



Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Media Ular Tangga Ekspresi Diri Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Siswa SMP

Lailatul Kamila Hafsa¹, Amriana²

^{1,2} UIN Sunan Ampel Surabaya

E-mail: lailatulkml20@gmail.com¹, amriana.uinsa@gmail.com²

Article Info

Article history:

Received September 22, 2025

Revised September 26, 2025

Accepted September 29, 2025

Keywords:

Group Counseling, Snake and Ladder Media, Students' Communication Skills

ABSTRACT

This article aims to describe group counseling services with the innovation of a self-expression snakes and ladders game to improve the communication skills of junior high school students. Initial observations showed that many students had difficulty communicating, such as being nervous when speaking in public, engaging in negative verbal conflicts, and tending to be passive. These problems prompted guidance counselors to implement group counseling. This study used a qualitative approach with a descriptive method, collecting data through observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used in this study was qualitative descriptive analysis. The results showed that the self-expression snakes and ladders game media could stimulate students' communication skills, encourage positive interactions, and make the learning process more interesting and less boring, thereby significantly improving students' communication skills.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received September 22, 2025

Revised September 26, 2025

Accepted September 29, 2025

Keywords:

Bimbingan Kelompok, Media Ular Tangga, Keterampilan Komunikasi Siswa

ABSTRACT

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan layanan bimbingan kelompok dengan inovasi media permainan ular tangga ekspresi diri dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa SMP. Observasi awal menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan berkomunikasi, seperti gugup berbicara di depan umum, terlibat konflik verbal negatif, dan cenderung pasif. Permasalahan ini mendorong guru BK untuk mengimplementasikan bimbingan kelompok. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga ekspresi diri dapat merangsang kemampuan komunikasi siswa, mendorong interaksi positif, dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga secara signifikan meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Lailatul Kamila Hafsa

UIN Sunan Ampel Surabaya

Email: lailatulkml20@gmail.com



PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan bagian dari peristiwa sosial, yakni ketika manusia berinteraksi dengan orang lain. Komunikasi menjadi elemen penting bagi keberlangsungan hidup manusia lantaran lewat komunikasi, individu mampu bekerja sama, bertukar ide, dan saling mengerti satu sama lain. Adanya keterbatasan komunikasi maka akan menghambat proses interaksi sosial. Meski dalam kondisi normal manusia dapat berbicara atau dapat menggunakan anggota tubuh untuk berkomunikasi secara verbal, akan tetapi masih banyak manusia yang kesulitan dalam berkomunikasi. Menurut pendapat Mulyana, seseorang yang tidak pernah berinteraksi dengan orang lain dapat dipastikan kehilangan arah, karena ia tidak memiliki kesempatan untuk menata dirinya dalam kehidupan sosial. (Astuti: 2021)

Berdasarkan hasil observasi peneliti ditemukan masih banyak siswa yang memiliki keterampilan komunikasi yang kurang. Hal ini dibuktikan dengan siswa tampak merasa gugup ketika mengemukakan pendapat di depan umum. Selain itu, banyak siswa yang terlibat pertikaian non verbal seperti berdebat dengan nada tinggi, mengolok-olok teman, dan cara komunikasi negatif lainnya. Siswa yang memiliki keterampilan komunikasi rendah kerap dikucilkan dan tidak berani melawan. Bahkan terkadang mereka juga takut mendapatkan kritikan sehingga memilih untuk diam tanpa mengekspresikan apapun.

Dari hasil temuan di lapangan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki keterampilan komunikasi yang kurang. Hal ini menjadi perhatian khusus guru BK di sekolah untuk mengadakan layanan bimbingan yang berfokus pada meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana guru BK di sekolah melakukan layanan bimbingan kelompok menggunakan inovasi permainan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

Prayitno menjelaskan, layanan bimbingan kelompok merupakan suatu bentuk bantuan yang diberikan kepada konseli secara berkelompok dengan tujuan agar kelompok konseli tersebut menjadi lebih tangguh dan mampu berdiri sendiri. (Prayitno, 1995: 61) Sedangkan menurut Gibson & Mitchell, bimbingan kelompok merupakan kegiatan yang berkaitan pada kegiatan berkelompok yang direncanakan secara terstruktur dengan berfokus pada pemberian informasi atau pengalaman. (Gibson, 2010: 257) Definisi bimbingan kelompok menurut Winkel & Hastuti yakni kegiatan kelompok diskusi yang bertujuan meningkatkan perkembangan diri & sosial individu dalam kelompok, serta bertujuan meningkatkan kemampuan bekerja sama antar individu. (Ridhani, 2020: 28) Jadi dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan pemberian informasi dan pengalaman kepada konseli dengan aktivitas berkelompok yang disusun secara terstruktur untuk meningkatkan perkembangan diri, sosial, dan kemampuan bekerja sama konseli.

Pemberian layanan bimbingan kelompok dinilai efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Hal ini karena melalui bimbingan kelompok maka siswa akan saling bertukar ide, berlatih menyampaikan pendapat, berlatih mendengarkan, dan saling terhubung satu sama lain. Bimbingan kelompok dapat dilakukan menggunakan beberapa inovasi kegiatan salah satunya yaitu menggunakan media bermain game.

Menurut Marso, media dipahami sebagai sarana yang berfungsi menyalurkan pesan serta mampu menumbuhkan perasaan, pikiran, perhatian, dan motivasi siswa dalam proses belajar. Sementara itu Gagne dalam Sadiman menyatakan bahwa media adalah berbagai



unsur dalam lingkungan sekitar siswa yang dapat digunakan untuk merangsang kemampuan siswa dalam belajar. (Sadiman, 2002: 14) Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat diketahui bahwa penggunaan media dalam layanan bimbingan kelompok akan memudahkan siswa untuk menerima informasi dan pembelajaran. Sehingga metode ini dipilih oleh guru BK karena penggunaan media dalam layanan bimbingan kelompok dapat membantu guru BK menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Kamelia dkk (2024) dengan judul “Pengembangan Media Spinning Wheel dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Komunikasi Asertif Pada Siswa SMA Negeri 1 Cibuaya”. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa media spinning wheel yang digunakan dalam bimbingan kelompok efektif meningkatkan komunikasi asertif 8 siswa dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Indriani (2020) dengan judul “Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Ludo Terhadap Peningkatan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa (Penelitian pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Magelang)”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan media permainan ludo memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan, ditemukan bahwasanya menggunakan media permainan dalam bimbingan kelompok dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Oleh karena itu, guru bk berinovasi menciptakan permainan ular tangga sebagai media bimbingan kelompok. Hal ini karena belum ada penelitian yang menggunakan permainan ular tangga sebagai media bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan komunikasi.

Permainan ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini tidak seperti permainan ular tangga pada umumnya. Terdapat elemen tambahan yang disesuaikan untuk mendukung proses pembelajaran siswa yaitu kartu pertanyaan. Penelitian ini akan menjelaskan bagaimana media kreatif permainan ular tangga mampu merangsang kemampuan komunikasi siswa. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru Bimbingan dan Konseling untuk terus meningkatkan keterampilan berinovasi dalam layanan BK di sekolah.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami secara mendalam suatu fenomena, gejala, atau kenyataan sosial yang sedang terjadi berdasarkan data-data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. (Syahrizal, 2023: 18) Subjek penelitian merupakan siswa kelas 7 di SMPN 57 Surabaya yang teridentifikasi memiliki masalah keterampilan komunikasi, dipilih melalui observasi awal dan rekomendasi dari guru BK.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi untuk mengamati perilaku komunikasi siswa, wawancara mendalam dengan siswa dan guru BK untuk mendapatkan persepsi dan pengalaman, serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini



adalah analisis deskriptif kualitatif. Metode ini dilakukan dengan menyusun, mengelompokkan, dan menafsirkan data yang diperoleh dengan reduksi data yaitu menyeleksi data yang relevan dan penting sesuai fokus penelitian kemudian menjajikannya dalam bentuk naratif. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menggambarkan secara menyeluruh fenomena yang diteliti sesuai dengan kenyataan di lapangan, tanpa menggunakan perhitungan statistik atau angka. (Fadli, 2021: 33-54)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan bimbingan dan konseling yang dilaksanakan dalam suasana kelompok. Menurut Prayitno, bimbingan kelompok merupakan salah satu jenis layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah siswa secara bersama untuk memperoleh berbagai sumber daya, terutama dari pembimbing atau konselor guna untuk mendukung kehidupan mereka sehari-hari baik sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan. (Prayitno, 2019: 178)

Selain bertujuan dalam pengambilan keputusan, bimbingan kelompok juga memiliki tujuan yaitu meningkatkan kemampuan individu untuk bersosialisasi, khususnya dalam kemampuan berkomunikasi. Hal ini karena dalam proses bimbingan kelompok, para peserta memiliki keterikatan antar individu dalam dinamika kelompok sehingga tercipta komunikasi aktif dan saling memahami satu sama lain. Hal ini selaras dengan pendapat Shertzer dan Stone bahwa dinamika kelompok adalah adanya interaksi yang baik antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama sehingga kelompok lebih produktif, aktif, dan kreatif. (Romlah, 2001: 10)

Keterampilan komunikasi merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki individu dalam berbagai aspek kehidupan, baik di lingkungan sosial, pendidikan, maupun profesional. Secara umum, keterampilan komunikasi dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang guna menyampaikan ide, pandangan, wawasan, ataupun informasi baru secara efektif, baik melalui komunikasi lisan ataupun tertulis. (Anas :2) Adapun jenis-jenis komunikasi meliputi komunikasi verbal (lisan), komunikasi nonverbal (tertulis/visual), komunikasi langsung, dan komunikasi tidak langsung. Pada umumnya, manusia lebih banyak menggunakan komunikasi verbal dalam kehidupan sosial yaitu berkomunikasi dengan lisan berupa perkataan.

Pemberian layanan bimbingan kelompok bagi siswa akan menumbuhkan keterampilan komunikasi baik verbal maupun nonverbal. Oleh karena itu, peneliti bersama dengan guru BK memilih alternatif layanan bimbingan kelompok sebagai sarana meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Sebagai bentuk inovasi baru, peneliti dan guru BK berusaha menciptakan media permainan yang nantinya akan digunakan dalam layanan bimbingan kelompok. Media permainan dipilih karena memiliki kelebihan yaitu menjadi media belajar yang menyenangkan untuk dilakukan, memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, dapat memberikan umpan balik secara langsung, serta mampu merangsang motivasi siswa dalam proses belajar. (Sadiman, 2010: 75)

Pemanfaatan media dalam pelaksanaan layanan bimbingan konseling memiliki banyak manfaat untuk menunjang efektivitas hasil layanan, diantaranya 1) Dapat



mempermudah guru BK untuk menyampaikan layanan kepada siswa dengan lebih mudah dan efektif. 2) Memudahkan siswa dalam menyerap atau menerima serta menguasai materi layanan yang diberikan oleh guru bk. 3) Menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk mempelajari lebih mendalam dan lebih luas mengenai materi layanan yang disampaikan guru bk. 4) Membantu mengoptimalkan penggunaan waktu proses konseling sehingga guru BK dapat memanfaatkan waktu sebaik mungkin. (Rachmayanie, 2020: 73)

Kondisi Subjek Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada guru-guru BK SMPN 57 Surabaya terkait permasalahan siswa, rata-rata para guru mengeluhkan terkait para siswa yang memiliki keterampilan komunikasi cukup rendah. Hal ini juga terlihat ketika peneliti melakukan proses mengajar di Kelas 7. Para siswa cenderung pasif dan sulit mengungkapkan pendapat ketika guru melemparkan pertanyaan seputar materi pelajaran. Tidak hanya itu, para siswa cenderung hanya memiliki keberanian berbicara jika bersama teman sebangku atau teman dekatnya saja. Ketika harus berhadapan dengan teman yang lain, seperti presentasi di depan kelas, siswa cenderung takut dan tidak percaya diri.

Hasil Penelitian

Peneliti mengembangkan sebuah produk media permainan kreatif yaitu Ular Tangga Ekspresi Diri, yang diperuntukkan sebagai media layanan bimbingan kelompok bagi siswa SMP. Ekspresi diri adalah kemampuan individu untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan emosi secara tepat dan efektif kepada orang lain. Goleman menjelaskan bahwa ekspresi diri merupakan bagian dari kecerdasan emosional yang melibatkan kemampuan untuk mengenali, memahami, dan mengungkapkan emosi secara konstruktif. Individu yang memiliki kemampuan ekspresi diri yang baik akan mampu mengomunikasikan kebutuhan, keinginan, dan perasaannya dengan cara yang sesuai dan tidak merugikan diri sendiri atau orang lain. (Goleman, 2020: 89)

Produk ini berbentuk media cetak yang didesain secara manual menggunakan aplikasi canva. Berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya, permainan ular tangga ini memiliki komponen-komponen tambahan seperti 1) Kartu pertanyaan seputar tema yang dipilih yaitu “ekspresi diri”. Adapun ekspresi yang dipilih yaitu sedih, marah, kecewa, jijik, takut, dan bahagia. 2) Buku panduan praktis yang berisikan langkah-langkah bermain, peraturan bermain, kriteria pemenang, dan kunci jawaban pertanyaan. Seluruh komponen didesain secara mandiri dan manual menggunakan aplikasi canva.

Mulanya, media permainan ular tangga ini adalah saran dari dosen pamong peneliti, sehingga selama proses pembuatan tidak luput dari bimbingan dan arahan dosen pamong. Proses bimbingan dilakukan selama 3 kali meliputi 1) Bimbingan pertama membahas mengenai rencana awal pembuatan permainan ular tangga, peneliti mendapat gambaran mengenai bagaimana cara bermain, tema besar apa yang akan dipilih, dan komponen permainan apa saja yang harus disiapkan 2) Bimbingan kedua membahas mengenai list pertanyaan dan kunci jawaban yang sudah peneliti buat. Peneliti mendapat saran serta evaluasi perbaikan. 3) Bimbingan ketiga validasi pertanyaan dan kunci jawaban serta finishing desain buku panduan.



Setelah seluruh komponen permainan selesai, peneliti melakukan uji coba awal di kelas bersama siswa didampingi oleh guru bk. Hasil uji coba awal menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dinilai sesuai dan dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok berdasarkan observasi secara langsung terhadap siswa saat proses permainan. Siswa nampak antusias berdiskusi seputar pertanyaan dan jawaban. Namun, beberapa kelemahan masih ditemukan. Peneliti menerima saran dan masukan dari guru BK untuk menambah beberapa peraturan dan merubah langkah-langkah bermain. Dosen pamong juga berpendapat bahwa secara keseluruhan komponen produk sudah sangat bagus, tetapi menyarankan perbaikan peraturan dan perubahan posisi pemain.

Beberapa perbaikan dilakukan sebelum kembali menerapkan produk kepada para siswa di kelas lain. Penambahan peraturan baru dilakukan dari yang awalnya hanya ketua kelompok yang bermain, berubah menjadi seluruh anggota kelompok bermain secara bergilir setiap sudah mendapat dua kali lemparan dadu. Kemudian perubahan pada posisi pemain, yang awalnya proses scoring dilakukan oleh guru diganti menjadi proses scoring dilakukan oleh perwakilan siswa. Peneliti segera melakukan proses revisi pada buku panduan, setelah selesai maka siap untuk diterapkan kembali kepada kelas berikutnya.

Proses pemberian layanan bimbingan kelompok media permainan ular tangga ini memiliki beberapa tahapan penting yang diperuntukkan untuk mencapai tujuan penelitian yaitu meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Adapun tahapan tersebut meliputi 1) Diskusi kelompok merupakan fokus utama peningkatan keterampilan komunikasi siswa. Melalui tahapan permainan ini, siswa yang berhasil mendapatkan kartu pertanyaan akan mendiskusikan jawaban bersama teman sekelompok. Metode diskusi yang digunakan dalam permainan ular tangga ini adalah Diskusi dalam kelompok kecil yang terdiri dari tiga hingga enam orang dikenal sebagai pendekatan *Buzz Group*. Para siswa duduk saling berhadapan sehingga mendorong terjadinya pertukaran ide. (Prianto, 2021: 33) Lantaran terdapat peraturan bahwa ketika salah menjawab maka tidak memiliki kesempatan naik tangga (apabila berhenti dan mendapatkan kartu di gambar tangga) dan harus turun ular (apabila berhenti dan mendapatkan kartu di gambar ular), maka siswa sangat antusias untuk bekerja sama menemukan jawaban terbaik untuk dipresentasikan. 2) Refleksi diri, pada tahapan ini siswa mengungkapkan kesan dan pesan selama proses bermain dengan berpikir reflektif. Berpikir reflektif merupakan kemampuan seseorang untuk mengatur dan meninjau proses pemecahan masalah. (Ariestian, 2019: 94)

Pembahasan

Proses penerapan layanan bimbingan kelompok menggunakan media ular tangga ekspresi diri ini berlangsung selama kurang lebih 7 hari. Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi dan wawancara kepada beberapa siswa, didapatkan hasil bahwa setiap harinya siswa selalu mengalami peningkatan keterampilan komunikasi. Observasi terperinci terhadap siswa tertentu juga mendapati bahwa siswa yang awalnya selalu malu mengungkapkan pendapat, takut berbicara di depan umum, dan cenderung pasif di Kelas, sudah mulai berani mengungkapkan pendapatnya di hadapan teman-teman yang lain.

Melalui adanya tahapan diskusi kelompok, siswa juga terlihat aktif berdiskusi yang menunjukkan perbedaan signifikan dibandingkan kondisi sebelum layanan di mana siswa



cenderung individualis dan pasif di kelas. Hal ini mengindikasikan bahwa metode diskusi dalam permainan ular tangga efektif menumbuhkan minat siswa dalam berkomunikasi sehingga keterampilan komunikasi dapat meningkat. Selama sesi bimbingan kelompok menggunakan media permainan ular tangga, siswa terlihat sangat aktif berdiskusi secara berkelompok. Proses diskusi terlihat sangat serius, siswa nampak memikirkan jawaban dengan kritis serta berusaha menciptakan ide-ide jawaban kreatif. Proses tersebut sejalan dengan manfaat dari metode diskusi yaitu untuk membantu siswa memecahkan masalah melalui kemampuan mereka dalam mengeksplorasi gagasan serta berpikir kritis dan logis. Dengan demikian, metode ini melatih kemandirian siswa dalam menyelesaikan berbagai persoalan. Selain itu, diskusi juga mengandung nilai-nilai demokratis karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pemikiran dan pendapat mereka.

Selain itu, siswa juga terlihat saling bertukar pendapat dan bekerja sama satu sama lain untuk menemukan jawaban dari setiap pertanyaan di dalam kartu, yang merupakan indikasi kuat peningkatan interaksi dan kolaborasi. Hal ini selaras dengan aspek dinamika kelompok yaitu proses komunikasi dalam suatu kelompok akan memunculkan pertukaran ide yang kemudian diwujudkan dalam bentuk sebuah simbol melalui media oleh pihak komunikator kepada komunikan. (Folastri & Rangka, 2016: 10)

Pada proses akhir permainan, peneliti juga memberikan sesi refleksi diri dengan menanyakan kesan dan pesan kepada siswa terkait layanan bimbingan kelompok ini. Respon siswa menunjukkan bahwa proses belajar dinilai seru lantaran menggunakan media permainan (game) sehingga siswa tidak merasa jenuh. Siswa juga memberikan kesan bahwa permainan ini membuat mereka bisa memahami banyak ekspresi diri dan cara berekspresi dengan baik. Hal ini mendukung efektivitas media permainan sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi. Hal tersebut sejalan dengan prinsip bahwa media yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan belajar.

Secara keseluruhan, implementasi layanan bimbingan kelompok dengan media ular tangga ekspresi diri ini berhasil menunjukkan potensi besar dalam mengatasi masalah keterampilan komunikasi pada siswa. Melalui pendekatan yang inovatif dan partisipatif, siswa didorong untuk secara aktif berlatih dan mengembangkan kemampuan berekspresi serta berinteraksi sosial, yang merupakan landasan penting bagi perkembangan holistik mereka.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah inovasi berupa media permainan Ular Tangga bertemakan Ekspresi Diri yang dimodifikasi secara khusus untuk kepentingan layanan bimbingan kelompok. Inovasi ini bukan sekedar permainan ular tangga pada umumnya, melainkan diperkaya dengan komponen edukatif modern seperti kartu pertanyaan tentang ekspresi diri, buku panduan, dan sistem penilaian yang terstruktur. Permainan ini dirancang untuk mendorong siswa dalam mengidentifikasi dan mengekspresikan emosinya melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif, sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam dinamika kelompok.

Pengembangan dan implementasi media permainan Ular Tangga Ekspresi Diri sebagai alat dalam layanan bimbingan kelompok di SMPN 57 Surabaya terbukti efektif



dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Uji coba menunjukkan bahwa siswa merespons permainan dengan antusias, aktif berdiskusi, dan mengalami peningkatan keberanian dalam menyampaikan pendapat. Meskipun terdapat beberapa revisi teknis berdasarkan masukan guru BK dan dosen pamong, media ini tetap menunjukkan efektivitas tinggi dalam mendorong interaksi sosial dan ekspresi diri secara konstruktif. Permainan ini juga dinilai menyenangkan dan mampu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, sehingga layak digunakan sebagai inovasi media dalam layanan bimbingan kelompok di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, N., & Sapri. (n.d.). Komunikasi antara kognitif dan kemampuan berbahasa. *EUONIA: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2.
- Ariestian, Y. (2019). Proses berpikir reflektif siswa dalam menyelesaikan soal matematika materi sistem persamaan linier dua variabel. *Jurnal Kadikma*, 7(1), 94–104.
- Astuti, A. D., Sugiyo, & Suwarjo. (2021). Model layanan BK kelompok teknik permainan (games) untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1). <https://doi.org/10.15294/jubk.v2i1.1236>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54.
- Folastri, S., & Rangka, I. B. (2016). *Prosedur layanan bimbingan dan konseling kelompok: Panduan praktis menyeluruh*. Bandung: Mujahid Press.
- Gibson, R. L., & Mitchell, M. H. (2010). *Bimbingan dan konseling*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Goleman, D. (2020). *Kecerdasan emosional* (T. Hermaya, Trans.). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Prayitno. (1995). *Layanan bimbingan dan konseling kelompok (dasar dan profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prayitno. (2019). *Layanan bimbingan dan konseling kelompok (dasar dan profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prianto, T. P. (2021). Metode diskusi Macromedia Flash untuk meningkatkan hasil belajar alat ukur mekanik. *Jurnal Taman Vokasi*, 5(1), 33.
- Rachmayanie, R., Rakhmawati, D., & Apsari, Y. (2020). *Pengantar pelaksanaan praktik pengajaran di sekolah bimbingan dan konseling di masa pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.



- Ridhani, A. R. (2020). Bimbingan kelompok religius: Pendekatan alternatif membentuk karakter anak Islami. Kalimantan: LP2M Uniska MAAB.
- Romlah, T. (2001). Teori dan praktek bimbingan kelompok. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sadiman, A. (2002). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). Media pendidikan dan proses belajar mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 1(1), 18.