



ABDI CENDEKIA:
JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT
Volume 5 Nomor 2 Tahun 2026 Halaman 849-861
<https://zia-research.com/index.php/abdicendekia>



Pengembangan Layanan BK Berbasis *Game* Edukasi untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa di MTs Ma'arif Bangil

Muhammad As'adil Ambiya¹, Ahmad Rizqi Rabbani²

^{1,2} Universitas PGRI Wiranegara, Pasuruan, Indonesia

Email : masadilambiya@gmail.com¹; ahmad.rizqirabbani3@gmail.com²

Abstrak

Interaksi sosial siswa merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan peserta didik di lingkungan sekolah, namun pada kenyataannya masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, bekerja sama, serta membangun hubungan positif dengan teman sebaya. Kondisi tersebut mendorong perlunya inovasi layanan Bimbingan dan Konseling (BK) yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa madrasah tsanawiyah. Artikel pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan layanan BK berbasis *game* edukasi guna meningkatkan interaksi sosial siswa di MTs Ma'arif Bangil. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode partisipatif dengan tahapan observasi, identifikasi kebutuhan, perancangan media *game* edukasi, pelaksanaan layanan BK, serta evaluasi hasil kegiatan. Pelaksanaan layanan dilakukan melalui permainan edukatif yang dirancang untuk melatih komunikasi, kerja sama, empati, dan kemampuan berinteraksi antar siswa secara aktif dan menyenangkan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi dalam layanan BK mampu meningkatkan antusiasme siswa, memperkuat kerja sama kelompok, serta membantu siswa lebih percaya diri dalam berinteraksi sosial di lingkungan sekolah. Selain itu, guru BK juga memperoleh alternatif media layanan yang inovatif dan efektif dalam menciptakan suasana konseling yang lebih interaktif. Dengan demikian, pengembangan layanan BK berbasis *game* edukasi dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas interaksi sosial siswa di lingkungan madrasah.

Kata kunci: *Game Edukasi, Interaksi Sosial, Layanan BK, Pengabdian Masyarakat, Siswa.*

Development of Educational Game-Based Guidance and Counseling Services to Improve Student Social Interaction at Mts Ma'arif Bangil

Abstract

Social interaction is an important aspect of students' development in the school environment. However, there are still many students who experience difficulties in communication, collaboration, and building positive relationships with their peers. This condition encourages the need for innovative Guidance and Counseling (BK) services that are more engaging and suitable for the characteristics of junior high school students. This community service article aims to develop game-based Guidance and Counseling services to improve students' social interaction at MTs Ma'arif Bangil. The method used in this community service activity was a participatory approach consisting of observation, needs identification, educational game design, implementation of counseling services, and evaluation of the activity outcomes. The implementation of the services was carried out through educational games designed to train

communication, cooperation, empathy, and students' ability to interact actively and enjoyably with others. The results showed that the use of educational games in Guidance and Counseling services increased students' enthusiasm, strengthened group collaboration, and helped students become more confident in social interactions within the school environment. In addition, school counselors gained an innovative and effective alternative medium for creating more interactive counseling services. Therefore, the development of educational game-based Guidance and Counseling services can serve as an effective strategy to improve the quality of students' social interaction in the madrasah environment.

Keywords: Guidance and Counseling Services, Educational Games, Social Interaction, Mts Students, Community Service.

PENDAHULUAN

Interaksi sosial merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam proses perkembangan kepribadian dan kehidupan sosialnya. Melalui interaksi sosial, siswa dapat belajar memahami orang lain, bekerja sama, menghargai perbedaan, serta membangun hubungan yang harmonis di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Kemampuan ini tidak hanya berpengaruh terhadap perkembangan emosional siswa, tetapi juga berkaitan erat dengan keberhasilan akademik dan penyesuaian diri peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Daulay, et al., 2022). Siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik cenderung lebih mudah beradaptasi, memiliki rasa percaya diri, serta mampu menyelesaikan konflik secara positif. Sebaliknya, rendahnya kemampuan interaksi sosial dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, menarik diri dari lingkungan, bahkan berpotensi mengalami masalah psikososial. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan interaksi sosial perlu menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan (Zuhara, 2019).

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab tidak hanya dalam mengembangkan aspek akademik siswa, tetapi juga aspek sosial dan emosional peserta didik. Dalam konteks tersebut, layanan Bimbingan dan Konseling (BK) memiliki peran strategis dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan sosialnya secara optimal. Layanan BK tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyelesaian masalah siswa, tetapi juga sebagai upaya preventif dan pengembangan diri yang dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan. Guru BK diharapkan mampu menciptakan layanan yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Melalui layanan yang efektif, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar sosial yang positif sehingga mampu meningkatkan kualitas hubungan interpersonal di lingkungan sekolah. Dengan demikian, layanan BK menjadi salah satu komponen penting dalam mendukung terciptanya lingkungan pendidikan yang sehat dan kondusif (Ivantoro et al., 2025).

Pada kenyataannya, masih banyak siswa di tingkat madrasah tsanawiyah yang mengalami hambatan dalam berinteraksi sosial. Beberapa siswa menunjukkan sikap kurang percaya diri, sulit bekerja sama dengan teman, enggan menyampaikan pendapat, serta cenderung pasif dalam kegiatan kelompok. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti lingkungan keluarga, perkembangan teknologi, pola pergaulan, maupun kurangnya kemampuan komunikasi interpersonal. Selain itu, penggunaan media sosial dan perangkat digital yang berlebihan juga dapat menyebabkan siswa lebih nyaman berinteraksi secara virtual dibandingkan secara langsung. Akibatnya, kemampuan siswa dalam membangun hubungan sosial di lingkungan nyata menjadi berkurang. Jika kondisi ini tidak ditangani dengan baik, maka dapat berdampak pada perkembangan karakter dan kemampuan sosial siswa di masa depan.

Perkembangan teknologi dan perubahan karakteristik generasi peserta didik menuntut adanya inovasi dalam pelaksanaan layanan pendidikan, termasuk layanan BK. Metode layanan konvensional yang cenderung monoton sering kali membuat siswa kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan BK. Banyak siswa menganggap layanan BK sebagai

kegiatan yang membosankan sehingga partisipasi mereka dalam kegiatan layanan menjadi rendah. Oleh karena itu, guru BK perlu mengembangkan strategi layanan yang lebih kreatif dan menyenangkan agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sosial. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan game edukasi sebagai media layanan BK. Game edukasi dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa usia remaja (Gaho et al., 2021).

Game edukasi merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pendidikan tertentu. Dalam konteks layanan BK, game edukasi dapat digunakan sebagai sarana untuk melatih keterampilan sosial, meningkatkan kerja sama, membangun komunikasi, serta menumbuhkan rasa empati antar siswa. Melalui permainan, siswa dapat belajar secara langsung melalui pengalaman yang mereka alami selama proses bermain (Ramadan, et al., 2025). Aktivitas permainan juga mampu menciptakan suasana yang lebih santai sehingga siswa merasa nyaman dalam berinteraksi dengan teman-temannya. Selain itu, penggunaan game edukasi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam mengikuti layanan BK. Dengan demikian, game edukasi memiliki potensi besar untuk menjadi media alternatif dalam pengembangan layanan BK di sekolah (Hariyadi et al., 2022).

Penggunaan game edukasi dalam layanan BK sejalan dengan pendekatan pembelajaran aktif yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam setiap kegiatan agar proses belajar menjadi lebih bermakna. Dalam permainan edukatif, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam aktivitas berpikir, berdiskusi, bekerja sama, dan memecahkan masalah bersama teman kelompoknya. Kondisi tersebut secara tidak langsung dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal dan keterampilan sosial lainnya (Putri, et al., 2025). Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan dapat mengurangi rasa takut atau canggung siswa ketika berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, penerapan game edukasi dalam layanan BK dinilai relevan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik saat ini (Zainalf et al., 2024).

Madrasah tsanawiyah sebagai lembaga pendidikan berbasis keagamaan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kemampuan sosial siswa. Lingkungan madrasah tidak hanya menanamkan nilai-nilai akademik, tetapi juga nilai religius, moral, dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, pengembangan interaksi sosial siswa menjadi bagian penting dalam mendukung pembentukan karakter islami yang mencerminkan sikap saling menghargai, tolong-menolong, dan bekerja sama. Dalam praktiknya, pengembangan kemampuan sosial siswa memerlukan pendekatan yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik peserta didik. Guru BK perlu menciptakan layanan yang tidak hanya edukatif, tetapi juga menarik dan mudah diterima siswa. Penggunaan game edukasi dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam menciptakan layanan BK yang lebih inovatif di lingkungan madrasah.

MTs Ma'arif Bangil merupakan salah satu lembaga pendidikan yang terus berupaya meningkatkan kualitas layanan pendidikan dan pengembangan karakter siswa. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam membangun komunikasi dan kerja sama dengan teman sebayanya. Sebagian siswa terlihat kurang aktif dalam kegiatan kelompok dan cenderung memilih berinteraksi dengan kelompok tertentu saja. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial siswa masih perlu ditingkatkan melalui layanan yang tepat dan menarik. Selain itu, layanan BK yang selama ini dilaksanakan masih membutuhkan inovasi media agar siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan layanan BK yang mampu menciptakan suasana belajar sosial yang lebih aktif dan menyenangkan.

Pengembangan layanan BK berbasis game edukasi menjadi salah satu bentuk inovasi yang diharapkan mampu menjawab kebutuhan tersebut. Melalui kegiatan permainan edukatif, siswa dapat belajar berinteraksi secara langsung dalam suasana yang lebih santai

dan menyenangkan. Aktivitas permainan kelompok juga dapat melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, serta menyelesaikan masalah bersama. Selain itu, game edukasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata sehingga siswa lebih mudah memahami nilai-nilai sosial yang ingin ditanamkan. Penggunaan media permainan juga dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam mengikuti layanan BK yang bersifat teoritis. Dengan demikian, layanan BK menjadi lebih menarik dan efektif dalam mencapai tujuan pengembangan sosial siswa (Pratama et al., 2023).

Pelaksanaan layanan BK berbasis game edukasi juga memberikan peluang bagi guru BK untuk mengembangkan kreativitas dalam proses layanan. Guru BK tidak hanya berperan sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar sosial bagi siswa. Dalam proses permainan, guru BK dapat mengamati perilaku sosial siswa secara langsung, seperti kemampuan komunikasi, kerja sama, kepemimpinan, dan pengendalian emosi. Hasil pengamatan tersebut dapat menjadi bahan evaluasi dalam menentukan tindak lanjut layanan BK berikutnya. Selain itu, interaksi yang terbangun selama permainan dapat mempererat hubungan antara guru BK dan siswa sehingga tercipta suasana layanan yang lebih terbuka dan komunikatif. Oleh karena itu, penggunaan game edukasi dapat memberikan manfaat tidak hanya bagi siswa, tetapi juga bagi pengembangan profesionalisme guru BK (Wibowo et al., 2018).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pengembangan layanan BK berbasis game edukasi ini juga merupakan salah satu upaya implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat. Melalui kegiatan ini, perguruan tinggi dapat berkontribusi secara langsung dalam membantu sekolah mengatasi permasalahan pendidikan yang dihadapi. Kolaborasi antara akademisi dan pihak sekolah menjadi penting untuk menciptakan inovasi layanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Selain memberikan manfaat praktis bagi siswa dan guru BK, kegiatan ini juga dapat menjadi sarana pengembangan model layanan BK yang lebih kreatif dan aplikatif. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, diharapkan sekolah memperoleh alternatif media layanan yang dapat diterapkan secara berkelanjutan.

Selain memiliki manfaat praktis, pengembangan layanan BK berbasis game edukasi juga memiliki relevansi teoritis dalam pengembangan ilmu Bimbingan dan Konseling. Penggunaan media permainan dalam layanan BK menunjukkan bahwa proses konseling dan pengembangan diri siswa dapat dilakukan melalui pendekatan yang lebih fleksibel dan menyenangkan. Pendekatan ini menegaskan bahwa layanan BK tidak selalu identik dengan kegiatan formal dan serius, tetapi juga dapat dikemas secara kreatif tanpa mengurangi tujuan utama layanan. Hal ini penting mengingat karakteristik generasi peserta didik saat ini cenderung lebih menyukai aktivitas interaktif dan berbasis pengalaman langsung. Oleh karena itu, inovasi layanan BK melalui game edukasi perlu terus dikembangkan agar tetap relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa (Setiawan, 2019).

Melalui pengembangan layanan BK berbasis game edukasi, diharapkan siswa mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial secara lebih optimal. Siswa tidak hanya belajar memahami materi tentang hubungan sosial, tetapi juga mempraktikkan langsung keterampilan sosial dalam aktivitas permainan. Pengalaman tersebut dapat membantu siswa membangun rasa percaya diri, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta memperkuat hubungan dengan teman sebaya. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti layanan BK secara aktif. Dengan demikian, layanan BK berbasis game edukasi dapat menjadi sarana efektif dalam mendukung perkembangan sosial siswa di lingkungan sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan layanan BK berbasis game edukasi menjadi salah satu inovasi yang penting untuk diterapkan dalam meningkatkan interaksi sosial siswa di lingkungan madrasah. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan layanan BK yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Melalui kegiatan pengabdian ini, sekolah diharapkan memperoleh pengalaman baru dalam penerapan media layanan BK yang kreatif dan aplikatif. Selain itu, siswa juga

diharapkan mampu mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, artikel ini membahas pengembangan layanan BK berbasis game edukasi untuk meningkatkan interaksi sosial siswa di MTs Ma'arif Bangil.

METODE

Metode yang digunakan dalam artikel pengabdian ini adalah metode partisipatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode partisipatif dipilih karena kegiatan pengabdian melibatkan kerja sama secara langsung antara tim pelaksana, guru Bimbingan dan Konseling (BK), dan siswa dalam proses pengembangan layanan BK berbasis game edukasi. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan layanan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di sekolah. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di MTs Ma'arif Bangil dengan sasaran utama siswa madrasah tsanawiyah yang membutuhkan pengembangan kemampuan interaksi sosial. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, data yang diperoleh selama kegiatan dianalisis untuk menggambarkan proses pelaksanaan serta dampak penggunaan game edukasi dalam layanan BK. Dengan demikian, metode ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran secara mendalam mengenai efektivitas kegiatan pengabdian yang dilakukan (Gumilang, 2016).

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu observasi awal, identifikasi kebutuhan, perancangan game edukasi, pelaksanaan layanan BK, dan evaluasi kegiatan. Tahap observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi interaksi sosial siswa serta pelaksanaan layanan BK di sekolah. Setelah itu, dilakukan identifikasi kebutuhan bersama guru BK untuk menentukan bentuk permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Tahap berikutnya adalah perancangan media game edukasi yang difokuskan pada pengembangan kemampuan komunikasi, kerja sama, rasa percaya diri, dan interaksi sosial siswa. Layanan BK kemudian dilaksanakan melalui kegiatan permainan kelompok yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam berbagai aktivitas edukatif dan interaktif. Selama kegiatan berlangsung, tim pengabdian dan guru BK melakukan pendampingan serta pengamatan terhadap perilaku sosial siswa selama proses permainan berlangsung (Yuliani, 2018).

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat perubahan perilaku sosial siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan layanan BK berbasis game edukasi. Wawancara dilakukan dengan guru BK dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai respons, kendala, dan manfaat kegiatan yang telah dilaksanakan. Selain itu, dokumentasi digunakan sebagai pendukung data berupa foto kegiatan, catatan pelaksanaan, dan hasil evaluasi layanan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui dampak penggunaan game edukasi terhadap peningkatan interaksi sosial siswa. Hasil analisis tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan mengenai efektivitas pengembangan layanan BK berbasis game edukasi di lingkungan sekolah (Fatimah, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pengembangan layanan BK berbasis game edukasi di MTs Ma'arif Bangil berlangsung dengan baik dan memperoleh respons positif dari pihak sekolah maupun siswa. Kegiatan diawali dengan proses observasi dan identifikasi kebutuhan siswa terkait kemampuan interaksi sosial di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian siswa masih menunjukkan sikap kurang aktif dalam komunikasi kelompok, cenderung memilih teman tertentu dalam berinteraksi, serta kurang percaya diri ketika menyampaikan pendapat di depan teman-temannya. Kondisi tersebut menjadi dasar dalam penyusunan layanan BK berbasis game edukasi yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan sosial siswa.

Selain itu, guru BK juga menyampaikan bahwa diperlukan media layanan yang lebih menarik agar siswa lebih antusias mengikuti kegiatan BK. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian difokuskan pada pengembangan layanan yang mampu menciptakan suasana belajar sosial yang aktif dan menyenangkan.

Tahap berikutnya adalah perancangan game edukasi yang digunakan sebagai media dalam layanan BK. Tim pengabdian bersama guru BK menyusun beberapa bentuk permainan kelompok yang bertujuan melatih komunikasi, kerja sama, keberanian, dan kemampuan memecahkan masalah secara bersama-sama. Permainan dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa madrasah tsanawiyah yang cenderung menyukai aktivitas interaktif dan kompetitif. Selain itu, setiap permainan juga disesuaikan dengan tujuan layanan BK agar siswa tidak hanya bermain, tetapi juga memperoleh nilai-nilai sosial dari aktivitas yang dilakukan. Dalam proses penyusunan permainan, guru BK turut memberikan masukan terkait kondisi siswa di sekolah sehingga media yang digunakan menjadi lebih relevan dan aplikatif. Hasil perancangan menunjukkan bahwa game edukasi dapat dikembangkan secara sederhana namun tetap efektif dalam mendukung tujuan layanan BK.

Pelaksanaan layanan BK dilakukan secara berkelompok di dalam kelas maupun di luar ruangan sekolah. Kegiatan diawali dengan pemberian penjelasan singkat mengenai tujuan permainan dan aturan yang harus dipatuhi siswa selama kegiatan berlangsung. Pada awal pelaksanaan, beberapa siswa terlihat masih malu dan kurang aktif dalam berpartisipasi. Namun, setelah permainan dimulai, suasana kegiatan menjadi lebih hidup dan siswa mulai menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka terlihat lebih berani berbicara, berdiskusi, dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Aktivitas permainan menciptakan suasana yang santai sehingga siswa merasa lebih nyaman dalam berinteraksi dengan teman-temannya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendekatan permainan mampu membantu siswa mengurangi rasa canggung dalam komunikasi sosial.

Dalam kegiatan permainan kelompok, siswa dilatih untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Setiap kelompok harus berdiskusi, membagi tugas, dan menentukan strategi bersama agar dapat menyelesaikan permainan dengan baik. Proses tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan siswa dalam mendengarkan pendapat orang lain dan menghargai perbedaan pandangan di dalam kelompok. Selain itu, siswa juga belajar mengendalikan emosi ketika menghadapi perbedaan pendapat selama permainan berlangsung. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai berani memberikan ide dan terlibat dalam diskusi kelompok. Dengan demikian, game edukasi mampu menciptakan pengalaman belajar sosial yang nyata bagi siswa.

Kegiatan layanan BK berbasis game edukasi juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Selama proses permainan, siswa didorong untuk saling berinteraksi dan menyampaikan pendapat kepada anggota kelompoknya. Beberapa siswa yang awalnya kurang percaya diri terlihat mulai aktif berbicara dan menjalin komunikasi dengan teman-teman yang sebelumnya jarang diajak berinteraksi. Situasi tersebut menunjukkan adanya peningkatan keberanian siswa dalam membangun hubungan sosial di lingkungan sekolah. Selain itu, komunikasi yang terjalin selama permainan berlangsung lebih natural karena siswa merasa sedang bermain, bukan mengikuti kegiatan formal. Hal ini membuat proses pengembangan keterampilan sosial menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Hasil kegiatan juga menunjukkan adanya peningkatan rasa kebersamaan dan solidaritas antar siswa. Melalui aktivitas permainan kelompok, siswa belajar memahami pentingnya kerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Mereka mulai menyadari bahwa keberhasilan kelompok tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh kekompakan dan komunikasi antar anggota kelompok. Dalam beberapa kegiatan, siswa terlihat saling membantu ketika ada anggota kelompok yang mengalami kesulitan. Sikap saling mendukung tersebut menjadi salah satu indikator berkembangnya interaksi sosial positif di antara siswa. Dengan demikian, layanan BK berbasis game edukasi tidak hanya

meningkatkan komunikasi siswa, tetapi juga memperkuat hubungan sosial antar teman sebaya.

Selain memberikan dampak positif bagi siswa, kegiatan ini juga memberikan manfaat bagi guru BK di sekolah. Guru BK memperoleh pengalaman baru dalam mengembangkan media layanan yang lebih kreatif dan inovatif. Selama ini, layanan BK cenderung dilakukan melalui metode ceramah dan diskusi sederhana sehingga siswa mudah merasa bosan. Dengan adanya game edukasi, guru BK memiliki alternatif metode layanan yang lebih menarik dan interaktif. Guru BK juga dapat lebih mudah mengamati perilaku sosial siswa selama kegiatan berlangsung, seperti kemampuan bekerja sama, kepemimpinan, komunikasi, dan pengendalian emosi. Hasil pengamatan tersebut dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dalam pelaksanaan layanan BK selanjutnya.

Dalam proses evaluasi kegiatan, sebagian besar siswa menyampaikan bahwa layanan BK berbasis game edukasi terasa lebih menyenangkan dibandingkan layanan BK yang biasa mereka ikuti. Siswa merasa lebih nyaman karena kegiatan dilakukan dalam suasana santai dan tidak menegangkan. Selain itu, siswa juga mengaku lebih mudah memahami pentingnya kerja sama dan komunikasi melalui pengalaman langsung selama permainan. Beberapa siswa bahkan berharap kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara rutin di sekolah. Antusiasme siswa tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam mengikuti layanan BK. Hal ini menjadi salah satu indikator keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, terlihat adanya perubahan perilaku sosial siswa setelah mengikuti layanan BK berbasis game edukasi. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian untuk berinteraksi dengan teman-temannya. Selain itu, siswa juga terlihat lebih terbuka dalam menyampaikan pendapat dan lebih mudah bekerja sama dalam kegiatan kelompok di kelas. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar melalui permainan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial secara lebih efektif. Meskipun perubahan yang terjadi belum sepenuhnya maksimal, namun hasil awal kegiatan menunjukkan perkembangan yang cukup positif. Oleh karena itu, layanan BK berbasis game edukasi dinilai memiliki potensi untuk diterapkan secara berkelanjutan di sekolah.

Kegiatan pengabdian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan efektivitas layanan BK. Generasi peserta didik saat ini cenderung lebih tertarik pada kegiatan yang bersifat interaktif dan melibatkan pengalaman langsung. Oleh sebab itu, penggunaan game edukasi menjadi salah satu strategi yang relevan dalam mendukung proses pengembangan sosial siswa. Selain meningkatkan partisipasi siswa, media permainan juga membantu menciptakan suasana layanan yang lebih komunikatif dan tidak monoton. Hal tersebut penting karena suasana layanan yang nyaman dapat memengaruhi keberhasilan proses pengembangan diri siswa. Dengan demikian, inovasi media layanan menjadi bagian penting dalam pengembangan BK di sekolah.

Meskipun kegiatan berjalan dengan baik, terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama pelaksanaan layanan. Salah satu kendala yang dihadapi adalah keterbatasan waktu sehingga tidak semua permainan dapat dilaksanakan secara maksimal. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang pada awal kegiatan masih sulit diarahkan dan kurang percaya diri untuk terlibat aktif dalam permainan. Namun, melalui pendampingan dan motivasi dari guru BK serta tim pengabdian, siswa mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih baik. Kendala lain adalah keterbatasan fasilitas dan media pendukung permainan di sekolah. Meskipun demikian, kegiatan tetap dapat berjalan secara efektif karena permainan dirancang secara sederhana dan mudah diterapkan.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pengembangan layanan BK berbasis game edukasi mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan interaksi sosial siswa di MTs Ma'arif Bangil. Siswa menjadi lebih aktif dalam berkomunikasi, lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta mampu bekerja

sama dengan teman-temannya secara lebih baik. Selain itu, guru BK juga memperoleh alternatif metode layanan yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Penggunaan game edukasi terbukti mampu menciptakan suasana layanan yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Oleh karena itu, layanan BK berbasis game edukasi dapat dijadikan sebagai salah satu strategi efektif dalam mendukung pengembangan kemampuan sosial siswa di lingkungan sekolah.

Pembahasan

Pengembangan layanan Bimbingan dan Konseling (BK) berbasis game edukasi merupakan salah satu bentuk inovasi layanan yang relevan dengan kebutuhan peserta didik pada era modern. Perubahan karakteristik siswa yang cenderung lebih tertarik pada aktivitas interaktif menuntut guru BK untuk menciptakan metode layanan yang tidak monoton dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses layanan. Dalam konteks pendidikan, layanan BK tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyelesaian masalah siswa, tetapi juga sebagai media pengembangan potensi dan keterampilan sosial peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan game edukasi menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk mendukung pelaksanaan layanan BK yang lebih menarik dan bermakna. Media permainan memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung sehingga proses pengembangan sosial dapat berlangsung secara alami. Dengan demikian, pendekatan ini memiliki relevansi yang kuat dalam pengembangan layanan BK di sekolah.

Pelaksanaan layanan BK berbasis game edukasi di MTs Ma'arif Bangil menunjukkan bahwa media permainan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan layanan. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian siswa terlihat kurang antusias ketika mengikuti layanan BK yang bersifat konvensional. Namun, setelah penggunaan game edukasi diterapkan, siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap kegiatan layanan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat memengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sosial. Ketika siswa merasa nyaman dan tertarik terhadap kegiatan yang dilakukan, mereka akan lebih mudah terlibat secara aktif dalam interaksi kelompok. Oleh karena itu, penggunaan media permainan dapat menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya partisipasi siswa pada layanan BK.

Peningkatan partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung menunjukkan bahwa game edukasi memiliki daya tarik yang sesuai dengan karakteristik perkembangan remaja. Pada usia madrasah tsanawiyah, siswa cenderung menyukai aktivitas yang melibatkan kerja sama, kompetisi, dan tantangan. Permainan edukatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain sehingga proses layanan tidak terasa membosankan. Selain itu, permainan juga mampu menciptakan suasana yang lebih santai sehingga siswa tidak merasa tertekan ketika mengikuti layanan BK. Situasi tersebut penting karena kondisi emosional yang nyaman dapat membantu siswa lebih terbuka dalam berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian, game edukasi dapat menjadi media yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar sosial yang positif.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi mampu membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal. Dalam setiap permainan, siswa dituntut untuk menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan berkoordinasi dengan anggota kelompoknya. Proses tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan siswa dalam berbicara, mendengarkan, serta memahami pendapat orang lain. Kemampuan komunikasi interpersonal merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan interaksi sosial siswa. Siswa yang memiliki kemampuan komunikasi yang baik akan lebih mudah menjalin hubungan positif dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, penerapan game edukasi dalam layanan BK dapat menjadi sarana yang efektif untuk melatih keterampilan komunikasi siswa secara praktis dan menyenangkan.

Selain meningkatkan komunikasi interpersonal, game edukasi juga terbukti mampu melatih kemampuan kerja sama antar siswa. Dalam kegiatan permainan kelompok,

keberhasilan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh kekompakan tim dalam menyelesaikan tugas bersama. Siswa belajar membagi peran, saling membantu, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok. Aktivitas tersebut membantu siswa memahami pentingnya solidaritas dan kebersamaan dalam kehidupan sosial. Melalui pengalaman tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman secara teoritis, tetapi juga mengalami secara langsung proses kerja sama dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan sosial siswa.

Penggunaan game edukasi dalam layanan BK juga mampu membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri. Pada awal kegiatan, beberapa siswa terlihat malu dan kurang berani untuk berbicara di depan teman-temannya. Namun, setelah terlibat dalam permainan kelompok, siswa mulai menunjukkan keberanian untuk menyampaikan ide dan berinteraksi dengan anggota kelompok lain. Kondisi ini menunjukkan bahwa suasana permainan yang santai dapat membantu siswa mengurangi rasa canggung dalam berkomunikasi. Ketika siswa merasa aman dan diterima dalam kelompok, mereka cenderung lebih percaya diri untuk mengekspresikan diri. Dengan demikian, game edukasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kepercayaan diri siswa dalam interaksi sosial.

Dalam perspektif layanan BK, pengembangan rasa percaya diri memiliki peran penting dalam membantu siswa membangun hubungan sosial yang sehat. Siswa yang kurang percaya diri biasanya cenderung menarik diri dari lingkungan sosial dan mengalami kesulitan dalam menjalin komunikasi dengan orang lain. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan layanan yang mampu menciptakan suasana yang mendukung perkembangan psikologis siswa. Melalui permainan edukatif, siswa memperoleh kesempatan untuk menunjukkan kemampuan dan potensi yang dimiliki tanpa merasa takut dinilai secara negatif. Situasi tersebut dapat membantu siswa membangun citra diri yang lebih positif. Dengan demikian, layanan BK berbasis game edukasi memiliki kontribusi penting dalam mendukung perkembangan emosional dan sosial siswa.

Pelaksanaan layanan BK berbasis game edukasi juga menunjukkan adanya peningkatan hubungan sosial antar siswa. Sebelum kegiatan dilakukan, sebagian siswa cenderung hanya berinteraksi dengan kelompok pertemanan tertentu. Namun, selama permainan berlangsung, siswa didorong untuk bekerja sama dengan teman yang berbeda kelompok sehingga interaksi sosial menjadi lebih luas. Kondisi ini membantu siswa mengenal karakter teman-temannya secara lebih baik dan mengurangi kecenderungan eksklusivitas dalam pergaulan. Selain itu, interaksi yang terjadi selama permainan juga mampu menciptakan suasana kebersamaan dan kekeluargaan di antara siswa. Oleh karena itu, game edukasi dapat menjadi media yang efektif dalam mempererat hubungan sosial di lingkungan sekolah.

Penguatan hubungan sosial antar siswa merupakan salah satu aspek penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan sosial yang positif akan membantu siswa merasa nyaman dan aman dalam menjalani proses pembelajaran di sekolah. Sebaliknya, hubungan sosial yang kurang harmonis dapat memengaruhi kondisi psikologis siswa dan menghambat perkembangan akademik maupun sosial mereka. Dalam konteks tersebut, layanan BK memiliki tanggung jawab untuk membantu menciptakan hubungan sosial yang sehat di lingkungan sekolah. Penggunaan game edukasi menjadi salah satu strategi yang mampu mendukung terciptanya hubungan sosial yang lebih baik antar siswa. Dengan demikian, layanan BK berbasis permainan memiliki manfaat yang luas dalam mendukung iklim pendidikan yang positif.

Kegiatan pengabdian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dapat meningkatkan efektivitas layanan BK. Selama ini, layanan BK sering dianggap sebagai kegiatan yang serius dan kurang menarik oleh sebagian siswa. Akibatnya, siswa kurang antusias dan cenderung pasif ketika mengikuti kegiatan layanan. Namun, penggunaan game edukasi mampu mengubah persepsi tersebut karena siswa merasa

layanan BK menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi media memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan pelaksanaan layanan BK. Oleh karena itu, guru BK perlu terus mengembangkan kreativitas dalam memilih dan merancang media layanan yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dalam pelaksanaan kegiatan, guru BK tidak hanya berperan sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan proses pembelajaran sosial siswa. Guru BK bertugas menciptakan suasana layanan yang mendukung interaksi positif antar siswa selama permainan berlangsung. Selain itu, guru BK juga melakukan pengamatan terhadap perilaku sosial siswa untuk mengetahui perkembangan kemampuan interaksi mereka. Melalui pengamatan tersebut, guru BK dapat memahami karakteristik siswa secara lebih mendalam. Hasil pengamatan kemudian dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan strategi layanan berikutnya. Dengan demikian, penggunaan game edukasi juga membantu meningkatkan kualitas pelaksanaan layanan BK secara profesional.

Penerapan game edukasi dalam layanan BK menunjukkan bahwa proses pembelajaran sosial akan lebih efektif ketika siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan. Pembelajaran yang hanya bersifat teoritis sering kali sulit dipahami dan diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sebaliknya, pengalaman langsung melalui permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan keterampilan sosial secara nyata. Melalui aktivitas tersebut, siswa dapat belajar menghadapi konflik, bekerja sama, serta menghargai perbedaan pendapat dalam kelompok. Pengalaman nyata tersebut cenderung lebih mudah diingat dan dipahami siswa dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat ceramah. Oleh karena itu, pendekatan *experiential learning* menjadi salah satu kekuatan utama dalam penggunaan game edukasi pada layanan BK.

Selain memberikan dampak positif terhadap siswa, kegiatan ini juga memberikan manfaat bagi pihak sekolah secara umum. Sekolah memperoleh alternatif metode layanan yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Penggunaan game edukasi dapat menjadi salah satu strategi dalam menciptakan budaya belajar yang lebih aktif dan menyenangkan di lingkungan sekolah. Selain itu, kegiatan ini juga menunjukkan pentingnya kolaborasi antara pihak sekolah dan perguruan tinggi dalam mengembangkan inovasi pendidikan. Melalui kerja sama tersebut, sekolah dapat memperoleh pendampingan dan masukan terkait pengembangan layanan pendidikan yang lebih efektif. Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat memiliki kontribusi nyata dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.

Penggunaan game edukasi juga relevan dengan perkembangan teknologi dan perubahan pola belajar generasi saat ini. Peserta didik modern cenderung lebih tertarik pada aktivitas visual, interaktif, dan berbasis pengalaman langsung. Oleh karena itu, pendekatan layanan yang monoton dan terlalu formal sering kali kurang efektif dalam menarik perhatian siswa. Dalam konteks ini, game edukasi menjadi salah satu media yang mampu menjembatani kebutuhan siswa dengan tujuan layanan pendidikan. Penggunaan permainan membuat siswa lebih mudah menerima materi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran sosial. Dengan demikian, layanan BK berbasis game edukasi dapat menjadi bentuk adaptasi layanan pendidikan terhadap perkembangan karakteristik generasi peserta didik masa kini.

Hasil kegiatan juga menunjukkan bahwa layanan BK berbasis game edukasi dapat membantu menciptakan suasana layanan yang lebih humanis dan komunikatif. Dalam suasana permainan, hubungan antara guru BK dan siswa menjadi lebih dekat karena interaksi berlangsung secara santai dan tidak kaku. Siswa merasa lebih nyaman untuk berkomunikasi dan mengekspresikan diri selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut penting karena hubungan yang positif antara guru BK dan siswa dapat memengaruhi keberhasilan proses layanan. Ketika siswa merasa diterima dan dihargai, mereka akan lebih terbuka dalam mengikuti kegiatan BK. Oleh karena itu, penggunaan game edukasi juga berkontribusi dalam membangun hubungan interpersonal yang baik antara guru BK dan siswa.

Meskipun memberikan banyak manfaat, pelaksanaan layanan BK berbasis game edukasi juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangan yang ditemukan adalah keterbatasan waktu pelaksanaan layanan di sekolah. Kegiatan permainan membutuhkan waktu yang cukup agar seluruh siswa dapat terlibat secara maksimal. Selain itu, guru BK juga perlu memiliki kemampuan dalam mengelola kelas dan mengarahkan jalannya permainan agar kegiatan tetap berjalan sesuai tujuan layanan. Tantangan lainnya adalah keterbatasan sarana dan media pendukung di sekolah. Namun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui kreativitas guru BK dalam merancang permainan sederhana yang tetap memiliki nilai edukatif tinggi.

Selain faktor teknis, keberhasilan layanan BK berbasis game edukasi juga dipengaruhi oleh kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan. Pada awal pelaksanaan, beberapa siswa masih menunjukkan sikap malu dan kurang percaya diri untuk berpartisipasi aktif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pengembangan interaksi sosial memerlukan waktu dan pendampingan yang berkelanjutan. Oleh karena itu, layanan BK berbasis game edukasi sebaiknya tidak dilakukan hanya sekali, tetapi dilaksanakan secara rutin dan berkesinambungan. Dengan pelaksanaan yang berkelanjutan, siswa akan memiliki lebih banyak kesempatan untuk melatih kemampuan sosialnya. Hal ini penting agar perubahan perilaku sosial siswa dapat berkembang secara optimal.

Dalam perspektif pendidikan karakter, penggunaan game edukasi juga memiliki nilai positif dalam menanamkan sikap sosial yang baik kepada siswa. Melalui permainan, siswa belajar tentang kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, disiplin, dan sikap saling menghargai. Nilai-nilai tersebut merupakan bagian penting dalam pembentukan karakter peserta didik. Pembelajaran karakter melalui pengalaman langsung cenderung lebih efektif dibandingkan hanya melalui penyampaian teori. Oleh karena itu, layanan BK berbasis game edukasi tidak hanya membantu meningkatkan interaksi sosial siswa, tetapi juga mendukung penguatan pendidikan karakter di sekolah. Dengan demikian, kegiatan ini memiliki kontribusi yang luas dalam pengembangan kepribadian siswa.

Kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa inovasi layanan BK sangat diperlukan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Guru BK dituntut untuk mampu mengembangkan layanan yang kreatif, adaptif, dan menyenangkan agar tujuan layanan dapat tercapai secara optimal. Penggunaan game edukasi menjadi salah satu bentuk inovasi yang terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas interaksi sosial siswa. Selain meningkatkan keterampilan sosial, pendekatan ini juga mampu menciptakan suasana layanan yang lebih aktif dan partisipatif. Oleh karena itu, pengembangan media layanan BK perlu terus dilakukan agar layanan BK tetap relevan dengan perkembangan dunia pendidikan.

Secara keseluruhan, pembahasan hasil kegiatan menunjukkan bahwa layanan BK berbasis game edukasi memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan interaksi sosial siswa di MTs Ma'arif Bangil. Penggunaan permainan edukatif mampu meningkatkan komunikasi interpersonal, kerja sama, rasa percaya diri, dan hubungan sosial antar siswa. Selain itu, kegiatan ini juga membantu guru BK mengembangkan metode layanan yang lebih inovatif dan efektif. Meskipun masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan ini memiliki potensi besar untuk diterapkan secara berkelanjutan di sekolah. Dengan demikian, layanan BK berbasis game edukasi dapat dijadikan sebagai salah satu strategi alternatif dalam mendukung perkembangan sosial dan karakter siswa di lingkungan pendidikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, pengembangan layanan Bimbingan dan Konseling (BK) berbasis game edukasi terbukti mampu meningkatkan interaksi sosial siswa di MTs Ma'arif Bangil. Penggunaan game edukasi dalam layanan BK memberikan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan layanan. Melalui aktivitas

permainan kelompok, siswa dapat melatih kemampuan komunikasi interpersonal, kerja sama, keberanian menyampaikan pendapat, serta sikap saling menghargai antar teman sebaya. Selain itu, kegiatan ini juga membantu siswa membangun rasa percaya diri dan memperluas hubungan sosial di lingkungan sekolah. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar sosial yang lebih efektif dibandingkan layanan BK yang bersifat konvensional.

Selain memberikan dampak positif bagi siswa, pengembangan layanan BK berbasis game edukasi juga memberikan manfaat bagi guru BK dan pihak sekolah dalam menciptakan inovasi layanan yang lebih kreatif dan relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini. Guru BK memperoleh alternatif metode layanan yang lebih interaktif sehingga proses layanan menjadi lebih komunikatif dan tidak monoton. Meskipun dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu dan fasilitas pendukung, kegiatan ini tetap menunjukkan hasil yang positif terhadap perkembangan kemampuan sosial siswa. Oleh karena itu, layanan BK berbasis game edukasi dapat dijadikan sebagai salah satu strategi efektif dalam mendukung pengembangan interaksi sosial dan pembentukan karakter siswa di lingkungan sekolah. Ke depan, kegiatan serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan pengembangan media dan metode yang lebih variatif agar manfaat layanan BK dapat dirasakan secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Daulay, N., Assingkily, M. S., & Munthe, A. K. (2022). The relationship between gratitude and well-being: The moderating effect of religiosity on university freshmen during the COVID-19 pandemic. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 7(1), 51-64. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/Psikohumaniora/article/view/11055>.
- Fatimah, D. N. (2017). Layanan Bimbingan Klasikal dalam Meningkatkan Self Control Siswa SMP Negeri 5 Yogyakarta. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 14(1). <https://doi.org/10.14421/hisbah.2017.141-03>
- Gaho, J., Telaumbanua, K., & Laia, B. (2021). Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa. *Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(2). <https://doi.org/10.57094/jubikon.v1i2.348>
- Gumilang, G. S. (2016). Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2). <https://doi.org/10.52657/jfk.v2i2.218>
- Hariyadi, S., Hartati, M. T. S., & Sunawan. (2022). Game Based Learning dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(1). <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i1.832>
- Ivantoro, D., Purnama, E. D., Budiman, J., & Santoso, E. J. (2025). Strategi Pengembangan Manajemen Layanan Bimbingan dan Konseling Melalui Penerapan Layanan Bimbingan Klasikal Berbasis Permainan Kelompok untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(4), 1106–1118. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i4.5931>
- Pratama, A. A. D. B., Pratiwi, I. A., & Ermawati, D. (2023). Analisis Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Langse. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4142–4148. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.1753>
- Putri, A. M., Hasibuan, U. M., Rahmi, N., & Sipahutar, W. M. (2025). Penerapan layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan rational emotive behavior therapy untuk meningkatkan efikasi diri Siswa SMK. *Fatih: Journal of Contemporary Research*, 2(1), 489-497. <https://ziaresearch.or.id/index.php/fatih/article/view/119>.
- Ramadan, A., Hasibuan, U. M., & Mz, K. A. S. (2025). Efektivitas Layanan Bimbingan Klasikal dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Semangat Belajar Siswa. *Mesada: Journal of Innovative Research*, 2(2), 763-769. <https://ziaresearch.or.id/index.php/mesada/article/view/174>.

- Setiawan, Y. (2019). Program Layanan Bimbingan Konseling Pribadi Sosial untuk Meningkatkan Daya Juang Siswa. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(1). <https://doi.org/10.22373/je.v5i1.6164>
- Wibowo, N. A. K., Susanto, B., & Maulana, M. A. (2018). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing terhadap Interaksi Sosial pada Siswa. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1). <https://doi.org/10.32585/advice.v1i1.289>
- Yuliani, W. (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling. *QUANTA: Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 2(2), 83–91. <https://doi.org/10.22460/q.v2i2p83-91.1641>
- Zainal, Haryadi, R., & Mahfuz. (2024). Penggunaan Media Permainan Puzzle dalam Bimbingan Kelas Besar untuk Meningkatkan Interaksi Sosial dan Kepercayaan Diri Siswa SMA. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 8(2). <https://doi.org/10.56013/jcbkp.v8i2.4758>
- Zuhara, E. (2019). Efektivitas Konseling Kelompok dengan Teknik Modeling untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(1). <https://doi.org/10.22373/je.v6i1.8208>