

**Pengaruh Permainan Edukatif Make A Match dalam Layanan
Bimbingan Kelompok terhadap Keterampilan Sosial Siswa**

Hasyalma Fitriyana¹, Ali Rachman², M. Andri Setiawan³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

hasyalmafitri@gmail.com¹

ABSTRACT

Social skills are important abilities that students need to support effective communication, cooperation, and interaction in the school environment. However, there are still students who have not been able to demonstrate social skills optimally. Therefore, this study was conducted to determine the effect of the Make A Match educational game in group guidance services on students' social skills. This study employed a quantitative method with a One Group Pretest-Posttest design, which is included in the Pre-Experimental Design category. The research subjects consisted of six seventh-grade students of SMP Negeri 25 Banjarmasin selected through purposive sampling. The research data were collected using a social skills questionnaire that had passed validity and reliability testing. The data were analyzed using descriptive statistics and the Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed an improvement in students' social skills, indicated by an increase in the mean score from 105.33 before the treatment to 154.67 after the treatment. In addition, the hypothesis testing result obtained a significance value of 0.027 (< 0.05), indicating that the alternative hypothesis was accepted. Thus, the use of the Make A Match educational game in group guidance services was proven effective in improving students' social skills. his study was conducted on a limited sample of six students using a One Group Pretest-Posttest design without a control group. Therefore, the findings are limited to the research subjects and should be generalized with caution. Nevertheless, the results indicate that the Make A Match educational game can be used as an alternative technique in group guidance services to improve students' social skills.

Keywords: social skills, Make A Match educational game, group guidance services, junior high school students, pre-experimental design

ABSTRAK

Keterampilan sosial merupakan kemampuan penting yang dibutuhkan siswa untuk mendukung komunikasi, kerja sama, dan interaksi yang efektif di lingkungan sekolah. Namun, masih terdapat siswa yang belum mampu menunjukkan keterampilan sosial secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif *Make A Match* dalam layanan bimbingan kelompok terhadap keterampilan sosial siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*, yang termasuk dalam kategori desain pra-eksperimen (*Pre-Experimental Design*). Subjek penelitian terdiri dari enam siswa kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data penelitian dikumpulkan menggunakan kuesioner keterampilan sosial yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji *Wilcoxon Signed Rank*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial siswa, yang ditandai dengan kenaikan skor rata-rata dari 105,33 sebelum perlakuan menjadi 154,67 setelah perlakuan. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,027 ($< 0,05$), yang berarti hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, penggunaan permainan edukatif *Make A Match* dalam

layanan bimbingan kelompok terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Penelitian ini dilakukan pada sampel terbatas sebanyak enam siswa dengan desain *One Group Pretest-Posttest* tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, temuan penelitian ini terbatas pada subjek penelitian tersebut dan generalisasinya perlu dilakukan secara hati-hati. Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif *Make A Match* dapat digunakan sebagai teknik alternatif dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Kata kunci: keterampilan sosial, permainan edukatif Make A Match, layanan bimbingan kelompok, siswa SMP, desain pra-eksperimen

PENDAHULUAN

Salah satu kompetensi yang mendukung perkembangan peserta didik adalah keterampilan sosial. Kompetensi ini memungkinkan individu untuk berinteraksi secara positif dengan orang lain, mengembangkan komunikasi yang efektif, menjalin kerja sama dalam berbagai aktivitas, serta menyesuaikan diri terhadap norma dan dinamika yang berlaku dalam lingkungan sosialnya. Menurut Gresham & Elliot, (2017) keterampilan sosial merupakan seperangkat perilaku yang dipelajari dan digunakan individu untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain, menjalin hubungan interpersonal yang positif, serta memperoleh penerimaan dari lingkungan sosialnya. Keterampilan sosial yang baik akan mendukung keberhasilan siswa dalam kehidupan akademik maupun sosial. Sebaliknya, siswa yang memiliki keterampilan sosial rendah cenderung mengalami kesulitan dalam berinteraksi, kurang percaya diri saat menyampaikan pendapat, sulit bekerja sama dalam kelompok, serta mengalami hambatan dalam penyesuaian diri di lingkungan sekolah. Fenomena rendahnya keterampilan sosial masih banyak ditemukan pada peserta didik. Beberapa siswa menunjukkan perilaku pasif ketika berdiskusi, kurang mampu menjalin komunikasi yang efektif dengan teman sebaya, serta kurang aktif dalam kegiatan kelompok. Kondisi tersebut semakin menjadi perhatian pada era digital saat ini, di mana interaksi langsung antarindividu mulai berkurang akibat meningkatnya penggunaan teknologi komunikasi dan media sosial. Situasi tersebut berdampak pada terbatasnya kemampuan sebagian siswa dalam membangun dan menerapkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, diperlukan strategi layanan yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan mereka. Keterampilan sosial yang rendah dapat berdampak pada kesulitan menjalin hubungan dengan teman sebaya, rendahnya partisipasi dalam kegiatan kelompok, serta munculnya hambatan dalam proses penyesuaian diri di lingkungan sekolah (Nurfadilah & Pratiwi, 2022).

Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial adalah melalui layanan bimbingan kelompok. Prayitno et al., (2017) menjelaskan bahwa layanan ini diselenggarakan dalam suasana kelompok dengan memanfaatkan interaksi dan dinamika antaranggota sebagai media pengembangan berbagai aspek perkembangan peserta didik, termasuk aspek sosial. Melalui keterlibatan dalam kelompok, siswa memperoleh pengalaman untuk berkomunikasi, menyampaikan ide, menghargai pendapat orang lain, dan

membangun kerja sama yang efektif. Pengalaman tersebut berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Zaman & Widiastuti, (2024) yang menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok mampu meningkatkan interaksi sosial siswa. Selain itu, penelitian Batubara & Dewi, (2024) juga membuktikan bahwa penerapan teknik problem solving dalam bimbingan kelompok memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan keterampilan sosial peserta didik. Keberhasilan layanan bimbingan kelompok sangat dipengaruhi oleh penggunaan teknik atau media yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah permainan edukatif. Melalui permainan, siswa dapat mengikuti proses layanan dalam suasana yang lebih menyenangkan sehingga motivasi dan keterlibatan mereka meningkat. Selain itu, aktivitas permainan juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, dan interaksi sosial dengan teman sebayanya. Temuan Fitri et al., (2024) membuktikan bahwa penerapan permainan dalam bimbingan kelompok efektif dalam mengembangkan kemampuan sosial siswa melalui kegiatan yang bersifat partisipatif dan interaktif.

Salah satu permainan edukatif yang dapat diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok adalah permainan Make A Match. Menurut Huda (2018), Make A Match merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan aktivitas mencari pasangan kartu antara pertanyaan dan jawaban sehingga peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui komunikasi, kerja sama, dan interaksi sosial. Permainan ini dilakukan dengan cara mencari pasangan kartu yang sesuai antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban dalam batas waktu tertentu. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama, serta menjalin hubungan sosial dengan anggota kelompok lainnya. Karakteristik permainan yang menuntut adanya interaksi langsung menjadikan Make A Match berpotensi membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa. Permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan komunikasi, dan kerja sama dalam kelompok (Rahmawati & Hidayat, 2021). Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model Make A Match mampu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Dewi et al., (2021) menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match berbantuan media peta pikiran memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan sosial siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian Oktavianingrum et al., (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan model Make A Match mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran. Selain itu, berbagai penelitian mengenai layanan bimbingan kelompok menunjukkan bahwa layanan tersebut efektif dalam meningkatkan sikap sosial, hubungan sosial, serta kemampuan interaksi sosial peserta didik. Meskipun demikian, berdasarkan kajian literatur yang ada, sebagian besar penelitian mengenai Make A Match masih berfokus pada konteks pembelajaran di kelas dan peningkatan hasil belajar akademik siswa. Penelitian yang mengintegrasikan permainan edukatif Make A

Match ke dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa masih relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya research gap, yaitu masih minimnya penelitian yang mengkaji efektivitas permainan Make A Match sebagai teknik dalam layanan bimbingan dan konseling. Selain itu, terdapat theory gap antara teori dinamika kelompok dalam layanan bimbingan kelompok yang menekankan interaksi sosial sebagai sarana pengembangan kemampuan sosial dengan teori permainan edukatif yang menempatkan aktivitas bermain sebagai media pembelajaran sosial. Hubungan antara kedua konsep tersebut masih memerlukan pembuktian empiris lebih lanjut, khususnya dalam konteks layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Kebaruan penelitian ini didasarkan pada masih terbatasnya kajian yang mengintegrasikan permainan edukatif Make A Match ke dalam layanan bimbingan kelompok. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menerapkan Make A Match dalam konteks pembelajaran di kelas, penelitian ini menggunakannya sebagai teknik layanan bimbingan dan konseling untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Dengan memanfaatkan interaksi dan dinamika kelompok, permainan tersebut diharapkan mampu menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh permainan edukatif Make A Match dalam layanan bimbingan kelompok terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa. Adapun hipotesis penelitian yang diajukan adalah terdapat pengaruh positif permainan edukatif Make A Match dalam layanan bimbingan kelompok terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif Make A Match dalam layanan bimbingan kelompok terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design* yang termasuk dalam kategori *Pre- Experimental Design*. Rancangan ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penerapan permainan edukatif Make A Match dalam layanan bimbingan kelompok terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa. Sebelum memperoleh perlakuan, subjek penelitian terlebih dahulu mengikuti pretest, kemudian setelah seluruh rangkaian layanan selesai diberikan, dilakukan posttest. Efektivitas perlakuan ditentukan berdasarkan perubahan skor yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah intervensi. Menurut Sugiyono, (2022) desain *One Group Pretest-Posttest Design* digunakan untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah suatu perlakuan diberikan kepada kelompok penelitian melalui perbandingan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2026 di SMP Negeri 25 Banjarmasin. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik purposive sampling dipilih karena memungkinkan peneliti menentukan subjek berdasarkan karakteristik tertentu yang sesuai dengan tujuan

penelitian (Sugiyono, 2022). Sampel penelitian berjumlah 6 siswa yang dipilih berdasarkan hasil identifikasi dan rekomendasi guru bimbingan dan konseling karena menunjukkan kebutuhan pengembangan keterampilan sosial. Variabel penelitian terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) adalah permainan edukatif Make A Match yang diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok, sedangkan variabel terikat (Y) adalah keterampilan sosial siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket keterampilan sosial siswa yang disusun berdasarkan indikator 1) komunikasi, 2) evaluasi individu, 3) saling membantu, 4) diskusi aktif, 5) saling memberi motivasi, 6) kerja sama, 7) penyelesaian konflik, 8) efektivitas kerja, 9) refleksi kelompok, 10) berbagi sumber, 11) tanggung jawab tugas pribadi, 12) kontribusi individu, 13) saling membutuhkan dalam kelompok, dan tujuan bersama. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert dengan empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju, Sesuai, Tidak Sesuai, dan Sangat Tidak Sesuai.

Untuk memastikan kualitas instrumen penelitian, dilakukan uji coba terhadap 30 responden yang memiliki karakteristik yang sama dengan subjek penelitian. Instrumen yang diujikan pada awalnya berjumlah 50 item pernyataan. Melalui pengujian validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment, diperoleh 33 item yang memenuhi persyaratan validitas, sementara 17 item lainnya tidak memenuhi kriteria dan dikeluarkan dari instrumen. Selanjutnya, konsistensi instrumen diuji dengan metode *Cronbach's Alpha* menggunakan program SPSS. Nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,793 menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat keandalan yang baik sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Prosedur penelitian diawali dengan pemberian pretest kepada enam siswa yang menjadi sampel penelitian untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, peneliti melaksanakan layanan bimbingan kelompok yang diintegrasikan dengan permainan edukatif Make A Match. Kegiatan layanan dilakukan dalam satu kali pertemuan yang melibatkan aktivitas mencari pasangan kartu, berdiskusi, berinteraksi, bekerja sama, dan berbagi informasi dengan anggota kelompok lainnya. Setelah layanan selesai dilaksanakan, siswa diberikan posttest menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui perubahan keterampilan sosial setelah mengikuti layanan. Pengolahan data penelitian dilakukan melalui analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menyajikan gambaran mengenai perubahan keterampilan sosial siswa sebelum dan setelah mengikuti perlakuan. Sebagai tahap awal, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data penelitian memenuhi asumsi distribusi normal. Karena hasil pengujian menunjukkan bahwa distribusi data tidak normal, maka digunakan metode analisis nonparametrik berupa *Wilcoxon Signed Rank Test* dalam pengujian hipotesis. Metode tersebut digunakan untuk menguji perbedaan antara skor awal (*pretest*) dan skor akhir (*posttest*) yang diperoleh dari responden yang sama. Keseluruhan proses analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS.

Hipotesis penelitian yang diajukan adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh permainan edukatif Make A Match dalam layanan bimbingan kelompok terhadap keterampilan sosial siswa SMP Negeri 25 Banjarmasin.

H_1 : Terdapat pengaruh permainan edukatif Make A Match dalam layanan Bimbingan kelompok terhadap keterampilan sosial siswa SMP Negeri 25 Banjarmasin. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan taraf kesalahan 5% ($\alpha = 0,05$). H_0 ditolak dan H_1 diterima apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai keterampilan sosial siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif Make A Match. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor keterampilan sosial siswa pada saat pretest sebesar 105,33, sedangkan pada saat posttest meningkat menjadi 154,67. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor keterampilan sosial setelah siswa mengikuti layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif Make A Match. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen keterampilan sosial terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas terhadap 50 butir pernyataan menunjukkan bahwa 33 item dinyatakan valid karena memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} (0,361), sedangkan 17 item dinyatakan tidak valid. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen memiliki nilai Cronbach's Alpha > 0,60, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,242 (> 0,05) sehingga berdistribusi normal, sedangkan data posttest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,035 (< 0,05) sehingga tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,027. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,027 < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif Make A Match berpengaruh signifikan terhadap keterampilan sosial siswa. Selain itu, hasil analisis Ranks menunjukkan terdapat 6 responden mengalami peningkatan skor (positive ranks) dan tidak terdapat responden yang mengalami penurunan skor maupun skor yang tetap. Temuan ini menunjukkan bahwa seluruh peserta mengalami perubahan ke arah yang lebih baik setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian, layanan bimbingan kelompok yang memanfaatkan permainan edukatif Make A Match terbukti memberikan pengaruh yang positif terhadap keterampilan sosial siswa. Peningkatan tersebut terjadi karena kegiatan yang dilaksanakan dalam kelompok memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dan berkolaborasi secara aktif dengan teman sebayanya. Melalui berbagai aktivitas yang dilakukan, siswa berlatih mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, kepedulian terhadap orang lain, tanggung jawab, serta

keterampilan dalam memecahkan masalah. Selama proses layanan berlangsung, siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan pencocokan kartu, diskusi kelompok, dan berbagi ide. Keterlibatan aktif tersebut menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus memperkuat interaksi sosial antaranggota kelompok. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Johnson yang menekankan bahwa pembelajaran akan berlangsung lebih efektif apabila individu bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama (Johnson & Johnson, 2014). Dalam pembelajaran kooperatif, terdapat unsur ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi tatap muka, keterampilan sosial, dan evaluasi kelompok yang berperan penting dalam keberhasilan kegiatan kelompok. Unsur-unsur tersebut tampak selama pelaksanaan permainan Make A Match, di mana siswa harus berkomunikasi dengan anggota kelompok lain, saling bertukar informasi, serta bekerja sama untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan sosial siswa melalui pengalaman yang diperoleh selama proses interaksi berlangsung.

Peningkatan keterampilan sosial siswa juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky. Menurut Vygotsky, perkembangan individu terjadi melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya (Vygotsky, 1978). Pengetahuan dan keterampilan tidak diperoleh secara mandiri, melainkan dibangun melalui proses komunikasi, kolaborasi, dan pertukaran pengalaman dengan orang lain. Dalam kegiatan Make A Match, siswa memperoleh kesempatan untuk belajar dari teman sebayanya, saling membantu memahami tugas yang diberikan, serta mengembangkan pemahaman melalui diskusi kelompok. Proses tersebut menunjukkan bahwa interaksi sosial menjadi sarana penting dalam pengembangan kemampuan sosial siswa. Pelaksanaan permainan edukatif Make A Match dalam layanan bimbingan kelompok juga memberikan suasana yang lebih menarik dibandingkan layanan yang hanya menggunakan metode ceramah atau diskusi biasa. Aktivitas mencari pasangan kartu membuat siswa lebih aktif bergerak, berkomunikasi, dan terlibat dalam kegiatan kelompok. Keterlibatan aktif tersebut memungkinkan siswa untuk berlatih mengemukakan pendapat, mendengarkan orang lain, menghargai perbedaan pandangan, serta membangun kerja sama yang positif. Oleh karena itu, permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Temuan dalam penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dewi et al., (2021). Mereka menemukan bahwa penggunaan model Make A Match berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa karena memberikan kesempatan yang luas untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebaya. Selain itu, Oktavianingrum et al., (2025) juga melaporkan bahwa model Make A Match efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa melalui berbagai aktivitas yang menuntut keterlibatan aktif dan kerja sama antaranggota kelompok. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa karakteristik Make A Match yang menekankan interaksi sosial memiliki kontribusi positif terhadap perkembangan keterampilan sosial peserta didik.

Selain mengonfirmasi efektivitas model Make A Match, penelitian ini juga memperkuat bukti mengenai manfaat layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan kemampuan sosial peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Zaman & Widiastuti, (2024) menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan bimbingan kelompok dapat memberikan dampak positif terhadap interaksi sosial mereka. Aktivitas yang berlangsung dalam kelompok memungkinkan siswa belajar memahami perbedaan, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan membangun hubungan yang lebih baik dengan orang lain. Hasil penelitian ini menunjukkan temuan yang serupa, yaitu bahwa layanan bimbingan kelompok mampu menjadi wadah yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa melalui proses interaksi yang berlangsung secara aktif. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda. Sebagian besar penelitian sebelumnya menempatkan Make A Match sebagai model pembelajaran dalam kegiatan akademik di kelas. Sementara itu, penelitian ini mengintegrasikan permainan edukatif Make A Match ke dalam layanan bimbingan kelompok sebagai strategi untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mendukung hasil penelitian sebelumnya, tetapi juga memperluas penerapan Make A Match pada bidang bimbingan dan konseling. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat dimanfaatkan sebagai teknik layanan yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan bimbingan kelompok. Secara keseluruhan, peningkatan keterampilan sosial yang terjadi setelah pelaksanaan layanan menunjukkan bahwa permainan edukatif Make A Match mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi pengembangan kemampuan sosial siswa. Melalui kegiatan yang menuntut komunikasi, kerja sama, tanggung jawab, dan interaksi sosial, siswa memperoleh pengalaman langsung yang membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial secara lebih optimal. Oleh karena itu, permainan edukatif Make A Match dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif teknik dalam layanan bimbingan kelompok untuk membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa di sekolah.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa kelemahan dan keterbatasan metodologis yang perlu diperhatikan. Pertama, ukuran sampel sangat kecil ($n=6$) dan dipilih secara purposive tanpa adanya kelompok kontrol, sehingga hasil penelitian ini sulit untuk digeneralisasi pada populasi yang lebih luas. Kedua, layanan hanya diberikan dalam satu kali pertemuan perlakuan dan tidak ada uji retensi (follow-up test), sehingga tidak dapat dipastikan apakah peningkatan skor tersebut bertahan lama. Ketiga, instrumen penelitian hanya berbasis kuesioner self-report tanpa observasi atau triangulasi, sehingga rawan terhadap bias (social desirability bias), terutama karena keterampilan sosial idealnya juga diukur secara perilaku. Keempat, penelitian ini tidak melaporkan effect size dan hanya bergantung pada nilai p uji Wilcoxon, padahal effect size penting untuk menilai besarnya pengaruh secara praktis. Kelima, karakteristik demografis subjek seperti usia dan jenis kelamin tidak dijabarkan. Keenam, tidak disebutkan prosedur etika penelitian seperti informed consent dan izin orang tua, yang sangat esensial karena subjek adalah anak di bawah umur. Ketujuh, deskripsi teknis pelaksanaan permainan Make

A Match seperti jumlah kartu, durasi sesi, dan isi materi sangat minim, sehingga menyulitkan peneliti lain untuk mereplikasi penelitian ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan permainan edukatif Make A Match dalam kegiatan bimbingan kelompok terbukti memberikan dampak terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin. Hasil pengujian statistik melalui *Wilcoxon Signed Rank Test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,027. Nilai tersebut lebih kecil daripada tingkat signifikansi yang digunakan dalam penelitian, yaitu 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol tidak dapat dipertahankan dan hipotesis alternatif diterima. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan permainan edukatif Make A Match dalam layanan bimbingan kelompok mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa secara signifikan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif Make A Match mampu menciptakan interaksi yang lebih aktif di dalam kelompok sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, saling membantu, serta berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Oleh karena itu, permainan edukatif Make A Match dapat digunakan guru atau konselor sebagai salah satu media alternatif teknik dalam layanan bimbingan kelompok untuk membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa, dengan tetap memperhatikan kriteria siswa dan kondisi sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfabeta. Zaman, S. G., & Widiastuti, H. T. (2024). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa. *Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam Dan Kemasyarakatan*, 8(1), 43–52
- Batubara, A. I., & Dewi, I. S. (2024). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Problem Solving terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas XI Smk Negeri 1 Perbaungan Tahun Ajaran 2022/2023. *JURNAL INDOPEdia (Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 2(1), 153– 167.
- Dewi, N. A., Wesnawa, I. G. A., & Kertih, I. W. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Peta Pikiran, Keterampilan Sosial Dan Kompetensi Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 21–33. <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.242>
- Fitri, A. N., Irawan, E., & Rosidah, A. (2024). Bimbingan Kelompok Berbasis Permainan: Upaya untuk Mereduksi Kecemasan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Fokus Konseling*, 10(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.52657/jfk.v10i1.2271>
- Gresham, F. M., & Elliot, S. N. (2017). *Social Skills Improvement System (SSIS) Rating Scales Manual*. Pearson. <https://doi.org/10.19109/c1qnky55>
- Huda, M. (2018). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatic* (9th ed.). Pustaka Pelajar.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2014). Aprendizaje Cooperativo En El Siglo XXI. *Anales de Psicología*, 30(3), 841–851.

<https://doi.org/10.6018/analesps.30.3.201241>

- Nurfadilah, S., & Pratiwi, D. (2022). Hubungan Keterampilan Sosial dengan Penyesuaian Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Psikologi Pendidikan*.
- Oktavianingrum, N. H., Salimi, M., & Indrapangastuti, D. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas V SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 343-352.
- Prayitno, Afdal, Ifdil, & Ardi, Z. (2017). *Layanan bimbingan kelompok dan konseling kelompok yang berhasil: Dasar dan profil*. Ghalia Indonesia.
- Rahmawati, N., & Hidayat, A. (2021). Permainan edukatif sebagai media pengembangan keterampilan sosial peserta didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (29th ed.).
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.