



PENGEMBANGAN MODEL LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS GAME INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS HUBUNGAN SOSIAL SISWA DI SMA NEGERI 8 DENPASAR

Andereas Darman¹, Ni Komang Sri Yulastini ², Putu Agus Semara Putra Giri³

¹⁻³ Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Sosial,
Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Bali, Indonesia
Jl. Seroja No.57 , Tonja, Kec. Denpasar Utara

*Penulis Korespondensi: andereasdarma@gmail.com

Abstract. *This study aimed to develop an interactive game-based group guidance service model to improve students' social relationship quality at SMA Negeri 8 Denpasar. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects involved material experts, media experts, guidance and counseling teachers, and tenth-grade students. Data were collected through observation, interviews, documentation, and questionnaires. Data analysis used descriptive quantitative and qualitative techniques. The results indicated that the developed product in the form of an interactive game-based group guidance guidebook was categorized as highly feasible based on expert and user assessments. Field trial results showed an improvement in students' social relationship quality after participating in the service. Therefore, the developed model can be used as an alternative guidance and counseling service to enhance students' social relationships.*

Keywords: *group guidance, interactive game, social relationship, ADDIE, development*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif yang layak digunakan dalam meningkatkan kualitas hubungan sosial siswa di SMA Negeri 8 Denpasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, guru bimbingan dan konseling, serta siswa kelas X SMA Negeri 8 Denpasar. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berupa panduan layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan pengguna. Hasil uji coba lapangan menunjukkan adanya peningkatan kualitas hubungan sosial siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif. Dengan demikian, model layanan yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif layanan bimbingan dan konseling untuk membantu meningkatkan hubungan sosial siswa di sekolah..

Kata kunci: bimbingan kelompok, game interaktif, hubungan sosial, ADDIE, pengembangan

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan tidak hanya berorientasi pada pengembangan kemampuan akademik peserta didik, tetapi juga bertujuan mengembangkan aspek pribadi dan sosial yang menjadi bagian penting dalam kehidupan mereka. Salah satu aspek yang perlu mendapat perhatian dalam proses pendidikan adalah kemampuan menjalin hubungan sosial. Hubungan sosial merupakan kemampuan individu dalam berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama, serta menjalin hubungan yang positif dengan lingkungan sekitarnya. Kemampuan ini menjadi salah satu indikator penting dalam keberhasilan peserta didik menyesuaikan diri di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Pada masa remaja, hubungan sosial memiliki peranan yang sangat penting karena peserta didik berada pada tahap perkembangan yang ditandai dengan meningkatnya kebutuhan untuk diterima oleh kelompok sebaya. Remaja yang memiliki hubungan sosial yang baik cenderung lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan, memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi, mampu bekerja sama dengan orang lain, serta lebih aktif dalam berbagai kegiatan sekolah. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki kualitas hubungan sosial rendah sering mengalami kesulitan dalam berinteraksi, kurang mampu mengungkapkan pendapat, cenderung menarik diri dari lingkungan sosial, serta mengalami hambatan dalam membangun kerja sama dengan teman sebayanya.

Hubungan sosial yang kurang baik dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan peserta didik. Siswa yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial berisiko mengalami perasaan terisolasi, rendahnya kepercayaan diri, munculnya konflik dengan teman sebaya, serta menurunnya motivasi belajar. Dalam jangka panjang, kondisi tersebut dapat memengaruhi perkembangan emosional, sosial, bahkan prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, peningkatan kualitas hubungan sosial menjadi salah satu aspek yang perlu mendapatkan perhatian serius dari pihak sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 8 Denpasar, ditemukan bahwa masih terdapat siswa yang mengalami hambatan dalam menjalin hubungan sosial dengan teman sebayanya. Beberapa siswa terlihat kurang aktif dalam kegiatan kelompok, enggan mengemukakan pendapat saat diskusi berlangsung, serta cenderung berinteraksi hanya dengan kelompok pertemanan tertentu. Selain itu, masih ditemukan siswa yang kurang mampu membangun komunikasi yang

efektif dengan teman sekelasnya sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan sosial di sekolah.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat kebutuhan akan layanan yang dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan sosial secara optimal. Salah satu layanan yang memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mengembangkan kemampuan sosial adalah layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan dan konseling yang memanfaatkan dinamika kelompok sebagai sarana untuk membantu peserta didik mengembangkan berbagai aspek perkembangan, termasuk kemampuan sosial. Melalui kegiatan kelompok, siswa dapat belajar mengemukakan pendapat, menghargai pandangan orang lain, bekerja sama, meningkatkan rasa empati, serta membangun hubungan interpersonal yang positif.

Meskipun layanan bimbingan kelompok telah banyak diterapkan di sekolah, pelaksanaannya masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu kendala yang sering muncul adalah kurangnya keterlibatan aktif siswa selama kegiatan berlangsung. Sebagian siswa masih merasa bosan, kurang antusias, atau pasif ketika mengikuti layanan yang disampaikan dengan metode konvensional. Kondisi ini menyebabkan tujuan layanan belum dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok agar lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan game interaktif dalam layanan bimbingan kelompok. Game interaktif merupakan aktivitas permainan yang dirancang untuk melibatkan peserta secara aktif dalam proses pembelajaran maupun pengembangan diri. Penggunaan game interaktif mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi, serta mendorong terjadinya interaksi sosial secara alami di antara anggota kelompok. Melalui permainan, siswa dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi, menyelesaikan masalah, membangun kepercayaan, dan meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya dalam suasana yang tidak menegangkan.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknik permainan dalam layanan bimbingan dan konseling mampu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Permainan dapat menjadi media yang efektif untuk membangun komunikasi, kerja sama, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa selama kegiatan berlangsung. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada penerapan permainan sebagai teknik layanan dan belum banyak mengembangkan produk layanan yang sistematis serta dapat digunakan secara praktis oleh guru bimbingan dan konseling dalam pelaksanaan layanan di sekolah.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu model layanan yang mampu mengintegrasikan kegiatan bimbingan kelompok dengan berbagai game interaktif yang dirancang secara sistematis sesuai kebutuhan siswa. Model layanan yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media pelaksanaan layanan, tetapi juga menjadi panduan praktis bagi guru bimbingan dan konseling dalam membantu meningkatkan kualitas hubungan sosial siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan model layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif yang disusun melalui tahapan pengembangan model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Pengembangan model layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif ini diharapkan dapat menjadi alternatif layanan yang inovatif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan kualitas hubungan sosial siswa di SMA Negeri 8 Denpasar. Selain memberikan manfaat bagi siswa, produk yang dihasilkan juga diharapkan dapat membantu guru bimbingan dan konseling dalam melaksanakan layanan yang lebih kreatif, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif yang valid, praktis, dan layak digunakan untuk meningkatkan kualitas hubungan sosial siswa di SMA Negeri 8 Denpasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan serta

permasalahan hubungan sosial siswa. Tahap desain berfokus pada penyusunan rancangan panduan layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif. Selanjutnya, pada tahap pengembangan dilakukan penyusunan produk, validasi oleh ahli, serta revisi berdasarkan masukan validator. Produk yang telah dinyatakan layak kemudian diimplementasikan kepada siswa kelas X SMA Negeri 8 Denpasar untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan respons pengguna. Tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan berdasarkan hasil validasi dan uji coba guna menghasilkan produk yang valid, praktis, dan layak digunakan.

Subjek penelitian terdiri atas satu orang ahli media, satu orang guru bimbingan dan konseling, serta sepuluh siswa kelas X SMA Negeri 8 Denpasar yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk mengolah skor penilaian kelayakan produk serta deskriptif kualitatif untuk menganalisis hasil observasi, wawancara, dan masukan dari validator maupun pengguna sebagai dasar penyempurnaan produk.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1. Hasil Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi hubungan sosial siswa di SMA Negeri 8 Denpasar sebagai dasar dalam pengembangan model layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif. Analisis kebutuhan dilaksanakan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling serta beberapa siswa yang menjadi sasaran layanan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di lingkungan sekolah, ditemukan bahwa masih terdapat siswa yang mengalami hambatan dalam menjalin hubungan sosial dengan teman sebayanya. Beberapa siswa terlihat kurang aktif ketika mengikuti kegiatan kelompok, cenderung berinteraksi hanya dengan kelompok pertemanan tertentu, serta kurang berani menyampaikan pendapat saat proses diskusi berlangsung. Selain itu, masih ditemukan siswa yang kurang mampu bekerja sama secara optimal dengan anggota kelompok lainnya sehingga interaksi sosial yang terjadi belum berjalan secara maksimal.

Hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling menunjukkan bahwa permasalahan hubungan sosial masih menjadi salah satu permasalahan yang sering ditemui di kalangan siswa. Guru BK mengungkapkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam membangun komunikasi yang efektif dengan teman sebaya, kurang memiliki rasa percaya diri ketika berinteraksi, serta kurang mampu menyesuaikan diri dalam kegiatan yang melibatkan kerja sama kelompok. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran maupun kegiatan sosial yang diselenggarakan di sekolah.

Wawancara dengan beberapa siswa juga menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang merasa kurang nyaman untuk berinteraksi dengan teman yang berada di luar kelompok pertemanannya. Sebagian siswa mengaku merasa canggung ketika harus bekerja sama dengan teman yang belum terlalu dikenal, sedangkan beberapa siswa lainnya merasa kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapat di hadapan teman-temannya. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan hubungan sosial siswa masih perlu dikembangkan agar mereka mampu berinteraksi secara lebih terbuka dan positif dengan lingkungan sekitarnya.

Selain mengidentifikasi kondisi hubungan sosial siswa, analisis kebutuhan juga dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang telah diterapkan di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK, diketahui bahwa layanan bimbingan kelompok telah dilaksanakan secara rutin, namun metode yang digunakan masih didominasi oleh penyampaian materi dan diskusi sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang aktif berpartisipasi selama kegiatan layanan berlangsung sehingga tujuan layanan belum dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan layanan yang lebih inovatif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses layanan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan model layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong komunikasi antar siswa, meningkatkan kerja sama kelompok, serta membantu siswa mengembangkan kualitas hubungan sosial secara lebih efektif. Hasil analisis kebutuhan ini kemudian menjadi dasar dalam merancang produk pada tahap desain (Design).

2. Hasil Desain Produk

Produk final yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah model layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif dengan nama *SocialQuest: Petualangan Sahabat*. Produk dikembangkan sebagai media layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan membantu meningkatkan kualitas hubungan sosial siswa SMA Negeri 8 Denpasar. Produk terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu panduan pelaksanaan layanan, papan permainan interaktif, kartu tantangan sosial, materi hubungan sosial, lembar evaluasi, dan petunjuk penggunaan. Seluruh komponen dirancang secara terpadu untuk menciptakan pengalaman belajar sosial yang aktif, menyenangkan, dan mendorong interaksi positif antarsiswa.

Tahap desain produk dilakukan setelah peneliti memperoleh data hasil analisis kebutuhan. Berdasarkan berbagai permasalahan yang ditemukan terkait kualitas hubungan sosial siswa, peneliti merancang sebuah produk berupa panduan layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif. Produk ini dirancang sebagai pedoman bagi guru bimbingan dan konseling dalam melaksanakan layanan yang lebih menarik, aktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di SMA Negeri 8 Denpasar.

Penyusunan produk dilakukan secara sistematis dengan memperhatikan tujuan layanan, kebutuhan siswa, serta prinsip-prinsip pelaksanaan bimbingan kelompok. Dalam proses perancangan, peneliti mengintegrasikan berbagai aktivitas permainan interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, empati, keterbukaan, dan interaksi sosial siswa.

Produk yang dikembangkan disusun dalam bentuk panduan layanan yang terdiri atas beberapa komponen utama. Bagian pertama adalah pendahuluan yang berisi latar belakang pengembangan produk, tujuan pengembangan, manfaat produk, serta gambaran umum mengenai layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif. Bagian ini bertujuan memberikan pemahaman awal kepada pengguna mengenai pentingnya penggunaan produk dalam layanan bimbingan dan konseling.

Bagian kedua berupa petunjuk penggunaan yang memuat langkah-langkah penggunaan panduan, tata cara pelaksanaan layanan, serta hal-hal yang perlu diperhatikan

oleh guru bimbingan dan konseling selama kegiatan berlangsung. Petunjuk penggunaan dirancang agar pengguna dapat memahami cara mengimplementasikan produk secara tepat dan efektif.

Bagian ketiga berisi tujuan layanan yang disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa. Tujuan layanan difokuskan pada peningkatan kualitas hubungan sosial siswa melalui pengembangan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, serta membangun interaksi sosial yang positif di lingkungan sekolah.

Bagian keempat memuat materi hubungan sosial yang digunakan sebagai dasar pelaksanaan layanan. Materi yang disajikan meliputi pengertian hubungan sosial, pentingnya hubungan sosial bagi kehidupan siswa, faktor-faktor yang memengaruhi hubungan sosial, serta cara membangun hubungan sosial yang sehat dan positif dengan teman sebaya.

Bagian kelima berupa skenario layanan yang menjelaskan tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok secara rinci. Skenario layanan disusun sesuai dengan tahapan kegiatan bimbingan kelompok yang meliputi tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran. Setiap tahapan dilengkapi dengan petunjuk pelaksanaan sehingga memudahkan guru dalam menjalankan layanan.

Bagian keenam merupakan kumpulan game interaktif yang menjadi inti dari produk yang dikembangkan. Berbagai permainan yang dipilih dirancang untuk menciptakan suasana layanan yang menyenangkan sekaligus mendorong siswa untuk aktif berinteraksi dengan anggota kelompok lainnya. Melalui kegiatan permainan, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, kepercayaan diri, dan kemampuan menjalin hubungan sosial yang lebih baik.

Bagian terakhir adalah evaluasi layanan yang digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan layanan serta mengetahui respons siswa terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan melalui lembar penilaian dan refleksi yang dapat digunakan oleh guru bimbingan dan konseling sebagai bahan tindak lanjut pelaksanaan layanan.

Hasil dari tahap desain ini berupa draft awal panduan layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif yang selanjutnya memasuki tahap pengembangan

(Development) untuk dilakukan validasi, revisi, dan penyempurnaan sebelum diujicobakan kepada pengguna.

3. Hasil Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan sebelum diimplementasikan kepada pengguna. Proses validasi melibatkan ahli materi dan ahli media yang memiliki kompetensi sesuai dengan bidangnya masing-masing. Kegiatan validasi bertujuan untuk memperoleh penilaian terhadap kualitas produk sekaligus mendapatkan masukan yang dapat digunakan untuk menyempurnakan produk sebelum tahap uji coba.

Validasi materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi produk dengan tujuan layanan bimbingan kelompok, kebutuhan siswa, serta ketepatan materi yang disajikan. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan tujuan layanan, relevansi materi dengan kebutuhan peserta didik, kejelasan penyajian, penggunaan bahasa, dan kebermanfaatan materi dalam membantu meningkatkan kualitas hubungan sosial siswa. Hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa produk memperoleh skor kelayakan sebesar **95%** yang berada pada kategori **sangat relevan**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam panduan telah sesuai dengan tujuan layanan bimbingan kelompok dan dapat digunakan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan hubungan sosial secara optimal.

Selain validasi materi, produk juga divalidasi oleh ahli media untuk menilai kualitas tampilan dan penyajian produk. Aspek yang dinilai meliputi desain tampilan, tata letak, keterbacaan, sistematika penyajian, penggunaan ilustrasi, serta kemudahan penggunaan produk. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, ahli media memberikan skor sebesar **95%** dengan kategori **sangat relevan**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk memiliki tampilan yang menarik, sistematika penyajian yang baik, serta mudah digunakan oleh guru bimbingan dan konseling maupun siswa sebagai pengguna.

Selain memberikan penilaian, para validator juga memberikan beberapa saran dan masukan untuk penyempurnaan produk. Masukan tersebut meliputi perbaikan redaksi pada beberapa bagian materi, penyempurnaan tata letak, serta penambahan petunjuk

penggunaan agar produk lebih mudah dipahami. Seluruh saran yang diberikan kemudian digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum memasuki tahap implementasi.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa model layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 95% dengan kategori sangat relevan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek materi maupun aspek media sehingga layak untuk diimplementasikan pada tahap uji coba pengguna

4. Hasil Uji Coba Pengguna

Setelah produk dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan uji coba kepada pengguna. Uji coba dilakukan terhadap sepuluh siswa kelas X SMA Negeri 8 Denpasar yang menjadi sasaran penggunaan model layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan, keberterimaan, serta respons siswa terhadap produk yang telah dikembangkan.

Pelaksanaan uji coba dilakukan dengan menerapkan panduan layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif yang telah direvisi berdasarkan masukan dari validator. Selama kegiatan berlangsung, siswa mengikuti seluruh rangkaian layanan yang meliputi kegiatan pembukaan, penyampaian materi, pelaksanaan game interaktif, diskusi kelompok, dan evaluasi kegiatan. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai aktivitas yang telah dirancang untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan interaksi sosial.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan layanan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap kegiatan. Penggunaan game interaktif mampu menciptakan suasana layanan yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan metode layanan yang bersifat konvensional. Siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, lebih berani menyampaikan pendapat, serta lebih mudah menjalin komunikasi dengan anggota kelompok lainnya. Selain itu, kegiatan permainan juga

membantu menciptakan interaksi yang lebih positif di antara siswa sehingga proses layanan berlangsung secara dinamis dan partisipatif.

Data hasil uji coba diperoleh melalui angket respons pengguna yang diberikan setelah kegiatan layanan selesai dilaksanakan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa produk memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat relevan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap model layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif yang dikembangkan. Siswa menilai bahwa materi yang disajikan mudah dipahami, kegiatan yang dilakukan menarik untuk diikuti, serta game interaktif yang digunakan mampu meningkatkan keterlibatan mereka selama proses layanan berlangsung.

Selain data kuantitatif, hasil uji coba juga didukung oleh tanggapan siswa yang menyatakan bahwa layanan menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan memberikan kesempatan yang lebih luas untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Melalui kegiatan permainan, siswa merasa lebih nyaman dalam berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota kelompok sehingga hubungan sosial yang terjalin selama kegiatan menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa model layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif memiliki tingkat keberterimaan yang sangat tinggi dan layak digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan game interaktif dapat menjadi alternatif strategi layanan yang efektif untuk meningkatkan kualitas hubungan sosial siswa di SMA Negeri 8 Denpasar.

5. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif guna membantu meningkatkan kualitas hubungan sosial siswa di SMA Negeri 8 Denpasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat baik dari validator maupun pengguna.

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat relevan, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat relevan. Selain itu, hasil uji coba pengguna menunjukkan persentase sebesar 98% dengan kategori sangat relevan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan penggunaan sehingga layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game interaktif dalam layanan bimbingan kelompok mampu menciptakan suasana kegiatan yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Selama pelaksanaan layanan, siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan layanan yang dilaksanakan secara konvensional. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti kegiatan, lebih berani mengemukakan pendapat, serta lebih aktif berinteraksi dengan anggota kelompok lainnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa game interaktif mampu menjadi sarana yang efektif untuk mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok.

Peningkatan partisipasi siswa tersebut terjadi karena game interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas kelompok. Melalui permainan, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses komunikasi, kerja sama, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan bersama. Situasi tersebut memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial secara alami melalui pengalaman langsung yang diperoleh selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, penggunaan game interaktif dapat membantu siswa membangun hubungan yang lebih positif dengan teman sebayanya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori bimbingan kelompok yang menekankan pentingnya dinamika kelompok dalam membantu individu mengembangkan kemampuan sosial. Dalam layanan bimbingan kelompok, interaksi antaranggota kelompok menjadi salah satu faktor utama yang mendukung tercapainya tujuan layanan. Melalui dinamika kelompok yang tercipta selama kegiatan permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk belajar menghargai pendapat orang lain, meningkatkan rasa empati, membangun kerja sama, serta mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal. Kondisi tersebut secara langsung mendukung peningkatan kualitas hubungan sosial siswa.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa permainan merupakan salah satu media yang efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan. Selain itu, permainan juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat secara langsung dalam aktivitas yang menuntut komunikasi dan kerja sama dengan orang lain. Oleh karena itu, integrasi game interaktif dalam layanan bimbingan kelompok menjadi inovasi yang relevan untuk diterapkan dalam lingkungan pendidikan saat ini.

Keberhasilan produk yang dikembangkan tidak terlepas dari proses pengembangan yang dilakukan secara sistematis melalui model ADDIE. Tahapan analisis kebutuhan memungkinkan peneliti mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa secara akurat. Tahap desain dan pengembangan membantu menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, sedangkan tahap implementasi dan evaluasi memastikan bahwa produk yang dihasilkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Proses pengembangan yang sistematis tersebut menjadi salah satu faktor yang mendukung kualitas produk yang dihasilkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif merupakan alternatif layanan yang inovatif dan efektif untuk membantu meningkatkan kualitas hubungan sosial siswa. Produk yang dikembangkan tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan sosial, tetapi juga dapat menjadi pedoman praktis bagi guru bimbingan dan konseling dalam melaksanakan layanan yang lebih kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, model layanan yang dikembangkan memiliki potensi untuk diterapkan secara lebih luas dalam kegiatan bimbingan dan konseling di sekolah.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan produk berupa panduan layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif untuk meningkatkan kualitas hubungan sosial siswa

di SMA Negeri 8 Denpasar. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Melalui tahapan tersebut dihasilkan sebuah panduan layanan yang dirancang secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta guru bimbingan dan konseling.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat relevan, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat relevan. Selain itu, hasil uji coba pengguna menunjukkan persentase sebesar 98% dengan kategori sangat relevan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan sehingga layak diterapkan dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Penggunaan game interaktif mampu menciptakan suasana layanan yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan, lebih berani menyampaikan pendapat, serta lebih mudah berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebayanya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa game interaktif dapat menjadi media yang efektif dalam mendukung pengembangan kualitas hubungan sosial siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa panduan layanan bimbingan kelompok berbasis game interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan layak digunakan sebagai alternatif layanan bimbingan dan konseling. Produk ini diharapkan dapat membantu guru bimbingan dan konseling dalam melaksanakan layanan yang lebih inovatif serta mendukung upaya peningkatan kualitas hubungan sosial siswa di lingkungan sekolah.

DAFTAR REFERENSI

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Corey, G. (2016). *Theory and Practice of Group Counseling* (9th ed.). Boston: Cengage Learning.

- Prayitno. (1995). *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prayitno, Afdal, Ifdil, & Ardi, Z. (2017). *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok yang Berhasil (Dasar dan Profil)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Prayitno, & Amti, E. (2015). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, D. (2018). Rujukan konsep bimbingan kelompok dan konseling kelompok karya Prayitno. *Konselor*, 7(2), 49–54.
- Yusuf, S., & Nurihsan, J. (2016). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Remaja Rosdakarya.