PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN TEKNIK GAMES BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MURID KELAS VIII A SMPN 9 MADIUN

Ananda Viesca Berliana[1], Beny Dwi Pratama [2], Rini Mustain[3]
[1]Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas PGRI Madiun
[2]Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas PGRI Madiun
[3]SMP Negeri 9 Madiun
[1]viesca.ivi@gmail.com
[2]benydwipratama@unipma.ac.id
[3]rini.mustainsmp09@gmail.com

ABSTRACT

Social skills are essential competencies that enable students to interact effectively, collaborate with others, and adapt to their school environment. Preliminary observations and the Problem Checklist (Daftar Cek Masalah/DCM) conducted in Class VIII A of SMP Negeri 9 Madiun revealed several social skill issues, including lack of self-confidence in social interactions, difficulties communicating with unfamiliar peers, and a tendency to interact only within limited friendship groups. This study aimed to improve students' social skills through classical guidance services using the Game-Based Learning (GBL) technique. The research employed the Guidance and Counseling Action Research (PTBK) method conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The participants were 26 eighth-grade students of SMP Negeri 9 Madiun in the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation and social skills questionnaires and analyzed using descriptive quantitative analysis by calculating the percentage of students' social skills at each stage. The findings indicated a consistent improvement in students' social skills throughout the study. The average social skills score increased from 73.68% (high category) in the pre-test to 87.34% (very high category) in post-test I and further increased to 88.94% (very high category) in post-test II. The distribution of social skill categories also improved, with the number of students in the very high category increasing from 2 students (7.69%) in the pre-test to 19 students (73.08%) in post-test I and 21 students (80.77%) in post-test II. These findings indicate that classical guidance services using the Game-Based Learning technique through Human Bingo and Family 100 games are effective in improving the social skills of eighth-grade students at SMP Negeri 9 Madiun.

Keywords: classical guidance, Game-Based Learning, social skills, Guidance and Counseling Action Research, junior high school students

ABSTRAK

Keterampilan sosial merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki murid untuk mendukung keberhasilan dalam berinteraksi, bekerja sama, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah. Hasil observasi dan asesmen Daftar Cek Masalah (DCM) pada murid kelas VIII A SMP Negeri 9 Madiun menunjukkan masih adanya permasalahan dalam aspek keterampilan sosial, seperti kurang percaya diri saat berinteraksi, kesulitan menjalin komunikasi dengan teman yang belum dikenal, serta kecenderungan hanya bergaul dengan kelompok pertemanan tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial murid melalui penerapan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *Game-Based Learning*. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 26 murid kelas VIII A SMP Negeri 9 Madiun Tahun Pelajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket keterampilan sosial, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase keterampilan sosial pada setiap tahap penelitian. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial murid pada setiap siklus. Rata-rata persentase keterampilan sosial meningkat dari 73,68% (kategori tinggi) pada tahap *pre-test* menjadi 87,34% (kategori sangat tinggi) pada *post-test* I, dan meningkat kembali menjadi 88,94% (kategori sangat tinggi) pada *post-test* II. Peningkatan juga terlihat pada distribusi kategori keterampilan sosial, di mana jumlah murid berkategori sangat tinggi meningkat dari 2 murid (7,69%) pada tahap *pre-test* menjadi 19 murid (73,08%) pada *post-test* I dan 21 murid (80,77%) pada *post-test* II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan teknik *Game-Based Learning* melalui permainan *Human Bingo* dan *Family 100* efektif meningkatkan keterampilan sosial murid kelas VIII A SMP Negeri 9 Madiun.

Kata kunci: bimbingan klasikal, *Game-Based Learning*, keterampilan sosial, PTBK, murid SMP

A. Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya tidak hanya berorientasi pada pencapaian kemampuan akademik, tetapi juga bertujuan mengembangkan seluruh potensi murid, termasuk aspek pribadi, sosial, emosional, dan karakter. Salah satu kompetensi yang penting untuk dikembangkan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah keterampilan sosial. Pada masa remaja awal, murid memasuki fase perkembangan yang ditandai dengan meningkatnya kebutuhan untuk diterima oleh kelompok sebaya,

membangun hubungan interpersonal yang sehat, bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, serta mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang semakin luas. Keberhasilan murid dalam mengembangkan keterampilan sosial akan mendukung proses belajar, meningkatkan kesejahteraan psikologis, serta membantu mereka menghadapi berbagai tuntutan perkembangan pada masa remaja (Desanda dkk., 2026).

Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu dalam menjalin hubungan yang positif dengan orang lain melalui komunikasi yang efektif, kerja sama, empati, kemampuan beradaptasi, serta penyelesaian konflik secara konstruktif. Murid yang memiliki keterampilan sosial yang baik cenderung lebih mudah membangun hubungan pertemanan, menghargai perbedaan, bekerja sama dalam kelompok, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan baru. Sebaliknya, rendahnya keterampilan sosial dapat menyebabkan murid mengalami kesulitan berinteraksi, kurang percaya diri, menarik diri dari lingkungan sosial, hingga mengalami hambatan dalam perkembangan akademik maupun psikososialnya (Andini, 2025). Oleh karena itu, keterampilan sosial menjadi salah satu aspek perkembangan yang perlu memperoleh perhatian melalui layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Pentingnya keterampilan sosial pada masa remaja semakin relevan karena kemampuan tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana menyampaikan pesan, tetapi juga menjadi media bagi murid untuk memahami perasaan orang lain, membangun empati, menyelesaikan konflik, serta mengembangkan hubungan sosial yang sehat. Murid yang mampu berinteraksi secara positif dengan teman sebaya, baik sesama jenis maupun lawan jenis, akan lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sekolah dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih optimal (Desanda dkk., 2026).

Namun demikian, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercermin pada murid kelas VIII A SMP Negeri 9 Madiun. Berdasarkan hasil asesmen menggunakan instrumen Daftar Cek Masalah (DCM), bidang sosial merupakan aspek yang memiliki frekuensi permasalahan tertinggi dibandingkan bidang perkembangan lainnya. Hasil asesmen menunjukkan

bahwa 67,8% murid merasa malu bergaul dengan teman lawan jenis, sedangkan 46,4% murid mengalami kesulitan menyesuaikan diri dengan orang atau lingkungan baru. Selain itu, sebagian murid mengaku kurang percaya diri ketika harus memulai percakapan dengan teman yang belum dikenal serta cenderung hanya berinteraksi dengan kelompok pertemanan tertentu.

Temuan tersebut diperkuat melalui hasil observasi selama proses pembelajaran. Terlihat bahwa sebagian besar murid masih memilih duduk, berdiskusi, maupun bermain dengan teman yang sama sehingga interaksi antarmurid belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kecenderungan terbentuknya kelompok pertemanan yang eksklusif (*circle*) sehingga kesempatan murid untuk mengenal teman lain menjadi terbatas. Apabila kondisi ini dibiarkan, murid berpotensi mengalami kecanggungan sosial (*social awkwardness*), rasa malu (*shyness*), menarik diri dari lingkungan sosial, serta mengalami penurunan kesejahteraan psikologis (*well-being*) di sekolah (Syarif dkk., 2025).

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi nyata di lapangan. Idealnya, murid kelas VIII SMP telah mampu membangun hubungan sosial yang sehat, terbuka terhadap teman baru, mampu bekerja sama dengan berbagai kelompok, serta berinteraksi secara positif tanpa membatasi diri pada jenis kelamin maupun kelompok pertemanan tertentu. Kemampuan tersebut merupakan salah satu indikator penting perkembangan sosial remaja yang akan mendukung keberhasilan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran maupun kehidupan sosial di sekolah (Desanda dkk., 2026). Oleh karena itu, diperlukan layanan bimbingan dan konseling yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga murid dapat melatih keterampilan sosialnya melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna.

Guru bimbingan dan konseling memiliki peran strategis dalam memfasilitasi perkembangan sosial murid melalui berbagai layanan sesuai kebutuhan perkembangan mereka. Salah satu layanan yang dinilai efektif adalah layanan bimbingan klasikal.

Layanan ini memberikan kesempatan kepada seluruh murid untuk memperoleh pengalaman belajar bersama melalui aktivitas yang dirancang secara sistematis sehingga tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, pemecahan masalah, serta keterampilan interpersonal. Keberhasilan layanan bimbingan klasikal akan semakin optimal apabila dikemas menggunakan metode yang mampu melibatkan murid secara aktif selama proses layanan berlangsung.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *Game-Based Learning* (GBL). *Game-Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar sehingga menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna. Melalui aktivitas permainan, murid memperoleh kesempatan untuk berkomunikasi, bekerja sama, menghargai pendapat teman, menyelesaikan masalah secara bersama, sekaligus membangun hubungan sosial yang positif. Dengan demikian, permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial murid (Andini, 2025).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial murid. Andini (2025) menjelaskan bahwa penerapan GBL mampu meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, empati, dan interaksi sosial secara signifikan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nurul dkk. (2026) menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal berbasis GBL mampu menciptakan suasana *joyful learning*, meningkatkan partisipasi murid, serta mereduksi perilaku negatif seperti *phubbing* melalui aktivitas belajar yang interaktif. Selanjutnya, Desanda dkk. (2026) mengungkapkan bahwa karakteristik GBL yang kompetitif dan kolaboratif mampu mendorong murid untuk lebih aktif berinteraksi, bekerja sama, serta mengembangkan keterampilan sosial melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Meskipun efektivitas *Game-Based Learning* telah banyak

dibuktikan dalam berbagai penelitian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada peningkatan motivasi belajar, komunikasi satu arah, maupun penanganan permasalahan penggunaan gawai. Penelitian yang secara khusus memanfaatkan permainan untuk memecah kelompok pertemanan yang eksklusif (*circle*), mengurangi rasa malu dalam berinteraksi dengan teman lawan jenis, serta meningkatkan keterampilan sosial murid SMP melalui aktivitas interaksi langsung masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya *research gap* yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan (*scientific novelty*) berupa penerapan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *Game-Based Learning* menggunakan permainan *Human Bingo* dan *Family* 100 sebagai media pengembangan keterampilan sosial murid. Permainan *Human Bingo* dirancang untuk mendorong setiap murid bergerak aktif mencari informasi mengenai teman-temannya melalui percakapan langsung sehingga mereka terdorong keluar dari kelompok pertemanan yang terbatas, berani memulai komunikasi, mengenal karakter teman yang berbeda, serta meningkatkan keberanian berinteraksi dengan teman yang sebelumnya jarang diajak berkomunikasi, termasuk teman lawan jenis (Desanda dkk., 2026). Sementara itu, permainan *Family* 100 memberikan pengalaman belajar kolaboratif melalui diskusi kelompok, pengambilan keputusan bersama, penghargaan terhadap pendapat orang lain, serta kerja sama dalam menyelesaikan tantangan permainan. Kombinasi kedua permainan tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman sosial yang lebih komprehensif dibandingkan penggunaan satu jenis permainan saja.

Pemilihan teknik *Game-Based Learning* juga didasarkan pada karakteristik murid kelas VIII SMP yang cenderung menyukai aktivitas yang interaktif, kompetitif, dan kolaboratif. Suasana belajar yang menyenangkan diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan murid selama layanan berlangsung sehingga mereka tidak hanya memahami konsep keterampilan sosial secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman nyata

dalam menerapkannya melalui aktivitas permainan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *Game-Based Learning* melalui permainan *Human Bingo* dan *Family* 100 dalam meningkatkan keterampilan sosial murid kelas VIII A SMP Negeri 9 Madiun. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai inovasi layanan bimbingan dan konseling yang efektif, menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan murid pada jenjang sekolah menengah pertama.

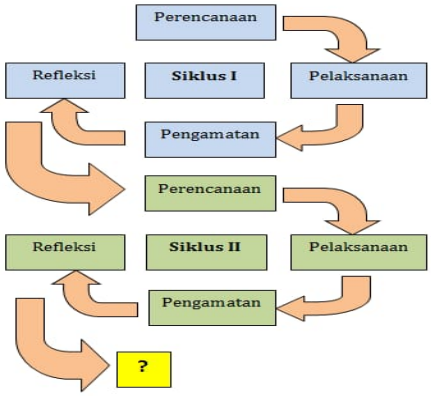
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). PTBK merupakan penelitian tindakan yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling melalui pemberian tindakan secara sistematis terhadap permasalahan yang ditemukan di lapangan (Arikunto, 2013). Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kolaboratif (*collaborative action research*) yang memadukan kegiatan penelitian dengan praktik layanan bimbingan dan konseling sehingga hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar perbaikan layanan secara berkelanjutan (Jarkawi, 2015).

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 9 Madiun pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 26 murid kelas VIII A. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal dan asesmen menggunakan instrumen Daftar Cek Masalah (DCM) yang menunjukkan bahwa bidang sosial merupakan aspek dengan tingkat permasalahan tertinggi. Permasalahan yang banyak dialami murid meliputi rasa malu berinteraksi dengan teman lawan jenis, kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungan baru, kurang percaya diri dalam memulai percakapan, serta kecenderungan hanya berinteraksi dengan kelompok pertemanan tertentu.

Prosedur penelitian mengacu pada model PTBK yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Arikunto, 2013). Penelitian dilaksanakan dalam dua

siklus. Alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Berdasarkan Gambar 1, setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling (RPLBK), menyiapkan materi layanan, media permainan, instrumen observasi, angket keterampilan sosial, serta perangkat evaluasi proses dan hasil layanan. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan memberikan layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Game-Based Learning* (GBL) sesuai dengan RPLBK yang telah disusun. Selama pelaksanaan layanan, dilakukan observasi untuk mengamati keterlaksanaan layanan, partisipasi murid, serta perkembangan keterampilan sosial murid. Selanjutnya, hasil observasi dan evaluasi dianalisis pada tahap refleksi sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya.

Pada Siklus I, peneliti memberikan layanan bimbingan klasikal bidang sosial dengan topik "*Friendly & Fun*: Menjadi Pribadi yang Adaptif dan Percaya Diri" menggunakan teknik *Game-Based Learning* melalui permainan *Human Bingo*. Permainan ini dirancang untuk mendorong murid berinteraksi dengan teman yang jarang diajak berkomunikasi maupun teman lawan jenis melalui kegiatan mencari informasi secara langsung. Melalui aktivitas tersebut, murid dilatih untuk memulai percakapan, meningkatkan keberanian berkomunikasi, memperluas hubungan pertemanan, serta mengembangkan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosial. Selama kegiatan berlangsung dilakukan observasi terhadap keterlibatan murid, kemampuan berkomunikasi, kerja sama, dan interaksi sosial antarmurid. Hasil observasi dan angket keterampilan sosial kemudian direfleksikan sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada siklus II.

Pada Siklus II, peneliti melaksanakan perbaikan layanan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Layanan bimbingan klasikal diberikan dengan topik "Tahu Batasan, Makin Disayang Teman!" menggunakan teknik *Game-Based Learning* melalui permainan *Family 100*. Pada siklus ini murid diajak memahami pentingnya *personal boundaries*, etika dalam pergaulan, komunikasi yang saling menghargai, serta kerja sama dalam kelompok. Melalui permainan *Family* 100, murid didorong untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, menghargai pendapat teman, dan mengambil keputusan bersama sehingga keterampilan sosial dapat berkembang secara lebih optimal.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan angket keterampilan sosial. Observasi dilakukan sebelum tindakan untuk memperoleh gambaran awal kondisi keterampilan sosial murid, serta selama pelaksanaan tindakan untuk mengetahui keterlaksanaan layanan dan aktivitas murid dalam mengikuti bimbingan klasikal. Sementara itu, angket keterampilan sosial diberikan sebanyak tiga kali, yaitu pada tahap pra tindakan (*pre-test*), akhir siklus I (*post-test I*), dan akhir siklus II (*post-test II*). Angket digunakan untuk mengukur perubahan tingkat keterampilan sosial murid setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Game-Based Learning*.

Instrumen penelitian berupa angket keterampilan sosial yang berjumlah 30 item menggunakan skala Likert. Penyusunan angket mengacu pada indikator keterampilan sosial menurut Elksnin dan Elksnin meliputi perilaku interpersonal, perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademis, *peer acceptance*, dan keterampilan komunikasi.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil observasi dan angket dianalisis dengan menghitung skor yang diperoleh setiap murid, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} X\ 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase keterampilan sosial murid.

Hasil analisis pada tahap pra tindakan, siklus I, dan siklus II kemudian dibandingkan untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial murid setelah diberikan layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Game-Based Learning*. Penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan persentase keterampilan sosial murid dari tahap pra tindakan hingga siklus II.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian Tindakan bimbingan konseling (PTBK) melalui layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan *Game Based Learning* pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 9 Madiun, diperoleh adanya peningkatan keterampilan sosial murid dari tahap *pre-test* hingga *post-test* siklus II. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Fokus penelitian ini adalah peningkatan keterampilan sosial murid melalui penggunaan teknik *Game Based Learning* dalam layanan bimbingan klasikal. Data penelitian ini diperoleh melalui penyebaran angket keterampilan sosial yang diberikan pada tahap *pre-test* sebelum tindakan, *post-test* I setelah pelaksanaan siklus I dan *post-test* II setelah pelaksanaan siklus II.

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti memberikan *pre-test* kepada murid untuk mengetahui kondisi awal keterampilan sosial murid kelas VIII A SMP Negeri 9 Madiun. Hasil *pre-test* dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 Hasil Pre-test Keterampilan Sosial Murid

No.	Kategori	Rentang Persentase	Jml Murid	%
1.	Sangat Tinggi	81,25%-100%	2	7,69 %
2.	Tinggi	62,50%-81,24%	10	38,46 %
3.	Sedang	43,75%-62,49%	12	46,15 %
4.	Rendah	25,00%-43,74%	2	7,69 %
Total			26	100%

Berdasarkan hasil pre-test, diketahui bahwa dari 26 murid kelas VIII A SMP Negeri 9 Madiun, terdapat 2 murid (7,69%) berada pada kategori Sangat Tinggi, 10 murid (38,46%)

berada pada kategori Tinggi, 12 murid (46,15%) berada pada kategori Sedang, dan 2 murid (7,69%) berada pada kategori Rendah. Rata-rata skor keterampilan sosial murid pada tahap pre-test sebesar 88,42 dari skor maksimal 120, dengan persentase rata-rata 73,68% yang termasuk dalam kategori Tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa meskipun sebagian murid telah memiliki keterampilan sosial yang baik, masih terdapat cukup banyak murid yang berada pada kategori sedang dan rendah. Kondisi ini sejalan dengan hasil observasi dan asesmen Daftar Cek Masalah (DCM) yang menunjukkan bahwa sebagian murid masih mengalami kesulitan dalam membangun komunikasi dengan teman yang belum dikenal, kurang percaya diri saat berinteraksi, serta cenderung hanya bergaul dengan kelompok pertemanan tertentu.

Oleh karena itu, diperlukan strategi layanan bimbingan klasikal yang memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar melalui pengalaman langsung. Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian Desanda dkk. (2026) yang menyatakan bahwa keterampilan sosial murid SMP berkembang lebih baik melalui aktivitas kolaboratif yang memberikan kesempatan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Selain itu, Syarif dkk. (2025) menjelaskan bahwa rendahnya keterampilan sosial dapat menyebabkan murid cenderung menarik diri, kurang percaya diri dalam berinteraksi, serta mengalami hambatan dalam penyesuaian sosial di lingkungan sekolah.

Tabel 2 Hasil Post-test I Keterampilan Sosial Murid

No.	Kategori	Rentang Persentase	Jml Siswa	%
1.	Sangat Tinggi	81,25%-100%	19	73,08 %
2.	Tinggi	62,50%-81,24%	7	26,92 %
3.	Sedang	43,75%-62,49%	0	0,00 %
4.	Rendah	25,00%-43,74%	0	0,00 %
Total			26	100%

Berdasarkan hasil post-test I, diketahui bahwa terdapat 19 murid (73,08%) berada pada kategori Sangat Tinggi dan 7 murid (26,92%) berada pada kategori Tinggi. Tidak terdapat lagi murid yang berada pada kategori Sedang maupun Rendah. Rata-rata skor keterampilan sosial

murid meningkat dari 88,42 pada tahap pre-test menjadi 104,81 pada post-test I, sedangkan persentase rata-rata kelas meningkat dari 73,68% menjadi 87,34%.

Apabila dibandingkan dengan kondisi awal, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada distribusi kategori keterampilan sosial murid. Jumlah murid yang berada pada kategori Sangat Tinggi meningkat dari 2 murid (7,69%) menjadi 19 murid (73,08%), sedangkan kategori Sedang dan Rendah yang pada tahap pre-test masih berjumlah 14 murid, seluruhnya telah mengalami peningkatan ke kategori yang lebih tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Game-Based Learning* mulai memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan sosial murid, khususnya dalam aspek keberanian berkomunikasi, kemampuan bekerja sama, kepedulian terhadap teman, serta keberanian berinteraksi dengan teman di luar kelompok pertemanan yang biasa.

Temuan tersebut mendukung hasil penelitian Andini (2025) yang menyatakan bahwa penerapan *Game-Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, empati, serta interaksi sosial murid melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Melalui permainan, murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif sehingga lebih berani berkomunikasi dan membangun hubungan dengan teman sebaya.

Namun, berdasarkan hasil refleksi siklus I, masih terdapat beberapa murid yang belum menunjukkan perbaikan aspek keterampilan sosial secara menyeluruh, terutama dalam keterlibatan aktif saat diskusi kelompok dan keterbukaan dalam mendengarkan pendapat teman. Menurut Desanda dkk. (2026), keterampilan sosial tidak berkembang secara instan, tetapi terbentuk melalui pengalaman interaksi yang berulang, komunikasi dua arah, serta keterlibatan aktif murid dalam kegiatan kolaboratif.

Berdasarkan hasil dari siklus I, peneliti melakukan perbaikan tindakan pada siklus II dengan memberikan penguatan pada dinamika kelompok dan latihan keterampilan relasi antarpribadi. Setelah pelaksanaan siklus II, dilakukan *post-test* II untuk mengevaluasi capaian akhir murid.

Tabel 3 Hasil Post-test II Keterampilan Sosial Murid

No.	Kategori	Rentang Persentase	Jml Siswa	%
1.	Sangat Tinggi	81,25%-100%	21	80,77 %
2.	Tinggi	62,50%-81,24%	5	19,23 %
3.	Sedang	43,75%-62,49%	0	0,00 %
4.	Rendah	25,00%-43,74%	0	0,00 %
Total			26	100%

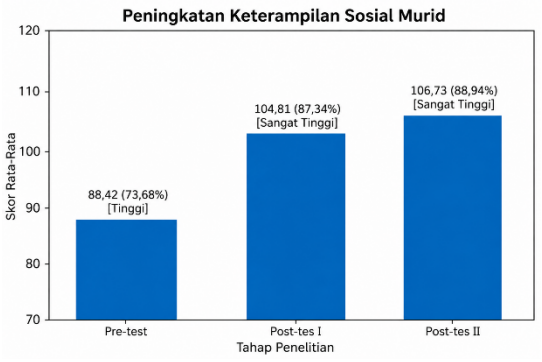
Hasil post-test II menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial murid yang lebih optimal dibandingkan dengan siklus sebelumnya. rata-rata skor keterampilan sosial murid meningkat menjadi 106,73 dengan persentase rata-rata kelas mencapai 88,94%, yang termasuk dalam kategori Sangat Tinggi. Sebanyak 21 murid (80,77%) berada pada kategori Sangat Tinggi, sedangkan 5 murid (19,23%) berada pada kategori Tinggi. Tidak terdapat lagi murid yang berada pada kategori Sedang maupun Rendah.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbaikan layanan pada siklus II berhasil meningkatkan keterampilan sosial murid secara lebih optimal. Melalui permainan *Family 100*, murid memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan mengambil keputusan secara bersama. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga kemampuan komunikasi, kerja sama, dan hubungan interpersonal murid semakin berkembang.

Peningkatan keterampilan sosial murid dapat dilihat secara jelas melalui perbandingan hasil rata-rata pada setiap tahap penelitian di Tabel 4 berikut:

Tabel 4 Perbandingan Hasil Keterampilan Sosial Murid pada Tahap *Pre-test, Post-tes* I dan *Post-tes* II

No.	Tahap	Skor	%	Kategori
1.	Pre-test	88,42	73,68 %	Tinggi
2.	Post-tes I	104,81	87,34 %	Sangat Tinggi
3.	Post-tes II	106,73	88,94 %	Sangat Tinggi



Grafik 1 Peningkatan Keterampilan Sosial Murid

Berdasarkan Tabel 4 dan Grafik 1, terlihat bahwa keterampilan sosial murid mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap tahapan penelitian. Pada tahap pre-test, rata-rata skor keterampilan sosial murid sebesar 88,42 dengan persentase 73,68% yang berada pada kategori Tinggi. Setelah diberikan layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Game-Based Learning* pada siklus I, rata-rata skor meningkat menjadi 104,81 dengan persentase 87,34%, sehingga masuk dalam kategori Sangat Tinggi. Selanjutnya, setelah dilakukan penyempurnaan layanan pada siklus II, rata-rata skor kembali meningkat menjadi 106,73 dengan persentase 88,94%, yang juga berada pada kategori Sangat Tinggi.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *Game-Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan sosial murid secara bertahap. Meskipun pada tahap pre-test rata-rata keterampilan sosial murid telah berada pada kategori Tinggi, hasil observasi dan asesmen Daftar Cek Masalah (DCM) menunjukkan masih terdapat hambatan pada aspek komunikasi, keberanian berinteraksi dengan teman yang belum dikenal, serta kecenderungan beberapa murid hanya bergaul dengan kelompok tertentu.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan klasikal yang dirancang interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, merangsang keterlibatan aktif, serta mempererat hubungan sosial dan rasa empati antar sesama murid di sekolah (Pagarra & Syawaludin, 2022; Yunus & Nggilu, 2025). Dengan demikian, layanan bimbingan klasikal merupakan salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial murid secara berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang telah dilaksanakan melalui layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Game-Based Learning* pada murid kelas VIII A SMP Negeri 9 Madiun, dapat disimpulkan

bahwa penerapan teknik *Game-Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan sosial murid. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil pre-test, post-test I, dan post-test II yang menunjukkan adanya kenaikan skor keterampilan sosial secara bertahap setelah diberikan tindakan pada setiap siklus.

Pada tahap pre-test, rata-rata skor keterampilan sosial murid sebesar 88,42 dengan persentase 73,68% yang termasuk dalam kategori Tinggi. Distribusi hasil menunjukkan terdapat 2 murid (7,69%) berada pada kategori Sangat Tinggi, 10 murid (38,46%) pada kategori Tinggi, 12 murid (46,15%) pada kategori Sedang, dan 2 murid (7,69%) pada kategori Rendah. Setelah diberikan layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Game-Based Learning* melalui permainan *Human Bingo* pada siklus I, rata-rata skor meningkat menjadi 104,81 dengan persentase 87,34% pada kategori Sangat Tinggi. Selanjutnya, setelah dilakukan penyempurnaan tindakan pada siklus II melalui permainan *Family 100*, rata-rata skor kembali meningkat menjadi 106,73 dengan persentase 88,94%, yang juga berada pada kategori Sangat Tinggi.

Meskipun pada tahap pre-test rata-rata keterampilan sosial murid telah berada pada kategori Tinggi, hasil observasi dan asesmen Daftar Cek Masalah (DCM) menunjukkan bahwa masih terdapat hambatan pada aspek komunikasi, keberanian berinteraksi dengan teman yang belum dikenal, kemampuan menyesuaikan diri, serta kecenderungan murid hanya berinteraksi dengan kelompok pertemanan tertentu. Oleh karena itu, tindakan tetap diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang bersifat spesifik tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Game-Based Learning* tidak hanya meningkatkan skor keterampilan sosial murid, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga murid menjadi lebih berani berkomunikasi, mampu bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan memperluas interaksi sosialnya.

Berdasarkan temuan tersebut, layanan bimbingan klasikal dengan teknik *Game-Based Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi yang inovatif bagi guru

bimbingan dan konseling dalam mengembangkan keterampilan sosial murid. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penerapan *Game-Based Learning* dengan variasi permainan, jenjang pendidikan, maupun variabel yang berbeda sehingga efektivitas teknik ini dapat diuji secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Andini, S., Dewi, O., Roro, R., Pinanta, M. C., Pendidikan, P. G. (n.d.). *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education Implementasi Game-Based Learning untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Retrieved https://e-journal.my.id/cjpe

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: SuatuPendekatan Praktik* (Edisi Revi). PT. Rineka Cipta.

Baeti Izza, N., Hidayati, R., & Juliastanti, R. (2026). *Mengurangi Perilaku Phubbing Dengan Metode Game Based Learning Dalam Layanan Bimbingan Klasikal* (Vol. 43, Issue 1).

Daulay, K., Deliati, D., & Magdalena, M. (2025). Implementation of Classical Guidance Services Using Game Based Learning Techniques to Prevent Juvenile Delinquency in SMK Negeri 4 Medan. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, *5*(2), 383-387.

Hendrizal. (2020). Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, *2*(1), 44–53. https://ojs.adzkia.ac.id/index.php/pdk/article/view/57/48

Jarkawi. (2015). Profesi Guru Bimbingan dan Konseling di Era Globalisasi Berbasis Penelitian. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar Rahman*, *1(1)*.

Musthofiyyah, R., Mustakimah, M., & Muthohar, S. (2025). Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *8*(1), 20-30.

Nuri Aliantari, A., & Agustina, Lady. (2025). *Pengembangan Pembelajaran Sosial Emosional Melalui Game Based Learning Berbantuan Gimkit* (Vol. 7, Issue 2). http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jipm

Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

Puspitasari, D., Novi, W., Dewi, A., & Ariyani, D. J. (2026). *Penerapan Game Based Learning dalam Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal*.

Sabrini, A., Syafriafdi, N., & Oktary, D. (2025). Bimbingan klasikal berbantuan multimedia untuk meningkatkan pemahaman diri dalam perencanaan karier siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pandohop*, *5*(1), 79-86.

Yunus, R., & Nggilu, A. (2025). *Meningkatkan Motivasi Belajar*

Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Melalui Media Pembelajaran Kartu Pintar Di Kelas VIII-B SMP Negeri 16 Gorontalo. *3*(4), 4782–4787.