

Efektivitas Layanan Kelompok Psikoedukasi Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan *Social awareness* Siswa MTs

Tazkiya Auliya Azfin¹, Caraka Putra Bhakti²

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia¹

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia²

E-mail: tazkiya2100001003@webmail.uad.ac.id¹, caraka.pb@bk.uad.ac.id²

Correspondent Author: Caraka Putra Bhakti, caraka.pb@bk.uad.ac.id

Doi: [10.31316/g-couns.v9i3.7518](https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.7518)

Abstrak

Penelitian tentang kelompok psikoedukasi berbasis permainan terutama yang melibatkan aspek *social awareness* masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menguji efektivitas layanan kelompok psikoedukasi berbasis permainan dalam meningkatkan *social awareness* siswa kelas 7 MTs Fie Sabilil Muttaqien, Ngawi. Penelitian eksperimen ini menggunakan desain *one-group pre-test-post-test* dengan 8 siswa dengan *social awareness* yang rendah sebagai sampel purposif. Data dikumpulkan melalui skala *social awareness*. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata skor 41,25 (kategori sedang), sementara post-test meningkat menjadi 69,75 (kategori tinggi). Analisis data menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan nilai signifikan $0,012 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara skor pre-test dan post-test setelah intervensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan psikoedukasi kelompok berbasis permainan secara signifikan meningkatkan *social awareness* siswa, serta memberikan strategi inovatif bagi konselor untuk diterapkan dalam layanan bimbingan dan konseling.

Kata kunci: *social awareness*, permainan, kelompok psikoedukasi

Abstract

Research on game-based psychoeducation groups, particularly those incorporating social awareness aspects, remains limited. Therefore, this study aims to test the effectiveness of game-based psychoeducation group services in increasing social awareness of grade 7 students of MTs Fie Sabilil Muttaqien, Ngawi. This experimental study employed a *one-group pre-test-post-test* design with eight students who had low social awareness as a purposive sample. Data was collected through a social awareness scale. The pre-test results showed an average score of 41.25 (medium category), while the post-test increased to 69.75 (high category). Data analysis using the *Wilcoxon Signed Ranks Test* revealed a significant value of 0.012 (< 0.05), indicating a statistically significant difference between pre-test and post-test scores following the intervention. The results showed that play-based group psychoeducation services significantly increased students' social awareness, while also providing innovative strategies for counselors to apply in guidance and counseling services.

Keywords: *social awareness*, games, psychoeducational group

Info Artikel

Diterima Januari 2025, disetujui Februari 2025, diterbitkan Agustus 2025

Dipublikasikan Oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta



PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial memiliki kebutuhan mendasar untuk berinteraksi dan menjalin relasi dengan sesama. Sehingga penting bagi setiap individu untuk memiliki *social awareness* untuk menciptakan hubungan yang nyaman serta mampu berinteraksi dengan orang lain (Suprima, S. 2022). Secara krusial, *social awareness* juga menjadi salah satu elemen penting dalam pengembangan karakter siswa, khususnya pada siswa Sekolah Menengah Pertama, (Astuti, B et al., 2024). Siswa Sekolah Menengah Pertama termasuk remaja yang mana memiliki tugas perkembangan yaitu menumbuhkan tanggung jawab sosial dan mempelajari apa yang terjadi di lingkungan dan masyarakat sekitarnya, (Maelani, W. 2018; Suprihatin, T et al., 2023). *Social awareness* memiliki kaitan yang kuat dengan penerapan akhlakul karimah, terutama bagi para siswa yang berada dalam lingkungan Madrasah Tsanawiyah, (Sholehah, R., et al., 2024). Dengan memiliki kemampuan ini, siswa dapat berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif serta lebih mudah beradaptasi dengan perubahan sosial, (Iwan, 2020). *Social awareness* mencakup kemampuan merasakan apa yang dirasakan orang lain, peduli terhadap sesama, dan memiliki rasa kebersamaan (Kusnadi, K., 2024). Kemampuan ini erat kaitannya dengan kepekaan sosial (Umi, S., 2022), serta mencakup sikap menghargai, menghormati orang lain, dan menunjukkan empati (Wahid, 2023).

Meskipun demikian, *social awareness* siswa masih tergolong rendah. Hal ini didukung oleh studi yang dilakukan oleh Haikal, et al., (2022), berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa persentase *social awareness* pada siswa SMA Negeri Lawang mayoritas tergolong sedang dengan persentase sebesar 76,1%, 2,3 % tergolong rendah dan 13,6% dalam kategori tinggi. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Heiriyah, A., & Hayati, S. A. (2020) menunjukkan bahwa rata-rata skor kepekaan sosial mencapai 64,14 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini ditandai dengan sikap siswa yang cenderung tidak memiliki kepedulian sesama teman serta acuh tak acuh pada kebersihan lingkungan seperti tidak membuang sampah pada tempatnya, kurangnya empati kepada teman dan kurangnya kepedulian kepada teman yang membutuhkan bantuan. Kemudian, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru bk di Mts Fie Sabilil Muttaqien, diketahui bahwa siswa, khususnya siswa kelas 7, masih memiliki *social awareness* yang kurang. Hal ini dapat dilihat dari beberapa siswa yang kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya, seperti membuang sampah sembarangan, membuang permen karet ke laci meja dan siswa cenderung menunggu intruksi atau teguran guru untuk membersihkan kelas. Beberapa siswa juga masih kurang peduli jika mendapati temannya yang mengalami kesusahan, memanggil nama teman dengan nama orang tua atau sebutan yang tidak baik, serta masih ada yang menganggap guru sebagai teman sebayanya. Hal ini dapat disimpulkan bahwa *social awareness* siswa masih tergolong kurang dan rendah.

Dalam proses peningkatan *social awareness*, bimbingan dan konseling memegang peran esensial dalam optimalisasi perkembangan sosial siswa, (Haikal et al., 2022). Pada dasarnya bimbingan dan konseling memberikan bantuan kepada siswa agar mampu menyelesaikan masalah yang dimiliki, mengembangkan potensi, memiliki keterampilan dan kemampuan serta mampu membuat keputusan yang bertanggung jawab, sehingga siswa tidak terhambat dalam mencapai cita-cita dimasa mendatang, (Jannah et al., 2023). Untuk meningkatkan *social awareness* pada siswa, konselor dapat merancang layanan yang berkaitan dengan dimensi pribadi dan sosial. Konselor dapat memberikan jenis layanan bimbingan baik secara kelompok, klasikal termasuk kelompok psikoedukasi, (Nuha et al., 2024). Salah satu layanan yang dapat dimanfaatkan untuk



meningkatkan *social awareness* adalah kelompok psikoedukasi. Hal ini dikarenakan kelompok psikoedukasi memiliki 3 tujuan utama yaitu berbagi informasi, praktik keterampilan serta pengembangan keterampilan (Henderson & Thompson, 2016).

Social awareness dapat dikembangkan sejak dini, (Abute 2019). Adapun terdapat beberapa cara untuk meningkatkan *social awareness*, seperti: 1) melakukan aktivitas grup, dengan melakukan aktivitas bersama dengan kelompok, 2) games yang melibatkan permainan kelompok, permainan juga dapat membantu anak untuk mengembangkan *social awareness*. 3) mencontohkan perilaku atau keteladanan (Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). Dari beberapa cara yang telah dipaparkan, salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan *social awareness* melalui aktivitas permainan. Menurut Ulan, A., et al., (2021) permainan adalah salah satu teknik dalam layanan bimbingan dan konseling. Permainan juga dapat menciptakan suasana yang seru dan nyaman sehingga siswa akan merasa gembira dan bahkan tidak sadar jika mereka sedang belajar (Ivana, et al., 2024). Selain itu, dengan menggunakan permainan, konselor dapat membina hubungan yang lebih menyenangkan dan mencairkan suasana kegiatan layanan, agar dalam proses kegiatan pembelajaran siswa tidak cepat merasa bosan, (Novitasari, A. 2023).

Layanan kelompok psikoedukasi telah banyak digunakan dalam layanan bimbingan konseling begitupun permainan. Menurut studi yang dilakukan oleh Ardila, Y et al. (2020) tentang “Keefektifan Kelompok Psikoedukasi Dengan Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa”. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa kelompok psikoedukasi secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, melalui pendekatan kelompok psikoedukasi teknik modeling siswa dapat meniru tingkah laku dari sesama anggota kelompok. Begitupun permainan telah digunakan dalam beberapa layanan bimbingan konseling. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Prakoso, E. T., & Prasasti, S. (2023) tentang “Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa”. Melalui teknik permainan interaksi dalam kelompok terbangun dengan dinamis dan dapat melatih siswa untuk menerapkan keterampilan komunikasi siswa. Selain itu, hasil kajian oleh Löytömäki, J., Ohtonen, P., & Huttunen, K. (2024) mengungkapkan bahwa permainan dapat menjadi metode yang efektif dalam mendukung pembelajaran sosial-emosional anak-anak. Dalam penelitian mereka, ditemukan bahwa melalui permainan, anak-anak dapat lebih mudah mengenali dan memahami berbagai emosi, baik yang mereka alami sendiri maupun yang dirasakan oleh orang lain.

Berdasarkan hasil literatur yang dilakukan, peneliti belum menemukan literatur yang spesifik mengkaji tentang kelompok psikoedukasi berbasis permainan terutama dalam meningkatkan *social awareness*. Dalam penelitian ini unsur permainan diintegrasikan sebagai metode utama dalam proses kelompok psikoedukasi, yang mana melalui permainan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu bagi bimbingan dan konseling dengan menawarkan pendekatan inovatif. Konselor dapat memanfaatkan temuan ini sebagai strategi layanan baru dalam bimbingan konseling. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan kelompok psikoedukasi berbasis permainan dalam meningkatkan *social awareness* siswa MTs. Secara spesifik penelitian ini untuk menganalisis perubahan tingkat *social awareness* siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi layanan kelompok psikoedukasi berbasis permainan.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, yang merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif, (Syahrizal, H., & Jailani, M. S. 2023). Jenis penelitian yang digunakan yaitu pre eksperimen yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol, (Yılmaz, A., & Duygulu, S. 2021). Bentuk desain yang digunakan oleh peneliti adalah *one-group pre-test-posttest design*. Bentuk penelitian ini untuk menguji kelompok sebelum dan setelah diberi intervensi, (Creswell, 2022). Keunggulan pada desain ini yaitu dapat membandingkan nilai sebelum dan sesudah intervensi pada subjek yang sama menggunakan alat ukur yang sama, (William, W., & Hita, H. 2019). Selain itu desain ini yaitu memberi gambaran secara akurat terkait *social awareness* subjek seandainya tidak ada perlakuan yang diberikan (kelompok psikoedukasi teknik permainan) tanpa adanya faktor lain yang mempengaruhi subjek (Hastjarjo, T. D. 2019).

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, variabel bebas (X) atau biasa disebut variabel independen, yang berpengaruh atau merubah variabel terikat, (Rahmawati, D et al., 2022). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu kelompok psikoedukasi berbasis permainan. Sedangkan variabel terikat (Y) atau biasa disebut variabel dependen yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, (Oppong, R. F., & Zhou, W. 2021). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu *social awareness*. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Fie Sabilil Muttaqien, yang terletak di dusun Tempurejo RT/01 RW/06, desa Tempuran, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur. Waktu pelaksanaan penelitian pada semester ganjil tahun 2024/2025. Populasi penelitian ini terdiri dari 93 siswa yang berasal dari kelas VII Mts Fie Sabilil Muttaqien Tempurejo, Ngawi.

Tabel 1.

Populasi Siswa Kelas VII MTs Fie Sabilil Muttaqien		
No	Kelas	Jumlah Siswa
1	7 A	30 Siswa
2	7 B	32 Siswa
3	7 C	31 Siswa
Total	3 Kelas	93 siswa

Populasi dalam penelitian ini juga dijadikan sebagai sampel karena jumlahnya relatif kecil, yakni kurang dari 100 siswa. Sebanyak 93 siswa dari seluruh kelas VII dijadikan sampel dengan pendekatan *total sampling*. Kemudian, teknik *purposive sampling* diterapkan untuk memilih subjek penelitian sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. *Purposive sampling* adalah teknik pemilihan sampel secara sengaja karena kualitas atau kriteria yang dimiliki partisipan (Nyimbili, F., & Nyimbili, L. 2024). Instrumen penelitian yang digunakan adalah skala *social awareness* yang diadopsi dari Bhakti, (Astuti, B et al., 2024). Dalam skala ini berisi pernyataan yang dirancang untuk mengungkap indikator perilaku dari variabel yang diukur. Terdapat dua bentuk pernyataan dalam skala ini, yaitu pernyataan positif (yang mendukung indikator) dan pernyataan negatif (yang tidak mendukung indikator). Pernyataan positif diberi skor 4,3,2,1 dan pernyataan negatif diberi skor 1,2,3,4. Pada skala ini terdapat beberapa alternatif jawaban yang terdiri dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).



Tabel 2.
 Alternatif Jawaban Skala *Social awareness*

Alternatif Jawaban	Skor Jawaban	
	Favorabel	Unfavorabel
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Untuk menghasilkan data yang akurat dan konsisten. Maka peneliti menguji validitas dan reliabilitas instrumen menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Package for Social Science*) dengan teknik analisis *Alpha Cronbach*. Dalam penentuan validitas suatu instrumen dikatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel maka pernyataan dianggap valid. Sedangkan untuk menentukan reabilitas instrumen dapat dilakukan dengan melihat nilai *Alpha Cronbach*. Apabila *Alpha Cronbach* $>$ 0,6 maka instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel atau konsisten. Sebaliknya apabila nilai *Alpha Cronbach* $<$ 0,6 maka instrumen tersebut belum dapat dikatakan konsisten (Puspasari, H., & Puspita, W. 2022).

Tabel 3.
 Hasil Uji Validitas

Nama	Cronbach's Alpha If Item Deleted	R Tabel	Keterangan
Item 1	0.699	0.207	Valid
Item 2	0.697	0.207	Valid
Item 3	0.709	0.207	Valid
Item 4	0.678	0.207	Valid
Item 5	0.684	0.207	Valid
Item 6	0.706	0.207	Valid
Item 7	0.707	0.207	Valid
Item 8	0.684	0.207	Valid
Item 9	0.707	0.207	Valid
Item 10	0.690	0.207	Valid
Item 11	0.712	0.207	Valid
Item 12	0.706	0.207	Valid
Item 13	0.694	0.207	Valid
Item 14	0.692	0.207	Valid
Item 15	0.687	0.207	Valid
Item 16	0.710	0.207	Valid
Item 17	0.699	0.207	Valid
Item 18	0.713	0.207	Valid
Item 19	0.710	0.207	Valid
Item 20	0.712	0.207	Valid
Item 21	0.717	0.207	Valid
Item 22	0.707	0.207	Valid
Item 23	0.704	0.207	Valid

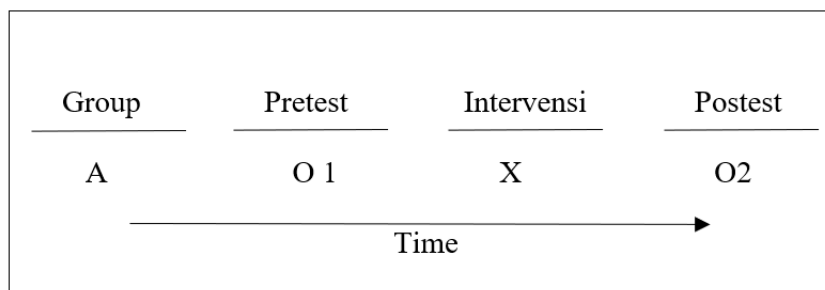


Berdasarkan output pada bagian item-total statistics untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen dapat dilakukan dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha if item deleted* dengan nilai r tabel. Diketahui r tabel N=93 (Jumlah responden) dengan taraf signifikansi 5% didapatkan 0,207. Apabila r hitung > r tabel maka pernyataan dianggap valid. Dengan demikian item 1,2,3,4,5 - 23 > 0,207. Maka dapat disimpulkan bahwa item 1,2,3,4,5 - 23 dinyatakan valid.

Tabel 4.
 Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	93	100.0
	Excluded		.0
	Total		100.0
Reability Statistics			
Cronbach's Alpha		N of Items	
.710		23	

Berdasarkan tabel output *Case Procesing Summary* menunjukkan bahwa jumlah respon (N) yang dianalisis dalam SPSS sebanyak 93 orang. Pada kolom % menunjukkan nilai 100% yang artinya tidak ada yang kosong (jawaban responden terisi semua). Sedangkan pada tabel *Reability Statistic* dapat diketahui bahwa (N of item) sebanyak 23 item pernyataan dalam intrumen yang dianalisis. Kemudian pada nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,710 yang artinya nilai reabilitas dalam kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa dari uji validitas dan reabilitas, instrumen tergolong valid dan reliabel. Setelah tahap pengujian instrumen, penelitian dilanjutkan dengan desain *one-group pre-test-post-test*.



Gambar 1. *One-Group Pre-Test-Post-Test Design*

Keterangan:

- A : Kelompok eksperimen
- O1 : Nilai *Pre test*, pengukuran *social awareness* siswa sebelum dilaksanakan kelompok psikoedukasi berbasis permainan
- X : Intervensi/Pelakuan (pelaksanaan layanan kelompok psikoedukasi berbasis permainan)
- O2 : Nilai *Post test*, pengukuran *social awareness* siswa setelah dilaksanakan kelompok psikoedukasi berbasis permainan

Waktu penelitian kurang lebih dua bulan dengan kegiatan antara lain: observasi, kajian literatur dan perencanaan layanan, pengambilan data, pelaksanaan layanan dan analisis data. Berikut alur rangkaian penelitian.



Tabel 5.
 Tahapan Penelitian *One-Group Pre-Test-Post-Test Design*

Tahap Penelitian	Kegiatan	Waktu pelaksanaan
1. Identifikasi masalah, kajian literatur dan perencanaan layanan	a. Mengidentifikasi permasalahan rendahnya <i>social awareness</i> siswa MTs	Minggu ke- 1 s.d ke-4 November
	b. Mengkaji teori dan penelitian terdahulu terkait layanan kelompok psikoedukasi berbasis permainan	
	c. Menyiapkan materi dan permainan yang akan digunakan	
2. Desain penelitian <i>one-group pre-test-post-test</i> .	d. Menyebarkan skala <i>social awareness</i>	Minggu ke-1 s.d. ke-3 Desember
	e. Melaksanakan intervensi (Kelompok psikoedukasi berbasis permainan) sebanyak 4 kali pertemuan	
	f. Menganalisis hasil <i>post test social awareness</i> siswa yang tergabung dalam kelompok eksperimen	
3. Kesimpulan	g. Menyusun laporan hasil penelitian	Minggu ke-4 Desember s.d. ke-1 Januari

Analisis yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode non-parametrik yaitu analisis *Wilcoxon Signed Rank Tets*. Sebelum analisis dilaksanakan, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas Saphiro-Wilk karena data <100, (Yagin, F. H., et al 2024). Analisis *Wilcoxon Signed Rank Tets* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata sebelum dan setelah diberikan intervensi pada kelompok eksperimen, (Kombat, A 2023). Kesimpulan dalam penelitian ini dapat dilihat dari nilai signifikansi yaitu 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengambil sampel 8 dari 93 siswa kelas VII Mts Fie Sabilil Muttaqien Tempurejo. Berdasarkan penyebaran skala *social awareness* dapat diketahui bahwa dari 93 siswa yang mengisi *pre test* skala *social awareness*. Terdapat 9 siswa masuk dalam kategori tinggi dengan persentase 9,6%. 76 siswa termasuk dalam kategori rendah dengan persentase 81,8% dan 8 siswa dengan persentase 8,6% yang termasuk dalam kategori rendah. Berdasarkan hasil *pre test*, maka peneliti mendapatkan 8 siswa yang memiliki *social awareness* yang rendah dan tergabung dalam kelompok eksperimen dengan inisial NZ, SB, YA, AC, FH, FA, EF dan MH. Tujuan dilakukan pre-test untuk mengetahui kondisi awal *social awareness* siswa sebelum diberikan intervensi. Kemudian siswa yang tergabung pada kelompok eksperimen diberikan intervensi yaitu



kelompok psikoedukasi berbasis permainan. Intervensi ini diberikan sebanyak 4 kali pertemuan yang berdurasi 40 menit. Kemudian, diberikan post-tes untuk melihat perubahan *social awareness* setelah diberikan intervensi.

Tabel 6.

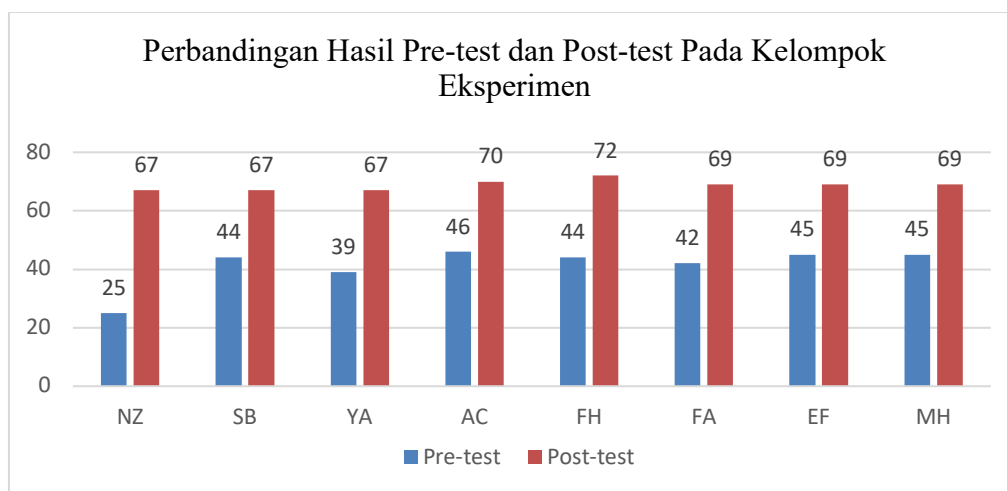
Hasil Perbandingan *Pre-Test* Dan *Post-Test* Pada Kelompok Eksperimen

No	Subjek	Jenis Kelamin	<i>Pre-test</i>	Kategori	Posttest	Kategori
1	NZ	P	25	Rendah	67	Sedang
2	SB	P	44	Rendah	67	Sedang
3	YA	P	39	Rendah	67	Sedang
4	AC	L	46	Rendah	70	Tinggi
5	FH	L	44	Rendah	72	Tinggi
6	FA	P	42	Rendah	69	Tinggi
7	EF	L	45	Rendah	69	Tinggi
8	MH	L	45	Rendah	69	Tinggi
Total	N = 8		330		550	
Total			41.25	Rendah	69.75	Tinggi

Untuk melihat perbandingan skor pre-test dan post-test pada setiap siswa, dapat dilihat pada gambar berikut.

Grafik 1.

Grafik Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Siswa Kelompok Eksperimen



Dari grafik 1 yang telah disajikan, dapat diketahui terdapat perbedaan tingkat *social awareness* pada subjek penelitian. Subjek penelitian mengalami peningkatan *social awareness* dilihat dari skor *pre-test* dan *post-test* setelah diberikan layanan kelompok psikoedukasi berbasis permainan. Dari 8 siswa, semua mengalami peningkatan *social awareness*. Sebelum diberikan intervensi skor rata-rata *pre test* 8 siswa sejumlah 41,25 termasuk dalam kategori sedang. Adapun setelah diberikan intervensi kelompok psikoedukasi berbasis permainan skor rata-rata *post-test* siswa termasuk dalam kategori tinggi yaitu 69,75. Sehingga, terjadi kenaikan rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 28,5%. Peningkatan skor tertinggi tercatat oleh NZ yang mengalami peningkatan sebesar 42, dengan skor *pre test* sebesar 25 dan mencapai 67 pada *post test*. Sedangkan peningkatan paling sedikit dialami oleh AC, EF dan MH yang hanya mengalami



peningkatan skor sebesar 24, dengan skor *pre test* sebesar 46 dan mencapai 70 pada *post test* oleh AC dan skor *pre test* sebesar 45 dan mencapai 69 pada *post test* oleh EF dan MH. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan kelompok psikoedukasi berbasis permainan memiliki dampak positif yang cukup besar dalam membentuk kesadaran sosial siswa. Untuk mengukur efektifitas layanan ini, uji normalitas dilakukan terlebih dahulu.

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah distribusi data mengikuti distribusi normal, yang merupakan salah satu asumsi dasar dalam analisis statistik. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji normalitas pada data menggunakan Saphiro-Wilk karena jumlah sampel yang digunakan kurang dari 100, (Rahman, P. A., et al., 2025). Proses ini Uji normalitas dilakukan dengan berbantuan program SPSS versi 26.

Tabel 7.

Uji Normalitas Saphiro-Wilk

Saphiro-Wilk		
	df	Sig.
Pre-test	8	0.001
Post-test	8	0.592

Berdasarkan hasil uji normalitas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada *pre test* $0,01 < 0,05$ dan nilai signifikansi pada *post test* $0,592 > 0,05$ yang artinya data berdistribusi tidak normal karena hanya salah satu nilai signifikansi $> 0,05$. Sehingga, analisis data menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Tets* dengan IBM Statistic 26.

Tabel 8.

Hasil Uji *Wilcoxon Signed Rank Tets*

Pre-test – Post-test	
Z	-2.524
Asymp. Sig. (2-tailed)	.012

Berdasarkan hasil output test statistik *Wilcoxon Signed Rank* dapat diketahui nilai signifikan = 0,012 yang berarti nilai sig lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya ada perbedaan skor *pre test* dan *post test* sehingga dapat disimpulkan bahwa kelompok psikoedukasi berbasis permainan efektif untuk meningkatkan *social awareness* siswa kelas 7 di Mts Fie Sabilil Muttaqien Tempurejo, Ngawi.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa layanan kelompok psikoedukasi berbasis permainan efektif sebagai upaya untuk meningkatkan *social awareness* pada siswa. Hasil pre-test menunjukkan bahwa tingkat *social awareness* siswa tergolong rendah. Hal ini dapat diketahui dari siswa yang berat hati mengucapkan terimakasih kepada teman, merasa tidak bisa mengatasi konflik dalam tim, kurang aktif berdiskusi dan acuh tak acuh apabila teman sedang kesulitan. Selanjutnya, 8 siswa yang tergabung pada kelompok eksperimen mendapatkan intervensi sebanyak 4 kali dengan materi yang berbeda-beda. Saat pemberian intervensi, siswa diajak bermain permainan yang beragam, seperti permainan kompetisi untuk membangun kerja sama dan cara



mengatasi permasalahan dalam kelompok, permainan kerja sama untuk mengembangkan keterampilan sosial, mempererat hubungan antar anggota dan membantu anggota kelompok untuk menyelesaikan permasalahan secara kolaboratif, permainan bermain peran, dimana siswa dapat mengembangkan empati dengan memahami perspektif orang lain melalui pengalaman langsung.

Sejumlah studi juga mengungkapkan bahwa permainan dapat meningkatkan *social awareness*. Hal ini diperkuat dari penelitian yang ditemukan oleh Minsyar, M., & Yusup, S. N. (2018) tentang penerapan teknik *role playing* untuk meningkatkan rasa kepedulian antar siswa. Pada umumnya permainan *role playing* dikenal sebagai permainan bermain peran. Permainan ini mendorong siswa untuk mengembangkan imajinasi, mendengarkan dan berinteraksi dengan temannya. Melalui permainan ini siswa dapat bermain cerita yang disediakan dan mengambil pesan dari cerita tersebut, (Zeky et al 2019). Selain itu, penelitian Astuti, B., et al (2024) tentang board game dapat meningkatkan *social awareness* siswa. Permainan ini termasuk jenis permainan sosial karena siswa dapat berinteraksi langsung satu sama lain. Dalam permainan ini, siswa juga belajar tentang menghargai ide orang lain, berkolaborasi dalam tim, menyusun strategi bersama. Dengan adanya board game dapat memberikan pengenalan dan pemahaman pada siswa serta pengetahuan dan informasi untuk meningkatkan *social awareness* mereka. Melalui aktivitas permainan, anak dapat bertemu dan menjalin hubungan dengan teman sebayanya. Dengan begitu, keterlibatan anak dalam permainan akan mengasah kemampuan kerja sama, meningkatkan kemampuan otak anak, membangun empati dan termasuk untuk membangun kesadaran sosial, (Tia, N. 2022). Dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan Istirahayu, I., & Solehuddin, S. (2022), menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan empati siswa yaitu dengan membantu temannya yang mengalami kesulitan.

Permainan memiliki peran penting dalam membentuk interaksi sosial siswa, sebagaimana dijelaskan dalam teori ekologi milik Bronfenbrenner. Teori ini menyatakan bahwa perkembangan individu dipengaruhi oleh serangkaian sistem lingkungan yang saling berhubungan, dimulai dari lingkungan sekitar, seperti keluarga hingga masyarakat luas, seperti budaya, Bronfenbrenner (1977); Olivia Guy-Evans (2020). Mulai dari mikrosistem (keluarga, teman sebaya, guru) hingga makrosistem (budaya dan norma sosial). Dalam konteks permainan, interaksi yang terjadi diantara siswa memungkinkan mereka untuk belajar keterampilan sosial secara langsung. Jenis permainan seperti permainan bermain peran (*role playing*), permainan sosiasi dan kooperatif dapat membantu siswa berlatih kerja sama, empati, komunikasi dan lain sebagainya. Permainan juga menerapkan norma seperti hal yang harus dan tidak boleh dilakukan oleh siswa, sehingga secara tidak langsung mereka belajar tentang keadilan, solidaritas satu sama lain. Penelitian yang dilakukan oleh Pyle & Bigelow (2015); Hardiyanti, et al., (2021) menunjukkan bahwa permainan dapat bermanfaat untuk perkembangan sosial dan emosional anak-anak, sehingga dapat membantu anak untuk memahami perspektif orang lain dan lingkungan sosialnya.

Dalam intervensi ini, peneliti memadukan antara kelompok psikoedukasi berbasis permainan karena melalui aktifitas permainan siswa mengekspresikan perasaan, seperti sedih, takut, senang dan sebagai model komunikasi dengan lingkungannya, (Koukourikos, K. et al 2021). Adapun menurut Geldard., et al (2012); Zeky., et al (2019) tujuan permainan yang digunakan oleh konselor dalam bidang bimbingan dan konseling, yaitu: a) membangun hubungan baik antara konselor dan konseli, b) membantu siswa agar dapat mengekspresikan dirinya secara bebas, c) memberi kesempatan siswa untuk menemukan



kekuatan dan kelemahan yang berhubungan dengan keterampilan motorik atau visual, d) membantu siswa agar dapat mengekspresikan kemampuannya dan melatih konsentrasi yang dimiliki siswa, e) melatih keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, cara untuk menghadapi kekalahan atau kegagalan, f) membantu siswa untuk berlatih cara memecahkan permasalahan dan pengambilan keputusan.

Layanan pada pertemuan pertama dimulai dengan mengajak siswa untuk berdiskusi tentang memahami atau melihat dari sudut pandang orang lain (*perspective taking*) dengan bermain kartu “what do you think”. Selanjutnya, pertemuan kedua siswa berdiskusi tentang cara menghargai dan memahami perasaan orang lain dengan bermain peran. Pertemuan ketiga siswa berdiskusi tentang membangun komunikasi dengan orang lain secara berkelompok, yang mendorong kolaborasi, komunikasi antar kelompok dengan bermain permainan mencapai tujuan bersama. Selanjutnya, pertemuan terakhir siswa diajak untuk berdiskusi cara membangun kerja sama tim serta mengelola tim dengan bermain susun menara dari gelas. Pada saat pelaksanaan intervensi, siswa dilibatkan dalam kegiatan yang menggabungkan permainan dan pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan. Melalui layanan ini, siswa dapat berinteraksi dengan teman sebayanya untuk membahas materi dan bermain permainan yang mengandalkan kerja sama, asosiasi dan kompetisi. Dalam proses permainan, siswa juga dapat mendapatkan umpan balik secara langsung tentang perilaku mereka. Misalnya, siswa yang tidak bisa diajak untuk bekerja sama, sulit untuk berkomunikasi dengan aktif dan kurang berempati dalam permainan, mereka akan merasakan dampaknya, baik itu kegagalan mendapatkan juara dalam permainan, menyelesaikan tugas dalam permainan hingga terjadinya konflik sesama teman. Setelah bermain, siswa dapat diajak untuk merenungkan bagaimana proses kegiatan dalam permainan berlangsung, bagaimana mereka berkolaborasi dan apa yang bisa ditingkatkan dalam peran mereka. Ini juga membantu mereka untuk memahami dinamika organisasi secara lebih mendalam. Selain itu, melalui bermain siswa juga belajar tentang pentingnya koordinasi, pembagian tugas, dan pencapaian tujuan secara bersama-sama.

Dari kegiatan tersebut, siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan serta memperoleh informasi baru dari materi-materi yang dibahas tentang *social awareness* melalui layanan kelompok psikoedukasi berbasis permainan. Materi yang dapat dibahas untuk meningkatkan *social awareness* siswa meliputi berbagai topik yang relevan dengan interaksi sosial mereka. Materi ini merujuk pada indikator *social awareness*, Goleman (2020) yang terbagi menjadi tiga, yaitu: 1) Empati, dimana seseorang dapat memahami perasaan orang lain, memahami perspektif orang lain dan berpartisipasi secara aktif terhadap topik yang dibahas. 2) Kesadaran berorganisasi, dimana seseorang dapat memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, menentukan pola jaringan dan mampu mengelola kelompok atau tim. 3) Mengenali satu sama lain dan saling mengetahui kebutuhan agar tujuan yang ditetapkan tercapai. Selama proses kegiatan siswa menunjukkan sikap antusias untuk bermain dan kemauan untuk belajar serta mendapatkan informasi baru. Suasana terbangun dengan menyenangkan dan suportif. Sehingga siswa terlibat aktif untuk berdiskusi dan bekerja sama dengan temannya untuk menyelesaikan permainan dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Selain itu, siswa juga berlatih komunikasi, menyampaikan pendapat serta mengembangkan kreativitas melalui permainan yang diberikan.

Dinamika yang terbangun dalam layanan kelompok psikoedukasi berbasis permainan sangat baik, dimana setiap anggota mengemukakan pendapatnya masing-masing, bertanya apabila terdapat hal yang kurang dimengerti dan saling menghormati



satu sama lain. Sehingga dapat terbangun kebersamaan dan kerja sama antar anggota kelompok. Selain itu, suasana permainan yang dilakukan mampu untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Siswa merasa senang ketika diajak bermain selagi memperoleh informasi dan belajar hal baru. Siswa mampu memperoleh informasi baru tentang *social awareness*, seperti perbuatan atau sikap yang menunjukkan seseorang memiliki *social awareness*. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan kelompok psikoedukasi penelitian ini telah berhasil dicapai. Hal ini sejalan dengan pendapat Himma, A. D. (2022) yang menyatakan bahwa tujuan layanan kelompok psikoedukasi yaitu untuk membantu anggota kelompok mengembangkan diri secara optimal, memberikan informasi serta mengembangkan keterampilan agar anak mampu menghadapi permasalahan atau tantangan dengan baik. Pada dasarnya, kelompok psikoedukasi adalah kelompok yang menawarkan bantuan pemecahan masalah, dukungan serta pemberian pengetahuan atau informasi serta pemahaman diri hubungan interpersonal anggota kelompok untuk mencapai potensi mereka secara optimal, Brown (2018). Melalui layanan kelompok psikoedukasi siswa mampu memperoleh informasi baru tentang *social awareness*, dengan memiliki *social awareness* siswa mampu bertindak dan bersikap secara sesuai dengan orang dan lingkungan di sekelilingnya, (Heiriyah, A., & Hayati, S. A. 2020).

Menurut Brown (2018); Pratitis (2023) beberapa teknik yang dapat digunakan dalam kelompok psikoedukasi, seperti: 1) Sosiodrama, sosiodrama merupakan salah satu teknik layanan bimbingan dan konseling dimana siswa akan bermain permainan peran untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan fenomena sosial, seperti bullying, intoleransi atau pelecehan seksual dan sebagainya. 2) Role playing, role playing merupakan salah satu teknik layanan bimbingan dan konseling dimana siswa dimana siswa langsung memerankan suatu topik permasalahan yang memfokuskan pada permasalahan yang berhubungan dengan manusia. 3) Simulation games atau permainan, permainan merupakan kegiatan dimana siswa akan bermain berbagai macam kegiatan, seperti kegiatan yang bersifat kompetitif, bermain peran, kegiatan kooperatif dan lain sebagainya. Permainan ini untuk mencapai tujuan tertentu dengan peraturan yang ditentukan.

Adapun saat proses layanan kelompok psikoedukasi berbasis permainan, terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu: 1) Pra permainan, yakni bagian awal menjelaskan maksud dan tujuan permainan yang dilakukan, menjelaskan konsep permainan serta mempersiapkan kondisi anggota kelompok. 2) Proses permainan, yakni aktivitas bermain yang dilakukan meliputi respon yang diberikan anggota. 3) Pasca permainan, yakni meminta anggota untuk merefleksikan permainan yang dilakukan dengan materi yang diberikan, (Suwarjo dan Elisa 2013). Adapun kelebihan teknik permainan yaitu: 1) Dapat melatih anak untuk berani melakukan sesuatu, 2) Memberi kesan menyenangkan selama proses pembelajaran, 3) Melatih anak untuk mengambil kesimpulan yang bertanggungjawab, 4) Melatih anak untuk berfikir secara teratur, dan 5) Mendorong minat anak untuk belajar. Sedangkan kekurangan pada teknik ini yaitu 1) metode permainan memerlukan persiapan yang baik mulai dari strategi hingga media yang akan digunakan. 2) Apabila tidak ada tempat yang cukup untuk bermain dapat mengganggu aktifitas siswa lain. 3) Memungkinkan terjadi pertengkaran apabila tidak diawasi oleh guru atau pengawas (Ester, E., & Giamulia, D. S. 2021).



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa dari 93 siswa yang diuji menggunakan skala *social awareness*, sebanyak 9 siswa berada di kategori tinggi, 72 siswa berada di kategori sedang dan 8 siswa yang berada di kategori rendah. Berdasarkan analisis ini peneliti mengambil 8 siswa sebagai kelompok eksperimen untuk diberikan intervensi berupa kelompok psikoedukasi berbasis permainan untuk meningkatkan *social awareness* siswa. Dapat diketahui bahwa sebelum diberikan intervensi rata-rata *social awareness* pada 8 siswa kelompok eksperimen sejumlah 41,25%. Kemudian setelah diberikan intervensi rata-rata *social awareness* siswa meningkat 28,5% menjadi 69,75%. Berdasarkan perhitungan uji test statistik *Wilcoxon Signed Rank Tets* dapat diketahui nilai signifikan $0,012 < 0,05$. Maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya ada perbedaan skor pre-test dan post-test. Dapat ditarik kesimpulan bahwa kelompok psikoedukasi berbasis permainan efektif untuk meningkat *social awareness* siswa kelas 7 di Mts Fie Sabilil Muttaqien Tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini menunjukkan bahwa psikoedukasi berbasis permainan dapat menjadi metode intervensi yang efektif dalam meningkatkan *social awareness* siswa MTs. Dengan meningkatkan *social awareness*, siswa menjadi lebih peka terhadap perbedaan, lebih mudah berempati, dan lebih siap membangun hubungan yang positif dengan teman sebaya. Hal ini dapat mendukung terciptanya iklim sekolah yang lebih inklusif, suportif, dan bebas dari perundungan (*bullying*). Tentunya penelitian ini perlu diikuti dengan penelitian lanjutan, karena masih terdapat kekurangan yaitu keterbatasan literatur yang belum dieksplorasi secara maksimal, serta tidak menemukan banyak penelitian yang sebelumnya relevan atau spesifik yang membahas mengenai kelompok psikoedukasi berbasis permainan untuk meningkatkan *social awareness* siswa. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu menggunakan pendekatan *mixed method* untuk mendapatkan analisis secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A, dan Monepa. J.M, Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangan, Cetakan Pertama, Edu Publisher, Jawa Barat, 2019
- Ardila, Y., Sutoyo, A., & Mulawarman, M. (2020). Keefektifan kelompok psikoedukasi dengan teknik modeling untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(1), 34-49. <http://doi.org/10.22373/je.v5i1.5926>
- Astuti, B., Purwanta, E., Lidiasari, A. T., Bhakti, C. P., Lestari, R., & Amedome, S. N. (2024). Social-emotional learning profile of junior high school students in Java. *ProGCouns: Journal of Professionals in Guidance and Counseling*, 5(1), 11-20. <https://doi.org/10.21831/progcouns.v5i1.65755>
- Bronfenbrenner, U. 1977. Toward an experimental ecology of human development. *American Psychologist* 32 (7): 513–531
- Brown, N. W. (2018). *Psychoeducational Groups: Process and practice* (3rd Ed). New York: Brunner-Routledge.
- Creswell. J.W. and Creswell, J.D. (2022) *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 6th Edition, Sage, Newbury Park.
- Ester, E., & Giamulia, D. S. (2021). Metode Bermain Salah satu Metode Pembelajaran Untuk Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 35-45. <https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.103>
- Geldard, Kathryn & Geldard, David. (2012). *Counselling Children: A Practical Introduction*. Great Britain: The Crownwell Press



- Goleman, D. (2020). *Emotional Intelligence: Kecerdasan Emosional "Mengapa EI Lebih Penting daripada IQ"*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Guy-Evans, O. (2020). *Bronfenbrenner's Ecological Systems Theory*. Simply Psychology.
- Haikal, A., Hasbi, M., Lasan, B. B., & Hidayaturrahman, D. (2022). *Profil Kesadaran Sosial Siswa dan Implikasi terhadap Layanan Bimbingan Konseling di SMA* (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Hardiyanti, D., Santoso, D. A., & Ratno, R. (2021). Bermain: Perspektif tentang pengalaman bermain guru PAUD dan praktik bermain pada pembelajaran di PAUD. *Sentra Cendekia*, 2(2), 38-49. <https://doi.org/10.31331/sencenivet.v2i2.1762>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. *Buletin psikologi*, 27(2), 187-203. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Heiriyah, A., & Hayati, S. A. (2020). Upaya Meningkatkan Kepekaan Sosial Melalui Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Modeling pada MTs Al-Ikhwan Banjarmasin. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 2(2), 39-48. <https://doi.org/10.51214/bocp.v2i2.35>
- Henderson, D & Charles L. T (9th ed.). (2016). *Counseling Children*. (O.-D.Hague, Ed). Unites States of America: Cengage Learning.
- Himma, A. D. (2022). The Effectiveness of Psychoeducational Groups with Homeroom Techniques to Improve Understanding of Premarital Sex among Students. *Bisma The Journal of Counseling*, 6(1), 97-102. <https://doi.org/10.23887/bisma.v6i1.38215>
- Istirahayu, I., & Solehuddin, S. (2022). Korelasi Permainan Tradisional Engklek Terhadap Sikap Empati Siswa Sekolah Dasar Negeri 81 Singkawang. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(1), 108-112. <http://dx.doi.org/10.31602/jmbkan.v8i1.6228>
- Ivana, N. M., Suwandana, E., & Hermawan, W. (2024). Gamification Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X DI SMA Negeri 1 Bangsal. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 9730-9738. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14142>
- Iwan. (2020). Merawat Sikap Sopan Santun Dalam Lingkungan Pendidikan. *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam* <https://doi.org/10.24235/tarbawi.v5i1.6258>
- Jannah, M. M., & Rasyid, H. (2023). Kurikulum merdeka: Persepsi guru pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 197-210. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3800>
- Koukourikos, K., Tsaloglidou, A., Tzaha, L., Iliadis, C., Frantzana, A., Katsimbeli, A., & Kourkouta, L. (2021). An overview of play therapy. *Materia socio-medica*, 33(4), 293. <https://doi.org/10.5455/msm.2021.33.293-297>
- Kusnadi, K. (2024). Filantropi Berbasis Pendidikan Kewarganegaraan: Pembelajaran Untuk Memperkuat Karakter Kepedulian Sosial Warga Negara. *Jurnal Civic Hukum*, 9(2). <https://doi.org/10.22219/jch.v9i2.32108>
- La Abute, E. (2019). Konsep Kesadaran Sosial Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 3(2), 186-195 <https://doi.org/10.32529/glasser.v3i2.338>.
- Löytömäki, J., Ohtonen, P., & Huttunen, K. (2024). Serious game the Emotion Detectives helps to improve social–emotional skills of children with neurodevelopmental



- disorders. *British Journal of Educational Technology*, 55(3), 1126-1144. <https://doi.org/10.1111/bjet.13420>
- Maelani, W. (2018). Kepedulian sosial aktivis palang merah remaja (studi kasus pada pengurus ekstrakurikuler PMR di MAN 2 Banyumas). Doctoral Dissertation, IAIN.
- Minsyar, M., & Yusup, S. N. (2018). Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Rasa Kepedulian Antar Siswa. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 1(2), 64-73. <https://doi.org/10.22460/fokus.v1i2.4206>
- Novitasari, A. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Berbicara di Depan Kelas Melalui Bimbingan Kelompok dengan Tekni Latihan Asertif di SMP Negeri 17 Kota Jambi (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Nuha, M. S., Indreswari, H., & Bariyyah, K. (2024). Psycho-educational group leaders through the homeroom approach: A systematic literature review. *ProGCouns: Journal of Professionals in Guidance and Counseling*, 5(1), 21-32. <https://doi.org/10.21831/progcouns.v5i1.72261>
- Nyimbili, F., & Nyimbili, L. (2024). Types of purposive sampling techniques with their examples and application in qualitative research studies. *British Journal of Multidisciplinary and Advanced Studies*, 5(1), 90-99. <https://doi.org/10.37745/bjmas.2022.0419>
- Oppong, R. F., & Zhou, W. (2021). The Influence Of Inflation On The Unemployment Rate Open In Medical Field Of United States In 2018. *Medalion Journal: Medical Research, Nursing, Health and Midwife Participation*, 2(4), 130-144. <https://doi.org/10.59733/medalion.v2i4.38>
- Pratitis, R (2023). Efektivitas Kelompok Psikoedukasi teknik simulasi Permainan Untuk Meningkatkan Sikap Kepimpinan Siswa SMP. Skripsi. Yogyakarta: Univeristas Ahmad Dahlan
- Puspasari, H., & Puspita, W. (2022). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian tingkat pengetahuan dan sikap mahasiswa terhadap pemilihan suplemen kesehatan dalam menghadapi covid-19. *Jurnal Kesehatan*, 13(1), 65-71. <https://doi.org/10.26630/jk.v13i1.2814>
- Pyle, A., & Bigelow, A. (2015). Play in kindergarten :An interview and observational study in three Canadian classrooms. *Early Childhood Education Journal*, 43(5), 385–393 <https://doi.org/10.1007/s10643-014-0666-1>
- Rahman, P. A., Baalwi, M. A., & Lestari, W. M. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Ipas. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 1-7. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v4i1.995>
- Rahmawati, D., Kristanto, T., Pratama, B. F. S., & Abiansa, D. B. (2022). Prediksi Pelaku Perjalanan Luar Negeri Di Masa Pandemi COVID-19 Menggunakan Metode Regresi Linier Sederhana. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(3), 338-343. <https://doi.org/10.47065/josh.v3i3.1507>
- Sholehah, R., Izzah, I., & Yunita, A. R. (2024). Manajemen Pendidikan Karakter dalam Membentuk Siswa Berakhlakul Karimah di Madrasah Aliyah Zainul Hasan 2 Mojolegi. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(1), 349-359. <https://doi.org/10.51278/aj.v6i1.1053>
- Suprihatin, T., Sihatillah, E. N., Rahayu, W. A., Putri, F. Z. A., Ilaesa, D., & Wangsit, I. F. (2023). Perbedaan Kepedulian Sosial Remaja di SMA X. *Journal of Islamic and*



- Contemporary Psychology, 3(1s), 111-119.
<https://doi.org/10.25299/jicop.v3i1s.12350>
- Suprima, S. (2022). Relevansi Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Kecerdasan Emosional Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 5(1), 26-40 <https://doi.org/10.32529/al-ilm.v5i1.1664>
- Suwarjo & Eliasa, E. I. (2013). 55 permainan dalam bimbingan dan konseling cetakan keenam. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13-23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Tia, N. (2022). Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Di Tkangrek Putiheluk Betung Selatan (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Umi, S. (2022). Bimbingan Anggota Organisasi Urup Project Purwokerto Dalam Pengembangan Kepekaan Sosial (Doctoral dissertation, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri).
- Wahid, L. (2023). Peran Guru agama dalam menanamkan kesadaran sosial pada Siswa di Sekolah Menengah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 605–612. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i2.18431>
- William, W., & Hita, H. (2019). Mengukur tingkat pemahaman pelatihan powerpoint menggunakan quasi-experiment one-group pretest-posttest. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 20(1), 71-80. <https://doi.org/10.55601/jsm.v20i1.650>
- Yilmaz, A., & Duygulu, S. (2021). Developing psychological empowerment and patient safety culture: A pre-experimental study. *Journal of Basic and Clinical Health Sciences*, 5(2), 94-103. <https://doi.org/10.30621/jbachs.907526>
- Zeky, A. A., & Batubara, J. (2019). Terapi Bermain Menurut Carl Gustav Jung dalam Mengatasi Permasalahan Anak. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 5(2), 227-235. <https://doi.org/10.15548/atj.v5i2.1135>

