

**HUBUNGAN ANTARA PENERAPAN PERMAINAN ROUND OF DRAGON
SNAKE RAINBOW DENGAN PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL
PESERTA DIDIK**

Jumiati¹, Nina Permata Sari², Qomario³

^{1,2}Jurusan Bimbingan dan Konseling, Universitas Lambung Mangkurat

³Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

12210123220002@mhs.ulm.ac.id

ABSTRACT

Social skills are an important competency that students need to possess to support social interaction, self-adjustment, and success in the learning process. However, the results of a preliminary study at SMP Negeri 30 Banjarmasin indicate that students' social skills remain suboptimal, as reflected in low levels of communication, cooperation, empathy, and self-control. One alternative medium for Guidance and Counseling services that can be used to help develop social skills is the Round of Dragon Snake Rainbow (RoDSR) game. This study aims to determine the relationship between the implementation of the RoDSR game and students' social skills at SMP Negeri 30 Banjarmasin, using a quantitative approach with a correlational design. The research sample consisted of 59 seventh-grade students selected through purposive sampling technique. Data were collected using a questionnaire on the implementation of the RoDSR game and a social skills questionnaire, both of which had met the requirements of validity and reliability testing. Data analysis was conducted using the Kolmogorov-Smirnov normality test and Spearman Rank correlation test with the assistance of IBM SPSS Statistics version 25.0. The results showed a positive and significant relationship between the implementation of the RoDSR game and students' social skills, as indicated by a significance value of 0.000 ($p < 0.05$) and a correlation coefficient of 0.675, which falls into the strong category. These findings suggest that the better the implementation of the RoDSR game, the better students' social skills tend to be. Thus, the RoDSR game can serve as an alternative medium for Guidance and Counseling services to support the development of students' social skills.

Keywords: Educational Game, Round of Dragon Snake Rainbow, Social Skills, Guidance and Counseling

ABSTRAK

Keterampilan sosial merupakan kemampuan penting yang perlu dimiliki peserta didik untuk mendukung interaksi sosial, penyesuaian diri, serta keberhasilan dalam proses pembelajaran. Namun, hasil studi pendahuluan di SMP Negeri 30 Banjarmasin menunjukkan bahwa keterampilan sosial peserta didik masih belum optimal, ditandai dengan rendahnya kemampuan komunikasi, kerja sama, empati,

dan kontrol diri. Salah satu alternatif media layanan Bimbingan dan Konseling yang dapat digunakan untuk membantu mengembangkan keterampilan sosial tersebut adalah permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* (RoDSR). Penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan antara penerapan permainan RoDSR dan keterampilan sosial peserta didik di SMP Negeri 30 Banjarmasin, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain korelasional. Sampel penelitian melibatkan 59 peserta didik kelas VII yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan angket penerapan permainan RoDSR dan angket keterampilan sosial yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, sedangkan analisis data dilakukan melalui uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji korelasi Rank Spearman dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 25.0. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara penerapan permainan RoDSR dan keterampilan sosial peserta didik, dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) serta koefisien korelasi sebesar 0,675 yang tergolong kategori kuat. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa semakin baik penerapan permainan RoDSR, semakin baik pula keterampilan sosial yang dimiliki peserta didik. Dengan demikian, permainan RoDSR dapat dijadikan salah satu alternatif media layanan Bimbingan dan Konseling untuk mendukung pengembangan keterampilan sosial peserta didik.

Kata kunci: Permainan Edukatif, *Round of Dragon Snake Rainbow*, Keterampilan Sosial, Bimbingan dan Konseling

A. Pendahuluan

Keterampilan sosial menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan peserta didik yang berkontribusi terhadap interaksi mereka dengan lingkungan sekitar (Nasution & Siregar., 2023). Keterampilan ini mencakup komunikasi, kerja sama, empati, serta kontrol diri yang diperlukan dalam kehidupan sosial dan akademik. Komunikasi berkaitan dengan kemampuan individu dalam menyampaikan pikiran, perasaan, dan pendapat secara jelas, serta mendengarkan orang lain dengan baik (Watia et al., 2023). Sementara itu, kerja sama tercermin dari kemampuan seseorang untuk berinteraksi dan

bekerja bersama orang lain guna mencapai tujuan bersama (Febriani et al., 2023). Adapun empati merupakan kemampuan memahami dan merasakan kondisi maupun perasaan orang lain, sehingga tercipta sikap saling menghargai. Di sisi lain, kontrol diri berkaitan dengan kemampuan mengelola emosi dan perilaku agar tetap sesuai dengan situasi sosial serta norma yang berlaku (Harianja, et al., 2023). Keempat aspek tersebut saling berkaitan dan menjadi dasar penting dalam membentuk keterampilan sosial yang efektif. dalam konteks pendidikan saat ini, meskipun demikian, peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan sosialnya secara optimal jumlahnya

juga tidak sedikit, khususnya dalam menyesuaikan diri terhadap tuntutan interaksi sosial dan akademik di lingkungan sekolah (Nasution & Siregar., 2023).

Komunikasi Sosial mengukur seberapa jelas seseorang dapat menyampaikan pendapat, seberapa baik ia mendengarkan, dan seberapa tepat penggunaan bahasa tubuhnya dalam berinteraksi (Ismail et al., 2024). Kerjasama menilai kemampuan bekerja dalam kelompok, berbagi tugas, serta menghargai perbedaan pendapat antar anggota tim (Frye et al., 2024). Empati berfokus pada kemampuan memahami dan merasakan perasaan orang lain, sehingga dapat menumbuhkan kepedulian dan dukungan emosional (Xovoxon, 2024). Kontrol Diri mencakup kemampuan mengelola emosi dan menahan diri dari impuls yang dapat mengganggu proses komunikasi atau hubungan interpersonal (Banković., 2023).

Dalam hal komunikasi sosial, sejumlah siswa cenderung pasif dalam menyampaikan pendapat, kurang responsif saat diajak berbicara, serta lebih memilih berinteraksi melalui media sosial daripada berkomunikasi langsung (Fatma, 2024). Pada aspek kerjasama, siswa menunjukkan kesulitan bekerja dalam kelompok, enggan berbagi tugas, dan cenderung individualis dalam menyelesaikan tugas bersama (Niu et al., 2023). Kemampuan empati juga terlihat

rendah, di mana siswa kurang mampu memahami atau merespons perasaan teman yang sedang mengalami masalah (Veldin & Kozina, 2022). Selain itu, kontrol diri menjadi tantangan, karena beberapa siswa mudah marah, tersinggung, atau menunjukkan reaksi emosional berlebihan terhadap situasi yang menekan (Liu et al., 2022).

Fenomena tersebut mengindikasikan bahwa keterampilan sosial peserta didik masih perlu mendapat perhatian yang serius, sebab keterampilan ini berperan penting dalam mendukung keberhasilan belajar, penyesuaian diri, dan terbentuknya hubungan sosial yang positif di lingkungan sekolah (Wahab et al., 2024). Keterampilan sosial yang berkembang baik mendorong peserta didik untuk berinteraksi efektif dengan teman sebaya maupun guru, aktif dalam pembelajaran, dan mampu beradaptasi dalam berbagai situasi sosial.

Sejalan dengan permasalahan keterampilan sosial yang ditemukan pada peserta didik di SMP Negeri 30 Banjarmasin. Berdasarkan studi pendahuluan, peserta didik menunjukkan keterampilan komunikasi yang belum optimal, seperti kurang memperhatikan ketika teman berbicara, belum mampu menyampaikan pendapat secara jelas, serta kurang memahami aturan dalam kegiatan bersama. Pada aspek kerja sama, peserta didik cenderung kurang aktif dalam kegiatan kelompok,

kurang bersedia membantu teman yang mengalami kesulitan, dan lebih mengutamakan kepentingan pribadi dibandingkan kepentingan bersama. Selain itu, pada aspek empati, sebagian peserta didik masih kurang menunjukkan kepedulian terhadap perasaan teman, belum mampu memahami kondisi emosional orang lain, serta kurang memberikan dukungan dalam situasi sosial. Sementara itu, pada aspek kontrol diri, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi, bersikap sportif, menerima hasil kegiatan, serta menjaga sikap agar interaksi sosial berlangsung tertib dan kondusif.

Berbagai permasalahan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menjalin hubungan sosial yang positif masih perlu mendapat perhatian. Kondisi ini dapat memengaruhi kualitas interaksi antarpeserta didik selama proses pembelajaran maupun kehidupan sosial di sekolah apabila tidak memperoleh layanan yang sesuai. Dengan demikian, diperlukan suatu strategi layanan Bimbingan dan Konseling yang mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, empati, dan kontrol diri, terutama melalui aktivitas yang melibatkan interaksi sosial secara aktif. Permainan edukatif menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk diterapkan, mengingat media ini dirancang dengan konsep bermain sambil belajar sehingga dapat membuat pembelajaran lebih

menarik dan turut meningkatkan minat belajar peserta didik (Amin et al., 2025).

Berbagai penelitian telah mengkaji permainan dalam dunia pendidikan, dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial untuk memfasilitasi peserta didik. Misalnya, penelitian (Silvia, 2019) menemukan bahwa permainan tradisional memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan sosial peserta didik dalam layanan pendidikan jasmani. Selain itu, penelitian (Febriani, 2023) menunjukkan bahwa metode layanan berbasis bermain peran (*role playing*) efektif meningkatkan keterampilan sosial peserta didik sekolah dasar secara signifikan.

Permainan tradisional pada umumnya cenderung menonjolkan satu dimensi keterampilan sosial saja. Silvia (2019), misalnya, lebih menekankan aspek kerja sama fisik dalam penelitiannya, sementara pendekatan *role playing* yang dikaji Febriani (2023) berfokus pada penguatan komunikasi dan empati melalui simulasi peran. Permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* hadir dengan pendekatan yang berbeda, sebab keempat aspek keterampilan sosial—komunikasi, kerja sama, empati, dan kontrol diri—diintegrasikan sekaligus dalam satu rangkaian aktivitas yang berkesinambungan, mulai dari fase gerak berkelompok, fase menjawab kartu edukatif, hingga fase kompetisi antarkelompok. Keunikan lain yang

membedakan permainan ini dari penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada penggabungan unsur permainan tradisional Ular Naga dengan kartu interaktif berisi materi konseling, sebuah kombinasi yang belum ditemukan pada kajian-kajian terdahulu. Dengan mekanisme tersebut, peneliti berupaya menawarkan cara yang lebih terstruktur untuk memetakan capaian tiap indikator keterampilan sosial dibandingkan permainan edukatif lain yang selama ini diteliti.

Namun, di tengah banyaknya penelitian yang membahas manfaat permainan terhadap peningkatan keterampilan sosial, penelitian yang secara khusus mengangkat permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik masih jarang ditemukan. Permainan ini memiliki karakteristik yang melibatkan interaksi langsung antarpeserta, kepatuhan terhadap aturan, komunikasi, serta kemampuan bekerja sama dalam situasi permainan yang dinamis, sehingga berpotensi menjadi media yang efektif dalam melatih sekaligus mengembangkan keterampilan sosial peserta didik secara terstruktur dan menyenangkan.

Artikel ini menawarkan kebaruan ilmiah dengan meneliti secara spesifik hubungan antara penerapan permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* dengan peningkatan keterampilan sosial peserta didik. Permainan ini menggabungkan

elemen kerja sama, strategi, serta interaksi langsung yang berpotensi meningkatkan aspek keterampilan sosial yang lebih mendalam dibandingkan permainan lainnya. Permainan edukatif lainnya, seperti permainan "Bunga Bisik Ceria," juga telah terbukti meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini (Irianti & Putri, 2020), yang menunjukkan potensi besar dari pendekatan berbasis permainan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan penelitian (*research gap*) terkait efektivitas permainan tersebut dalam membangun keterampilan sosial di lingkungan pendidikan formal.

Permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* (RoDSR) adalah sebuah inovasi media layanan yang menggabungkan permainan tradisional "Ular Naga" dengan kartu interaktif berisi materi dan pertanyaan seputar aspek sosial. Permainan ini pada dasarnya bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam layanan melalui aktivitas yang mengedepankan kerja sama, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan komunikasi. Pendekatan ini membuka ruang bagi peserta didik untuk memahami dinamika sosial secara menyenangkan dan partisipatif. Selain memberikan manfaat edukatif, RoDSR juga mengandung nilai kultural, karena mengangkat kembali permainan tradisional sebagai bagian dari strategi pelestarian budaya lokal di tengah arus modernisasi dan kemajuan teknologi.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan permainan ini terdiri atas beberapa tahap. Tahap pertama, dipilih dua orang peserta didik sebagai penjaga gerbang, satu orang peserta didik sebagai induk naga, sementara sisanya berperan sebagai ular naga yang berbaris berurutan sambil memegang pundak teman yang berada di depannya. Kedua, setelah barisan terbentuk, ular naga tersebut berjalan memasuki gerbang sambil berputar dan menyanyikan lagu "Ular naga panjangnya bukan kepalang, menjalar-jalar selalu riang kemari. Umpan yang lezat itulah yang dicari, ini dianya yang terperangkap". Ketiga, tepat setelah bernyanyi, gerbang segera ditutup, sehingga peserta didik yang terperangkap di dalamnya akan diberikan papan spinner berisi kartu-kartu berwarna, yaitu merah, kuning, hijau, dan biru. Setiap kartu memuat pertanyaan atau penjelasan terkait topik yang sedang dibahas, dan peserta didik yang mendapatkan kartu tersebut diminta menjawab pertanyaan atau membacakan informasi yang tertera di dalamnya. Keempat, setelah menjawab pertanyaan, peserta didik yang sebelumnya terperangkap akan bertukar peran menjadi penjaga gerbang. Kelima, setelah dua anak naga yang berubah menjadi penjaga yang baru (dalam artian kedua anak ini telah ditangkap dan melakukan permainan kartu spinner). Putaran permainan kembali dilanjutkan dan anak naga yg kembali ditangkap akan ditentukan oleh kedua penjaga untuk berdiri dibelakang penjaga 1 atau penjaga 2. Penentuan ini akan

dilakukan penjaga dengan bermain gunting batu kertas, apabila salah satu penjaga yang menang maka anak naga yg ditangkap tadi akan berbaris dibelakangnya, sampai semua anak naga telah berbaris dimasing-masing kelompok. (6). Akhir permainannya adalah, setiap penjaga akan berebut menangkap siswa yang berbaris dibagian belakang untuk masuk kedalam kelompoknya, jadi setiap penjaga bertanggung jawab untuk menjaga tim nya agar tidak direbut oleh tim lawan. Penentuan kemenangan permainan ini adalah, semakin panjang barisannya maka dia yang akan menang

Permainan Round of Dragon Snake Rainbow memiliki keterkaitan dengan pengembangan keterampilan sosial peserta didik. Permainan ini dapat melibatkan peserta didik secara langsung, seperti bekerja sama, berkomunikasi secara langsung, mematuhi aturan permainan, menunjukkan sikap empati terhadap teman, serta mengendalikan emosi ketika menghadapi berbagai situasi selama permainan berlangsung. Aktivitas tersebut sejalan dengan aspek keterampilan sosial yang dikemukakan oleh Gresham dan Elliott, yaitu komunikasi, kerja sama, empati, dan kontrol diri (Elliott et al., 2025). Dengan demikian, semakin baik penerapan permainan Round of Dragon Snake Rainbow, semakin besar peluang peserta didik untuk mempraktikkan perilaku sosial positif dalam situasi nyata. Oleh karena itu, permainan ini dipandang memiliki potensi sebagai media layanan

Bimbingan dan Konseling yang mampu memfasilitasi perkembangan keterampilan sosial peserta didik secara aktif, partisipatif, dan menyenangkan (Setiawan et al., 2025).

Sebagai pengakuan atas orisinalitas dan kontribusinya dalam bidang pendidikan, RoDSR telah didaftarkan dan memperoleh perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dengan nomor 000864061. Pendaftaran ini menegaskan bahwa RoDSR merupakan karya inovatif yang diakui secara hukum, memberikan perlindungan terhadap hak cipta dan mendorong pengembangan lebih lanjut dalam dunia pendidikan.

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji hubungan antara penerapan permainan Round of Dragon Snake Rainbow dengan keterampilan sosial peserta didik di SMP Negeri 30 Banjarmasin. Dari sisi konseptual, harapannya penelitian ini dapat menjadi kontribusi yang bermanfaat dalam upaya memperluas wawasan tentang bagaimana permainan edukatif dapat difungsikan sebagai media alternatif dalam layanan Bimbingan dan Konseling guna menumbuhkan keterampilan sosial pada diri peserta didik. Manfaat dari penelitian ini juga diharapkan dapat dirasakan oleh beberapa pihak terkait. Guru Bimbingan dan Konseling dapat menjadikan temuan ini sebagai pedoman dalam menyusun serta menerapkan layanan yang lebih kreatif, partisipatif, dan

menyenangkan bagi peserta didik. Di sisi lain, pihak sekolah diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengoptimalkan pembinaan keterampilan sosial melalui pendekatan yang lebih inovatif. Adapun peneliti selanjutnya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk mengkaji lebih lanjut pengembangan media permainan edukatif dalam ranah layanan Bimbingan dan Konseling.

B. Metode Penelitian

Guna mengungkap hubungan antara penggunaan permainan Round of Dragon Snake Rainbow (variabel bebas/X) dan peningkatan keterampilan sosial peserta didik (variabel terikat/Y), penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional (Aida et al., 2025)

Populasi seluruh siswa kelas VII yang berlokasi di SMP 30 Banjarmasin. Sebanyak 59 siswa dari kelas 7A dan 7E ditetapkan sebagai responden dalam penelitian ini, dengan penentuan sampel dilakukan melalui teknik purposive sampling berdasarkan kriteria berikut: (1) Kelas yang mendapatkan layanan dengan permainan *Round of Dragon Snake Rainbow*, (2) Jumlah siswa dalam kelas yang memadai, (3) dan kesiediaan siswa untuk berpartisipasi dalam pengisian angket penelitian. Usia responden dalam penelitian ini berkisar antara 12 sampai 13 tahun, sesuai dengan usia peserta didik kelas VII pada umumnya. Kelas 7A

dan 7E dipilih berdasarkan rekomendasi guru Bimbingan dan Konseling.

Penyusunan kedua instrumen ini dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, peneliti menentukan aspek-aspek yang akan diukur, kemudian menjabarkannya menjadi indikator yang lebih spesifik, dan terakhir menyusun indikator tersebut menjadi butir-butir pernyataan yang sesuai dengan konteks permainan dan keterampilan sosial peserta didik. Sebelum digunakan, peneliti terlebih dahulu menguji validitas instrumen dengan teknik korelasi Product Moment Pearson. Selanjutnya, reliabilitas instrumen dihitung melalui koefisien Cronbach's Alpha dengan bantuan program SPSS. Nilai r hitung yang melampaui nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% menjadi acuan bahwa suatu instrumen dapat dikategorikan valid. Adapun kategori reliabel ditentukan apabila perolehan koefisien Cronbach's Alpha mencapai angka $\geq 0,70$ (Hair et al., 2022). Dua variabel tercakup dalam angket penelitian ini, yaitu penerapan permainan Round of Dragon Snake Rainbow (RoDSR) sebagai variabel pertama dan peningkatan keterampilan sosial sebagai variabel kedua. Skala Likert dengan empat kategori respons—mulai dari SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), hingga STS (Sangat Tidak Setuju)—menjadi dasar pengembangan kedua instrumen angket tersebut.

Angket yang pertama yaitu Permainan Round of Dragon Snake Rainbow (RoDSR) terdiri dari empat aspek, yaitu aspek yang pertama adalah Sosial-emosional dengan indikator siswa di harapkan mampu Mengendalikan emosi, Menunjukkan empati, dan berinteraksi positif, aspek kedua adalah observasi dengan indikator memperhatikan aturan, mengamati perilaku, dan memahami pesan konseling, aspek ketiga adalah nilai dengan indikator kejujuran, sportivitas, kerjasama, dan tanggung jawab, aspek keempat adalah tanggung Jawab Sosial dengan indikator siswa di harapkan Berpartisipasi aktif, Kepedulian, dan Tanggung jawab kelompok (Setiawan et al., 2025). Angket penerapan permainan Round of Dragon Snake Rainbow (RoDSR) terdiri dari 40 butir pernyataan dan diperoleh 32 butir yang valid setelah uji validitas dilakukan. Untuk hasil uji reliabilitas menunjukkan *Cronbach's Alpha* yang bernilai sebesar 0,922, maka dari itu ditarik kesimpulan bahwa tingkat reliabilitas instrumen tergolong sangat tinggi, sehingga instrumen tersebut layak dijadikan alat pengumpulan data penelitian.

Angket keterampilan sosial merupakan perilaku yang dipelajari dan digunakan individu untuk berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial yang mencakup berkomunikasi secara asertif dengan indikator kemampuan menyampaikan pendapat, mendengarkan, dan menggunakan bahasa tubuh secara tepat, kemampuan bekerja sama

dengan indikator kemampuan bekerja dalam tim, berbagi tugas, dan menghargai pendapat orang lain, menunjukkan empati dengan indikator kemampuan memahami perasaan orang lain, menunjukkan kepedulian, dan merespons emosi orang lain secara tepat, dan kontrol diri terhadap orang lain dengan indikator kemampuan menyampaikan pendapat, mendengarkan, dan menggunakan bahasa tubuh secara tepat, serta dapat diajarkan, diukur, dan dikembangkan melalui proses pembelajaran dan pengalaman sosial sehingga menjadi dasar yang kuat dalam penyusunan angket keterampilan sosial karena memberikan kerangka yang jelas dalam mengidentifikasi dan mengevaluasi perilaku sosial yang mendukung perkembangan pribadi dan keberhasilan belajar siswa (Damon & Lerner, 2006). Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyusun 40 butir pernyataan yang mewakili keempat aspek keterampilan sosial secara merata. Sebelum digunakan pada responden penelitian yang sebenarnya, butir-butir ini terlebih dahulu diujicobakan untuk mengetahui apakah instrumen sudah valid dan reliabel. Berdasarkan hasil uji validitas diperoleh 31 butir pernyataan yang dinyatakan valid dan hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,771. Nilai ini mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang baik sehingga layak digunakan untuk mengukur keterampilan sosial peserta didik.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu dianalisis menggunakan uji normalitas. Teknik Kolmogorov–Smirnov digunakan untuk pengujian normalitas penelitian, mengingat jumlah sampel penelitian sebanyak 59 responden ($n > 50$). Teknik ini umum digunakan dalam penelitian kuantitatif dengan sampel relatif besar untuk menguji apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil uji ini selanjutnya dijadikan dasar dalam menentukan teknik analisis statistik yang sesuai (Ahadi & Zain, 2023).

Berdasarkan hasil uji normalitas, salah satu variabel dalam penelitian ini terbukti tidak berdistribusi normal ($\text{Sig.} < 0,05$). Kondisi ini mengakibatkan syarat penggunaan statistik parametrik tidak terpenuhi, sehingga data penelitian tidak dapat dianalisis dengan pendekatan tersebut. Sebagai alternatif, peneliti memilih statistik nonparametrik dengan menerapkan uji korelasi rank spearman, sendiri merupakan teknik statistik nonparametrik yang lazim digunakan untuk mengukur keeratan hubungan antarvariabel ketika data tidak berdistribusi normal atau berskala ordinal. Penggunaan uji ini dinilai tepat karena lebih robust terhadap data yang tidak berdistribusi normal dan banyak diterapkan dalam penelitian kuantitatif dengan kondisi tersebut (Ahadi & Zain, 2023). Selain itu, uji Rank Spearman dipilih karena cocok digunakan untuk data berskala ordinal seperti pada angket berskala Likert dalam penelitian ini. Dibandingkan uji nonparametrik lain

seperti Kendall's Tau, Rank Spearman lebih sering dipakai untuk penelitian dengan jumlah sampel menengah hingga besar, dan lebih mudah digunakan untuk melihat kekuatan serta arah hubungan antarvariabel.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti memperoleh data dari 59 sampel dari kelas VII A dan VII E SMP Negeri 30 Banjarmasin yang telah ditetapkan sebagai sampel penelitian. Data tersebut kemudian dianalisis melalui aplikasi IBM SPSS Statistics versi 25.0 sebagai alat bantu dalam mengolah seluruh data yang telah dikumpulkan. Sebelum masuk ke tahap pengujian hipotesis, ada tahapan yang tidak boleh dilewatkan,

yaitu uji prasyarat analisis, khususnya uji normalitas. Tahapan ini penting dilakukan untuk memastikan apakah sebaran data yang diperoleh sudah sesuai dengan asumsi distribusi normal atau belum. Berdasarkan hasil uji normalitas inilah nantinya peneliti dapat menentukan jenis analisis statistik yang paling sesuai untuk digunakan, baik itu pendekatan parametrik maupun nonparametrik. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov, yang diterapkan pada dua variabel utama, yakni penerapan permainan Round of Dragon Snake Rainbow (RoDSR) dan keterampilan sosial. Rincian hasil pengujian tersebut dapat dicermati pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>			
		Penerapan Permainan <i>Round of Dragon Snake Rainbow</i>	Keterampilan Sosial
<i>N</i>		59	59
<i>Normal Parameters</i>	<i>Mean</i>	104,00	94,17
	<i>Std. Deviation</i>	10,711	8,512
<i>Normal Parameters</i>	<i>Absolute</i>	0,068	0,118
	<i>Positive</i>	0,068	0,118
	<i>Negative</i>	-0,068	-0,104
<i>Test Statistic</i>		0,068	0,118
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		0.200	0.040

Berdasarkan hasil uji normalitas, variabel penerapan permainan Round of Dragon Snake Rainbow memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 ($> 0,05$), yang berarti data variabel tersebut berdistribusi

normal. Sebaliknya, variabel keterampilan sosial memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,040 ($< 0,05$), yang menunjukkan bahwa data pada variabel ini tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, salah satu variabel

penelitian, yaitu keterampilan sosial, tidak memenuhi asumsi normalitas yang disyaratkan. Kondisi ini menyebabkan data penelitian tidak dapat dianalisis menggunakan statistik parametrik karena syaratnya belum terpenuhi. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan statistik nonparametrik, yaitu uji korelasi Rank Spearman, untuk mengetahui tingkat hubungan antara penerapan permainan Round of Dragon Snake Rainbow dan keterampilan sosial (Yuniarti et al., 2025).

Berdasarkan hasil tersebut, data yang diperoleh belum memenuhi persyaratan analisis, sehingga uji hipotesis melalui korelasi Product Moment sebagai teknik statistik parametrik tidak dapat diterapkan. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan pengujian hipotesis menggunakan uji korelasi Rank Spearman sebagai teknik statistik nonparametrik, guna mengetahui tingkat hubungan antara penerapan permainan Round of Dragon Snake Rainbow dan

keterampilan sosial peserta didik (Prayoga & Suliadi, 2024). Selain menghasilkan nilai koefisien korelasi, uji Rank Spearman juga menghasilkan nilai signifikansi yang digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan terhadap hipotesis penelitian sebagaimana telah dirumuskan pada bagian metode penelitian.

Patimah, et al. (2025) turut menegaskan bahwa uji korelasi Rank Spearman termasuk metode statistik nonparametrik yang tepat diterapkan untuk mengukur hubungan antarvariabel, khususnya ketika data yang dianalisis tidak berdistribusi normal atau berada pada skala ordinal. Berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan uji Rank Spearman dalam penelitian ini dapat dikatakan sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh. Peneliti kemudian melakukan pengujian hipotesis dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 25.0, yang hasilnya disajikan sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Hipotesis rank Spearman

Correlations				
			Penerapan Permainan Round of Dragon Snake Rainbow	Keterampilan Sosial
<i>Spearman's rho</i>	Penerapan Permainan Round of Dragon Snake Rainbow	<i>Correlation Coefficient</i>	1,000	0.675
		<i>Sig. (2-tailed)</i>		0,000
		<i>N</i>	59	59
	Keterampilan Sosial	<i>Correlation Coefficient</i>	0.675	1,000
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,000	
		<i>N</i>	59	59

Nilai signifikansi menjadi dasar utama dalam pengambilan keputusan pada uji hipotesis ini. Apabila signifikansinya bernilai lebih besar dari 0,05 mengindikasikan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel. Namun, jika nilai signifikansi yang diperoleh berada di bawah 0,05, maka hubungan antara kedua variabel tersebut tergolong signifikan. Di samping nilai signifikansi tersebut, uji korelasi Rank Spearman turut menghasilkan koefisien korelasi yang menggambarkan kekuatan sekaligus arah hubungan antarvariabel yang diteliti. Penelitian ini mengacu pada kriteria Sugiyono dalam menginterpretasikan tingkat dan arah hubungan tersebut. Kriteria ini mengelompokkan koefisien korelasi ke dalam lima kategori interval, Kategori sangat lemah berlaku untuk rentang nilai 0,00–0,199, kategori lemah untuk rentang 0,20–0,399, kategori sedang untuk rentang 0,40–0,599, dan kategori kuat untuk rentang 0,60–0,799. Adapun rentang nilai 0,80–1,00 dikelompokkan ke dalam kategori sangat kuat (Guspita et al., 2022).

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut, menghasilkan Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi kedua variabel sebesar 0,000, yang berarti $\text{Sig.} < 0,05$. Temuan ini mengindikasikan adanya hubungan yang signifikan antara penerapan permainan Round of Dragon Snake Rainbow (RoDSR) dan keterampilan sosial peserta didik di SMP Negeri 30 Banjarmasin. Berdasarkan hasil

tersebut, H_0 (hipotesis nol) dinyatakan ditolak, sementara H_1 (hipotesis alternatif) dinyatakan diterima.

Tabel 2 memperlihatkan koefisien korelasi kedua variabel sebesar 0,675, yang mengindikasikan hubungan kuat di antara keduanya. Tanda koefisien yang tidak negatif ini juga menegaskan bahwa arah hubungan antara penerapan permainan Round of Dragon Snake Rainbow dan keterampilan sosial bersifat positif. Artinya, kedua variabel bergerak searah — semakin intensif penerapan permainan tersebut, semakin meningkat pula keterampilan sosial peserta didik.

Nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang diperoleh dari hasil uji korelasi Rank Spearman memperkuat bukti bahwa hubungan antara penerapan permainan Round of Dragon Snake Rainbow dan keterampilan sosial peserta didik di SMP Negeri 30 Banjarmasin bersifat nyata secara statistik, bukan sekadar kebetulan. Sementara itu, koefisien korelasi sebesar 0,675 memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa keterkaitan antara kedua variabel ini tergolong kuat, dengan arah positif yang berarti semakin tinggi penerapan permainan tersebut, semakin tinggi pula keterampilan sosial peserta didik, dan berlaku pula sebaliknya. Berdasarkan temuan ini, hipotesis alternatif (H_1) dalam penelitian ini dinyatakan diterima.

Temuan ini memperkuat landasan teori yang digunakan dalam

penelitian, yaitu teori keterampilan sosial yang dikemukakan oleh Gresham dan Elliott. Menurut kedua ahli tersebut, keterampilan sosial merupakan seperangkat perilaku yang dipelajari individu agar mampu berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosialnya. Dalam teori tersebut, keterampilan sosial tidak hanya dipahami sebagai kemampuan berkomunikasi, tetapi juga mencakup kemampuan bekerja sama, menunjukkan empati, serta mengendalikan diri dalam berbagai situasi sosial. Keempat aspek tersebut saling berkaitan dalam membentuk kualitas hubungan sosial peserta didik, baik dengan teman sebaya maupun dengan guru di lingkungan sekolah. Hal ini selaras dengan Fauzi et al., (2024) dalam temuannya yang juga menjelaskan bahwa keterampilan sosial tercermin melalui perilaku komunikasi, kerja sama, empati, tanggung jawab, dan kontrol diri, yang bersama-sama mendukung terbentuknya hubungan sosial positif serta penyesuaian peserta didik di lingkungan sekolah. Dengan demikian, keterampilan sosial dapat dipahami sebagai kemampuan yang teramati melalui perilaku peserta didik dalam aktivitas sosial sehari-hari.

Pada aspek komunikasi, teori Gresham dan Elliott menjelaskan bahwa individu dengan keterampilan sosial yang baik mampu menyampaikan pendapat, mendengarkan orang lain, serta menjalin komunikasi dua arah secara efektif. Karakteristik tersebut tampak selaras dengan aktivitas yang

terdapat dalam permainan *Round of Dragon Snake Rainbow*, di mana peserta didik melakukan komunikasi secara langsung ketika mengikuti aturan permainan, berdiskusi, menjawab pertanyaan, maupun berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Aktivitas tersebut memberikan gambaran bahwa penerapan permainan memiliki keterkaitan dengan munculnya perilaku komunikasi yang menjadi salah satu indikator keterampilan sosial. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Supriatna et al (2024), yang menegaskan bahwa komunikasi interpersonal yang baik turut berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan sosial peserta didik, karena memungkinkan terjalinnya hubungan positif dengan teman sebaya maupun guru di lingkungan sekolah. Dengan demikian, hubungan positif yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dimaknai sebagai adanya kecenderungan bahwa semakin baik penerapan permainan tersebut, semakin baik pula kemampuan komunikasi sosial yang ditunjukkan peserta didik.

Pada aspek kerja sama, Gresham dan Elliott menempatkan kemampuan bekerja dalam kelompok sebagai salah satu komponen utama keterampilan sosial. Kerja sama ditunjukkan melalui kemampuan berbagi tugas, menghargai pendapat orang lain, mengikuti aturan kelompok, dan berpartisipasi dalam mencapai tujuan bersama. Karakteristik tersebut memiliki kesesuaian dengan mekanisme

permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* yang melibatkan aktivitas kelompok, koordinasi antarpeserta didik, serta kepatuhan terhadap aturan permainan. Rahmانيyah (2024) juga menjelaskan bahwa kerja sama merupakan salah satu indikator keterampilan sosial yang berkembang melalui aktivitas kolaboratif yang dapat membuat peserta didik belajar berbagi tugas, menghargai pendapat teman, berinteraksi secara positif, serta mencapai tujuan bersama sehingga keterampilan sosial dapat berkembang dalam lingkungan sekolah. Dengan demikian, hubungan yang ditemukan dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan permainan tersebut berkaitan dengan kecenderungan munculnya perilaku kerja sama yang menjadi bagian dari keterampilan sosial peserta didik.

Selanjutnya, pada aspek empati, Gresham dan Elliott menjelaskan bahwa keterampilan sosial tercermin dari kemampuan individu memahami kondisi emosional orang lain, menghargai perasaan teman, serta menunjukkan kepedulian dalam hubungan sosial. Selama aktivitas permainan berlangsung, peserta didik berada dalam situasi yang memungkinkan terjadinya interaksi antarteman secara langsung sehingga mereka memiliki kesempatan untuk memperhatikan respons, perasaan, maupun kondisi anggota kelompok lainnya. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesesuaian antara karakteristik permainan dengan indikator empati yang dijelaskan dalam teori Gresham dan

Elliott. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian (Sari et al., 2025) yang melaporkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman melalui *role-playing* berkaitan dengan berkembangnya empati dan keterampilan sosial-emosional peserta. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk berinteraksi, memahami perspektif orang lain, serta merespons situasi sosial secara langsung berkaitan dengan berkembangnya aspek-aspek keterampilan sosial. Dengan demikian, hubungan positif yang dikemukakan dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai adanya keterkaitan antara penerapan permainan dengan kecenderungan munculnya perilaku empatik pada peserta didik.

Selain itu, aspek kontrol diri juga merupakan bagian penting dalam teori keterampilan sosial Gresham dan Elliott. Kontrol diri berkaitan dengan kemampuan individu mengelola emosi, menaati aturan, serta memberikan respons yang sesuai terhadap situasi sosial yang dihadapi. Dalam konteks permainan *Round of Dragon Snake Rainbow*, peserta didik dihadapkan pada berbagai situasi yang mengharuskan mereka mematuhi aturan permainan, menunggu giliran, menerima hasil permainan, dan menjaga interaksi dengan anggota kelompok maupun kelompok lain. Aktivitas tersebut memiliki keterkaitan dengan indikator kontrol diri sebagaimana dijelaskan dalam teori Gresham dan Elliott.

bahwa keterampilan kontrol diri merupakan salah satu komponen utama keterampilan sosial yang mendukung hubungan interpersonal yang sehat, keterlibatan dalam pembelajaran, serta kemampuan peserta didik untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan sosial di sekolah (Elliott et al., 2025). Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan memiliki keterkaitan dengan kecenderungan munculnya perilaku kontrol diri dalam interaksi sosial peserta didik.

Jika dilihat lebih jauh dari cara permainan Round of Dragon Snake Rainbow dimainkan, aspek kerja sama dan komunikasi tampak lebih menonjol dibandingkan aspek empati dan kontrol diri. Hal ini masuk akal karena permainan ini memang mengharuskan peserta didik untuk terus-menerus berinteraksi dalam kelompok, misalnya saat membentuk barisan, berkoordinasi dengan penjaga gerbang, atau berdiskusi menjawab kartu pertanyaan. Karena sering dilakukan berulang-ulang, perilaku kerja sama dan komunikasi pun menjadi lebih mudah terlihat selama permainan berlangsung. Kondisi berbeda ditemukan pada empati dan kontrol diri. Kedua aspek ini menyentuh sisi yang lebih pribadi dari diri peserta didik, seperti bagaimana mereka memahami perasaan teman atau menahan diri saat tertangkap dalam permainan, sehingga perkembangannya baru terlihat setelah situasi serupa dialami berulang kali. Temuan ini

menunjukkan bahwa keterampilan sosial memang tidak berkembang secara bersamaan pada semua aspeknya, sehingga permainan seperti ini cenderung lebih cepat menstimulasi perilaku yang mudah diamati secara langsung dibandingkan perilaku yang sifatnya lebih ke arah pengendalian diri.

Secara umum, temuan empiris dalam penelitian ini selaras dengan teori keterampilan sosial yang dikemukakan oleh Gresham dan Elliott. Hubungan positif yang diperoleh menggambarkan bahwa karakteristik permainan *Round of Dragon Snake Rainbow*, yang menekankan interaksi sosial, komunikasi, kerja sama, kepatuhan terhadap aturan, empati, dan tanggung jawab dalam kelompok, memiliki keterkaitan dengan aspek keterampilan sosial yang dikemukakan oleh Gresham dan Elliott. Selain itu, temuan ini turut sejalan dengan penelitian terbaru yang menyatakan bahwa keterampilan sosial dapat diamati melalui sejumlah perilaku, yaitu kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, bertanggung jawab, dan mengendalikan diri dalam berinteraksi dengan orang lain. Pengembangan aspek-aspek tersebut menjadi bagian penting dalam mendukung hubungan sosial yang positif sekaligus menunjang keberhasilan peserta didik dalam lingkungan sekolah (Elliott et al., 2025). Hasil penelitian ini pun memperkuat pandangan bahwa aktivitas sosial yang melibatkan

interaksi antarpeserta didik dapat berkaitan dengan variasi keterampilan sosial yang dimiliki peserta didik.

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,675, yang mengindikasikan bahwa kedua variabel memiliki keterkaitan yang tergolong kuat, meskipun belum mencapai kategori sangat kuat. Kondisi ini mengindikasikan bahwa keterampilan sosial peserta didik tidak semata-mata dipengaruhi oleh penerapan permainan *Round of Dragon Snake Rainbow*, melainkan juga oleh sejumlah faktor lain, seperti lingkungan keluarga, karakteristik individu, relasi dengan teman sebaya, iklim sekolah, serta pengalaman sosial peserta didik di luar sekolah. Hal ini sejalan dengan pandangan (Elliott et al., 2025) yang menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan konstruk multidimensional, sehingga perkembangannya dibentuk oleh berbagai faktor personal, lingkungan, dan pengalaman sosial peserta didik. Oleh sebab itu, hubungan yang ditemukan dalam penelitian ini sebaiknya dimaknai sebagai bentuk keterkaitan antara dua variabel yang kuat, bukan sebagai hubungan yang bersifat sebab-akibat atau ditentukan oleh satu faktor tunggal.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara penerapan permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* dengan keterampilan sosial peserta didik di SMP Negeri 30

Banjarmasin. Uji korelasi Rank Spearman membuktikan temuan tersebut dengan memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) serta koefisien korelasi sebesar 0,675 yang termasuk dalam kategori kuat. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa semakin optimal penerapan permainan *Round of Dragon Snake Rainbow*, semakin baik pula keterampilan sosial yang ditunjukkan peserta didik. Meskipun demikian, mengingat penelitian ini menggunakan desain korelasional, hasil yang diperoleh hanya menggambarkan adanya hubungan antara kedua variabel dan tidak dapat dimaknai sebagai hubungan sebab-akibat.

Permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* dapat dijadikan salah satu alternatif media dalam layanan Bimbingan dan Konseling guna membantu mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Di samping itu, pihak sekolah diharapkan mampu mendukung penggunaan media layanan yang lebih kreatif dan interaktif, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran maupun layanan BK. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini melalui desain eksperimen, memperluas jumlah sampel yang dilibatkan, serta mengkaji faktor-faktor lain yang diduga berkaitan dengan keterampilan sosial peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). Pemeriksaan Uji Kenormalan dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling dan Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 11–19. <https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>
- Aida, Hermina, D., & Norlaila. (2025). *Jenis Data Penelitian Kuantitatif*. 10(1).
- Amin, M. A., Sufyadi, S., & Qomario, Q. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Dengan Construct 2 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. *Journal of Instructional Technology*, 6(1), 141. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v6i1.15344>
- Banković, S., Branislav, B., Petrovska, I. V., Antonijević, M., & Bukovica, A. (2023). Social skills critical for success in elementary school: teachers and special educators' perspective. *Journal of Health and Rehabilitation Sciences*. <https://doi.org/10.33700/jhrs.2.1.65>
- Damon, W., & Lerner, R. M. (2006). *Handbook Of Child Psychology Sixth Edition Volume Three: Social, Emotional, and Personality Development Editors-in-Chief*.
- Elliott, S. N., Anthony, C. J., & Murthy, H. (2025). Teaching social skills that enable learning and healthy relationships of high achieving students. *Gifted Education International*, 41(1), 32–56. <https://doi.org/10.1177/02614294241300908>
- Fatma, I. (2024). Social Media and Adolescent Psyche. *Indian Journal of Youth & Adolescent Health*, 11(03), 1–5. <https://doi.org/10.24321/2349.2880.202407>
- Fauzi, I., Yusuf, S., & Chano, J. (n.d.). *Social Skills of Elementary School Students in Bandung-West Java*. Retrieved from <http://journal.iainnumetrolampung.ac.id/index.php/ji/>
- Febriani, Tria. (2023). Pengaruh metode role playing terhadap keterampilan sosial pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*. <https://doi.org/10.22460/collase.v6i5.18355>
- Febriani, Triana, Mulyadiprana, A., & Setiadi, P. M. (2023). Creative of Learning Students Elementary Education Pengaruh metode role playing terhadap keterampilan sosial pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Journal of Elementary Education*, 06, 5.
- Frye, K., Anthony, C., Lei, P.-W., Husmann, K., & DiPerna, J. (2024). Utility of the social skills

- improvement system—rating scales for capturing dynamic social constructs: Evidence using the measurement model of derivatives. *Child Development*, 96, 721–735. <https://doi.org/10.1111/cdev.14199>
- Guspita Sari, Y., Eka Putra, B., Miranti, Y., Setiawati, M., Mahaputra Muhammad Yamin, U., & Sudirman No, J. (2022). *Hubungan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Kelas X DI SMA 1 IX Koto Sungai Lasi* (Vol. 1).
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>
- Inovasi Media Edukatif BK-Revisi 2* (2). (n.d.).
- Irianti, A. P., & Putri, S. E. P. (2020). *Pengaruh Permainan BBC (Bunga Bisik Ceria) Terhadap Social Skill Anak Usia Dini*. 3, 1–9. <https://doi.org/10.17977/UM053V3I1P1-9>
- Ismail, N. M., Putri, Z., Moriyanti, M., & Rahma, E. A. (2024). Examining the Development of Social Skills in First-Grade Elementary School Children. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v14i2.13868>
- Liu, Y., Di, S., Shi, Y., & Ma, C. (2022). Meaning in life and adolescent self-control: Effect of perceived social support and its gender differences. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1087668>
- Ni'matur Rahmaniyah, H. (2024). Strategi Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS. In *Dialektika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 8).
- Niu, J., Jin, C., & Meng, L. (2023). The structural relations of self-control, empathy, interpersonal trust, friendship quality, and mental well-being among adolescents: a cross-national comparative study in China and Canada. *Humanities and Social Sciences Communications*, 10(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-023-02468-2>
- Patimah, Zulpan, Dite Umbara Alfansuri, El Munawaroh, & Muhammad Ilyas. (2025). Memahami Dan Menerapkan Uji Korelasi Dalam Analisis Data Penelitian Pendidikan. *Journal Education Innovation (JEI)*, 3(4), 740–752. <https://doi.org/10.65474/f7vd8y11>

- Putri Evita Sari Nasution, & Alfin Siregar. (2023). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium UINSU Medan. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(01), 197–208. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.5115>
- Sari, N. P., Arsyad, M., Setiawan, M. A., Yulius, H., Putro, S., Hadiatama, D. S., & Maisaroh, S. (2025). Meningkatkan empati anak dengan konseling role-playing untuk rehabilitasi sosial Enhancing children's empathy through role-playing counseling for social rehabilitation. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 5). Retrieved from <https://journal-fik.um.ac.id/index.php/promotif>
- Setiawan, M. A., Sari, N. P., & Putro, H. Y. S. (2025). *Inovasi Media Edukatif Bimbingan Dan Konseling: Strategi Kreatif Untuk Pendidikan Indonesia*.
- Silvia, D. (2019). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Dalam Pembelajaran Penjas*. Retrieved from <https://consensus.app/papers/pe-ngaruh-permainan-tradisional-terhadap-keterampilan-silvia/196654bcfdbf5fdb96525d5d04200a57/>
- Supriatna, E., Hanurawan, F., Eva, N., Rahmawati, H., & Yusuf, H. (2024). Analyzing Factors Affecting Social Skills Development Among Students in Indonesian Schools. *Islamic Guidance and Counseling Journal*, 7(1). <https://doi.org/10.25217/0020247447100>
- Trianto Syahbannu Prayoga, & Suliadi. (2024). Korelasi Rank-Spearman pada Hubungan Beberapa Variabel Produk Domestik Regional Bruto. *Jurnal Riset Statistika*, 137–144. <https://doi.org/10.29313/jrs.v4i2.5162>
- Veldin, M., & Kozina, A. (2022). Adolescents' Sense Of Belonging At School: The Role Of Empathy And Individual Characteristics. *Psychological Applications and Trends 2022*, 5, 173–175. inScience Press. <https://doi.org/10.36315/2022inpact041>
- Watia, L., Purnama, D., & Nasution, A. R. (2023). Application of the Role Playing Learning Model in Improving Verbal Communication Skills of Early Childhood at RA Al-Mustaqim in Air Meles Atas Village. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 2(3), 445–458. <https://doi.org/10.55927/ajae.v2i3.4901>
- Xovoxon, F. (2024). Strategies For Enhancing Social Skills In Early Childhood Education Through

Developmental Learning
Approaches. *International
Journal of Pedagogics*.
<https://doi.org/10.37547/ijp/volume04issue12-18>

Yuniarti, R., Hartiani, & Harizahayu.
(2025). Pengaruh Distribusi Data
Terhadap Hasil Uji Korelasi Studi
Pada Uji Pearson Product
Moment, Rank Spearman, dan
Rank Kendall Tau. *Jurnal UJMC*,
11(1), 9–16.