

**Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti**

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>**STRATEGI PENGUATAN MANAJEMEN LAYANAN BK MELALUI PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL BERBASIS PERMAINAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA**Donald Ivantoro<sup>1)</sup>, Eka Desy Purnama<sup>2)</sup>, Januar Budiman<sup>3)</sup>, dan Edi J. Santoso<sup>4)</sup>

Program Studi Magister Manajemen Persekolahan, Universitas Kristen Krida Wacana

<sup>1)</sup>[ydivantoro@gmail.com](mailto:ydivantoro@gmail.com), <sup>2)</sup>[ekadesy@ukrida.ac.id](mailto:ekadesy@ukrida.ac.id), <sup>3)</sup>[jbn2500@gmail.com](mailto:jbn2500@gmail.com), dan <sup>4)</sup>[edi.jsantoso@gmail.com](mailto:edi.jsantoso@gmail.com)**Histori artikel***Received:*  
29 Juni 2025*Accepted:*  
10 Agustus 2025*Published:*  
20 November 2025**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa kelas X di SMA Kristen Petra 4 Sidoarjo melalui penerapan layanan bimbingan klasikal berbasis permainan kelompok, sekaligus sebagai strategi pengembangan manajemen layanan Bimbingan dan Konseling (BK) di sekolah. Masalah interaksi sosial yang muncul ditandai dengan terbentuknya kelompok-kelompok tertentu yang menghambat komunikasi antar siswa, dipengaruhi oleh perbedaan latar belakang sekolah asal. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling, dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas X. Intervensi dilakukan melalui layanan klasikal menggunakan empat permainan kelompok. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, penilaian antar teman, dan penilaian guru. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aspek interaksi sosial siswa. Berdasarkan penilaian guru, siswa dengan kategori interaksi sosial tinggi meningkat dari 11,1% menjadi 74,1%, dan kategori sangat tinggi meningkat dari 0% menjadi 11,1%. Penilaian antar teman juga menunjukkan peningkatan yang konsisten. Penelitian ini menegaskan bahwa layanan bimbingan klasikal berbasis permainan kelompok efektif sebagai bagian dari strategi pengelolaan layanan BK yang adaptif, partisipatif, dan menyenangkan.

**Kata-kata Kunci:** interaksi sosial, bimbingan klasikal, permainan kelompok, layanan BK*\*Corresponding author: Donald Ivantoro ([ydivantoro@gmail.com](mailto:ydivantoro@gmail.com))*

**Abstract.** This study aims to improve the social interaction of tenth-grade students at SMA Kristen Petra 4 Sidoarjo through the implementation of classical guidance services based on group games, while also serving as a strategy for developing the management of guidance and counseling (BK) services in schools. The emerging issue of social interaction is marked by the formation of exclusive groups that hinder peer communication, influenced by differences in students' previous school backgrounds. This research employed a Guidance and Counseling Action Research approach, conducted in two cycles. Each cycle consisted of the stages of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 27 tenth-grade students. The intervention was implemented through classical guidance using four group-based games. The instruments used included observation sheets, peer assessments, and teacher assessments. Data were analyzed descriptively using quantitative methods. The results showed a significant improvement in students' social interaction aspects. Based on teacher assessments, the number of students categorized as having high social interaction increased from 11.1% to 74.1%, and those in the very high category increased from 0% to 11.1%. Peer assessments also showed consistent improvement. This study confirms that classical guidance services incorporating group games are effective as part of an adaptive, participatory, and enjoyable BK service management strategy.

**Keywords:** social interaction, classical guidance, group games, guidance and counseling services

## Latar Belakang

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Fawri & Neviyarni, 2021) tentang Konsep manajemen bimbingan dan konseling menjelaskan bahwa terselenggaranya manajemen bimbingan dan konseling ialah dengan terwujudnya makna dalam Permendikbud Nomor 111 Tahun 2014 yang menjadi panduan dalam melaksanakan tata kelola bimbingan dan konseling. Permendikbud Nomor 111 Tahun 2014 diterbitkan untuk menjadi acuan baru pelaksanaan tata kelola bimbingan dan konseling mulai dari *planning, organizing, staffing, leading* dan *controlling* (Zamroni & Rahardjo, 2015). Pengelolaan layanan Bimbingan dan Konseling (BK) di sekolah merupakan bagian integral dari strategi manajemen layanan siswa yang bertujuan untuk mendukung tercapainya mutu pendidikan secara menyeluruh. Menurut Shillpy (2019) manajemen adalah suatu proses kegiatan yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pengawasan dan penilaian yang dilaksanakan langsung oleh sumber daya organisasi untuk mencapai suatu tujuan organisasi yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien. Manajemen layanan bimbingan dan konseling perlu dirancang dan dijalankan secara optimal agar tujuan sekolah dalam mencetak lulusan yang berkualitas dapat diwujudkan secara efektif dan efisien (Suminingsih, 2019).

Selanjutnya, perlu dilakukan penentuan jenis kegiatan yang akan dilaksanakan serta metode dan teknik yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu, perencanaan juga melibatkan penetapan personel yang terlibat, penyediaan fasilitas dan pembiayaan yang dibutuhkan, serta perkiraan hambatan yang mungkin muncul beserta strategi untuk mengatasinya. Keseluruhan proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa layanan bimbingan dan konseling dirancang secara sistematis dan terintegrasi dalam mendukung perkembangan siswa. Salah satu bentuk konkret dari strategi tersebut adalah bagaimana layanan dasar seperti bimbingan klasikal dapat diintegrasikan dengan layanan responsif,

guna mengidentifikasi sekaligus menangani masalah sosial-emosional siswa secara tepat sasaran. Mulyati (2021) menyebut layanan bimbingan klasikal sebagai bentuk layanan dasar bimbingan yang diberikan kepada siswa secara klasikal di dalam kelas, sementara menurut Nurihsan (dalam Aulia et al., 2021), layanan ini bertujuan membantu siswa dalam penyesuaian diri, pengambilan keputusan, interaksi sosial, serta pengembangan konsep dan harga diri.

Interaksi sosial yang sehat merupakan fondasi penting bagi perkembangan individu, khususnya dalam konteks pendidikan. Menurut Walgito (2003, dalam Rochmah et al., 2013), interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antar individu, yang memungkinkan satu individu memengaruhi individu lain atau sebaliknya. Lingkungan sekolah idealnya menyediakan ruang bagi siswa untuk belajar bersosialisasi, berkolaborasi, dan membangun hubungan positif dengan teman sebayanya. Namun, realita di lapangan seringkali menunjukkan dinamika sosial yang kompleks, termasuk terbentuknya kelompok-kelompok tertentu di dalam kelas. Soekanto (2006, dalam Rochmah et al., 2013) menegaskan bahwa interaksi sosial merupakan kunci dari kehidupan sosial; tanpa adanya interaksi, kehidupan bersama tidak akan terbentuk. Oleh karena itu, ketimpangan dalam interaksi sosial, seperti terbentuknya sekat-sekat kelompok di dalam kelas, dapat berdampak pada terganggunya proses pendidikan secara keseluruhan.

Di SMA Kristen Petra 4 Sidoarjo, berdasarkan laporan dari beberapa orang tua siswa kelas X, guru pengajar, dan siswa, teridentifikasi adanya permasalahan terkait interaksi sosial siswa kelas X. Perbedaan asal sekolah ini mempengaruhi dinamika sosial di kelas dan memerlukan penyesuaian yang tidak selalu berjalan mulus. Siswa cenderung membentuk kelompok-kelompok tertentu di dalam kelas berdasarkan latar belakang sekolah asal, sehingga memunculkan kesenjangan sosial, eksklusivitas, dan bahkan konflik. Fenomena ini menunjukkan perlunya intervensi sistematis yang mampu menjembatani perbedaan dan mendorong terjadinya interaksi sosial yang sehat.

Salah satu pendekatan yang digunakan dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah layanan bimbingan klasikal yang dikombinasikan dengan metode permainan kelompok. Permainan kelompok tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, namun juga memberi ruang bagi siswa untuk belajar berkomunikasi, berempati, dan bekerja sama. Samani (2012, dalam Romiaty & Sidauruk, 2020) menyatakan bahwa permainan kelompok memberi kesempatan bagi peserta untuk memperoleh informasi baru tentang lingkungan mereka melalui kolaborasi dan pemecahan masalah. Rusmana (2009, dalam Utomo et al., 2018) menambahkan bahwa teknik permainan dalam layanan BK dapat menjadi media terapeutik yang mendorong pengembangan empati dan penyesuaian diri terhadap situasi yang ada. Bahkan menurut

Piaget (dalam Santrock, 2006), permainan berperan penting dalam peningkatan perkembangan kognitif anak, yang juga mendukung pembentukan keterampilan sosial.

Pendekatan layanan bimbingan klasikal dengan permainan kelompok bukanlah hal yang baru. Dua penelitian serupa telah menunjukkan efektivitas pendekatan ini dalam meningkatkan interaksi sosial siswa. Rochmah dkk. (2013) melalui media permainan puzzle dan Wibowo et al. (2023) melalui teknik permainan kelompok, keduanya menunjukkan hasil yang konsisten dalam meningkatkan aspek interaksi sosial peserta didik. Temuan-temuan tersebut memperkuat dasar pemilihan metode dalam penelitian ini. Meskipun pendekatan layanan bimbingan klasikal berbasis permainan kelompok telah terbukti efektif dalam beberapa penelitian sebelumnya, penelitian ini menghadirkan kebaruan dari dua aspek penting

Pendekatan ini berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya hanya menggunakan satu jenis permainan (seperti puzzle atau permainan kompetitif tunggal). Dengan variasi tersebut, proses bimbingan menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan mampu mengakomodasi gaya belajar serta kebutuhan emosional siswa yang beragam. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan permainan yang multi-dimensi dalam layanan klasikal serta penekanan terhadap peran strategis layanan BK dalam sistem manajemen mutu pendidikan berbasis sekolah.

Dengan merancang intervensi layanan yang sistematis, terstruktur, serta berbasis pendekatan aktif dan partisipatif seperti permainan kelompok, sekolah dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembentukan karakter sosial, memperkuat iklim belajar yang inklusif, dan mendorong ketercapaian tujuan-tujuan pembelajaran holistik. Manajemen layanan BK yang adaptif dan inovatif, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian ini, menjadi landasan penting dalam menghadirkan layanan yang tidak hanya bersifat kuratif atau responsif terhadap masalah siswa, tetapi juga preventif dan pengembangan, yang selaras dengan peran strategis konselor sekolah dalam mendukung keberhasilan akademik, sosial, dan emosional peserta didik.

## Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) dengan model spiral dari Kemmis dan McTaggart (2014), yang terdiri dari empat tahap: perencanaan (plan), pelaksanaan (act), observasi (observe), dan refleksi (reflect). Penelitian ini berlangsung selama dua siklus dari Maret hingga Mei 2025 di SMA Kristen Petra 4 Sidoarjo. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas X-2, terdiri dari 14 laki-laki dan 13 perempuan, dengan latar belakang sekolah asal 21 dari SMP Petra dan 6 dari luar Petra. Objek penelitian adalah interaksi sosial siswa di dalam kelas.

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan identifikasi masalah interaksi sosial siswa melalui observasi dan masukan dari berbagai sumber, yaitu guru BK, wali kelas, siswa, dan orang tua. Informasi yang dihimpun mencerminkan adanya dinamika sosial yang memerlukan intervensi. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyusun rencana intervensi berupa layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan permainan kelompok. Peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari lembar observasi, angket penilaian interaksi sosial oleh guru dan teman sebaya, serta pedoman wawancara. Jadwal tindakan juga dirancang agar terintegrasi dengan kegiatan belajar mengajar tanpa mengganggu proses akademik.

Tahap tindakan dilaksanakan dengan menerapkan layanan bimbingan klasikal berbasis permainan kelompok. Permainan yang digunakan disesuaikan dengan aspek interaksi sosial yang ingin dikembangkan, antara lain Talking Chips, Scavenger Hunt, Jembatan Empati, dan Tower of Trust. Masing-masing permainan dirancang untuk mendorong siswa berkomunikasi, bekerja sama, dan saling memahami satu sama lain dalam suasana yang menyenangkan dan partisipatif. Selanjutnya, pada tahap observasi, guru BK pendamping bertindak sebagai observer yang mencatat keterlibatan, interaksi, dan kontribusi siswa selama kegiatan berlangsung. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya, dengan indikator yang mengarah pada perilaku sosial aktif siswa dalam kelompok.

Tahap akhir dari setiap siklus adalah refleksi, di mana peneliti bersama mitra kolaboratif melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil tindakan. Refleksi ini meliputi analisis terhadap efektivitas permainan yang digunakan, respons siswa, serta kendala yang dihadapi selama pelaksanaan. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk menyusun perbaikan pada siklus berikutnya agar intervensi semakin tepat sasaran dan berdampak optimal pada peningkatan interaksi sosial siswa.

Untuk memperoleh data yang akurat dan mendalam mengenai peningkatan interaksi sosial siswa melalui layanan bimbingan klasikal berbasis permainan kelompok, penelitian ini menggunakan beberapa jenis instrumen yang dirancang secara sistematis dan relevan dengan fokus penelitian. Instrumen utama adalah kuisioner penilaian interaksi sosial yang disusun berdasarkan delapan indikator interaksi sosial menurut Suyanto dan Sutinah (sebagaimana dikutip dalam Dwinata et al., 2023), yaitu: percakapan, saling pengertian, kerja sama, kesamaan persepsi, empati, keterbukaan, rasa positif, dan memberikan dukungan. Setiap indikator diukur melalui satu pernyataan, yang dinilai menggunakan skala Likert empat poin, mulai dari "sangat kurang" hingga "sangat baik." Skala empat dipilih untuk menghindari kecenderungan responden memilih alternatif tengah yang dianggap paling aman (cukup, netral, ragu-ragu) sebagai pilihan (Widoyoko, 2022). Kuisioner ini digunakan

dalam dua versi: versi pertama diisi oleh guru BK dan wali kelas untuk menilai interaksi sosial siswa (penilaian guru), dan versi kedua diisi oleh siswa untuk menilai temannya (penilaian antar teman atau peer assessment).

Instrumen tambahan yang digunakan adalah pedoman wawancara semi-terstruktur. Wawancara dilakukan secara individual kepada beberapa siswa terpilih setelah kegiatan bimbingan selesai. Menurut Moleong (2019), wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab secara langsung dengan narasumber, dan sangat berguna untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai persepsi, sikap, dan pengalaman individu. Tujuannya adalah untuk menggali pengalaman subjektif siswa selama mengikuti layanan, termasuk persepsi mereka terhadap metode permainan, dampak layanan terhadap interaksi sosial, serta kendala yang mereka alami. Instrumen ini memungkinkan peneliti mendapatkan data kualitatif yang memperkaya pemahaman terhadap hasil tindakan yang dilakukan.

Data observasi dianalisis secara ordinal dengan menggunakan skor dikotomi, yakni skor "1" untuk perilaku yang muncul sesuai indikator, dan skor "0" untuk perilaku yang tidak tampak. Analisis ini digunakan untuk melihat seberapa besar keterlibatan dan kontribusi nyata siswa selama proses layanan berlangsung.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang diawali dengan observasi awal dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 1. Data Awal Kategori Interaksi Sosial Siswa**

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Rendah	9	33,3%
Sedang	15	55,6%
Tinggi	3	11,1%
Sangat Tinggi	0	0%

Sebelum pelaksanaan intervensi melalui layanan bimbingan klasikal berbasis permainan kelompok, guru BK dan wali kelas melakukan penilaian terhadap tingkat interaksi sosial siswa kelas X. Hasil penilaian awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kategori tinggi dalam kemampuan interaksi sosial. Dari total 27 siswa yang dinilai, sebanyak 9 siswa (33,3%) berada dalam kategori rendah, menunjukkan adanya hambatan dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan membangun hubungan sosial yang sehat. Selain itu, sebanyak 15 siswa (55,6%) berada dalam kategori sedang, yang menandakan bahwa

kemampuan interaksi sosial mereka masih memerlukan penguatan lebih lanjut agar dapat berkembang secara optimal.

Sementara itu, hanya 3 siswa (11,1%) yang masuk dalam kategori tinggi, menandakan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang telah menunjukkan kemampuan interaksi sosial yang baik dalam konteks kehidupan kelas dan lingkungan sekolah. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi intervensi yang tepat untuk mendorong peningkatan kualitas interaksi sosial siswa secara menyeluruh. Temuan ini menjadi dasar penting dalam merancang dan melaksanakan tindakan pada siklus pertama.

Siklus 1 dalam penelitian ini merupakan tahapan awal intervensi layanan bimbingan klasikal berbasis permainan kelompok yang dirancang untuk meningkatkan interaksi sosial siswa kelas X di SMA Kristen Petra 4 Sidoarjo. Berdasarkan hasil pengamatan awal dan laporan dari guru BK, wali kelas, serta siswa sendiri, teridentifikasi permasalahan interaksi sosial yang ditandai dengan terbentuknya kelompok-kelompok eksklusif di dalam kelas, yang cenderung menghambat komunikasi dan kerja sama antarsiswa. Sebagai respon terhadap kondisi tersebut, pada Siklus 1 dirancang dan dilaksanakan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan dua permainan kelompok, yaitu Talking Chips dan Scavenger Hunt. Permainan ini dipilih untuk melatih keterlibatan aktif, kemampuan berkomunikasi, kerja sama, serta saling pengertian di antara siswa dalam suasana yang menyenangkan dan kolaboratif. Siklus 1 dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, sesuai model tindakan Kemmis dan McTaggart.

**Tabel 2. Kategori Interaksi Sosial Siswa (Penilaian Antar Siswa) Siklus 1**

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Rendah	2	7,4%
Sedang	5	18,5%
Tinggi	10	37,0%
Sangat Tinggi	10	37,0%

Pada pelaksanaan Siklus 1, hasil penilaian interaksi sosial siswa menunjukkan bahwa dari total 27 siswa, sebanyak 2 siswa (7,4%) berada dalam kategori Rendah, dan 5 siswa (18,5%) berada dalam kategori Sedang. Sementara itu, 10 siswa (37,0%) berada dalam kategori Tinggi, dan 10 siswa lainnya (37,0%) berhasil mencapai kategori Sangat Tinggi. Distribusi ini menggambarkan bahwa sebagian besar siswa sudah menunjukkan perkembangan interaksi sosial yang positif setelah intervensi awal dilakukan melalui layanan bimbingan klasikal berbasis permainan kelompok. Meski demikian, masih terdapat sekitar 25,9% siswa yang berada di kategori rendah hingga sedang, yang memerlukan perhatian lanjutan dan penguatan pada siklus berikutnya.

Setelah pelaksanaan Siklus 1, dilakukan refleksi bersama mitra kolaboratif untuk mengevaluasi capaian serta mengidentifikasi siswa yang masih memerlukan dukungan lebih

lanjut. Berdasarkan hasil observasi dan penilaian, diketahui bahwa meskipun sebagian besar siswa telah menunjukkan peningkatan dalam interaksi sosial, masih terdapat sejumlah siswa yang berada pada kategori rendah dan sedang. Oleh karena itu, pada Siklus 2, layanan bimbingan klasikal kembali diberikan dengan pendekatan permainan kelompok yang lebih difokuskan pada penguatan kerja sama, empati, dan keterlibatan aktif seluruh siswa. Siklus 2 dirancang untuk memperkuat capaian siklus sebelumnya dengan menerapkan dua jenis permainan, yaitu Jembatan Empati dan Tower of Trust. Kedua permainan ini dipilih secara khusus karena mampu memfasilitasi siswa untuk lebih terbuka, saling mendengarkan, serta bekerja sama dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Intervensi dilakukan dalam dua pertemuan, dengan harapan dapat mendorong peningkatan lebih signifikan dalam aspek-aspek interaksi sosial siswa, baik dari segi komunikasi interpersonal, kerja tim, hingga kepedulian terhadap sesama.

**Tabel 3. Kategori Interaksi Sosial Siswa (Penilaian Antar Siswa) Siklus 2**

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Rendah	2	7,4%
Sedang	3	11,1%
Tinggi	5	18,5%
Sangat Tinggi	17	63,0%

Pada akhir pelaksanaan Siklus 2, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada kategori interaksi sosial siswa. Dari total 27 siswa yang dinilai, sebanyak 17 siswa (63,0%) berada dalam kategori Sangat Tinggi, menunjukkan kemampuan interaksi sosial yang sangat baik dalam aspek komunikasi, kerja sama, empati, dan dukungan sosial antar teman. Sementara itu, 5 siswa (18,5%) berada pada kategori Tinggi, yang juga menunjukkan pencapaian yang baik dalam aspek-aspek tersebut. Untuk kategori Sedang, terdapat 3 siswa (11,1%) yang masih perlu didampingi agar dapat mengembangkan kemampuan interaksi sosialnya secara optimal. Sedangkan 2 siswa (7,4%) masih berada dalam kategori Rendah, yang menandakan adanya kebutuhan akan layanan lanjutan secara individual. Secara keseluruhan, capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah menunjukkan perkembangan positif dalam hal interaksi sosial sebagai hasil dari layanan bimbingan klasikal berbasis permainan kelompok yang telah dilaksanakan.

**Tabel 4. Data Akhir Kategori Interaksi Sosial Siswa**

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Rendah	2	7,4%
Sedang	2	7,4%
Tinggi	20	74,1%
Sangat Tinggi	3	11,1%

Berdasarkan penilaian guru BK dan wali kelas terhadap 27 siswa, hasil pada data akhir menunjukkan distribusi yang menggembirakan. Siswa yang berada dalam kategori Rendah sebanyak 2 orang atau 7,4%, dan Sedang juga sebanyak 2 orang atau 7,4%.

Jumlah siswa yang tergolong dalam kategori Tinggi mencapai 20 siswa atau 74,1%, sedangkan Sangat Tinggi sebanyak 3 siswa atau 11,1%. Capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah menunjukkan peningkatan interaksi sosial yang signifikan. Sebanyak 85,2% siswa (kategori Tinggi dan Sangat Tinggi) telah mencapai tingkat interaksi sosial yang diharapkan. Temuan ini menjadi indikator bahwa layanan bimbingan klasikal berbasis permainan kelompok telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas interaksi sosial siswa.

## Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan layanan bimbingan klasikal berbasis permainan kelompok terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa kelas X di SMA Kristen Petra 4 Sidoarjo. Hal ini tampak dari perubahan signifikan yang terjadi pada data penilaian interaksi sosial siswa, baik berdasarkan observasi, penilaian antar teman, maupun penilaian guru. Sebelum intervensi, sebagian besar siswa berada dalam kategori rendah dan sedang. Berdasarkan data awal, sebanyak 9 siswa (33,3%) berada pada kategori rendah, 15 siswa (55,6%) dalam kategori sedang, dan hanya 3 siswa (11,1%) yang masuk kategori tinggi. Tidak ada siswa yang mencapai kategori sangat tinggi.

Setelah pelaksanaan dua siklus layanan bimbingan klasikal yang masing-masing menggunakan dua jenis permainan kelompok, terjadi perubahan yang positif dan bermakna. Siklus pertama menunjukkan adanya pergeseran, di mana 10 siswa (37,0%) telah mencapai kategori tinggi dan 10 siswa lainnya (37,0%) berada pada kategori sangat tinggi. Ini mencerminkan bahwa sebanyak 74,0% siswa telah menunjukkan peningkatan interaksi sosial setelah layanan pertama. Pada siklus kedua, hasilnya menjadi lebih optimal, dengan 5 siswa (18,5%) berada pada kategori tinggi dan 17 siswa (62,9%) berada pada kategori sangat tinggi. Sehingga total 22 siswa (81,4%) telah menunjukkan capaian interaksi sosial yang sangat baik.

Pada data akhir yang dilakukan oleh guru BK dan wali kelas, ditemukan bahwa sebanyak 20 siswa (74,07%) berada pada kategori tinggi dan 3 siswa (11,11%) dalam kategori sangat tinggi. Hal ini berarti 85,18% siswa telah mencapai kriteria interaksi sosial yang diharapkan. Penurunan pada kategori rendah dan sedang juga sangat signifikan, masing-masing hanya tersisa 2 siswa (7,41%). Temuan ini menguatkan hasil studi Subandi et al. (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan layanan kelompok dengan pendekatan bermain mampu meningkatkan keterampilan sosial secara signifikan.

Peningkatan ini selaras juga dengan teori interaksi sosial menurut Suyanto & Sutinah (dalam Dwinata et al., 2023), yang menekankan pentingnya delapan indikator dalam membangun hubungan sosial yang sehat: percakapan, saling pengertian, kerja sama,

kesamaan persepsi, empati, keterbukaan, rasa positif, dan dukungan. Pendekatan permainan kelompok secara langsung memberikan ruang kepada siswa untuk mengasah kedelapan aspek tersebut dalam suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *experiential learning* dari Kolb dan Kolb (2017), yang menekankan bahwa pembelajaran yang paling efektif terjadi ketika individu mengalami langsung proses pembelajaran secara konkret, merefleksikan pengalaman tersebut, dan mengaplikasikannya. Permainan kelompok seperti Talking Chips, Scavenger Hunt, Jembatan Empati, dan Tower of Trust menghadirkan pengalaman nyata dalam konteks sosial, memungkinkan siswa belajar dari interaksi langsung yang mereka alami. Lebih lanjut, pendekatan ini selaras dengan temuan Brackett, Rivers, dan Salovey (2016) yang menekankan pentingnya kecerdasan emosional—termasuk empati, rasa percaya, dan keterbukaan—dalam membangun hubungan sosial yang positif. Peningkatan skor dalam indikator empati, rasa saling menghargai, dan memberikan dukungan pada penelitian ini memperkuat bahwa intervensi tidak hanya memperbaiki perilaku sosial, tetapi juga aspek emosional siswa.

Selain itu, dari sudut pandang manajemen layanan bimbingan dan konseling, intervensi ini menunjukkan penerapan strategi layanan yang efektif dan adaptif. Bimbingan klasikal tidak hanya menjadi media edukatif, tetapi juga berfungsi sebagai sarana identifikasi untuk menemukan siswa-siswa yang masih perlu dukungan lanjutan, seperti layanan konseling individual. Dua siswa yang tetap berada dalam kategori rendah, misalnya, diusulkan untuk mendapatkan layanan responsif sebagai bentuk keberlanjutan dari program ini. Hal ini menguatkan peran layanan BK sebagai bagian dari strategi pengembangan manajemen layanan siswa, sebagaimana ditekankan dalam pendekatan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS). Hal ini juga sejalan dengan penelitian Dewany et al (2022) pelaksanaan manajemen layanan bimbingan dan konseling memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas belajar siswa. Hal ini menjadi faktor pendukung yang signifikan dalam mewujudkan tujuan pendidikan di sekolah melalui pemberian layanan BK yang terarah dan efektif. Seperti dikutip dalam Suryaatmaja et al (2018) suatu sekolah dapat dikatakan menghasilkan lulusan yang bermutu apabila mampu membantu siswa mencapai tugas-tugas perkembangannya secara optimal.

Kolaborasi antara guru Bimbingan dan Konseling (BK) dan seluruh guru sangat penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Sebagaimana ditegaskan oleh Hasanah dan Khairuddin (2024) bahwa diskusi yang melibatkan berbagai pihak antara lain siswa, guru mata pelajaran, dan tenaga administrasi memastikan pendekatan kolaboratif ini dapat mendukung perkembangan siswa secara holistik dan efektif. Guru BK tidak dapat bekerja sendiri dalam membina perkembangan sosial, emosional, dan akademik siswa.

Dukungan dari guru mata pelajaran diperlukan agar layanan yang diberikan dapat menyentuh seluruh aspek kehidupan siswa secara holistik. Melalui kerja sama ini, sekolah mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih suportif, inklusif, dan responsif terhadap kebutuhan siswa, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa, tetapi juga menegaskan pentingnya manajemen layanan BK yang sistematis, integratif, dan berorientasi pada pengembangan karakter sosial siswa secara menyeluruh. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar praktik baik (best practice) yang dapat direplikasi dalam konteks sekolah lain yang memiliki permasalahan serupa.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui dua siklus tindakan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini berhasil meningkatkan kualitas interaksi sosial siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari perubahan kategori interaksi sosial siswa yang sebelumnya didominasi kategori rendah dan sedang, menjadi didominasi kategori tinggi dan sangat tinggi, baik berdasarkan penilaian antar teman maupun guru. Pada awal penelitian, hanya 11,1% siswa yang memiliki interaksi sosial kategori tinggi, dan tidak ada yang mencapai kategori sangat tinggi. Namun setelah dua siklus intervensi, capaian siswa yang masuk kategori tinggi meningkat menjadi 74,1% dan sangat tinggi menjadi 11,1% berdasarkan penilaian guru. Penilaian antar teman juga menunjukkan hasil yang sejalan, dengan 17 dari 27 siswa (62,9%) berada dalam kategori sangat tinggi dan 5 siswa (18,5%) dalam kategori tinggi pada akhir siklus. Selain itu, seluruh aspek interaksi sosial siswa juga mengalami peningkatan dan melampaui ambang batas keberhasilan ( $\geq 80\%$ ).

Dengan demikian, layanan bimbingan klasikal berbasis permainan kelompok terbukti efektif sebagai strategi pengelolaan layanan bimbingan konseling yang menyenangkan, adaptif, dan partisipatif. Strategi ini juga menjadi sarana untuk mengidentifikasi siswa yang membutuhkan layanan lebih lanjut seperti konseling individual. Intervensi ini berkontribusi dalam menciptakan iklim pembelajaran yang kolaboratif, inklusif, serta mendukung pencapaian mutu pendidikan melalui penguatan manajemen layanan siswa di sekolah.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Aulia, F., Kamaria, & Musifuddin. (2021). Layanan bimbingan klasik untuk meningkatkan konsep diri dalam pengambilan keputusan karir siswa. *Jurnal Konseling Pendidikan*, 5(2), 75–86. <https://doi.org/10.29408/jkp.v5i2.4965>
- Brackett, M. A., Rivers, S. E., & Salovey, P. (2011). Emotional intelligence: Implications for personal, social, academic, and workplace success. *Social and Personality*

- Psychology Compass*, 5(1), 88–103. <https://doi.org/10.1111/j.1751-9004.2010.00334.x>
- Dewany, R., Firman, & Neviyerni. (2022). Penerapan manajemen layanan bimbingan dan konseling dalam upaya meningkatkan mutu belajar siswa. *Jurnal Konseling Pendidikan*, 2(2), 83–87.
- Dwinata, A., Pahru, S., Astutik, L. S., Susilo, C. Z., & Pratiwi, E. Y. R. (2023). Motivasi dan interaksi sosial sebagai determinasi hasil belajar siswa sekolah dasar pasca-pandemi Covid-19. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1>
- Fawri, A., & Neviyarni, N. (2021). Konsep manajemen bimbingan dan konseling. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 196–202. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.266>
- Hasanah, H., & Khairuddin. (2024). Kolaborasi yang dilakukan guru bimbingan konseling dengan orang tua melalui komunikasi dan diskusi. *Research and Development Journal of Education (RDJE)*, 10(2), 1329–1338. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i2.25959>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner*. Springer.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2017). Experiential learning theory as a guide for experiential educators in higher education. *Experiential Learning & Teaching in Higher Education*, 1(1), Article 7.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, I. (2021). *Materi layanan bimbingan klasikal dalam bimbingan konseling di sekolah*. Yudha English Gallery.
- Nurihsan, A. J. (2012). *Strategi layanan bimbingan & konseling* (Cet. 4). Refika Aditama.
- Octavia, S. A. (2019). *Implementasi manajemen bimbingan dan konseling di sekolah/madrasah*. Deepublish.
- Prayitno, H., & Amti, E. (2015). *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*. Rineka Cipta.
- Rahman, A. (2015). Peranan guru bimbingan dan konseling terhadap pelaksanaan bimbingan belajar di SMK Negeri 1 Loksado. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 1(3). <http://dx.doi.org/10.31602/jmbkan.v1i3.580>
- Rochmah, S., Nursalim, M., Pratiwi, T. I., & Setiawati, D. (2013). Penggunaan media permainan "puzzle" dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial siswa di SMA Negeri Kesamben Jombang. *Jurnal BK Unesa*, 3(1), 179–182.
- Romiaty, S. P., & Sidauruk, A. M. R. (2020). Bimbingan kelompok dengan teknik simulation game untuk meningkatkan kerjasama siswa di SMP Kristen Palangka Raya. *Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan*, 3(1), 1–10. <https://ejournal.kahuripan.ac.id/index.php/koulutus/article/view/320>
- Santrock, J. W. (2006). *Life span development: Perkembangan masa hidup*. Erlangga.
- Subandi, S., Hasanah, I. F., Dewi, L. L., & Jannah, S. R. (2020). Implementation of group counseling and role-playing: The investigation of students' social interaction improvement. *Islamic Guidance and Counseling Journal*, 3(1), 32–37. <https://doi.org/10.25217/igcj.v3i1.613>
- Suminingsih. (2019). Manajemen layanan bimbingan dan konseling dalam upaya meningkatkan mutu belajar. *Media Manajemen Pendidikan*, 1(1), 131–143. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/mmp/article/viewFile/3764/2188>

- Suryaatmaja, D., Trisnamansyah, S., Gintings, A., & Hanafiah, N. (2018). Kontribusi manajemen layanan bimbingan konseling, pembelajaran, dan kepemimpinan kepala sekolah terhadap prestasi belajar peserta didik. *Nusantara Education Review*, 1(1), 17–26.
- Utomo, E. T., Yusmansyah, Y., & Widiastuti, R. (2018). Penggunaan layanan bimbingan kelompok teknik permainan untuk meningkatkan kemampuan regulasi emosi siswa. *ALIBKIN: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(3).
- Wibowo, A., Iskandar, & Rosa, F. O. (2023). Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas X SMA Negeri 04 Kota Metro. *SNPPM: Seminar Nasional Pengabdian pada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Metro*, 5(1).  
<https://prosiding.ummetro.ac.id/index.php/snppm/article/view/157>
- Widyoko, E. P. (2022). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Zamroni, E., & Rahardjo, S. (2015). Manajemen bimbingan dan konseling berbasis Permendikbud Nomor 111 Tahun 2015. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1(1), 0–11.  
<https://doi.org/10.24176/jkg.v1i1.256>