dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Penulis menggunakan salah satu teknik permainan yang bisa digunakan sebagai materi layanan dengan menggunakan media. Dalam hal ini, peneliti memodifikasi sebuah media permainan ular tangga interaksi sosial yang dikembangkan oleh Darmawan (2016). Media permainan ular tangga interaksi sosial merupakan modifikasi dari permainan ular tangga yang umum dimainkan oleh banyak peserta didik di Indonesia, namun setiap petak dalam permainan ini telah disisipkan materi yang berkaitan dengan interaksi sosial.

# Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Komunikatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Peserta Didik

Berdasarkan gagasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan komunikatif dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial peserta didik.

## METODE

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif atau statistik, dengan fokus utama untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya (Sugiyono, 2023). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Jenis desain eksperimen yang diterapkan adalah pre-experimental one-group pretest-posttest design, di mana hanya terdapat satu kelompok eksperimen yang diamati untuk melihat perbedaan kondisi subjek sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Skema desain ini memungkinkan peneliti mengevaluasi efektivitas perlakuan yang diberikan.

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Gresik yang diketahui memiliki tingkat interaksi sosial yang rendah. Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan hasil pertimbangan dari guru Bimbingan dan Konseling (BK) serta telah mendapat persetujuan dari pihak sekolah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas VII-G dan VII-I di SMP Negeri 5 Gresik dengan lima subjek peserta didik sebagai berikut:

#### 1. Data hasil Pengukuran Awal (*Pre-test*)

*Pre-test* bertujuan mengevaluasi secara akurat kemampuan awal subjek penelitian sebelum memberikan perlakuan, untuk mengetahui efektivitas penelitian. Pemberian angket telah diujikan validitas dan reliabilitas dengan butir pernyataan. Pada data awal peneliti memberikan angket *pre-test* kemudian dianalisis. *Pre-test* bertujuan mengevaluasi secara akurat kemampuan awal subjek penelitian sebelum memberikan perlakuan, untuk mengetahui efektivitas penelitian. Pemberian angket telah diujikan validitas dan reliabilitas dengan jumlah 37 butir pernyataan, Adapun kriteria yang ditetapkan pada penelitian ini yaitu:

- Skor maksimum :  $37 \times 4 = 148$
- Skor minimum :  $37 \times 1 = 37$
- Rata-rata diperoleh dengan menggunakan *insert function* Average yaitu 71.
- Standar deviasi diperoleh dengan menggunakan *insert function* STDEV yaitu 1,87

Dari perolehan hasil olah data dapat dikategorisasikan menjadi tiga kategori yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Kategori Rendah} &= X \leq \text{Mean} - 1\text{SD} \\ &= 37 \leq 71 - 1,87 \\ &= 37 \leq 69,12\end{aligned}$$

Dengan demikian kategori rendah yakni 37 sampai dengan 69.

$$\begin{aligned}\text{Kategori Sedang} &= \text{Mean} - 1\text{SD} \leq x < \text{mean} + 1\text{SD} \\ &= 69,12 - 1,87 \leq x < 71 + 1,87 \\ &= 69,13 \leq x < 72,87\end{aligned}$$

Dengan demikian kategori rendah yakni 70 sampai dengan 72.

$$\begin{aligned}\text{Kategori Tinggi} &= \text{Mean} + 1\text{SD} \geq X \\ &= 71 + 1,87 \geq 148 \\ &= 72,87 \geq 148\end{aligned}$$

Dengan demikian kategori rendah yakni 73 sampai dengan 148.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, hasil analisis skor *Pre-test* dari 5 subjek penelitian disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Hasil *Pre-test*

NO	NAMA	L/P	KELAS	SKOR	Kategori
1	RPH	P	VII-G	71	Sedang
2	AAG	L	VII-G	71	Sedang
3	NDA	P	VII-G	74	Rendah
4	AZR	L	VII-I	69	Rendah
5	KAH	P	VII-I	70	Sedang

#### 2. Data Hasil Pengukuran Awal (*Post-test*)

Terdapat peningkatan kemampuan interaksi sosial setelah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan komunikatif, berikut merupakan hasil post-test subjek penelitian:

Tabel 2. Skor Hasil *Post-test*

NO	NAMA	L/P	KELAS	SKOR	Kategori
1	RPH	P	VII-G	116	Tinggi
2	AAG	L	VII-G	96	Tinggi
3	NDA	P	VII-G	124	Tinggi
4	AZR	L	VII-I	104	Tinggi
5	KAH	P	VII-I	112	Tinggi

Berdasarkan pada hasil post-test diatas menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan interaksi sosial pada peserta didik RPH, AAG, NDA, AZR, dan KAH setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan komunikatif.

#### 3. Analisis Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Berikut merupakan perbandingan skor pre-test dan post-test subjek penelitian setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan komunikatif:

**Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Komunikatif  
Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Peserta Didik**

**Tabel 3. Hasil Skor Pre-test dan Post-test**

No.	Nama	Pre-test	Post-test	Gain scroe	Keterangan
1.	RPH	71	116	45	Meningkat
2.	AAG	71	96	25	Meningkat
3.	NDA	74	124	50	Meningkat
4.	AZR	69	104	35	Meningkat
5.	KAH	70	112	42	Meningkat
Jumlah		355	552	197	
Rata-Rata		71	110,4	39,4	

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa layanan bimbingan kelompok permainan komunikatif memiliki rata-rata skor pre-test 71 dan 110,4 pada post-test. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan pada rata-rata skor layanan bimbingan kelompok permainan komunikatif pada peserta didik sebesar 39,4.

**4. Uji Wilcoxon**

Setelah diperoleh hasil perbandingan skor, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Tujuan dari uji hipotesis ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan komunikatif. Dalam penelitian ini, digunakan uji Wilcoxon karena data yang dianalisis bersifat berpasangan dan berbentuk ordinal. Proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Berikut merupakan hasil uji Wilcoxon pada penelitian ini:

Ranks			
	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest			
Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
Positive Ranks	5 <sup>b</sup>	3.00	15.00
Ties	0 <sup>c</sup>		
Total	5		

- a. Posttest < Pretest
- b. Posttest > Pretest
- c. Posttest = Pretest

**Gambar 4. Hasil Uji Wilcoxon**

Berdasarkan pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil uji Wilcoxon pada penelitian ini yaitu:

- a. *Negative Rank* bernilai 0, maka menunjukkan tidak terdapat penurunan atau pengurangan antara hasil pada *pre-test* dan *post-test*
- b. *Positive Rank* merupakan selisih antara *pre-test* dan *post-test*. Pada hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai  $N=5$ ,  $mean=3,00$ ,  $Sum\ of\ Ranks=15,00$ , sehingga menunjukkan terdapat peningkatan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.
- c. *Ties* merupakan kesamaan nilai *pre-test* dan *post-test*, nilai *ties*=0, sehingga menunjukkan bahwa tidak terdapat skor yang sama antara *pre-test* dan *post-test*.

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	Posttest - Pretest
Z	-2.023 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.043

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

**Gambar 5. Hasil Test Statistics**

Dasar pengambilan keputusan uji Wilcoxon:

a. Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*  $\leq 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

b. Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*  $\geq 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai Z sebesar -2,023 dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,043 yang dibulatkan menjadi 0,04. Karena nilai signifikansi berada di bawah taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan komunikatif efektif dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan skor kemampuan interaksi sosial antara sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

**5. Analisis Individual**

a. RPH

Skor yang diperoleh RPH sebelum diberikan perlakuan tergolong rendah. Sejak awal pertemuan dengan RPH ini termasuk anak yang cukup aktif, ia dapat memahami dan mengikuti kegiatan dengan baik. RPH ini sosok yang acuh dan kurang menghargai orang lain, ditandai dengan ketika pertemuan pertama RPH ini lebih fokus pada kutek di tangannya. Pada pertemuan kedua RPH juga tidak mau duduk bersebelahan dengan teman dari luar kelasnya. Pada pertemuan kelima RPH dapat mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan baik sehingga skor yang diperolehnya dari awalnya sedang meningkat menjadi tinggi.

Adapun analisis skor pada hasil *pre-test* dan *post-test* RPH dimuat dalam table berikut :

**Tabel 4. Analisis Hasil Skor Pre-test dan Post-test RPH**

Indikator	Skor pre-test	Skor post-test
Percakapan	9	14
Saling Pengertian	8	13
Kerjasama	10	18
Kesamaan Presepsi	9	14
Empati	9	15
Rasa Positif	8	13
Keterbukaan	9	13
Dukungan	9	16
Total	71	116

**Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Komunikatif**  
**Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Peserta Didik**

Dari hasil analisis skor tersebut dapat diketahui bahwa indikator yang memiliki peningkatan yang signifikan terdapat pada aspek kerjasama dan dukungan sehingga nilai *pre-test* dan *post-test* RPH meningkat dari 71 menjadi 116.

b. AAG

AAG adalah anak yang pendiam dan hanya menggunakan gestur tubuh, seperti mengangguk, tersenyum, dan mengangkat jempol. AAG juga anak yang pemalu, ketika diberikan pertanyaan dia menjawab dengan suara yang pelan. Pada pertemuan pertama AAG ini antusias ketika ice breaking dan pemaparan materi melalui video kisah inspiratif sosok Jack Ma, namun ketika mengisi lembar refleksi AAG ini selalu paling terakhir mengumpulkan dan membuat teman temannya menunggu. Pada pertemuan kedua, AAG ini masih kesulitan dalam berkomunikasi sampai di petak dimana AAG harus menceritakan rute dari rumah ke sekolah, dia kesulitan dan menjawabnya dengan gestur. Namun pada pertemuan ketiga AAG sudah mulai nyaman dan tidak canggung dengan teman kelompoknya, terbukti ketika bernyanyi bersama suara AAG cukup keras dan bersemangat. AAG mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir dengan baik, tidak jarang dia sangat bersemangat ketika petak bernyanyi bersama sampai tertawa bersama teman kelompoknya. Dari pemberian bimbingan kelompok yang diberikan skor AAG meningkat, dari rendah menjadi tinggi. Adapun analisis skor pada hasil *pre-test* dan *post-test* AAG dimuat dalam table berikut :

**Tabel 5. Analisis Hasil Skor Pre-test dan Post-test AAG**

Indikator	Skor pre-test	Skor post-test
Percakapan	9	11
Saling Pengertian	8	11
Kerjasama	12	17
Kesamaan Presensi	8	11
Empati	8	11
Rasa Positif	8	12
Keterbukaan	9	11
Dukungan	9	12
Total	71	96

Dari hasil analisis skor tersebut dapat diketahui bahwa indikator yang memiliki peningkatan yang signifikan terdapat pada aspek kerjasama sehingga nilai *pre-test* dan *post-test* AAG meningkat dari 71 menjadi 96.

c. NDA

Selama kegiatan layanan bimbingan kelompok NDA merupakan sosok yang pendiam dan pemalu, NDA ini juga memperhatikan dengan baik ketika temannya berpendapat. Pada

pertemuan ketiga NDA ini terlihat ceria dan antusias dalam mengikuti kegiatan, ketika mendapatkan pertanyaan NDA ini menjawab dengan semangat. NDA juga tidak segan membantu menjawab teman kelompoknya ketika kesulitan. Pada tema komunikasi NDA sempat kesulitan untuk menceritakan pengalaman menyenangkan yang pernah ia alami di sekolah, sehingga memilih untuk diam. Pada tema keterbukaan NDA menceritakan pengalamannya ketika di SD pernah di bully karena fisiknya. NDA mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan baik sehingga skor NDA meningkat dari sedang menjadi tinggi. Adapun analisis skor pada hasil *pre-test* dan *post-test* NDA dimuat dalam table berikut :

**Tabel 6. Analisis Hasil Skor Pre-test dan Post-test NDA**

Indikator	Skor pre-test	Skor post-test
Percakapan	10	15
Saling Pengertian	8	14
Kerjasama	12	18
Kesamaan Presensi	7	15
Empati	10	17
Rasa Positif	9	14
Keterbukaan	8	16
Dukungan	10	15
Total	74	124

Dari hasil analisis skor tersebut dapat diketahui bahwa indikator yang memiliki peningkatan yang signifikan terdapat pada aspek rasa positif dan kerjasama sehingga nilai *pre-test* dan *post-test* NDA meningkat dari 74 menjadi 124.

d. AZR

AZR ini merupakan anak yang unik dan memiliki kepribadian yang berbeda dengan teman teman yang lainnya. Pada pertemuan pertama guru BK kesulitan untuk menemukan AZR . AZR mampu menceritakan ulang kisah inspiratif Jack Ma. AZR bahkan mampu memberikan kesimpulan dan lancar dalam menyampaikan pendapat. Pada pertemuan ketiga AZR tampak lesu dan kurang bersemangat karena tidak sahur, namun setelah diberikan *ice breaking* AZR mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir dengan baik, ia juga tidak segan-segan untuk bertanya jika ada yang kurang dipahami. Skor yang didapatkan AZR juga meningkat setelah diberikan perlakuan, dari yang rendah menjadi sedang.

**Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Komunikatif**  
**Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Peserta Didik**

Adapun analisis skor pada hasil *pre-test* dan *post-test* AZR dimuat dalam table berikut :

**Tabel 7. Analisis Hasil Skor Pre-test dan Post-test AZR**

Indikator	Skor pre-test	Skor post-test
Percakapan	8	13
Saling Pengertian	8	12
Kerjasama	8	12
Kesamaan Presepsi	8	13
Empati	8	12
Rasa Positif	8	13
Keterbukaan	10	16
Dukungan	8	13
Total	68	104

Dari hasil analisis skor tersebut dapat diketahui bahwa indikator yang memiliki peningkatan yang signifikan terdapat pada aspek keterbukaan sehingga nilai *pre-test* dan *post-test* AZR meningkat dari 68 menjadi 104.

e. KAH

KAH merupakan sosok yang aktif dan mudah berbaur, ia juga ceria dan selalu bersemangat mulai dari pertemuan pertama. KAH mengikuti kegiatan dengan baik, memperhatikan temannya berpendapat dengan seksama serta mudah mencairkan suasana. KAH mengikuti kegiatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan akhir dengan baik sehingga skor yang didapatkan setelah diberikan perlakuan meningkat, dari rendah menjadi tinggi. Adapun analisis skor pada hasil *pre-test* dan *post-test* KAH dimuat dalam table berikut :

**Tabel 8. Analisis Hasil Skor Pre-test dan Post-test KAH**

Indikator	Skor pre-test	Skor post-test
Percakapan	9	14
Saling Pengertian	8	13
Kerjasama	11	17
Kesamaan Presepsi	8	14
Empati	8	13
Rasa Positif	9	13
Keterbukaan	8	14
Dukungan	9	14
Total	70	112

Dari hasil analisis skor tersebut dapat diketahui bahwa indikator yang memiliki peningkatan yang signifikan terdapat pada aspek kerjasama sehingga nilai *pre-test* dan *post-test* KAH meningkat dari 70 menjadi 112.

## Pembahasan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental* dengan desain penelitian yang digunakan, yaitu *one group pre-test and pots-test design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Gresik sebanyak 5 pertemuan mulai dari tanggal 25 Februari 2025 hingga 18

Maret 2025. Berdasarkan hasil tersebut didapatkan peningkatan hasil skor rata-rata *pre-test* 71 meningkat menjadi hasil rata-rata *post-test* 110,4. Hal ini menunjukkan bahwa adanya kenaikan skor dan mendapatkan perubahan yang positif dari kemampuan interaksi sosial pada peserta didik. Peningkatan skor ini tidak hanya dilihat dari rata-rata skor yang telah didapatkan tetapi juga dari perubahan kategori skor sedang dan rendah kemudian meingkat kategori tinggi. Dari hasil tersebut dilanjutkan dengan Uji Wilcoxon menggunakan bantuan SPSS 25, uji ini dipilih karena data *pre-test* dan *post-test* berasal dari kelompok yang sama dan bersifat berpasangan. Dari hasil tersebut, Hasil uji Wilcoxon yang digunakan untuk menguji hipotesis menunjukkan nilai yang signifikan dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,043 yang dibulatkan menjadi sebesar 0,04. Sehingga  $H_a$  diterima yang berarti adanya perbedaan skor pada skor kemampuan interaksi sosial sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Penelitian ini didasarkan pada suatu fenomena rendahnya kemampuan interaksi sosial peserta didik. Berdasarkan observasi bersama guru BK di SMP Negeri 5 Gresik diperoleh data bahwasannya sering ditemukan peserta didik yang memiliki interaksi sosial yang rendah, ditandai dengan siswa yang kurang mampu berkomunikasi dengan sopan, tidak menatap lawan bicara saat berbicara, tidak menghargai sesama teman, kurang peka untuk bekerja sama dalam kelompok, tidak membangun hubungan yang hangat sesama teman, kurang bersedia untuk memberi bantuan, peserta didik mudah tersinggung, dan peserte didik kurang mampu menerima perbedaan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fauziah (2017) menyatakan bahwa peserta didik yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik, siswa akan lebih memiliki banyak teman di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah, mudah bergaul, tidak minder, dan tidak malu untuk bertanya pada guru atau orang lain ketika tidak mengerti sesuatu. Sebaliknya, apabila peserta didik tidak bisa melakukan interaksi dengan teman sebaya maka peserta didik akan mengalami gangguan dalam melakukan hubungan sosialnya di sekolah.

Maka dari itu, penelitian ini menemukan 5 subjek yang memiliki skor interaksi sosial sedang dan rendah berdasarkan angket interaksi sosial yang sudah di uji validitas dan reliabilitasnya. Penggunaan angket ini berdasarkan dengan kriteria interaksi sosial yang baik diantaranya yaitu: percakapan, saling pengertian, kerjasama, kesamaan persepsi, empati, rasa positif, keterbukaan dan dukungan. Berdasarkan permasalahan kemampuan interaksi sosial yang terjadi di sekolah, diharapkan dengan adanya pemberian layanan bimbingan kelompok, konselor dapat membantu peserta didik

**Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Komunikatif**  
**Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Peserta Didik**

menyadari kebutuhan-kebutuhan dan masalahnya, mengembangkan diri dalam kemampuan bersosialisasi khususnya dalam komunikasi, relasi dan kontak sosial.

Penggunaan Teknik permainan komunikatif dalam penelitian ini, dikarenakan teknik permainan komunikatif merupakan salah satu teknik dalam bimbingan kelompok yang didalamnya peserta didik diajak untuk melakukan kegiatan belajar yang menyenangkan, dengan aturan tertentu, yang dapat memberi pengalaman kepada peserta didik bagaimana membangun komunikasi yang efektif. Dalam melakukan permainan komunikatif diharapkan peserta didik mampu untuk melatih kerjasama, meningkatkan keterampilan komunikasi baik verbal maupun non verbal, melatih kreativitas dan imajinasi peserta didik serta melatih kepekaan peserta didik dengan teman sebayanya. Melalui permainan komunikatif, tujuan yang ingin dicapai yaitu peserta didik dapat membangun keakraban dan kerja sama, melatih komunikasi verbal dan nonverbal, serta melatih kekompakan dalam mencapai tujuan kelompok.

Adapun media yang digunakan dalam layanan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif ini yaitu permainan ular tangga interaksi sosial. Dalam hal ini, peneliti memodifikasi media permainan ular tangga interaksi sosial yang dikembangkan oleh Sofyan Darmawan (2016). Melalui media permainan ular tangga interaksi sosial ini, tujuan yang ingin dicapai yaitu peserta didik dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial, peserta didik mampu untuk memecahkan masalah individu dan kelompok, serta melatih kekompakan dalam mencapai tujuan kelompok. Hal ini sesuai dengan manfaat dari media permainan ular tangga interaksi sosial menurut Sofyan Darmawan (2016) yakni untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial, membantu dan melatih keterampilan bekerja sama dengan kelompok serta untuk membantu siswa melatih keterampilan memecahkan masalah baik individu maupun kelompok.

Selama proses pelaksanaan penelitian bimbingan kelompok dengan teknik permainan komunikatif ini menunjukkan para anggota kelompok saling mengalami perkembangan yang positif. Pada awal pertemuan peserta didik cenderung canggung dan malu, ditandai dengan sikap para anggota kelompok yang belum berani untuk mengutarakan pendapatnya. Namun pada saat perkenalan diri, membahas hobi, serta melakukan kegiatan kelompok, peserta didik mulai membentuk kedekatan dan membangun kepercayaan satu sama lain sehingga peserta didik mulai terbuka dan berani untuk mengutarakan pendapatnya. Pada pertemuan pertama, peneliti memfokuskan kegiatan dengan pembentukan hubungan antar anggota kelompok dengan saling memperkenalkan diri dengan memperkenalkan nama, kelas, dan alamat

peserta didik. Kemudian pada pertemuan kedua peneliti mulai berfokus pada pemberian perlakuan yang dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada peserta didik dengan memberikan teknik permainan komunikatif. media yang digunakan adalah media ular tangga yang setiap papan ular tangga memiliki topik yang berbeda. Pada pertemuan kedua ini topik pada papan ular tangga adalah “ Percakapan dan Saling pengertian”. Hasil yang di dapat dari pertemuan kedua ini diantaranya : (1) Meningkatnya kemampuan memulai percakapan ditandai dengan peserta didik menunjukkan keberanian dalam membuka obrolan dengan teman baru serta terjadi peningkatan frekuensi menyapa dan berbicara terlebih dahulu kepada teman sekelompok selama kegiatan berlangsung. (2) Terciptanya suasana empatik dan asertif ditandai dengan peserta didik mampu menyampaikan pendapat secara sopan tanpa mendominasi. Terlihat adanya saling mendengarkan, mengangguk, dan merespons dengan empati selama kegiatan berlangsung. (3) Menurunnya sikap acuh tak acuh terhadap teman ditandai dengan peserta didik menjadi lebih aktif dan menunjukkan inisiatif seperti mengambilan dadu, kemudian Beberapa peserta yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan partisipasi lebih konsisten. (4) Meningkatnya kesadaran sosial ditandai dengan peserta didik menyadari pentingnya memahami perasaan orang lain dan terdapat pernyataan reflektif dari peserta yang menunjukkan pemahaman akan pentingnya saling pengertian.

Pada pertemuan ketiga topik pada papan ular tangga adalah “ Kerjasama dan Persamaan Presepsi”. Hasil yang di dapat dari pertemuan ketiga ini diantaranya : (1) Terjalinnya kerjasama dan komunikasi dua arah ditandai dalam permainan ular tangga, peserta didik berdiskusi untuk menjawab soal interaksi sosial, menunjukkan kemampuan bekerja sama dan berbagi peran. (2) Kesadaran terhadap tujuan bersama karena peserta menyadari pentingnya kerja tim agar bisa “menang bersama” dalam permainan, mencerminkan pemahaman terhadap visi yang sama dalam kelompok. (3) Meningkatnya keterampilan menyelaraskan pendapat ditandai dengan diskusi di setiap soal memunculkan perbedaan pandangan yang harus disatukan. Peserta didik belajar menengahi dan memilih solusi yang disepakati bersama. (4) Terciptanya dinamika kelompok yang sehat hal ini karena peserta didik saling menyemangati saat kelompok lain tertinggal, menandakan mulai tumbuhnya solidaritas dan nilai sportivitas.

Pada pertemuan keempat topik pada papan ular tangga adalah “ Empati dan Rasa Positif ”. Hasil yang di dapat dari pertemuan keempat ini diantaranya : (1)Meningkatnya penggunaan bahasa yang mengandung apresiasi ditandai dengan peserta didik mulai

**Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Komunikatif  
Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Peserta Didik**

menyampaikan kalimat pujian seperti “kamu hebat” atau “Terima kasih sudah membantu”, bahkan tanpa diminta. (2) Penurunan sikap menghakimi ditandai dengan peserta didik menunjukkan sikap tidak menyela dan tidak menyalahkan jawaban teman saat diskusi berlangsung. (3) Meningkatnya energi positif dalam kelompok ditandai dengan suasana menjadi lebih ringan dan menyenangkan, ditandai dengan banyak senyum, tawa, dan pujian dalam kelompok.

Pada pertemuan kelima topik pada papan ular tangga adalah “ Keterbukaan dan Dukungan ”. Hasil yang di dapat dari pertemuan kelima ini diantaranya : (1)Peserta didik lebih terbuka dalam menyampaikan pendapat dan perasaan , saat mendapat soal refleksi pada petak tertentu, peserta didik mulai jujur menyampaikan kesulitan sosial yang mereka alami. (2) Tumbuhnya sikap saling menerima ditandai dengan sikap teman-teman yang memberikan dukungan tanpa mengolok atau menertawakan, bahkan beberapa peserta didik secara spontan menanggapi dengan kalimat penyemangat. (3) Terciptanya budaya saling mendukung ditandai dengan peserta didik mampu memberikan saran positif kepada satu sama lain, seperti “Kalau kamu butuh teman cerita, cerita ke aku saja”

Pada pertemuan terakhir, peserta didik diperkenankan untuk mengisi *post-test* yang dimana angket yang digunakan sama seperti angket pada saat *pre-test*. Dari hasil *post-test* yang sudah diisi oleh peserta didik mendapatkan hasil yang signifikan, dengan adanya peningkatan skor kemampuan interaksi sosial dari masing-masing anggota kelompok. Peningkatan skor paling signifikan dari kelima subjek terdapat pada subjek NDA yakni 50 skor, aspek yang mengalami peningkatan paling signifikan terdapat pada aspek rasa positif dan kerjasama. Subjek RPH yang mengalami peningkatan 45 skor, aspek yang mengalami peningkatan terdapat pada aspek kerjasama dan dukungan. Subjek KAH mengalami peningkatan 42 skor, aspek yang mengalami peningkatan paling signifikan terdapat pada aspek kerjasama. Subjek AZR mengalami peningkatan 35 skor, aspek yang mengalami peningkatan paling signifikan terdapat pada aspek keterbukaan. Subjek AAG mengalami peningkatan 25 skor, aspek yang mengalami peningkatan paling signifikan terdapat pada aspek kerjasama . Hal ini dapat membuktikan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan komunikatif dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial peserta didik di SMP Negeri 5 Gresik.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 5 Gresik terhadap lima orang peserta didik, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan

kelompok dengan penerapan teknik permainan komunikatif efektif dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial. Kesimpulan ini didasarkan pada tiga temuan utama. Pertama, seluruh peserta didik yang sebelumnya berada pada kategori sedang dan rendah mengalami peningkatan hingga mencapai kategori tinggi setelah mengikuti layanan. Kedua, terdapat peningkatan yang signifikan pada rata-rata skor kemampuan interaksi sosial setelah perlakuan diberikan. Ketiga, hasil analisis statistik melalui uji Wilcoxon menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah layanan, yang mengarah pada diterimanya hipotesis alternatif. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa layanan ini efektif dalam membantu meningkatkan kemampuan interaksi sosial peserta didik.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran kepada pihak-pihak terkait agar hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan secara optimal:

1. Bagi Peserta Didik

Mengingat hasil penelitian ini dapat membantu peserta didik memahami cara meningkatkan dan melatih keterampilan interaksi sosial mereka, partisipasi aktif dalam kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan komunikatif sangat dianjurkan. Keterlibatan ini akan mendukung pengembangan kemampuan berinteraksi, bekerja sama, dan membangun hubungan sosial yang positif.

2. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Sejalan dengan manfaat praktis untuk menambah wawasan dalam kegiatan bimbingan kelompok, Guru Bimbingan dan Konseling disarankan untuk mengintegrasikan dan memanfaatkan teknik permainan komunikatif secara berkelanjutan. Pendekatan ini dapat dirancang secara kreatif agar proses bimbingan menjadi lebih menarik dan partisipatif, membantu peserta didik melatih keterampilan interaksi sosial mereka.

3. Bagi Peneliti Berikutnya

Sebagai dorongan untuk memperluas wawasan dan penelitian di masa mendatang, peneliti disarankan untuk melanjutkan eksplorasi topik ini. Penelitian lanjutan dapat mencakup cakupan partisipan yang lebih luas, berbagai jenjang pendidikan, durasi pelaksanaan yang lebih panjang, atau penggabungan teknik permainan komunikatif dengan pendekatan bimbingan lainnya untuk pemahaman yang lebih komprehensif.

*Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Komunikatif  
Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Peserta Didik*

**Implikasi**

Penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan komunikatif terbukti mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial peserta didik. Temuan ini memberikan implikasi bahwa teknik permainan komunikatif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di jenjang SMP, terutama dalam menangani permasalahan terkait rendahnya interaksi sosial. Teknik tersebut dinilai efektif karena secara nyata dapat mendorong peningkatan keterampilan interaksi sosial pada peserta didik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Amalina, S. A., & Lestari, E. S. (2021). Dampak Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan*, 2(1), 1–10.
- Arikunto, S. (2020). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Pustaka Pelajar.
- Darmawan, M. S. (2016). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas XI Multimeida Smk Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling UNESA*, 6(2).
- Fitri, N., & Nurul, H. (2021). Efektivitas Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan*, 4(1), 45–56.
- Ninsiana, W. (2020). Dampak Perkembangan Teknologi Digital Terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Komunikasi Islam*, 10(1), 1–15.
- Prayitno. (2006). *Pelayanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. FIP UNP.
- Rahman, A. (2019). *Bimbingan dan Konseling Kelompok: Teori dan Aplikasi*. Kencana.
- Rahmawati, R., & Sari, N. (2022). Identifikasi Indikator Interaksi Sosial Positif pada Remaja Sekolah Menengah. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(2), 89–102.
- Soekanto, S. (2010). *Sosiologi Suatu Pengantar*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2023). *Komunikasi Antar Pribadi*. UNNES PRESS.
- Sukmawati, D., & Handayani, R. (2022). Manfaat Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Keterampilan Sosial Remaja. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 201–215.
- Sulistiwati, I., & Sembiring, R. (2022). Karakteristik Interaksi Sosial Rendah pada Remaja SMP di Kota X. *Jurnal Ilmiah Pendidikan & Sosial*, 3(1), 1–10.
- Utami, W. W., & Ardi, S. K. (2022). Pola Interaksi Sosial Siswa Setelah Pembelajaran Jarak Jauh di Era New Normal. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 7(1), 1–10.