



## **Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Positif melalui *Game-Based Learning* pada Siswa SMP Negeri 3 Madiun**

**Nurul Laily<sup>1</sup>, Dahlia Novarianing Asri<sup>2\*</sup>, Mega Ika Mariana<sup>3</sup>**

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

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

\*e-mail: novarianing@unipma.ac.id

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan interaksi sosial positif siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Madiun setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal berbasis *Game-Based Learning*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental one group pretest-posttest*. Subjek penelitian terdiri dari 31 siswa kelas VIII B yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa angket 19 item yang diadaptasi dari Skala Interaksi Sosial Bella Muliana, kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya. Prosedur pengumpulan data meliputi pemberian pretest, pelaksanaan layanan bimbingan klasikal berbasis *Game-Based Learning* melalui permainan Bingo Pertemanan, *role play* Kartu Tantangan Sosial, dan Game Rantai Respons Positif, serta pemberian posttest. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, dan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata skor pretest dari 44,10 menjadi 67,77 pada posttest. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai  $t = -9,729$ ,  $df = 30$ , dan signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Nilai effect size Cohen's  $d$  sebesar 1,747 menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi berada pada kategori besar. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan interaksi sosial positif siswa setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal berbasis *Game-Based Learning*. Layanan ini membantu siswa belajar berinteraksi melalui pengalaman langsung, meningkatkan partisipasi aktif, keberanian bertanya, kerja sama, empati, dan kemampuan menyesuaikan diri dengan teman sebaya.

Kata kunci: interaksi sosial; bimbingan klasikal; Game-Based learning; siswa SMP

### **PENDAHULUAN**

Manusia pada dasarnya merupakan makhluk sosial yang membutuhkan bantuan dan keberadaan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai makhluk sosial, individu tidak dapat hidup sendiri tanpa menjalin hubungan dengan lingkungan sekitarnya. Melalui interaksi dan komunikasi, individu dapat membangun hubungan sosial dengan orang lain (Maulana et al., 2014). Relasi sosial juga berkaitan dengan kerja sama, kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan, dorongan sebagai makhluk sosial, serta keinginan untuk menjalin komunikasi dengan orang lain (Tanipu et al., 2024). Oleh karena itu, interaksi sosial menjadi kemampuan penting yang harus dimiliki oleh peserta didik, terutama dalam lingkungan sekolah.

Masa remaja merupakan fase transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai oleh perubahan fisik, psikologis, sosial, dan intelektual. Pada tahap ini, remaja mulai menghadapi berbagai tugas perkembangan, seperti pengelolaan emosi, tekanan sosial, pencarian jati diri, serta pembentukan

hubungan sosial dengan teman sebaya. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berinteraksi sosial menjadi aspek penting yang perlu dikembangkan pada siswa SMP, karena berkaitan dengan kemampuan menyesuaikan diri, membangun relasi, dan menghadapi dinamika sosial di lingkungan sekolah (Sulhan et al., 2024)

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial peserta didik dapat dikembangkan melalui layanan bimbingan dan konseling yang melibatkan aktivitas kelompok. Teknik permainan yang digunakan dalam layanan bimbingan kelompok dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMP (Maulana et al., 2014). Sejalan dengan penelitian tersebut, bimbingan kelompok dengan simulasi permainan tradisional Rangkuk Alu juga terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa karena dengan teknik tersebut, siswa dilibatkan secara langsung dalam kegiatan yang menuntut adanya kerja sama, komunikasi, dan hubungan sosial dengan teman sebaya (Afni et al., 2025).

Pendekatan berbasis permainan juga berkaitan dengan peningkatan keterlibatan dan keterampilan sosial siswa. Layanan kelompok psikoedukasi berbasis permainan efektif dalam meningkatkan *social awareness* siswa, terutama pada aspek kepedulian, empati, dan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosial (Azfin & Bhakti, 2025). Pembelajaran berbasis permainan juga dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti halnya kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif (Irwandi, 2024). Selain itu, strategi *Game-Based Learning* dalam layanan bimbingan klasikal dapat mendorong terbentuknya partisipasi aktif siswa, keberanian bertanya, kemampuan menyampaikan pendapat, dan keterlibatan dalam interaksi kelas (Ningtyas et al., 2025).

*Game-Based Learning* merupakan strategi yang memadukan materi dengan aktivitas yang memiliki unsur permainan sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif selama proses layanan berlangsung. Dalam konteks bimbingan klasikal, *Game-Based Learning* dapat menciptakan suasana layanan yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu mendorong siswa untuk berkomunikasi, bekerja sama, serta memberikan respons sosial secara positif (Pratiwi et al., 2024). Oleh karena itu, pendekatan ini relevan digunakan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan interaksi sosial positif.

Meskipun beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa layanan atau pembelajaran berbasis permainan dapat membantu meningkatkan interaksi sosial, keterampilan sosial, *social awareness*, serta partisipasi aktif siswa, fokus penelitian yang ada masih beragam. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas bimbingan kelompok, permainan tradisional, layanan kelompok psikoedukasi, pembelajaran berbasis permainan secara umum, atau peningkatan antusiasme dan keaktifan siswa dalam layanan bimbingan klasikal. Dengan demikian, penelitian sebelumnya belum banyak membahas bagaimana *Game-Based Learning* dalam layanan bimbingan klasikal dapat melatih interaksi sosial positif siswa melalui pengalaman langsung, kerja sama, dan respons sosial antarsiswa. Selain itu, kajian yang secara khusus menempatkan *Game-Based Learning* dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial positif siswa SMP juga masih terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan layanan bimbingan klasikal berbasis *Game-Based Learning* yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial positif siswa SMP melalui rangkaian kegiatan Bingo Pertemanan, Role Play Kartu Tantangan Sosial, dan Game Rantai Respons Positif.

Berdasarkan hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD), pada item “Saya sukar bergaul dengan teman-teman di sekolah” terdapat 21 siswa yang memilih item tersebut dengan persentase kebutuhan sebesar 5,16% dan termasuk dalam kategori tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang mengalami hambatan dalam menjalin interaksi sosial dengan teman sebaya. Hambatan

tersebut juga diperkuat oleh hasil observasi selama kegiatan asistensi, yaitu beberapa siswa cenderung saling menunjuk ketika diminta maju ke depan kelas, belum menunjukkan inisiatif untuk mengambil peran dalam kegiatan, serta lebih nyaman berinteraksi dengan teman tertentu saja sehingga interaksi antarsiswa belum sepenuhnya merata. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial positif siswa masih kurang sehingga perlu dikembangkan melalui layanan bimbingan klasikal yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan klasikal berbasis *Game-Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial positif siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Madiun.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan klasikal berbasis *Game-Based Learning* melalui permainan Bingo Pertemanan, role play Kartu Tantangan Sosial, dan Game Rantai Respons Positif dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial positif siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Madiun.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental dalam bentuk *one group pretest-posttest design*. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian berupa skor angket yang dianalisis secara statistik. Penelitian kuantitatif merupakan bentuk penelitian yang menggunakan data numerik dan teknik analisis statistik untuk menguji hipotesis serta menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh (Susanto et al., 2024). Desain *one group pretest-posttest* digunakan karena pengukuran dilakukan pada satu kelompok sebelum dan sesudah perlakuan, kemudian nantinya hasil pretest dan posttest dibandingkan untuk mengetahui perubahan setelah diberikan perlakuan atau layanan (William & Hita, 2019). Melalui desain ini, penelitian dapat menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan interaksi sosial positif siswa setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal berbasis *Game-Based Learning*, meskipun tidak menggunakan kelompok kontrol.

Subjek penelitian ini adalah 31 siswa kelas VIII B SMP Negeri 3 Madiun. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Kelas VIII B dipilih karena hasil AKPD menunjukkan adanya kebutuhan pengembangan kemampuan interaksi sosial positif pada siswa. Selain itu, hasil observasi selama kegiatan asistensi menunjukkan bahwa beberapa siswa masih kurang aktif dalam berinteraksi, cenderung saling menunjuk ketika diminta mengambil peran, dan lebih nyaman berinteraksi dengan teman tertentu. Pemilihan kelas VIII B juga diperkuat oleh rekomendasi guru BK yang menilai bahwa kelas tersebut membutuhkan layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan keberanian berinteraksi, kerja sama, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan kelas. Seluruh siswa dalam kelas tersebut dilibatkan karena layanan diberikan dalam bentuk bimbingan klasikal berbasis *Game-Based Learning*.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket kemampuan interaksi sosial positif siswa yang diadaptasi dari Skala Interaksi Sosial Bella Muliana (Muliana, 2022). Instrumen ini disesuaikan dengan konteks siswa kelas VIII dan layanan bimbingan klasikal berbasis *Game-Based Learning*. Angket terdiri dari 19 item pernyataan dengan skala Likert empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Sesuai, Sesuai, Tidak Sesuai, dan Sangat Tidak Sesuai. Item positif berjumlah 11 item, sedangkan item negatif berjumlah 8 item dengan penskoran terbalik pada item negatif.

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Interaksi Sosial Positif**

| Aspek                          | Indikator                                                                                         | Item Positif | Item Negatif | Jumlah |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------|--------|
| Ada motif dan tujuan yang sama | Memiliki tujuan/kebutuhan yang sama untuk bergabung dan berinteraksi dengan teman                 | 1            | 11           | 2      |
| Suasana emosional yang sama    | Memiliki perasaan, pandangan, keterbukaan, dan kemampuan memahami teman dalam interaksi           | 8, 12, 14    | 2, 18        | 5      |
| Adanya aksi atau interaksi     | Menunjukkan sikap saling membantu, meminta bantuan, dan bekerja sama dengan teman                 | 4, 15        | 7            | 3      |
| Terdapat pemimpin              | Mengikuti aturan/arahan kelompok dan berani atau bersedia mengambil peran dalam kegiatan kelompok | 3            | 5, 9         | 3      |
| Proses penyesuaian diri        | Menempatkan diri dan menyesuaikan perilaku ketika berinteraksi dalam kegiatan kelas/kelompok      | 10, 16       | 17           | 3      |
| Hasil penyesuaian diri         | Mampu beradaptasi, merasa diterima, serta menjalin pertemanan dengan lingkungan sosialnya         | 6, 19        | 13           | 3      |

Setelah instrumen disusun, dilakukan uji validitas untuk mengetahui kelayakan setiap item pernyataan. Uji validitas dilakukan kepada 31 siswa kelas VIII C yang memiliki karakteristik relatif serupa dengan subjek penelitian, tetapi bukan termasuk subjek yang menerima layanan bimbingan klasikal berbasis *Game-Based Learning*. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai  $r$  hitung dan  $r$  tabel. Seluruh item memiliki nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel 0,355, sehingga 19 item dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen**

| No Item | Aspek                          | Indikator                                                                               | r tabel | r hitung | Keterangan |
|---------|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------|----------|------------|
| P01     | Ada motif dan tujuan yang sama | Memiliki tujuan/kebutuhan yang sama untuk bergabung dan berinteraksi dengan teman       | 0,355   | 0,785    | Valid      |
| P02     | Suasana emosional yang sama    | Memiliki perasaan, pandangan, keterbukaan, dan kemampuan memahami teman dalam interaksi | 0,355   | 0,709    | Valid      |
| P03     | Terdapat pemimpin              | Mengikuti aturan/arahan kelompok dan bersedia mengambil peran dalam kegiatan kelompok   | 0,355   | 0,725    | Valid      |
| P04     | Adanya aksi atau interaksi     | Menunjukkan sikap saling membantu dalam interaksi sosial                                | 0,355   | 0,841    | Valid      |
| P05     | Terdapat pemimpin              | Bersedia mengambil peran dalam kegiatan kelompok                                        | 0,355   | 0,653    | Valid      |
| P06     | Hasil penyesuaian diri         | Mampu beradaptasi ketika berinteraksi dengan teman baru                                 | 0,355   | 0,765    | Valid      |
| P07     | Adanya aksi atau interaksi     | Menunjukkan kepedulian ketika teman membutuhkan bantuan                                 | 0,355   | 0,693    | Valid      |
| P08     | Suasana emosional yang sama    | Terbuka saat berbicara atau bertukar pendapat dengan teman                              | 0,355   | 0,763    | Valid      |
| P09     | Terdapat pemimpin              | Mampu merespons ketika diminta mengambil peran atau berbicara dalam kelompok            | 0,355   | 0,846    | Valid      |
| P10     | Proses penyesuaian diri        | Menyesuaikan diri dalam kegiatan kelompok bersama teman                                 | 0,355   | 0,793    | Valid      |
| P11     | Ada motif dan tujuan yang sama | Bersedia bergabung dengan teman dalam kegiatan/interaksi sosial                         | 0,355   | 0,771    | Valid      |
| P12     | Suasana emosional yang sama    | Memahami perasaan teman saat berinteraksi                                               | 0,355   | 0,543    | Valid      |
| P13     | Hasil penyesuaian diri         | Merasa diterima ketika bergabung dalam lingkungan kelas/kelompok                        | 0,355   | 0,708    | Valid      |
| P14     | Suasana emosional yang sama    | Menemukan kesamaan minat/hobi sebagai dasar membangun relasi sosial                     | 0,355   | 0,552    | Valid      |
| P15     | Adanya aksi atau interaksi     | Meminta bantuan teman secara sopan ketika mengalami kesulitan                           | 0,355   | 0,749    | Valid      |
| P16     | Proses penyesuaian diri        | Mudah bergaul dalam kegiatan kelas/kelompok                                             | 0,355   | 0,782    | Valid      |
| P17     | Proses penyesuaian diri        | Tidak canggung untuk memulai interaksi sederhana seperti menyapa                        | 0,355   | 0,728    | Valid      |
| P18     | Suasana emosional yang sama    | Merasa nyaman berbicara dengan teman yang belum dekat                                   | 0,355   | 0,753    | Valid      |
| P19     | Hasil penyesuaian diri         | Senang berkenalan dan menjalin pertemanan dengan teman di kelas                         | 0,355   | 0,824    | Valid      |

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi internal instrumen. Berdasarkan hasil analisis Cronbach's Alpha terhadap 31 responden kelas VIII C, diperoleh nilai sebesar 0,954 pada 19 item. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas sangat tinggi dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data. Meskipun nilai Alpha yang tinggi dapat menunjukkan adanya konsistensi yang kuat antaritem, seluruh item tetap dipertahankan karena telah dinyatakan valid dan merepresentasikan indikator kemampuan interaksi sosial positif yang digunakan dalam penelitian.

**Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

| <b>Cronbach's Alpha</b> | <b>N of Items</b> | <b>Keterangan</b> |
|-------------------------|-------------------|-------------------|
| 0,954                   | 19                | Reliabel          |

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest, pelaksanaan layanan bimbingan klasikal berbasis Game-Based Learning, dan pemberian posttest. Pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan interaksi sosial positif siswa sebelum layanan diberikan. Selanjutnya, siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal berbasis Game-Based Learning melalui tiga kegiatan, yaitu Bingo Pertemanan, role play Kartu Tantangan Sosial, dan Game Rantai Respons Positif. Setelah seluruh rangkaian layanan selesai, posttest diberikan untuk mengetahui perubahan kemampuan interaksi sosial positif siswa setelah mengikuti layanan.

Teknik analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan SPSS. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran skor pretest dan posttest siswa. Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah responden kurang dari 50. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, uji hipotesis dilakukan menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan kemampuan interaksi sosial positif siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal berbasis Game-Based Learning.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian diperoleh dari skor pretest dan posttest kemampuan interaksi sosial positif siswa kelas VIII B SMP Negeri 3 Madiun. Pretest diberikan sebelum pelaksanaan layanan bimbingan klasikal berbasis Game-Based Learning, sedangkan posttest diberikan setelah seluruh rangkaian layanan selesai. Hasil analisis deskriptif disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest**

| Pengukuran | N  | Mean  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|------------|----|-------|----------------|-----------------|
| Pretest    | 31 | 44.10 | 10.94          | 1.97            |
| Posttest   | 31 | 67.77 | 5.64           | 1.01            |

Berdasarkan Tabel 4, nilai rata-rata pretest sebesar 44,10, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 67,77. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor kemampuan interaksi sosial positif siswa setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal berbasis *Game-Based Learning*. Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah subjek kurang dari 50 siswa. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

| Data     | Kolmogorov-Smirnov Statistic | Df | Sig.  | Shapiro-Wilk Statistic | Df | Sig.  | Keterangan |
|----------|------------------------------|----|-------|------------------------|----|-------|------------|
| Pretest  | 0,034                        | 31 | 0,200 | 0,991                  | 31 | 0,995 | Normal     |
| Posttest | 0,126                        | 31 | 0,200 | 0,943                  | 31 | 0,098 | Normal     |
| Gain     | 0,109                        | 31 | 0,200 | 0,964                  | 31 | 0,372 | Normal     |

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi Shapiro-Wilk pada data pretest sebesar 0,995, posttest sebesar 0,098, dan gain sebesar 0,372. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Karena jumlah subjek penelitian kurang dari 50 siswa, interpretasi normalitas mengacu pada hasil Shapiro-Wilk. Oleh karena itu, uji hipotesis dilanjutkan menggunakan paired sample t-test. Hasil uji disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample T-Test

| Pair             | Mean Difference | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% CI Lower | 95% CI Upper | t      | df | Sig. (2-tailed) | Cohen's d |
|------------------|-----------------|----------------|-----------------|--------------|--------------|--------|----|-----------------|-----------|
| Pretest–Posttest | -23,677         | 13,551         | 2,434           | -28,648      | -18,707      | -9,729 | 30 | 0,000           | -1,747    |

Berdasarkan Tabel 6, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai *t* sebesar -9,729 dengan *df* = 30 dan nilai signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Nilai *mean difference* sebesar -23,677 menunjukkan bahwa skor posttest lebih tinggi daripada skor pretest karena perhitungan dilakukan dari pretest dikurangi posttest. Berdasarkan nilai absolut Cohen's *d* sebesar 1,747, perubahan yang terjadi berada pada kategori besar.

Untuk mengetahui tingkat peningkatan secara proporsional, dihitung N-Gain dari skor rata-rata pretest (44,10) dan posttest (67,77) dengan skor maksimal instrumen 76. Hasil perhitungan menunjukkan N-Gain sebesar 0,74, termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, peningkatan kemampuan interaksi sosial positif siswa setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal berbasis *Game-Based Learning* berada pada tingkat tinggi, sehingga hipotesis penelitian diterima.

Peningkatan tersebut dapat terjadi karena kegiatan layanan tidak hanya diberikan dalam bentuk penyampaian materi, tetapi juga melalui aktivitas permainan yang menuntut keterlibatan langsung siswa. Permainan Bingo Pertemanan memberi kesempatan kepada siswa untuk menyapa teman, mencari informasi tentang teman, dan memulai percakapan sederhana. Kegiatan ini berkaitan dengan indikator interaksi sosial seperti kesediaan bergabung, memulai komunikasi, dan membangun relasi dengan teman sebaya. Melalui aktivitas tersebut, siswa yang sebelumnya cenderung pasif memiliki ruang untuk berinteraksi secara lebih alami dan tidak terlalu kaku.

Kegiatan *role play* Kartu Tantangan Sosial juga berperan dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial positif siswa. Dalam kegiatan ini, siswa dilatih untuk merespons situasi sosial, menyampaikan pendapat, menghargai perbedaan, serta memahami perasaan orang lain. Aktivitas *role play* membuat siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mempraktikkan perilaku sosial secara langsung. Hal ini membantu siswa belajar bagaimana memberikan respons yang tepat ketika berhadapan dengan situasi sosial di lingkungan sekolah.

Selain itu, Game Rantai Respons Positif membantu siswa membiasakan diri memberikan tanggapan yang baik kepada teman. Kegiatan ini mendorong siswa untuk mendengarkan, merespons, dan melanjutkan interaksi secara positif. Proses tersebut mendukung berkembangnya kemampuan bekerja sama, menghargai teman, dan menyesuaikan diri dalam kegiatan kelompok. Dengan demikian, rangkaian kegiatan *Game-Based Learning* dalam layanan bimbingan klasikal mampu menciptakan suasana layanan yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk terlibat dalam interaksi sosial secara langsung.

Peningkatan kemampuan interaksi sosial positif siswa juga dapat dipahami melalui teori belajar sosial. Dalam kegiatan *Game-Based Learning*, siswa memperoleh kesempatan untuk mengamati perilaku sosial teman, seperti cara menyapa, memulai percakapan, bekerja sama, mendengarkan, dan memberikan respons yang tepat. Pengamatan tersebut kemudian mendorong siswa untuk meniru dan mencoba perilaku sosial positif dalam interaksi kelompok. Hal ini sejalan dengan teori belajar sosial yang menekankan bahwa individu dapat belajar melalui proses pengamatan, pemodelan, dan peniruan perilaku orang lain dalam lingkungan sosial (Warini et al., 2023). Dengan demikian, peningkatan skor posttest tidak hanya menunjukkan perubahan hasil angket, tetapi juga menggambarkan adanya proses belajar sosial selama layanan berlangsung.

Selain itu, peningkatan kemampuan interaksi sosial positif siswa juga dapat dijelaskan melalui perspektif *Experiential Learning*. Dalam pendekatan ini, proses belajar terjadi ketika siswa terlibat dalam pengalaman nyata, merefleksikan pengalaman tersebut, membangun pemahaman, dan mencoba menerapkannya kembali dalam situasi berikutnya (Akbar, 2025). Rangkaian kegiatan *Game-Based Learning* dalam penelitian ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mengalami secara langsung proses menyapa teman, memulai percakapan, bekerja sama, menghargai pendapat, memahami

perasaan orang lain, dan memberikan respons positif. Melalui pengalaman tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai interaksi sosial positif, tetapi juga berlatih menerapkannya dalam suasana kelompok yang aktif dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa unsur permainan dalam layanan bimbingan dapat membantu siswa membangun interaksi sosial yang lebih baik. Teknik permainan dalam layanan bimbingan terbukti dapat meningkatkan interaksi sosial siswa SMP karena memberi ruang bagi siswa untuk berkomunikasi dan terlibat dalam aktivitas bersama (Maulana et al., 2014). Temuan penelitian ini juga sejalan dengan layanan bimbingan kelompok berbasis permainan tradisional Rangkum Alu yang menunjukkan bahwa aktivitas permainan dapat mendorong kerja sama, komunikasi, dan hubungan sosial antarsiswa (Afni et al., 2025). Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga mendukung keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi, kerja sama, empati, dan penyelesaian konflik secara konstruktif (Irwandi 2024).

Selain memperkuat penelitian berbasis permainan, hasil penelitian ini juga mendukung temuan bahwa strategi *Game-Based Learning* dalam layanan bimbingan klasikal dapat mendorong partisipasi aktif siswa, keberanian bertanya, kemampuan menyampaikan pendapat, dan keterlibatan dalam interaksi kelas (Ningtyas et al., 2025). Dalam penelitian ini, keterlibatan aktif siswa terlihat melalui kegiatan permainan yang mengharuskan siswa berkomunikasi, bekerja sama, dan memberikan respons sosial secara positif. Oleh karena itu, *Game-Based Learning* dapat menjadi salah satu alternatif strategi layanan bimbingan klasikal yang relevan untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial positif siswa.

Secara keseluruhan, peningkatan skor posttest dan hasil uji statistik yang signifikan menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal berbasis *Game-Based Learning* memberikan dampak positif terhadap kemampuan interaksi sosial positif siswa. Layanan ini membantu siswa belajar berinteraksi melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui penjelasan materi. Dengan demikian, layanan bimbingan klasikal berbasis *Game-Based Learning* dapat digunakan oleh guru BK sebagai salah satu alternatif layanan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan menyapa, memulai percakapan, bekerja sama, menghargai pendapat, memahami perasaan teman, dan menyesuaikan diri dalam lingkungan sekolah.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol, sehingga hasil penelitian lebih tepat dimaknai sebagai peningkatan kemampuan interaksi sosial positif setelah layanan diberikan. Kondisi tersebut menjadi salah satu ancaman validitas internal karena peningkatan skor dapat dipengaruhi oleh faktor lain di luar layanan yang diberikan. Selain itu, data penelitian diperoleh melalui angket sehingga masih memungkinkan adanya bias respons, yaitu kecenderungan siswa memberikan jawaban yang dianggap baik. Penelitian ini juga

dilakukan pada satu kelas dengan jumlah subjek terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol, melibatkan subjek yang lebih luas, serta menambahkan data observasi perilaku siswa untuk memperkuat hasil penelitian.

## SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan interaksi sosial positif siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Madiun setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal berbasis *Game-Based Learning*. Peningkatan tersebut juga berada pada kategori tinggi berdasarkan hasil perhitungan N-Gain. Hal ini terlihat dari peningkatan skor pretest-posttest yang signifikan, serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan permainan. Rangkaian kegiatan seperti Bingo Pertemanan, *role play* Kartu Tantangan Sosial, dan Game Rantai Respons Positif mendorong siswa untuk menyapa, memulai percakapan, bekerja sama, menghargai pendapat, memahami perasaan teman, dan menyesuaikan diri dalam kelompok.

Sebagai rekomendasi, guru BK dapat menggunakan pendekatan *Game-Based Learning* sebagai salah satu alternatif strategi bimbingan klasikal untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Penelitian ini juga dapat dijadikan dasar pengembangan program layanan bimbingan dengan pendekatan berbasis permainan di sekolah lain.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afni, M. N., Susanti, R. H., & Latifah, L. (2025). Efektivitas Bimbingan Kelompok Simulasi Permainan Rangku Alu untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa. *Syifaul Qulub: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 6(01), 11–17. <https://doi.org/10.32505/syifaulqulub.v6i01.10913>
- Akbar, I. (2025). Relevansi Dan Implementasi Teori Experiential Learning Kolb Dalam Konteks Pendidikan Kontemporer. *Al-Khazin : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 73–82. <https://e-journal.nawaedukasi.org/index.php/al-khazin/article/view/30/28>
- Azfin, T. A., & Bhakti, C. P. (2025). Efektivitas Layanan Kelompok Psikoedukasi Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Social awareness Siswa MTs. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 9(3), 2124–2139. <https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.7518>
- Irwandi, A. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD Inpres Pa'baeng-Baeng Kota Makassar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 5796–5801. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.28387>
- Maulana, M. A., Wibowo, M. E., & Tadjri, I. (2014). Model Bimbingan Kelompok Berbasis Budaya Jawa Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Smp Kota Semarang. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2), 91–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jubk.v3i2.4612>
- Muliana, B. (2022). *Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII Di SMP*

- Negeri 39 Semarang (Number 8.5.2017) [Skripsi, Universitas PGRI Semarang]. [https://eprints3.upgris.ac.id/id/eprint/3261/1/BELLA MULIANA 17110121.pdf](https://eprints3.upgris.ac.id/id/eprint/3261/1/BELLA%20MULIANA%2017110121.pdf)
- Ningtyas, W. D., Rahmawati, V., & Solekah, N. (2025). Efektivitas strategi game based learning untuk meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa dalam layanan bimbingan klasikal. *Prosiding Mahasaraswati Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru (MAHASENAPPG)*, (September), 193–203. <https://e-proceeding.unmas.ac.id/index.php/mahasenappg/article/view/28>
- Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopiah, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 592–596. <https://doi.org/https://doi.org/10.59837/7hza6b55>
- Sulhan, N. A. A., Ardaniah, N. H., & Rahmadi, M. S. (2024). Periodisasi Perkembangan Anak Pada Masa Remaja: Psikologi. *Behavior: Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 1(1), 9–36. <https://jurnal.stainmajene.ac.id/index.php/bkpi/article/view/1332/589>
- Susanto, P. C., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1>
- Tanipu, F., Tamu, Y., & Muhamad, N. (2024). Relasi Sosial dalam Kultur Aruwa di Desa Dulamayo Selatan , Kecamatan Telaga , Kabupaten Gorontalo Social Relations in the Aruwa Culture in Dulamayo Selatan Village , Telaga District , Gorontalo Regency. *SOSIOLOGI: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 167–175. <https://doi.org/https://doi.org/10.37905/sjppm.v1i3.119>
- Warini, S., Hidayat, Y. N., & Ilmi, D. (2023). Teori Belajar Sosial Dalam pembelajaran. *Education and Learning Journal*, 2(4), 113–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/anthor.v2i4.181>
- William, W., & Hita, H. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 20(1), 71–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.55601/jsm.v20i1.650>