PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS VIII-B MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL MENGGUNAKAN TEKNIK SIMULATION GAME MELALUI PERMAINAN BINGO

Alfia Nur Rohmah[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]alfianurrohmah50@gmail.com
[2]benydwipratama@unipma.ac.id
[3]rini.mustainsmp09@gmail.com

ABSTRACT

Social interaction is one of the important aspects of social development that students need to possess because it plays a role in building positive relationships. However, the results of the initial assessment conducted on students of class VIII-B at SMP Negeri 9 Madiun indicated that their social interaction skills still needed improvement. This condition was reflected in several students who were less active in communicating, had difficulties in collaborating within groups, tended to choose certain friends, and lacked confidence in expressing their opinions during learning activities. This study aimed to improve students' social interaction through classical guidance services using the Simulation Game technique implemented through the Bingo game. This study employed Guidance and Counseling Action Research (PTBK), which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 31 students of class VIII-B at SMP Negeri 9 Madiun. Data were collected using a social interaction questionnaire and observation sheets of students' activities during the guidance services. Data analysis was carried out using quantitative descriptive and qualitative descriptive methods. The results showed an improvement in students' social interaction in each cycle. The percentage of students in the high category increased from 45.16% in the pre-cycle stage to 67.74% in Cycle I and increased again to 83.87% in Cycle II. Furthermore, the observation results indicated an increase in students' confidence in interacting, ability to collaborate, participation in group discussions, and mutual respect among peers during the activities. Therefore, classical guidance services using the Simulation Game technique through the Bingo game were proven effective in improving the social interaction of students in class VIII-B at SMP Negeri 9 Madiun.

Keywords: Classroom Guidance, Simulation Game, Bingo Game, Social Interaction

ABSTRAK

Interaksi sosial merupakan salah satu aspek perkembangan sosial yang penting dimiliki oleh peserta didik karena berperan dalam membangun hubungan yang

positif. Namun, hasil asesmen awal yang dilakukan pada peserta didik kelas VIII-B SMP Negeri 9 Madiun menunjukkan bahwa interaksi sosial peserta didik masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut terlihat dari masih adanya peserta didik yang kurang aktif berkomunikasi, kurang mampu bekerja sama dalam kelompok, cenderung memilih teman tertentu, dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik melalui layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Simulation Game* melalui permainan Bingo.
Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 31 peserta didik kelas VIII-B SMP Negeri 9 Madiun. Teknik pengumpulan data menggunakan angket interaksi sosial dan lembar observasi aktivitas peserta didik selama mengikuti layanan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan interaksi sosial peserta didik setiap siklus. Persentase peserta didik yang berada pada kategori tinggi meningkat dari 45,16% pada pra siklus menjadi 67,74% pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 83,87% pada Siklus II. Selain itu, hasil observasi menunjukkan peningkatan keberanian peserta didik dalam berinteraksi, kemampuan bekerja sama, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta sikap saling menghargai antarteman selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Simulation Game* melalui permainan Bingo terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII-B SMP Negeri 9 Madiun.

Kata Kunci: Bimbingan Klasikal, Simulation Game, Bingo, Interaksi Sosial

A. Pendahuluan

Interaksi sosial merupakan proses timbal balik yang terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi sosial menjadi dasar terbentuknya hubungan sosial yang sehat karena melalui proses tersebut seseorang belajar bekerja sama, berkomunikasi, menghargai perbedaan, menyelesaikan konflik, serta membangun hubungan yang harmonis dengan lingkungan sekitarnya. Bagi peserta didik di sekolah, kemampuan berinteraksi sosial memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan belajar maupun perkembangan pribadi dan sosial (Damayanti et al., 2021). Peserta didik yang memiliki interaksi sosial yang baik cenderung lebih mudah menyesuaikan diri, aktif dalam pembelajaran, mampu bekerja sama

dalam kelompok, serta memiliki hubungan yang positif dengan teman sebaya maupun guru. Sebaliknya, rendahnya interaksi sosial dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam menjalin pertemanan, kurang percaya diri, menarik diri dari lingkungan, bahkan berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan sosial di sekolah (Fahri & Qusyairi, 2019).

Masa remaja merupakan periode perkembangan yang ditandai dengan meningkatnya kebutuhan untuk diterima oleh kelompok sebaya (Bakri & Nasucha, 2021). Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), peserta didik mulai membangun identitas diri melalui hubungan sosial yang mereka lakukan setiap hari. Oleh karena itu, sekolah memiliki tanggung jawab untuk memfasilitasi berkembangnya keterampilan sosial peserta didik melalui proses pendidikan maupun layanan bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan dan konseling tidak hanya berfokus pada penyelesaian masalah peserta didik, tetapi juga berfungsi sebagai upaya preventif dan pengembangan agar peserta didik mampu mencapai tugas-tugas perkembangannya secara optimal, termasuk dalam aspek perkembangan sosial.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 9 Madiun menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik kelas VIII-B yang mengalami hambatan dalam berinteraksi sosial. Kondisi tersebut terlihat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebagian peserta didik masih cenderung pasif saat diskusi kelompok, kurang berani menyampaikan pendapat, memilih bekerja sama hanya dengan teman dekat, serta kurang menunjukkan sikap saling menghargai ketika berdiskusi. Selain itu, hasil asesmen awal menggunakan angket interaksi sosial menunjukkan bahwa dari 31 peserta didik, hanya 14 peserta didik (45,16%) yang berada pada kategori tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa lebih dari separuh peserta didik masih memerlukan layanan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan interaksi sosial mereka.

Apabila kondisi tersebut tidak segera ditangani, maka dapat memengaruhi perkembangan sosial peserta didik. Kurangnya interaksi sosial dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan bekerja

sama, rendahnya rasa percaya diri, terbatasnya kemampuan komunikasi, serta kurang berkembangnya sikap empati terhadap orang lain. Dalam jangka panjang, kondisi tersebut juga dapat memengaruhi keberhasilan belajar karena pembelajaran saat ini menuntut peserta didik untuk aktif berdiskusi, berkolaborasi, serta mampu mengemukakan pendapat secara santun.

Salah satu layanan yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik adalah layanan bimbingan klasikal. Layanan ini diberikan kepada seluruh peserta didik dalam satu kelas secara terencana, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Melalui layanan bimbingan klasikal, guru BK dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif dalam berbagai aktivitas yang mampu mengembangkan keterampilan sosial mereka.

Agar layanan menjadi lebih menarik dan memberikan pengalaman belajar secara langsung, penelitian ini menerapkan teknik *Simulation Game*. Teknik ini merupakan salah satu teknik dalam bimbingan dan konseling yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui permainan yang dirancang menyerupai situasi kehidupan nyata (Choiriyah, 2020). Peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses berpikir, berkomunikasi, bekerja sama, mengambil keputusan, serta memecahkan masalah bersama anggota kelompoknya. Aktivitas tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami nilai-nilai sosial yang ingin dikembangkan.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan Bingo. Permainan Bingo dimodifikasi menjadi media bimbingan yang berisi berbagai situasi maupun karakteristik sosial yang harus ditemukan oleh peserta didik melalui interaksi langsung dengan teman sekelas. Selama permainan berlangsung, peserta didik didorong untuk saling berkomunikasi, bertanya, bekerja sama, bertukar informasi, serta membangun hubungan dengan teman yang sebelumnya jarang berinteraksi. Dengan demikian, permainan Bingo tidak hanya berfungsi sebagai media

permainan, tetapi juga menjadi sarana latihan keterampilan sosial dalam suasana yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan teknik *Simulation Game* dalam layanan bimbingan dan konseling mampu meningkatkan berbagai aspek perkembangan sosial peserta didik, seperti kemampuan bekerja sama, komunikasi interpersonal, keberanian menyampaikan pendapat, dan penyesuaian sosial (Mubarokah, 2023). Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih menggunakan media simulasi secara umum, sedangkan penggunaan permainan Bingo sebagai media dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik SMP masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada pemanfaatan permainan Bingo sebagai media *Simulation Game* yang dirancang secara khusus untuk mengembangkan interaksi sosial peserta didik dalam layanan bimbingan klasikal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII-B SMP Negeri 9 Madiun melalui layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Simulation Game* melalui permainan Bingo. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif strategi layanan bimbingan dan konseling yang inovatif, partisipatif, dan menyenangkan dalam mengembangkan kemampuan interaksi sosial peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas Bimbingan dan Konseling (PTBK). Penelitian tindakan Adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki dan mengembangkan praktik Pendidikan secara langgsung melalui serangkaian tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dalam satu siklus (Arikunto, 2010).



Gambar. 1 Tahapan PTBK

Tahap pertama Adalah perencanaan tindakan yang diawali dengan pengamatan awal terhadap perilaku peserta didik SMP Negeri 9 Madiun. Setelah itu juga dilakukan penyebaran angket pre-test interaksi sosial pada peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui Gambaran awal Tingkat kemampuan interaksi sosial peserta didik.

Tahap kedua adalah pelaksanaan tindakan melalui layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Simulation Game* melalui permainan Bingo. Pada tahap ini guru BK menjelaskan tujuan layanan, aturan permainan, serta langkah-langkah pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan kartu Bingo yang berisi berbagai karakteristik maupun situasi sosial. Peserta didik diminta mencari teman yang sesuai dengan pernyataan pada kartu Bingo melalui kegiatan berkomunikasi, bertanya, bekerja sama, dan berinteraksi dengan seluruh teman di kelas (Nuriya & Wirastania, 2022). Setelah permainan selesai, peserta didik mendiskusikan pengalaman yang diperoleh selama permainan, mempresentasikan hasil diskusi, kemudian bersama guru BK melakukan refleksi mengenai pentingnya komunikasi, kerja sama, empati, keterbukaan, serta sikap saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap ketiga adalah observasi proses dan hasil kegiatan, di mana peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan terhadap ketercapaian tujuan, peran guru BK, keterlibatan, interaksi, dan keterbukaan peserta didik. Observasi ini menggunakan lembar observasi terstruktur yang mencatat kualitas keterlibatan peserta didik selama proses layanan. Observasi dalam PTBK berperan penting dalam menilai keefektifan proses bimbingan secara nyata di lapangan.

Tahap keempat adalah refleksi dan evaluasi tindakan, yang dilakukan setelah setiap siklus layanan. Refleksi igunakan untuk menilai efektivitas kegiatan yang telah dilaksanakan dan mengidentifikasi bagian-bagian yang perlu diperbaiki. Menurut Utomo (2024) hasil refleksi dalam penelitian tindakan berfungsi sebagai dasar perbaikan pelaksanaan pembelajaran di masa mendatang.

Tahap terakhir adalah pengukuran peningkatan interaksi sosial peserta didik setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal. Pengukuran dilakukan dengan membandingkan hasil angket interaksi sosial pada tahap pra siklus, akhir Siklus I, dan akhir Siklus II. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 75% peserta didik berada pada kategori tinggi dalam interaksi sosial setelah diberikan layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Simulation Game* melalui permainan Bingo.

Sumber data dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII-B SMP Negeri 9 Madiun yang berjumlah 31 peserta didik. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan bahwa kelas VIII-B menunjukkan kebutuhan layanan berdasarkan hasil observasi serta asesmen awal mengenai interaksi sosial peserta didik.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket interaksi sosial yang disusun berdasarkan aspek-aspek interaksi sosial, yaitu kemampuan berkomunikasi, kerja sama, empati, keterbukaan, sikap menghargai orang lain, dan kemampuan menyesuaikan diri (Seokanto, 2013). Angket diberikan pada tahap pra siklus, akhir Siklus I, dan akhir Siklus II untuk mengetahui perkembangan interaksi sosial peserta didik setelah mengikuti layanan. Selain itu, data pendukung diperoleh melalui lembar observasi selama pelaksanaan layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Simulation Game* melalui permainan Bingo.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket interaksi sosial yang dianalisis menggunakan perhitungan skor rata-rata dan persentase pada setiap tahapan penelitian. Hasil analisis dibandingkan antara kondisi awal (pra siklus), Siklus I, dan Siklus II untuk mengetahui peningkatan interaksi sosial peserta didik setelah diberikan layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Simulation Game* melalui permainan Bingo. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh melalui lembar observasi dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai proses

pelaksanaan tindakan serta memperkuat hasil analisis kuantitatif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk mengetahui peningkatan interaksi sosial peserta didik melalui layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Simulation Game* melalui permainan Bingo. Data penelitian diperoleh melalui angket interaksi sosial yang diberikan pada setiap tahapan penelitian, yaitu pra siklus, Siklus I, dan Siklus II. Selain itu, data juga diperoleh melalui lembar observasi untuk mengetahui perubahan perilaku peserta didik selama mengikuti layanan. Hasil pengukuran kemudian dikategorikan berdasarkan tingkat interaksi sosial sehingga diperoleh jumlah peserta didik yang berada pada kategori tinggi pada setiap tahapan penelitian**.**

Tabel 1 Hasil Capaian Interaksi Sosial Peserta Didik pada Tahap Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

	Hasil angket	
Tahapan	Jumlah Peserta Didik dengan Kategori Tinggi	Presentase
Pra Siklus	14	45,16%
Siklus I	21	67,74%
Siklus II	26	83,87%

Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan pada Tabel 1, terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang berada pada kategori tinggi pada setiap tahapan penelitian. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Simulation Game* melalui permainan Bingo memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan interaksi sosial peserta didik kelas VIII-B SMP Negeri 9 Madiun. Hal tersebut ditunjukkan dengan bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai kategori tinggi dari pra siklus hingga Siklus II.

Pada tahap pra siklus, peserta didik yang berada pada kategori tinggi berjumlah 14 orang atau sebesar 45,16% dari total 31 peserta didik. Sementara itu, sebanyak 17 peserta didik (54,84%) masih berada pada kategori sedang dan rendah sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami hambatan dalam berinteraksi sosial. Hambatan yang ditemukan selama observasi antara lain peserta didik cenderung pasif ketika berdiskusi, hanya berinteraksi dengan teman

tertentu, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta kurang mampu menjalin kerja sama dengan seluruh anggota kelompok.

Setelah diberikan tindakan pada Siklus I melalui layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Simulation Game* melalui permainan Bingo, jumlah peserta didik yang mencapai kategori tinggi meningkat menjadi 21 orang atau sebesar 67,74%. Dengan demikian terjadi peningkatan sebanyak 7 peserta didik atau sebesar 22,58% dibandingkan kondisi pra siklus. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa permainan Bingo mulai mampu mendorong peserta didik untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman-temannya. Selama permainan berlangsung, peserta didik tampak lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama untuk menyelesaikan kartu Bingo yang diberikan.

Meskipun demikian, hasil pada Siklus I masih belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, yaitu minimal 75% peserta didik berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil refleksi diketahui bahwa masih terdapat beberapa peserta didik yang malu memulai komunikasi dengan teman yang belum akrab, kurang percaya diri ketika menyampaikan pendapat, serta belum berpartisipasi secara maksimal dalam diskusi kelompok. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada Siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan terhadap pelaksanaan layanan.

Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II meliputi pemberian instruksi permainan yang lebih jelas, pengelompokan peserta didik secara lebih heterogen, penambahan variasi pertanyaan pada kartu Bingo, serta pemberian motivasi dan penguatan kepada peserta didik yang masih pasif. Guru BK juga memberikan kesempatan yang lebih luas kepada seluruh peserta didik untuk mengemukakan pengalaman dan hasil diskusi sehingga setiap peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk berinteraksi.

Hasil penelitian pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih optimal dibandingkan siklus sebelumnya. Jumlah peserta didik yang mencapai kategori tinggi meningkat menjadi 26 orang atau sebesar 83,87%, sedangkan hanya 5 peserta didik (16,13%) yang masih berada pada kategori sedang. Jika

dibandingkan dengan Siklus I, terjadi peningkatan sebanyak 5 peserta didik atau sebesar 16,13%. Persentase tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sehingga tindakan dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan interaksi sosial peserta didik pada setiap tahapan penelitian. Jumlah peserta didik yang mencapai kategori tinggi meningkat secara bertahap, yaitu dari 14 peserta didik (45,16%) pada pra siklus menjadi 21 peserta didik (67,74%) pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi 26 peserta didik (83,87%) pada Siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 38,71% dari kondisi awal hingga akhir penelitian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa target keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 75% peserta didik telah berada pada kategori tinggi setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Simulation Game* melalui permainan Bingo.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Simulation Game* melalui permainan Bingo mampu meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII-B SMP Negeri 9 Madiun. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya jumlah peserta didik yang berada pada kategori tinggi pada setiap siklus penelitian hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Selain hasil angket, peningkatan juga tampak pada hasil observasi selama pelaksanaan layanan. Peserta didik menjadi lebih berani memulai percakapan dengan teman, aktif bekerja sama dalam kelompok, mampu menghargai pendapat orang lain, serta menunjukkan sikap yang lebih terbuka dalam berinteraksi.

Teknik *Simulation Game* memberikan pengalaman belajar yang bersifat langsung (*learning by doing*), sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi mengenai pentingnya interaksi sosial, tetapi juga mempraktikkannya melalui aktivitas permainan (Romlah, 2013). Permainan Bingo mendorong peserta didik untuk berinteraksi dengan banyak teman, termasuk teman yang sebelumnya jarang berkomunikasi. Aktivitas tersebut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memberikan kesempatan

kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, empati, dan kemampuan membangun hubungan sosial yang positif.

Selama pelaksanaan layanan, peserta didik tampak lebih antusias mengikuti kegiatan dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Suasana permainan membuat peserta didik merasa lebih nyaman untuk bertanya, menjawab pertanyaan, serta berinteraksi dengan teman sekelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses layanan bimbingan klasikal (Srianturi et al., 2024).

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa teknik *Simulation Game* efektif digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses layanan berlangsung. Melalui kegiatan simulasi, peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar dari pengalaman, bekerja sama, serta memecahkan masalah secara bersama-sama. Pengalaman tersebut membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Nirmala et al., 2023).

Permainan Bingo sebagai media layanan juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan interaksi sosial. Selama permainan berlangsung, peserta didik dituntut untuk berkomunikasi dengan banyak teman, saling bertanya, bertukar informasi, serta menyelesaikan tantangan secara kolaboratif. Aktivitas tersebut membuat peserta didik lebih mudah membangun hubungan sosial dengan teman yang sebelumnya jarang berinteraksi sehingga suasana kelas menjadi lebih akrab dan kondusif.

Hasil penelitian ini mendukung tujuan layanan bimbingan klasikal sebagai layanan perkembangan yang membantu peserta didik mencapai tugas perkembangan sosialnya. Melalui layanan yang bersifat aktif, partisipatif, dan menyenangkan, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menghargai perbedaan, serta membangun hubungan sosial yang sehat di lingkungan sekolah. Dengan demikian, layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Simulation*

Game melalui permainan Bingo dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif layanan yang efektif dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Simulation Game* melalui permainan Bingo mampu meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII-B SMP Negeri 9 Madiun. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai kategori tinggi pada setiap tahapan penelitian. Persentase peserta didik yang berada pada kategori tinggi meningkat dari 45,16% pada tahap pra siklus menjadi 67,74% pada Siklus I, kemudian meningkat kembali menjadi 83,87% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 75% peserta didik berada pada kategori tinggi setelah diberikan layanan.

Peningkatan interaksi sosial peserta didik terjadi karena teknik *Simulation Game* melalui permainan Bingo memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dalam suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Selama pelaksanaan layanan, peserta didik terdorong untuk membangun komunikasi dengan teman, bekerja sama dalam kelompok, menghargai pendapat orang lain, serta mengembangkan sikap saling percaya dan empati. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui permainan membantu peserta didik memahami pentingnya menjalin hubungan sosial yang positif dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan Bingo sebagai media dalam layanan bimbingan klasikal merupakan strategi yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik. Oleh karena itu, guru bimbingan dan konseling dapat memanfaatkan teknik *Simulation Game* melalui permainan Bingo sebagai salah satu alternatif layanan yang menarik, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah subjek sebanyak 31 peserta didik dan berlangsung selama dua siklus. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menerapkan teknik *Simulation Game* pada jenjang pendidikan yang berbeda, melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, atau mengombinasikannya dengan media layanan lainnya sehingga efektivitas berbagai bentuk permainan edukatif dalam meningkatkan aspek perkembangan sosial peserta didik dapat dibandingkan secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. *(No Title)*.

Bakri, A. R., & Nasucha, J. A. (2021). Pengaruh bermain peran terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, *2*(1), 58–79.

Choiriyah, N. (2020). *Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas VIII di SMP NEGERI 1 Jati Agung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2019/2020*. UIN Raden Intan Lampung.

Damayanti, A. P., Yuliejantiningsih, Y., & Maulia, D. (2021). Interaksi Sosial Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, *5*(2), 163–167.

Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi sosial dalam proses pembelajaran. *Palapa*, *7*(1), 149–166.

Mubarokah, R. (2023). MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL DENGAN TEMAN SEBAYA MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK SIMULATION GAMES. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, *1*(2), 949–958.

Nirmala, T. A., Napisah, S., & Sulthoni, A. (2023). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII Mts Ma'arif Plampangrejo. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, *1*(3), 353–359. https://doi.org/10.60132/jip.v1i3.123

Nuriya, N. W., & Wirastania, A. (2022). Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kata Dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 5 Surabaya. *Efektor*, *9*(2), 242–247.

Romlah, T. (2013). Teori dan Praktek Bimbingan dan Konseling (Malang). *Universitas Negeri Malang Press*.

Seokanto, S. (2013). *SOSIOLOGI Suatu Pengantar*. PT RAJAGRAFINDO PERSADA JAKARTA.

Srianturi, Y., Distira, R. P. A., & Fitrianingsih, S. (2024). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Perencanaan Karier. *JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING AR-RAHMAN*, *10*(2), 211–219.

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(4), 19.