Peningkatan Pemahaman Etika Pergaulan Siswa SMP melalui Bimbingan Kelompok Berbantuan Media Permainan Ular Tangga

Any Lathifatuz Zahrok, Muhammad Fahami Hafifi, Rizka Apriani*, Maula Aisyah Haidaril Mujahidah Azzahra, Hana Nida Khofiyyah, Rizquina Nayla Suyatno

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, Jawa Timur, Indonesia
*Corresponding author, email: rizka.apriani.fip@um.ac.id

https://doi.org/10.17977/2549-7774.006717

Article History
Submitted: 05 Agustus 2026
Revised: 07 September 2026
Accepted: 10 September 2026
Published: 28 Oktober 2026

Keywords
Bimbingan Kelompok
Etika Pergaulan
Permainan Ular Tangga
Game-based Learning

Abstract
Etika pergaulan di lingkungan sekolah menjadi tantangan tersendiri bagi remaja ditandai dengan perilaku menyimpang yang dilakuka oleh siswa sekolah sehingga memerlukan intervensi yang tepat melalui layanan bimbingan dan konseling. Dalam hal ini, penelitian dilakukan untuk melihat peningkatan pemahaman etika pergaulan siswa melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan permaianan ular tangga. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental one group pre-test dan post-test design. Subjek dalam penelitian berjumlah 8 siswa pada kelas 8 yang dipilih dengan teknik purposive sampling berdasarkan hasil observasi oleh guru BK. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket berjumlah 24 item dengan nilai validitas item-total lebih dari 0,256 dan reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,879. Perlaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 3 kali perlakuan dalam bimbingan kelompok dengan media ular tangga. Hasil analisis menunjukan peningkatan rata-rata skor pretest dan post-test. Selain itu, diperoleh hasil yang signifikan sebesar 0,000 dari uji Pired Sample T-Test dan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,75 yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa penyelenggaraan layanan bimbingan kelompok menggunakan media ular tangga mampu meningkatkan pemahaman etika pergaulan siswa melalui pendekatan yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

1.Introduction

Masa remaja merupakan fase transisi krusial yang ditandai dengan pencarian jati diri dan peningkatan intensitas interaksi sosial di lingkungan sekolah. Bagi siswa sekolah menengah pertama (SMP), pergaulan menjadi salah satu aspek dominan yang memengaruhi perkembangan psikososial mereka. Namun, fenomena pergeseran nilai moral dan etika sering kali memicu perilaku menyimpang. Fenomena kenakalan siswa di sekolah saat ini sangat beragam, mulai dari membolos, perilaku tidak sopan, hingga tindakan yang mengabaikan norma sosial (Nisa, 2018). Faktor lingkungan teman sebaya yang kurang kondusif serta lemahnya kontrol emosi individu dapat memperburuk kualitas hubungan sosial remaja. Menurut (Hasfaraini & Kusumawati, 2026) rendahnya keterampilan sosial dan regulasi emosi terbukti menjadi faktor yang berkontribusi dalam kemunculan perilaku agresif, empati yang rendah, serta kesulitan dalam lingkungan sosial sehingga dalam kondisi ini mnuntut adanya intervensi yang mampu mengembangkan keterampulan sosial melalui pembelajaran bermakna. Kualitas interaksi sosial di masa SMP menjadi fondasi bagi pembentukan karakter remaja, sehingga penurunan etika pergaulan memerlukan perhatian serius agar tidak berdampak buruk pada perkembangan interpersonal mereka di masa depan.

Kurangnya pemahaman etika pergaulan yang baik menjadi akar permasalahan yang perlu mendapatkan intervensi segera melalui layanan Bimbingan dan Konseling (BK). Bimbingan kelompok dipilih karena merupakan sarana pengembangan dan pemecahan masalah yang efektif bagi siswa (Siregar et al., 2022). Agar layanan ini tidak membosankan, diperlukan media interaktif karena media yang bersifat konvensional cenderung menyebabkan kejenuhan dalam proses pemberian layanan (Irfan et al., 2020). Penggunaan strategi *Game-Based Learning* (GBL) dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa selama layanan berlangsung (Ningtyas et al., 2025). Permainan ular tangga memiliki potensi besar untuk dimodifikasi menjadi media edukatif yang menciptakan suasana *joyful learning* serta memudahkan penyampaian pesan etika secara konkret. Menurut Mangundjaya et al., (2022) kegiatan berbasis permainan yang dilakukan secara berkelompok mampu menghadirkan suasana belajaryanf kondusif dan menyenangkan

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif, berani mengungkapkan gagasan, serta memfasilitasi dalam membentu relasi sosial yang sehat melalui layanan yang diselenggarakan.

Penelitian mengenai penggunaan media permainan dalam layanan BK telah banyak dilakukan. Fokus utama literatur menunjukkan bahwa media ular tangga efektif dalam berbagai aspek bimbingan, seperti meningkatkan rasa percaya diri berbicara di depan umum (Setyaji, 2021) dan membantu perencanaan karier siswa (Irfan et al., 2020). Selain itu, penerapan media berbasis game terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dalam proses pembelajaran (Karimah et al., 2025). Dalam konteks perilaku, teknik modeling dalam bimbingan kelompok juga ditemukan efektif untuk meningkatkan kemampuan etika bergaul remaja (Siregar et al., 2022). Di samping itu, media ular tangga yang dimodifikasi secara edukatif mempu meningkatkan interaksi sosial, kerja sama, dan keterlibatan peserta didik melalui pengalaman belajar yang aktif sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat (Solichah et al., 2025). Secara keseluruhan, tren penelitian menunjukkan pergeseran ke arah penggunaan media yang lebih partisipatif untuk mencapai tujuan bimbingan.

Meskipun penggunaan media permainan dalam layanan BK telah banyak dieksplorasi, integrasi ular tangga secara spesifik untuk meningkatkan etika pergaulan siswa SMP masih memerlukan penguatan empiris yang lebih mendalam. Banyak penelitian terkait perilaku siswa masih didominasi oleh penggunaan teknik-teknik konseling behavioral, seperti *behavior contract*, untuk mengatasi berbagai permasalahan perilaku, misalnya perilaku membolos, agresivitas, dan kedisiplinan belajar. Sementara itu, pemanfaatan media permainan tematik dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman etika pergaulan siswa masih relatif terbatas, sehingga memerlukan penguatan empiris lebih lanjut (Fitri & Darmayanti, 2023). Terdapat celah penelitian dalam menguji media ular tangga yang didesain secara tematik untuk mengatasi krisis etika pergaulan. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan menghadirkan intervensi ular tangga yang memuat simulasi etika bersosialisasi yang nyata. Melalui Pendekatan bimbingan kelompok yang dipadukan dengan media permainan memungkinkan terbentuknya interaksi yang lebih bermakna melalui kerja sama, empati, dan keterhubungan antarsiswa sehingga mendukung pengembangan keterampilan interpersonal remaja (Rizky & Syarifudin, 2025).

Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji peningkatan pemahaman siswa melalui bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan ular tangga terhadap pemahaman etika pergaulan siswa SMP. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru BK dalam mengembangkan metode layanan yang inovatif dan relevan dengan karakteristik perkembangan siswa di era digital.

2.Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental design* dalam bentuk *one group pre-test and post-test design*. Penggunaan metode ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman etika pergaulan siswa melalui penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling dengan permainan ular tangga. Menurut (Sugiyono, 2013) pemberian *pre-test* sebelum perlakuan dalam desain ini diketahui lebih akurat dilihat dari hasil setelah perlakuan karena terdapat proses perbandingan antara keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Desain ini digambarkan sebagai berikut:

*O*1 X *O2*
Keterangan:
O1 : Pemahaman etika pergaulan sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*)
X : Bimbingan kelompok dengan permainan ular tangga (*treatment*)
O2 : Pemahaman etika pergaulan sesudah diberikan perlakuan (*post-test*)

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Pakisaji. Teknik pengumpulan subjek dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono, (2015) *dalam* Maharani & Bernard, (2018) teknik *purposive sampling* adalah pemilihan dan pengambilan data sampel berdasarkan pada pertimbangan spesifik yang telah ditetapkan. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 8 siswa dengan kriteria kurangnya pemahaman etika pergaulan berdasarkan hasil observasi guru BK terhadap perilaku dan pemahaman etika pergaulan di lingkungan sekolah.

Teknik pengambilan data dilakukan melalui angket dan observasi. Pemberian angket digunakan untuk memperoleh data tingkat pemahaman siswa mengenai etika pergaulan remaja sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian terdiri dari 24 item yang dikembangkan berdasarkan indikator memahami etika pergaulan, memahami bentuk pergaulan sehat, memahami pergaulan tidak sehat, memahami dampak pelanggaran batasan pergaulan. Skor instrumen disusun menggunakan skala likert dengan empat alternatif jawaban yakni sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Hasil uji validitas yang dilakukan pada 108 siswa menunjukan seluruh item valid dengan koefisien korelasi item-total >0,256 dan reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,879. Selain penggunaan angket, observasi juga

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

dilakukan dalam pengambilan data selama layanan berlangsung yang bertujuan untuk melihat partisipasi, interaksi, dan respon siswa sepanjang penyelanggaraan layanan.

Dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Ridha, (2017) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahan, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok berbasis permainan ular tangga, sedangkan variabel terikat adalah pemahaman etika pergaulan siswa SMP. Secara opersional, penyelenggaraan layanan bimbingan konseling menggunakan media ular tangga dilakukan secara berkelompok dengan memanfaatkan permainan interaktif menggunakan media ular tangga yang bertujuan sebagai sarana penyampaian materi etika pergaulan. Sedangkan pemahaman etika pergaulan ini diartikan sebagai kemampuan individu dalam memahami batasan sikap dan perilaku sesuai dengan norma yang berlaku dikehidupan sosial.

Sistem dalam penelitian dilakukan mulai dari tahap persiapan instrumen penelitian, pemilihan subjek penelitian, pemberian *pre-test*, pelaksanaan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok menggunakan ular tangga, pemberian *post-test*, hingga analisis data penelitian. Proses perlakuan dilakukan sebanyak tiga kali perlakuan dengan memberikan materi, pertanyaan, serta kasus relevan yang berkaitan dengan etika pergaulan remaja. Media permainan berupa ular tangga digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan sehingga memberikan pengaruh pada partisipasi dan pemahaman siswa terkait etika pergaulan remaja.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 25 dengan analisis deskriptif statistik dan inferensial. Uji deskriptif statistik dilakukan untuk mengetahui rata-rata, presentase, nilai minimum, dan nilai maksimum dari hasil uji *pre-test* dan *post-test*. Pengujian selanjutnya yang dilakukan adalah uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 orang untuk melihat distribusi data penelitian. Apabila data pada pengujian normalitas berdistribusi normal maka pengujian yang dilakukan adalah uji *Paired Sample T-Test*, sedangkan data yang berdistribsui tidak normal dilakukan pengujian alternatif nonparametrik dengan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Untuk melihat peningkatan hasil pemahaman siswa dilakukan analisis pengujian menggunakan perhitungan N-Gain yang berfungsi untuk mengetahui kategori peningkatan setalah mendapatkan perlakuan.

3.Results and Discussion

Penerapan penelitian dilakukan kepada subjek penelitian yang berjumlah 8 siswa yang dipilih berdasarkan obervasi oleh guru BK dengan kriteria siswa yang kurang dalam pemahaman etika pergaulan. Dalam pelaksanaan penelitian, prosedur penelitian dilakukan dengan pemberian *pre-test*, pelaksanaan perlakuan sebanyak 3 kali pertemuan, dan pemberian *post-test* kepada subjek penelitian. Pemberian *pre-test* betujuan untuk mengetahui gambaran awal dari pemahaman subjek terkait etika pergaulan sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan pemberian *post-test* bertujuan untuk melihat perubahan kondisi pemahaman etika pergaulan setelah diberikan perlakuan. Pelaksanaan perlakuan dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi berupa permainan ular tangga yang bertujuan untuk melihat peningkatan pemahaman dari penyelenggaraan layanan terhadap etika pergaulan siswa SMP Negeri 1 Pakisaji.

Perolehan data dari *pre-test* dan *post-test* selanjutnya dilakukan analisis data melalui pengujian menggunakan SPSS versi 25 dengan pengujian deskriptif statistik, uji normalitas, uji Paired Sample T-Test, dan uji N-Gain. Berdasarkan uji deskriptif statistik, diketahui terdapat peningkatan antara nilai pemahaman etika pergaulan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dimana nilai rata-rata sebelum dilakukan perlakuan sebesar 74,88 dan nilai rata-rata sesudah dilakukan perlakuan sebesar 89,75. Peningkatan nilai rata-rata dari pre-test dan post-test menunjukan bahwa setelah diberikan perlakuan, siswa memiliki pemahaman mengenai etika pergaulan yang lebih baik.

Tabel 1. Data *Pre-Test* dan *Post-Test*

Data	N	Min.	Max.	Mean
Pre-test	8	63	83	74,88
Post-test	8	83	96	89,75

Bersadarkan data penelitian, pengujian normalitas dilakukan dengan pengujian Shapiro-Wilk. Penggunaan pengujian Shapiro-Wilk ini dilakukan sebagai uji pra-syarat dalam analisis statistik dengan ukuran sampel kecil hingga sedang. Hasil pengujian menunjukan nilai signifikasi pre-test sebesar 0,144 dan nilai signifikasi post-test sebesar 0,154. Nilai signifikasi dari pengujian tersebut menunjukan bahwa data > 0,05, maka data penelitian dinyatakan berdistribusi normal.

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Tabel 2. Uji Normalitas

Variabel	Sig.
Pre-test	0,144
Post-test	0,154

Setelah terpenuhi pengujian normalitas, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan pengujian *Paired Sample T-Test* terhadap data pre-test dan *post-test*. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 yang menunjukan hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Dengan demikian penyelenggaraan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan ular tangga mampu membantu siswa meningkatkan pemahaman etika pergaulan remaja.

Tabel 3. Uji Paired Sample T-Test

Mean Difference	t	df	Sig.
-14,875	-10,421	7	0,000

Selain pengujian hipotesis, penelitian ini juga menggunakan pengujian N-Gain yang dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa mengenai etika pergaulan setelah mengikuti layanan. Hasil penghitungan N-Gain diperoleh rata-rata sebesar 0,75 yang termasuk dalam kategori tinggi, hal ini menujukan bahwa penggunaan media ular tangga dalam layanan bimbingan kelompok mampu meningkatkan pemahaman siswa dengan baik. Sehingga secara keseluruhan, penelitian menunjukan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan media ular tangga secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa mengenai etika pergaulan remaja dilihat dari peningkatan skor post-test, hasil uji hipotesis yang siginfikan dan nilai N-Gain yang menunjukan peningkatan.

Tabel 4. Uji N-Gain

No.	Nama	N-Gain
1.	S	0,83
2.	R	0.72
3.	D	0,72
4.	A	0,58
5.	F	1,00
6.	N	0,61
7.	DA	0,52
8.	SA	1,00
	RATA-RATA	0,75

Hasil penelitian ini menggambarkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman etika pergaulan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui penggunaan media permainan berbasis ular tangga. Hal ini ditunjukan dengan nilai *pre-test* dan *post-test* yang mengalami peningkatan. Selain itu, pada pengujian hipotesisi melalui pengujian Paired Sample T-Test menunjukan nilai signifikasi yang besar sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil ini juga diperkuat dengan pengujian N-Gain yang dilakukan untuk melihat seberapa besar peningkatan dari pemberian perlakuan, dalam hal ini pengujian menunjukan kategori tinggi dalam peningkatan pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan.

Menurut Suryani & Kurniawan, (2023) layanan bimbingan kelompok adalah pemberian layanan yang diselenggarakan oleh pemimpin kelompok dengan memanfatkan interaksi kelompok antara setiap anggota yang bertujuan sebagai sarana pengembangan dan pemecahan masalah yang dihadapi siswa. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok pada penelitian ini dilaksanakan dengan teknik permainan simulasi berupa permainan ular tangga. Melalui layanan ini siswa diharapankan mampu mencari solusi serta berdiskusi terkait permasalahan yang terjadi sehingga diperoleh pelajaran dan pemahaman yang baik. Dalam penerapannya, setiap siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk memberikan solusi, mengemukakan pendapat dan berdiskusi terkait masalah yang dibahas sehingga setiap siswa mampu mengambil keputusan yang tepat untuk dirinya ketika dihadapkan pada permasalahan serupa. Kondisi ini menunjukan bahwa siswa tidak hanya memperoleh informasi secara pasif melainkan secara aktif sehingga informasi yang diperoleh diharapkan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan efektif.

Penerapan penelitian dilakukan kepada subjek penelitian yang berjumlah 8 siswa yang dipilih berdasarkan obervasi oleh guru BK dengan kriteria siswa yang kurang dalam pemahaman etika pergaulan. Dalam pelaksanaan penelitian, prosedur penelitian dilakukan dengan pemberian *pre-test*, pelaksanaan perlakuan sebanyak 3 kali pertemuan, dan pemberian *post-test* kepada subjek penelitian. Pemberian pre-test

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

betujuan untuk mengetahui gambaran awal dari pemahaman subjek terkait etika pergaulan sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan pemberian post-test bertujuan untuk melihat perubahan kondisi pemahaman etika pergaulan setelah diberikan perlakuan. Pelaksanaan perlakuan dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi berupa permainan ular tangga yang bertujuan untuk melihat peningkatan pemahaman dari penyelenggaraan layanan terhadap pemahaman etika pergaulan siswa SMP Negeri 1 Pakisaji.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari et al., (2025) yang menjelaskan bahwa penerapan bimbingan kelompok terbukti efektif dalam meningkatkan etika pergaulan teman sebaya. Penelitian ini menunjukan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menjadi sarana pembelajaran yang reflektif dan partisipatif sehingga memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara sehat, menumbuhakan empati, dan menguatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama. Hal tersebut memperkuat penelitian bahwa pelaksanaan perlakuan melalui bimbingan kelompok dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan pemahaman siswa dalam situasi hubungan dengan teman sebaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmat et al., (2021) juga menjelaskan bahwa penerpan layanan bimbingan kelompok efektif meningkatkan etika pergaulan siswa. Kesamaan hasil ini menunjukan bahwa dinamika kelompok menjadi faktor penting dalam membantu siswa memahami norma sosial. Dalam hal ini, penelitian yang dilakukan menginovasi media yang digunakan dalam proses layanan dengan menggunakan media ular tangga sehingga proses diskusi lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Keberhasilan penerapan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman etika pergaulan melalui permainan ular tangga menjadi pendukung dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aktif bagi siswa. Berbeda dengan penerpaan yang hanya berfokus pada pemaparan materi dengan metode ceramah konvensional, permainan ular tangga ini membantu siswa untuk berpikir secara kritis dalam berbagai kondisi etika pergaulan melalui pertanyaan, studi kasus, dan diskusi yang interaktif. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahadian & Budiningsih, (2017) yang menunjukan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran merupakan salah satu strategi yang efektif diterapkan pada siswa tingkat menengah pertama. Dalam hal ini, siswa lebih memiliki ketertarikan pada aktivitas pembelajaran yang melibatkan unsur permaianan, kompetensi, dan interaksi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, pelaksanaan layanan melalui permainan ular tangga meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa sehingga siswa dapat secara aktif terlibat aktif dalam pembelajaran.

Penelitian ini juga didukung oleh Jannah et al., (2024) yang menyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan media ular tangga terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai bullying pada siswa SMP. Hasil menunjukan data awal sebesar 85% pada kategori baik menjadi 100% pada kategori sangat baik. Meskipun fokus materi dalam penelitian ini berbeda, namun kedua penelitian ini menunjukan bahwa media ular tangga efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam berbagai isu sosial yang sering terjadi di kehidupan remaja. Penelitian lain juga dilakukan oleh Purnama et al., (2025) memaparkan keberhasilan media ular tangga dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap nilai kejujuran. Dalam hal ini, penelitiann mengindikasikan bahwa permaianan ular tangga tidak hanya digunakan dalam meningkatkan aspek kognitif namun efektif dalam internalisasi nilai sosial dan moral siswa.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya terkait penerapan permainan ular tangga dalam layanan bimbingan kelompok yang dikemukakan oleh Priantini & Pratama, (2025) yang mengungkapkan bahwa penerapan bimbimbbingan kelompok menggunakan media permaianan ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai perilaku bullying di SMP Negeri 12 Madiun. Meskipun focus materi dalam penerpannya berbeda, namun keduanya masih dalam satu ranah perilaku sosial dan berhubungan dengan interaksi teman sebaya. Peneliti juga mengungkapkan bahwa penggunaan media permaianan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok memberikan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, permaianan ini juga membantu siswa lebih aktif dalam memahami dan mengidentifikasi masalah yang ada.

Secara teoritis, hasil penelitian dapat dijelaskan melalui teori belajar konstruktivisme. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ardi et al., (2025) yang menjelaskan bahwa teori belajar kostruktivisme berfokus pada pemahaman siswa dalam membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman, refleksi, dan interaksi sosial. Teori ini juga menekankan keterlibatan aktif siswa pada proses belajar dengan strategi pembelajaran kooperatif, Inkuiri, dan *problem-based learning* sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan mandiri dalam belajar. Dalam permainan ular tangga, siswa mengalami proses refleksi dan menghubungkan pengalaman pribadinya dalam hal pergaulan dengan materi yang diberikan selama layanan. Selain itu, dalam proses diskusi juga terjadi proses konstruksi sehingga diperoleh pemahaman yang lebih bermakna.

Ditinjau dari proses observasi, perlaksanaan layanan juga mengalami perubahan perilaku pada siswa yang lebih positif. Hal ini ditunjukan dengan peningkatan keterlibatan aktif siswa selama proses layanan berlangsung dimana siswa aktif berdiskusi, berani bertanya dan mengutarakan pendapat, serta menemukan Solusi dari

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

beberapa situasi dalam kasus yang diberikan. Perubahan ini menujukan peningkatan yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif namun pada keterampilan sosial seperti keterampilan komunikadi dan interaksi siswa selama layanan bimbingan kelompok berlangsung.

4.Conclusion

Penelitian yang dilakukan untuk menguji peningkatan pemahaman siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman etika pergaulan siswa SMP menunjukan peningkatan dalam pemahaman siswa melalui dinamika kelompok yang membantu siswa memahami batasan perilaku, membedakan bentuk pergaulan sehat dan tidak sehat, dan mempertimbangkan konsekuensi dari perilaku pelanggaran norma sosial. Hal ini menunjukan bahwa penerpan bimbingan kelompok yang dilakukan melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan dengan ular tangga menjadi alternatif strategi yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMP. Mesipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan jumlah subjek yang relatif kecil dan belum melibatkan kelompok control. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dengan jumlah subjek yang lebih besar serta menguji efektivitasan media ular tangga pada berbagai topik perkembangan siswa lainnya.

Author Contributions

Any Lathifatuz Zahrok: Conceptualization, Methodology, Investigation, Data Curation, Formal Analysis, Writing – Original Draft Preparation. **Muhammad Fahami Hafifi:** Conceptualization, Investigation, Writing – Review & Editing. **Rizka Apriani:** Supervision, Validation, Writing – Review & Editing. **Maula Aisyah Haidaril Mujahidah Azzahra:** Conceptualization, Data Curation. **Hana Nida Khofiyyah:** Conceptualization, Data Curation.

Funding

This study was conducted using the authors' personal funds without external financial support.

Declaration of Conflicting Interests

The author declared no potential conflicts of interest with respect to the research, authorship, and/ or publication of this article.

Data Availability

The datasets generated during and/ or analysed during the current study are available from the corresponding author on reasonable request.

Deklarasi Penggunaan AI

Penulis menyatakan tidak menggunakan AI atau alat berbantuan AI dalam penyusunan naskah ini.

Acknowledgement

The authors would like to express their gratitude to SMP Negeri 1 Pakisaji for granting permission and facilitating the implementation of this study. The authors also thank the students who participated in this research and all parties who provided support during the research process.

References

Ardi, L. A., Neviyarni, S., & Nirwana, H. (2025). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran dan Bimbingan Konseling: Fondasi Teoritis dan Implikasi Praktis bagi Peserta Didik. *Current Issues in Counseling*, *5*(1), 17–27. https://doi.org/10.24036/01334cic

Fitri, A., & Darmayanti, N. (2023). Literature Review: Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Behavior Contract Dalam Mengatasi Perilaku Membolos Siswa. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *7*(2), 271–280. https://doi.org/https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i02.4590

Hasfaraini, A. R., & Kusumawati. (2026). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial dan Regulasi Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, *15*(2), 413–423. https://doi.org/10.26877/paudia.v15i2.3229

Irfan, Jarkawi, & Handayani, E. S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok. *Jurnal Consulenza:Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, *3*(2), 79–87.

Jannah, S. R., Wachidiyah, S. F., Sahana, Y., Puspita, E. A., Setiawati, D., & Ekhsan, B. (2024). UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN BULLIYING MELALUI ULAR TANGGA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *Indonesia Research Journal on Education*, *4*(1), 72–76. https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.433

Karimah, L., Antika, W. T., & Nur, D. M. M. (2025). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Penedidikan Dan Pembelajaran*, *02*(03), 107–113.

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Maharani, S., & Bernard, M. (2018). Analisis Hubungan Resiliensi Matematik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Lingkaran. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, *1*(5), 819. https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i5.p819-826

Mangundjaya, W. L., A.Wicaksana, S., & Ersya, C. H. A. I. (2022). Board Game: Cara Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Orang Dewasa. *Sosio Konsepsia*, *11*(2), 338–347. https://doi.org/10.33007/ska.v11i2.3078

Ningtyas, Dwi, W., Rahmawati, V., & Solekah, N. (2025). Efektivitas strategi game based learning untuk meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa dalam layanan bimbingan klasikal. *Prosiding Mahasaraswati Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru (MAHASENAPPG)*, 193–203.

Nisa, A. (2018). ANALISIS KENAKALAN SISWA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP LAYANAN BIMBINGAN KONSELING. *JURNAL EDUKASI Jurnal Bimbingan Konseling*, *4*(2), 102–123.

Priantini, D. M., & Pratama, B. D. (2025). PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP DAMPAK BULLYING. *Jurnal Psikologi Dan Bimbingan Konseling*, *15*(3), 1–8.

Purnama, I., Harfiani, R., & Daulay, U. (2025). Meningkatkan Kesadaran Siswa Terhadap Nilai Kejujuran Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Media Ular Tangga di SMA Negeri 3 Medan. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(2), 76–84.

Rahadian, R. B., & Budiningsih, C. A. (2017). What are the Suitable Instructional Strategy and Media for Student Learning Styles in Middle Schools ? *International Journal on Integrating Technology in Education*, *6*(4), 25–39. https://doi.org/10.5121/ijite.2017.6403

Rahmat, R., Kasih, F., & Kardo, R. (2021). EFEKTIFITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MENGGUNAKAN METODE DISKUSI DALAM MENINGKATKAN ETIKA PERGAULAN PESERTA DIDIK (STUDI EKSPERIMEN DI KELAS XII IPS3 SMA NEGERI 1 SUNGAI AUR PASAMAN BARAT). *Mudabbir*, *1*(2), 10–20. https://doi.org/https://doi.org/10.56832/mudabbir.v1i2.71

Ridha, N. (2017). PROSES PENELITIAN, MASALAH, VARIABEL DAN PARADIGMA PENELITIAN. *Jurnal Hikmah*, *14*(1), 62–70. https://doi.org/10.1111/cgf.13898

Rizky, A. I., & Syarifudin. (2025). Development of Ular Tangga SIAGA Media as a Counseling Tool to Improve Interpersonal Communication. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, *7*(2), 267–278. https://doi.org/10.32939/ijcd.v7i2.6292

Sari, N., Nurwahyuni, & Sastrawati, D. P. (2025). *PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN ETIKA BERGAUL DENGAN TEMAN SEBAYA PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 PALU*. *6*(3), 1729–1738. https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v6i3.1383

Setyaji, G. D. (2021). Meningkatkan Rasa Percaya Diri Berbicara Di Depan Umum Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Media Ular Tangga Pada Siswa SMP Negeri 1 Randudongkal. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *3*(1), 24–31. https://doi.org/10.32585/advice.v3i1.1431

Siregar, M., Marimbun, M., & Yuliani, F. (2022). Efektifitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Modeling Dalam Meningkatkan Kemampuan Etika Bergaul Remaja. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, *6*(2011), 110–119. https://journal.matappa.ac.id/index.php/jurkam/article/view/1837

Solichah, U., Barriyah, I. Q., & Nisa, A. F. (2025). Peningkatan interaksi sosial dan hasil belajar melalui media permainan ular tangga di sekolah dasar. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, *11*(2), 542–557. https://doi.org/10.30738/sosio.v11i2.19989

Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (19th ed.). Penerbit Alfabeta Bndung.

Suryani, A. D., & Kurniawan, D. E. (2023). Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, *7*(1), 122–130. https://doi.org/10.30653/001.202371.258

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774