P ISSN : 2503 - 1708
E ISSN : 2722 - 7340

REALITA

Jurnal Bimbingan dan Konseling

JURNAL REALITA	VOLUME 11	NOMOR 2	EDISI Oktober 2026	P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340

Diterbitkan oleh:
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA

Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling (JRbk)
Volume 11 Nomor 2 Edisi Oktober 2026 P-ISSN: 2503 – 1708
Bimbingan dan Konseling FIPP Universitas Pendidikan Mandalika E-ISSN: 2722 – 7340
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita

REALITA

JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING

Penelitian dan Pengembangan Pendidikan

DEWAN REDAKASI

Pelindung : Rektor Universitas Pendidikan Mandalika
Penasehat : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Penanggung Jawab : Ka. Program Studi Bimbingan dan Konseling

Editors in Chief

Hariadi Ahmad, M.Pd (Sinta ID: 259141) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Editors

Dr. I Made Sonny Gunawan, S.Pd., M.Pd. (SINTA ID: 6703866) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Prof. Dr. Arbin Janu Setiowati, M.Pd (SINTA ID: 6027283) Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang, Malang, Jawa Timur, Indonesia

Dr. Wiryo Nuryono, M.Pd (SINTA ID: 6003969) Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Dr. Roro Umy Badriyah. M.Pd., Kons. (SINTA ID: 6672737) Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Bali, Indonesia

Dr. Hasrul, S.PdI., M.Pd. (SINTA ID: 6894856) Pendidikan Guru Sekolah Dasar Institut Sains dan Pendidikan Kie Raha Maluku Utara, Ternate, Maluku Utara, Indonesia

Mustakim, M.Pd. (Sinta ID: 6875136) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Section Editors

Dr. Ari Khusumadewi, M.Pd (SINTA ID: 6011203) Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Dr. Muthmainah, M.Pd (SINTA ID: 6040364) Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Dr. Hadi Gunawan Sakti, M.Pd (SINTA ID: 6110492) Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Dr. Haromain, S.Pd., M.Pd. (SINTA ID: 6158243) Admistrasi Pendidikan Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Ahmad Muzanni, M.Pd (SINTA ID: 6074667) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Reviwers

Prof. Drs. Kusno, DEA., Ph.D, (SINTA ID: 6720430) Matematika Universitas Jember, Jember, Jawa Timur, Indonesia

Prof. Dr. Sutarto, S.Pd., M.Pd (SINTA ID: 5986995) Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Mandalika Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Prof. Dr. Ahmad Sukri, S.Pd., M.Pd	(SINTA ID: 5986955) Pendidikan Biologi Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Prof. Dr. I Ketut Sukarma, M.Pd	Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Dr. A. Hari Witono, M.Pd. Kons	(SINTA ID: 6147134) Bimbingan dan Konseling Pendidikan Dasar Universitas Mataram, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Dr. Asep Sahrudin, S.Pd., M.Pd.	(SINTA ID: 5978981) Pendidikan Mantematika Universitas Mathla'ul Anwar Banten, Banten, Indonesia
Dr. Uli Agustina Gultom, S.Pd., M.Pd.	(SINTA ID: 6665219) Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Borneo Tarakan, Kalimantan Utara, Indonesia
Dr. Suciati Rahayu Widyastuti, S.Pd., M.Pd.	(SINTA ID: 6697553) Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon, Cirebon, Jawa Barat, Indonesia
Dr. Gunawan, M.Pd.	(SINTA ID: 5980767) Pendidikan Fisika Universitas Mataram, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Ginanjar Nugraheningsih, S.Pd. Jas., M.Or.	(SINTA ID: 6725241) Pendidikan Jasmani Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
Dewi Ariani, S.Pd., M.Pd	(SINTA ID: 6004815) Pendidikan Ekonomi Universitas Mahaputra M. Yamin Solok, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Dr. Rahmawati M, S.Pd., M.Pd.	(SINTA ID: 6129818) Universitas Muhammadiyah Kendari, Sulawesi Tenggara, Indonesia
Dita Kurnia Sari, M.Pd	(SINTA ID: 6990169) Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
St. Muriati, S.Pd., M.Pd	(SINTA ID: 6113561) Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Bosowa Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia
Indra Zultiar, S.Pd., M.Pd.	(SINTA ID: 6657679) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia
M. Samsul Hadi, M.Pd	(SINTA ID: 6901605) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Mataram, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
B. Fitria Maharani, M.Si	(SINTA ID: 6743948) Farmasi Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Aluh Hartati, M.Pd	(SINTA ID: 6789075) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Ahmad Zainul Irfan, M.Pd	(SINTA ID: 6663273) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Baiq Sarlita Kartiani, M.Pd	(SINTA ID: 6188156) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Dra. Ni Ketut Alit Suarti, M.Pd	(SINTA ID: 6165599) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Eneng Garnika, M.Pd	(SINTA ID: 6162854) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Farida Herna Astuti, M.Pd	(SINTA ID: 6162869) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Ichwanul Mustakim, M.Pd	(SINTA ID: 6797055) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Jessica Festi Maharani, M.Pd,	(SINTA ID: 6699324) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Lalu Jaswandi, M.Pd	(SINTA ID: 6190316) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Dr. Nuraeni, S.Pd., M.Si	(SINTA ID: 6166292) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Nurul Iman, M.Pd	(SINTA ID: 6168197) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
M. Najamuddin, M.Pd	(SINTA ID: 6102026) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
M. Zainuddin, M.Pd	(SINTA ID: 6809112) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Dr. M. Chaerul Anam, M.Pd	(Sinta ID: 6102038) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Mujiburrahman, M.Pd	(SINTA ID: 6102026) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Raden Fanny Printi Ardi, M.Sn.	(SINTA ID: 5992672) Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Reza Zulaifi, M.Pd	(Sinta ID: 6809087) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Suharyani., M.Pd.	(SINTA ID: 6162836) Pendidikan Masyarakat Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Copyedit dan Layout

Adam Bachtiar, S.Kom., M.Mt.	(SINTA ID: 5992965) Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Akbar Juliansyah, ST., M.Mt.	(SINTA ID: 6070577) Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Dewi Rayani, S.Psi., MA	(SINTA ID: 6178454) Kesehatan Masyarakat Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Sarilah, S.PdI., M.Pd	(SINTA ID: 6189104) Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Dr. Khairul Huda, S.Pd., M.Pd	(SINTA ID: 6663284) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Ni Made Sulastri, S.Pd., M.Pd	(SINTA ID: 6196335) Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Drs. I Made Gunawan, M.Pd	Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Alamat Redaksi:
Redaksi Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling (**JRbk**)
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Pendidikan Mandalika
Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59 A Mataram Telp. (0370) 638991
Email : realita@undikma.ac.id
Web : e-journal.undikma.ac.id

Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling menerima naskah tulisan penulis yang original (belum pernah diterbitkan sebelumnya) dalam bentuk *soft file, office word document* dengan *Submission* lansung di akun penulis yang telah dibuat melalui:
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita/user/register

Diterbitkan Oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.

Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling (JRbk)
Volume 11 Nomor 2 Edisi Oktober 2026 P-ISSN: 2503 – 1708
Bimbingan dan Konseling FIPP Universitas Pendidikan Mandalika E-ISSN: 2722 – 7340
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita

DAFTAR ISI **Halaman**

Juliana, Khairul Huda, Ichwanul Mustakim, dan Abdurrahman
Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Mindfulness* Terhadap Kecemasan Akademik Siswa MTs NW Sembalun 285-294

Wendy Putra Marjado, Abdurrahman dan Ichawanul Mustakim
Pengaruh Konseling Kelompok Menggunakan *Teknik Cognitive Restructuring* terhadap Fear of Missing Out (Fomo) pada Siswa 295-317

Novika Amalia, I Made Gunawan, dan Sarilah
Hubungan Antara Cyberbullying di Media Sosial dengan Kecemasan Sosial pada Siswa SMP Negeri 17 Mataram 318-324

Emmanuella Cristina Gunawan, Pascha Apriniancy Saragih, Laura Putri Hawini, Atrianna Damul, Jesika Tritety, Esterina, dan Romiaty
Pendidikan Inklusi dan BK dalam Pendidikan Inklusi 325-336

Aluh Hartati, Hariadi Ahmad, dan Baiq Sarlita Kartiani
Pengaruh Teknik Video Edukasi Terhadap Kesadaran Empati pada Siswa Smpn 24 Mataram 337-349

Destri Aghnia Qintarani, Hasna Camillia, Lusiana Sekar Noorrahma, Nurani Istiqomah, dan Muhammad Rezza Septian
Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Sosial dan Identitas Diri Siswa Kelas VIII SMPN 16 Cimahi 350-358

M. Farid Ramdani, Muhammad Catur Aryo Puspito, Fauzan Zaeni Zacky, dan M. Reza Septian
Hubungan Narasi Kesuksesan di Media Sosial Terhadap Kesiapan Karier Remaja dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling 359-375

Redinda Raysyah Rahmika, Farida Herna Astuti, Ahmad Muzanni, dan Mujiburrahman
Pengaruh Pendekatan Kognitif Terapi Terhadap Emosi Negatif Siswa SMPN 11 Mataram 376-385

Dito Putra Abdullah, Pangestu Cahya Dwi Sandy Mangku Atmojo, Dede Muhtar, dan Muhammad Rezza Septian
Peran Keterampilan Komunikasi Interpersonal Guru BK terhadap Efektivitas Layanan Bimbingan dan Konseling di SMAN 1 Ngamprah 386-406

M. Zainuddin, Reza Zulaifi, Khairul Huda, dan Ahmad Zainul Irfan
Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Games untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Teman Sebaya Siswa SD Negeri 2 Pringgajurang 407-415

Ichwanul Mustakim, Fathir Haris, dan Ani Endriani
Efektivitas Konseling Kelompok dengan Pendekatan Behavioristik dalam Mengubah Perilaku Negatif Menjadi Perilaku Positif pada Siswa SMPN 8 Satap Praya Barat 416-424

Desita Lia Monika, Intan Nur Aini, Nadya Ayu Maharani, Ditya Arum Pramesti, dan Ardityo Dharmawan
Makna Filosofis Siraman Sedudo dalam Membentuk Ketenangan Batin dan Kesadaran Sosial: Tinjauan Bimbingan dan Konseling 425-432

Saifuddin Akbar, Angelina, Calista Ramadhani Ersani, dan Ariqah Izdihar Masyithah
Relevansi Filosofi "Urip Mung Sawang Sinawang" dalam Bimbingan dan Konseling untuk Mengatasi Insecurity pada Mahasiswa 433-440

Niastanti Gulo, dan Antonius Ian Bayu Setiawan
Peningkatan Kematangan Karier Melalui Bimbingan Kelompok Teknik Role Play pada Peserta Didik SMA 441-451

Ghina Dhiya Zalfa, Warnanda Eka Saputri, Elya Anggun Wilujeng, Nadya Putri Salsabila, dan Pribadi Wahyu Santiko
Internalisasi Nilai Multikultural Sedekah Bumi di Dusun Sidolemu Sebagai Strategi Penguatan Karakter dalam Bimbingan dan Konseling 452-459

Faiza Salsabila, dan Ibrahim Alhakim
Profil Penyesuaian Sosial Siswa Kelas X pada Sekolah Berbasis Asrama .. 460-472

Dian Putri Permatasari
Kecenderungan Penggunaan Tiktok Berlebihan pada Mahasiswa dan Dampaknya terhadap Proses Belajar 473-480

Sema Amalia, dan Shifa Sufya Aureliasari
Hubungan Komunikasi Keluarga dengan Kepekaan Sosial pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Islam Semester 4 Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten 481-488

Adila Putri, Rahma Wira Nita, dan Rici Kardo
Rancangan Program Konseling Rational Emotive Behavior Therapy untuk Meminimalisir *Self-Harm* pada Peserta Didik di SMA Negeri 1 Sungai Rumbai 489-500

Rizka Nuruz Zahro, Richma Hidayati, dan Isyana Riya Umami
Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Self Management untuk Mengurangi Prokrastinasi Akademik Murid Kelas X TO 3 SMK Negeri 2 Kudus 501-515

Silviana Herawati, dan Wiryo Nuryono
Adiksi Binge-Watching, Stres Akademik, dan Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Menengah Atas: Scoping Review 516-535

Nofalina Luhung, dan Yasintha Sari Pratiwi
Dinamika Psikologis Resiliensi Mahasiswi Pasca-Kehilangan Orang Tercinta: Sebuah Studi Eksploratif Menggunakan Metode Storyboard 536-545

Nur Kholifah, Richma Hidayati, dan Isyana Riya Umami
Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Media Mind Mapping untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Murid Kelas XI TKR 4 SMK N 2 Kudus 546-560

Paulinus Alfrio Sonjaya, Romia Hari Susanti, dan Imam Ariffudin
Bimbingan Kelompok Teknik Role-Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal 561-572

Fathul Majid, Richma Hidayati, dan Isyana Riya Umami
Peningkatan *Self-Confidence* melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik Cognitive Restructuring pada Murid Kelas X Teknik Otomotif 4 SMK Negeri 2 Kudus 573-583

Monatia Malik, Hasrul, dan Wachyudi Eksan
Eksplorasi Dampak Perilaku Bullying terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Siswa Sekolah Dasar di Kota Ternate 584-598

Nuraeni, dan Muhammad Iqbal
Pemetaan Disparitas Mutu Pendidikan Anak Usia Dini Berdasarkan Hasil Akreditasi antar Kabupaten/Kota di Nusa Tenggara Barat 599-612

Ni Nyoman Ayu Yuliantari, Lana Fauziah, Any Fatmawati, dan Amlul Maksud
Peningkatan Kesiapan Menghadapi Praktik Kerja Lapangan melalui Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing pada Siswa Kelas XI Bisnis Ritel 2 SMK Negeri 2 Mataram 613-630

Nidaan Khofia M, Rizki Agustiani Zain, dan Hariadi Ahmad
Peningkatan Kemampuan Regulasi Emosi dalam Mengatasi Konflik Melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing pada Siswa SMKN 2 Mataram 631-640

Anggrisa Eka Nur Trianuri, Anggi Septya Amanda, Annas Nurul Jannah, Arung Tirta Dwita Putri, Aulianke Putri Brelian, dan Sardulo Gembong
Analisis Studi Literatur Penerapan Computational Thinking dalam Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Peserta Didik 641-652

Zakky Abdul Ghafur Zatnika, Wisnu Kurniawan, Muhammad Misbahul Huda, dan Siti Arifah
Efektivitas Rational Emotive Behavior Therapy (REBT) untuk Mereduksi Nomophobia Siswa SMA 653-659

Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling (JRbk)
Volume 11 Nomor 2 Edisi Oktober 2026 P-ISSN: 2503 – 1708
Bimbingan dan Konseling FIPP Universitas Pendidikan Mandalika E-ISSN: 2722 – 7340
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita
DOI: https://doi.org/10.33394/realita.v11i2.22460

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK MENGGUNAKAN TEKNIK GAMES UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL TEMAN SEBAYA SISWA SD NEGERI 2 PRINGGAJURANG

Oleh:
M. Zainuddin*, Reza Zulaifi, Khairul Huda, dan Ahmad Zainul Irfan
Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Email: mzainuddin@undikma.ac.id, rezazulaifi@undikma.ac.id,
khairulhuda@undikma.ac.id, ahmadzainulirfan@undikma.ac.id

*Coresponding Author
Info Artikel : Dikirim: 01-09-2026; Direview: 09-09- 2026; Dipublis: 25-10-2026.
Cara Sitasi : Zainuddin. M., Zulaifi. R., Huda. K., & Irfan. A. Z. 2026. Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Games untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Teman Sebaya Siswa SD Negeri 2 Pringgajurang. Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling, Volume 11 Nomor 2 Edisi Oktober 2026.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi interaksi sosial teman sebaya siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik games serta menguji efektivitas layanan tersebut dalam meningkatkan interaksi sosial siswa SD Negeri 2 Pringgajurang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 10 siswa yang dipilih secara purposive berdasarkan hasil pengukuran awal dan kondisi interaksi sosial yang memerlukan penguatan. Data dikumpulkan menggunakan angket interaksi sosial teman sebaya dengan indikator keterlibatan kelompok, komunikasi, keterbukaan, kemampuan memberi dan menerima pengarahan, perhatian, empati, dan penghargaan terhadap teman. Perlakuan dilaksanakan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik games yang terdiri atas tahap pembentukan, peralihan, kegiatan, dan pengakhiran. Analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan paired samples t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor pre-test berada pada rentang 49–57 dengan rata-rata 52,90, sedangkan skor post-test berada pada rentang 65–74 dengan rata-rata 69,50. Rata-rata skor meningkat 16,60 poin. Uji normalitas skor selisih menghasilkan signifikansi 0,172. Paired samples t-test menghasilkan t = 62,250, df = 9, dan Sig. (2-tailed) < 0,001. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, bimbingan kelompok menggunakan teknik games dapat digunakan sebagai alternatif layanan untuk meningkatkan interaksi sosial teman sebaya siswa.
Kata Kunci: bimbingan kelompok; teknik games; interaksi social; teman sebaya

Abstract. This study aimed to examine students' peer social interaction before and after group guidance using games and to test the effectiveness of the intervention in improving social interaction among students at SD Negeri 2 Pringgajurang. The study employed a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. Ten students were purposively selected based on initial assessment results and their need for reinforcement in social interaction. Data were collected using a peer social interaction questionnaire covering group participation, communication, openness, ability to give and receive direction, attention, empathy, and positive appreciation of peers. The intervention was delivered through group guidance using games and consisted of forming, transition, working, and termination stages. Data were analyzed using the Shapiro-Wilk normality test and paired samples t-test. The pre-

Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling (JRbk)
Volume 11 Nomor 2 Edisi Oktober 2026 P-ISSN: 2503 – 1708
Bimbingan dan Konseling FIPP Universitas Pendidikan Mandalika E-ISSN: 2722 – 7340
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita
DOI: https://doi.org/10.33394/realita.v11i2.22460

test scores ranged from 49 to 57 with a mean of 52.90, while the post-test scores ranged from 65 to 74 with a mean of 69.50. The mean score increased by 16.60 points. The normality test of the difference scores produced a significance value of 0.172. The paired samples t-test yielded t = 62.250, df = 9, and Sig. (2-tailed) < 0.001. These findings indicate a significant difference between students' social interaction before and after the intervention. Therefore, group guidance using games can be considered an alternative service for improving peer social interaction among elementary school students.
Keywords: group guidance; games technique; peer social interaction

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang dalam kehidupannya membutuhkan hubungan dengan orang lain. Lingkungan sekolah menjadi salah satu ruang utama bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan tersebut karena siswa berhadapan dengan teman sebaya, guru, dan lingkungan sosial yang lebih luas. Kemampuan berinteraksi secara sehat tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berbicara, tetapi juga meliputi keterampilan mendengarkan, bekerja sama, memahami perasaan orang lain, mengikuti aturan bersama, memberikan dukungan, serta merespons perbedaan secara konstruktif. Pada usia sekolah dasar, pengalaman sosial yang diperoleh melalui hubungan dengan teman sebaya menjadi bagian penting dari proses belajar dan perkembangan sosial.

Interaksi sosial teman sebaya dapat dipahami sebagai hubungan timbal balik antara individu dengan individu lain yang sebaya dan saling memengaruhi dalam proses komunikasi maupun aktivitas bersama. Melalui teman sebaya, siswa belajar memahami norma kelompok, mengenali batas perilaku, menyampaikan keinginan, bernegosiasi, serta mengembangkan rasa memiliki. Interaksi yang positif dapat menjadi pengalaman belajar yang memperkuat keterampilan sosial, sedangkan interaksi yang kurang sehat dapat menimbulkan keterasingan, konflik, kecenderungan memilih teman tertentu, dan rendahnya partisipasi dalam aktivitas kelompok. Permasalahan interaksi sosial juga memiliki konsekuensi terhadap proses pembelajaran. Siswa yang kurang mampu berinteraksi dapat cenderung pasif ketika diskusi, kurang berani mengemukakan pendapat, menghindari aktivitas bersama, atau mengalami kesulitan ketika harus bekerja sama. Oleh sebab itu, pengembangan kemampuan interaksi sosial perlu dilakukan secara terencana melalui layanan pendidikan dan bimbingan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Berdasarkan studi lapangan pada SD Negeri 2 Pringgajurang yang menjadi konteks penelitian, ditemukan gejala rendahnya interaksi sosial teman sebaya berupa kurangnya kerja sama, rendahnya partisipasi dalam aktivitas kelompok, jarangnya komunikasi, minimnya empati, serta munculnya konflik atau rasa tidak suka antarsiswa. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap intervensi yang memungkinkan siswa belajar berinteraksi secara langsung dalam suasana yang aman dan menyenangkan. Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan yang relevan karena prosesnya menggunakan dinamika kelompok sebagai media belajar. Dalam kelompok, siswa memperoleh kesempatan untuk menyampaikan gagasan, mendengarkan teman, memberikan respons, belajar mengikuti norma kelompok, dan menerima umpan balik. Pengalaman tersebut berbeda dengan pembelajaran yang hanya bersifat informatif karena

Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling (JRbk)
Volume 11 Nomor 2 Edisi Oktober 2026 P-ISSN: 2503 – 1708
Bimbingan dan Konseling FIPP Universitas Pendidikan Mandalika E-ISSN: 2722 – 7340
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita
DOI: https://doi.org/10.33394/realita.v11i2.22460

siswa terlibat langsung dalam proses sosial.

Teknik games dapat menjadi pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Permainan menyediakan situasi yang konkret sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman. Dalam permainan yang dirancang secara terarah, siswa dapat berlatih komunikasi, kerja sama, kepemimpinan, kepatuhan terhadap aturan, pengendalian emosi, dan pemecahan masalah. Setelah permainan, refleksi diperlukan agar pengalaman tersebut tidak berhenti sebagai aktivitas rekreatif, tetapi dihubungkan dengan perilaku sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Sejumlah penelitian mendukung penggunaan permainan dalam bimbingan kelompok. Yuniati, Setyowani, dan Saraswati melaporkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa, dengan peningkatan dari 57,5% menjadi 76,5% pada subjek penelitian. Penelitian Wandansari, Sugiyo, dan Setyowani juga menemukan peningkatan tingkat interaksi sosial setelah bimbingan kelompok menggunakan communication games, dari 55,4% menjadi 91%. Penelitian lain tentang social playing menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kriteria interaksi sosial siswa menjadi tinggi.

Penelitian pada jenjang sekolah dasar juga memberikan dukungan. Penelitian mengenai bimbingan kelompok dengan permainan tradisional Gobak Sodor dilakukan pada siswa kelas IV SD dan secara khusus diarahkan untuk meningkatkan interaksi sosial. Selain itu, penelitian mengenai permainan kooperatif pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa teknik permainan dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial. Temuan yang lebih baru pada tahun 2025 juga melaporkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan komunikatif dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial peserta didik.

Walaupun penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi permainan, masih terdapat ruang untuk menguji penerapan bimbingan kelompok menggunakan games pada konteks siswa sekolah dasar di SD Negeri 2 Pringgajurang. Kebaruan penelitian ini terletak pada konteks sekolah dasar tertentu dan penggunaan games sebagai pengalaman langsung untuk memperkuat aspek komunikasi, kerja sama, keterlibatan kelompok, empati, dan penghargaan terhadap teman sebaya. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan kondisi interaksi sosial teman sebaya siswa sebelum dan sesudah layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik games; dan (2) menguji efektivitas layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik games dalam meningkatkan interaksi sosial teman sebaya siswa SD Negeri 2 Pringgajurang. Hipotesis penelitian adalah bimbingan kelompok menggunakan teknik games efektif untuk meningkatkan interaksi sosial teman sebaya siswa.

KAJIAN PUSTAKA

Interaksi sosial teman sebaya merupakan proses hubungan interpersonal yang bersifat timbal balik. Hubungan tersebut terjadi ketika siswa saling hadir, berkomunikasi, memberi respons, memengaruhi, dan melakukan aktivitas bersama. Dalam konteks penelitian ini, interaksi sosial tidak hanya dilihat dari frekuensi komunikasi, tetapi dari kualitas keterlibatan siswa dalam hubungan sosial. Aspek interaksi sosial dalam penelitian mengacu pada indikator perilaku yang tampak dalam hubungan

Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling (JRbk)
Volume 11 Nomor 2 Edisi Oktober 2026 P-ISSN: 2503 – 1708
Bimbingan dan Konseling FIPP Universitas Pendidikan Mandalika E-ISSN: 2722 – 7340
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita
DOI: https://doi.org/10.33394/realita.v11i2.22460

teman sebaya, yaitu keterlibatan dalam kelompok, keterbukaan komunikasi, kemampuan memberikan dan menerima pengarahan, perhatian kepada orang lain, empati, serta kemampuan memberikan penghargaan atau respons positif. Indikator tersebut digunakan untuk memahami perubahan perilaku sosial siswa secara lebih operasional.

Bimbingan kelompok merupakan layanan bantuan yang diberikan melalui dinamika kelompok. Kelompok menjadi media bagi siswa untuk memperoleh pengalaman sosial, memahami diri dan orang lain, serta mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi lingkungan. Dalam pelaksanaannya, pemimpin kelompok bertugas menciptakan suasana aman, mengarahkan dinamika, memastikan partisipasi, dan membantu anggota merefleksikan pengalaman. Pelaksanaan bimbingan kelompok dalam penelitian ini menggunakan empat tahap, yaitu pembentukan, peralihan, kegiatan, dan pengakhiran. Tahap pembentukan diarahkan untuk membangun rasa aman dan kesepakatan kelompok. Tahap peralihan digunakan untuk mengurangi keraguan dan meningkatkan kesiapan. Tahap kegiatan merupakan inti intervensi melalui games dan refleksi. Tahap pengakhiran digunakan untuk mengevaluasi pengalaman dan merumuskan perilaku positif yang akan diterapkan.

Games merupakan aktivitas yang memiliki aturan dan tujuan tertentu serta memungkinkan peserta berinteraksi secara langsung. Dalam konteks bimbingan, games harus dipilih berdasarkan tujuan layanan. Permainan yang tepat dapat menciptakan kebutuhan alami untuk berkomunikasi dan bekerja sama. Karena itu, pemimpin kelompok perlu memastikan bahwa permainan memiliki hubungan yang jelas dengan kompetensi sosial yang ingin dikembangkan. Secara konseptual, hubungan antarvariabel penelitian dapat dijelaskan bahwa kondisi interaksi sosial yang memerlukan penguatan diberikan intervensi berupa bimbingan kelompok menggunakan teknik games. Melalui pengalaman bermain dan refleksi, siswa memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan komunikasi, kerja sama, partisipasi, empati, dan penghargaan terhadap teman. Jika proses tersebut berlangsung efektif, maka skor dan perilaku interaksi sosial setelah perlakuan diharapkan lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen one-group pretest-posttest. Dalam desain ini, kelompok yang sama diukur sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Desain dipilih karena penelitian berfokus pada perubahan skor interaksi sosial setelah siswa mengikuti layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik games. Subjek penelitian berjumlah 10 siswa SD Negeri 2 Pringgajurang. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan hasil pengukuran awal dan pertimbangan bahwa siswa membutuhkan penguatan dalam kemampuan interaksi sosial. Identitas siswa disamarkan menggunakan kode S-01 sampai S-10.

Instrumen penelitian berupa angket interaksi sosial teman sebaya dengan skala Likert. Angket digunakan untuk memperoleh gambaran kuantitatif mengenai kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Indikator yang menjadi perhatian meliputi keterlibatan kelompok, komunikasi, keterbukaan, kemampuan memberi dan menerima pengarahan, perhatian, empati, dan penghargaan terhadap teman. Wawancara dengan guru digunakan sebagai bagian dari

Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling (JRbk)
Volume 11 Nomor 2 Edisi Oktober 2026 P-ISSN: 2503 – 1708
Bimbingan dan Konseling FIPP Universitas Pendidikan Mandalika E-ISSN: 2722 – 7340
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita
DOI: https://doi.org/10.33394/realita.v11i2.22460

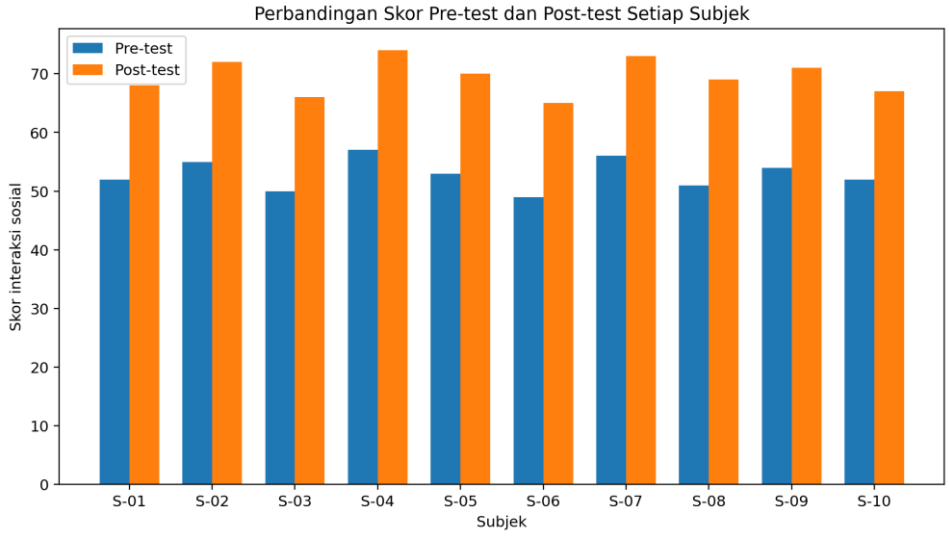
identifikasi kondisi awal. Intervensi diberikan melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik games. Pada tahap pembentukan, pemimpin kelompok menjelaskan tujuan, membangun suasana aman, dan menyepakati aturan. Pada tahap peralihan, siswa diarahkan untuk mulai aktif berkomunikasi. Pada tahap kegiatan, permainan digunakan untuk memunculkan interaksi, kerja sama, komunikasi, pengambilan peran, kepatuhan terhadap aturan, pengendalian emosi, dan pemecahan masalah. Setiap kegiatan permainan diikuti refleksi. Pada tahap pengakhiran, siswa mengevaluasi pengalaman dan merumuskan perilaku sosial positif yang akan diterapkan. Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test sebelum intervensi dan post-test setelah intervensi. Data dianalisis secara deskriptif dengan melihat rentang skor, rata-rata, simpangan baku, serta perubahan skor. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji normalitas Shapiro-Wilk terhadap skor selisih. Karena asumsi normalitas terpenuhi, perbedaan skor pre-test dan post-test dianalisis menggunakan paired samples t-test dengan taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengukuran menunjukkan bahwa seluruh subjek mengalami peningkatan skor setelah mengikuti layanan. Data individual disajikan pada Tabel 1.

Subjek	Pre-test	Post-test	Gain	Peningkatan relatif
S-01	52	68	16	30,77%
S-02	55	72	17	30,91%
S-03	50	66	16	32,00%
S-04	57	74	17	29,82%
S-05	53	70	17	32,08%
S-06	49	65	16	32,65%
S-07	56	73	17	30,36%
S-08	51	69	18	35,29%
S-09	54	71	17	31,48%
S-10	52	67	15	28,85%

Gambar 1. Perbandingan skor pre-test dan post-test setiap subjek.



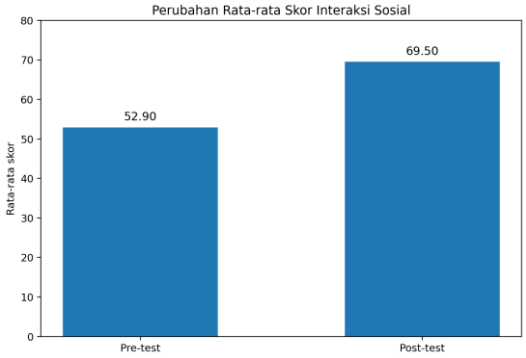
Tabel 1. Skor pre-test, post-test, gain, dan peningkatan relatif interaksi sosial teman sebaya

Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling (JRbk)
Volume 11 Nomor 2 Edisi Oktober 2026 P-ISSN: 2503 – 1708
Bimbingan dan Konseling FIPP Universitas Pendidikan Mandalika E-ISSN: 2722 – 7340
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita
DOI: https://doi.org/10.33394/realita.v11i2.22460

Skor pre-test berada pada rentang 49–57 dengan rata-rata 52,90 dan simpangan baku 2,60. Setelah perlakuan, skor post-test berada pada rentang 65–74 dengan rata-rata 69,50 dan simpangan baku 3,03. Seluruh subjek mengalami peningkatan. Gain individual berada pada rentang 15–18 poin, sedangkan peningkatan relatif terhadap skor awal berada pada kisaran 28,85%–35,29%.

Statistik	Pre-test	Post-test	Perubahan
Rata-rata	52,90	69,50	16,60
Simpangan baku	2,60	3,03	—
Minimum	49	65	16
Maksimum	57	74	17

Gambar 2. Perbandingan rata-rata skor pre-test dan post-test.



Tabel 2. Ringkasan statistik skor pre-test dan post-test

Uji prasyarat dilakukan terhadap skor selisih post-test dan pre-test. Hasil Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi 0,172. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga distribusi skor selisih dapat dianggap memenuhi asumsi normalitas. Dengan terpenuhinya asumsi tersebut, paired samples t-test digunakan untuk menguji perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan.

Komponen	Nilai
Mean pre-test	52,90
Mean post-test	69,50
Mean difference	16,60
t	62,250
df	9
Sig. (2-tailed)	< 0,001
Cohen's d berpasangan	19,69

Tabel 3. Hasil uji paired samples t-test

Hasil uji hipotesis menunjukkan t = 62,250, df = 9, dan Sig. (2-tailed) < 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik games. Secara substantif, peningkatan rata-rata 16,60 poin menunjukkan perubahan yang cukup besar pada kelompok penelitian. Seluruh subjek bergerak ke arah skor yang lebih tinggi. Pola tersebut penting karena perubahan tidak hanya terjadi pada sebagian siswa, tetapi terlihat pada seluruh subjek yang mengikuti perlakuan.

Perubahan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik bimbingan kelompok. Siswa berada dalam situasi sosial yang memungkinkan

Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling (JRbk)
Volume 11 Nomor 2 Edisi Oktober 2026 P-ISSN: 2503 – 1708
Bimbingan dan Konseling FIPP Universitas Pendidikan Mandalika E-ISSN: 2722 – 7340
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita
DOI: https://doi.org/10.33394/realita.v11i2.22460

mereka belajar dari teman, memperoleh respons langsung, dan melakukan latihan perilaku sosial. Ketika siswa diminta menyampaikan pendapat, bekerja sama menyelesaikan permainan, mengikuti aturan, dan memberi dukungan kepada anggota lain, keterampilan sosial dipraktikkan secara langsung. Teknik games memberikan keunggulan tambahan karena aktivitas bermain relatif sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Games dapat mengurangi kesan bahwa kegiatan layanan merupakan kegiatan yang kaku. Situasi bermain juga dapat mendorong siswa yang semula pasif untuk terlibat karena tujuan permainan menuntut adanya komunikasi dan kerja sama.

Refleksi setelah permainan menjadi komponen penting. Tanpa refleksi, perubahan perilaku dapat berhenti pada situasi permainan. Melalui refleksi, siswa diarahkan untuk menjawab apa yang terjadi, bagaimana perasaan mereka, bagaimana mereka bekerja sama, apa kesulitan yang muncul, dan bagaimana pengalaman tersebut dapat diterapkan ketika berinteraksi dengan teman di kelas maupun lingkungan sekolah. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Yuniati et al. yang menggunakan 10 siswa dengan kemampuan interaksi sosial rendah dan menemukan peningkatan setelah bimbingan kelompok teknik permainan. Kesamaan jumlah subjek dan arah intervensi memberikan dukungan bahwa permainan dapat digunakan sebagai media pengalaman sosial dalam kelompok.

Temuan juga konsisten dengan penelitian Wandansari et al. yang melaporkan peningkatan interaksi sosial setelah layanan bimbingan kelompok dengan communication games. Penelitian Rizkiana et al. mengenai social playing juga menunjukkan bahwa interaksi sosial siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok berbasis permainan. Pada konteks sekolah dasar, penelitian tentang permainan tradisional Gobak Sodor menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan permainan dapat diarahkan untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas IV. Penelitian lain tentang permainan kooperatif juga mendukung penggunaan permainan sebagai sarana pengembangan keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

Penelitian yang lebih baru tentang permainan komunikatif pada peserta didik SMP juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan interaksi sosial setelah layanan bimbingan kelompok. Walaupun jenjang pendidikan berbeda, temuan tersebut memperkuat argumentasi bahwa unsur komunikasi dan kerja sama yang dibangun melalui permainan merupakan mekanisme penting dalam pengembangan interaksi sosial. Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya menunjukkan signifikansi statistik, tetapi juga memiliki penjelasan teoritis dan praktis. Games dapat menjadi media pengalaman sosial yang mempertemukan siswa dalam situasi interaksi yang terstruktur. Peran pemimpin kelompok tetap menentukan karena pemimpin harus mengarahkan tujuan, menjaga keamanan psikologis, memberi kesempatan yang seimbang, dan menghubungkan pengalaman permainan dengan perilaku sehari-hari.

Walaupun demikian, hasil penelitian perlu dibaca dengan mempertimbangkan keterbatasannya. Desain one-group pretest-posttest tidak menyediakan kelompok kontrol sehingga perubahan tidak dapat sepenuhnya dipisahkan dari kemungkinan pengaruh faktor luar. Jumlah subjek yang hanya 10 siswa juga membatasi generalisasi. Selain itu, penelitian menggunakan pengukuran segera setelah perlakuan sehingga belum menjelaskan apakah perubahan bertahan dalam jangka

panjang. Implikasinya, sekolah dapat mempertimbangkan games sebagai salah satu variasi kegiatan bimbingan kelompok untuk penguatan keterampilan sosial. Namun permainan harus dipilih sesuai usia, tujuan layanan, karakteristik siswa, kondisi ruangan, dan sumber daya sekolah. Permainan yang kompetitif secara berlebihan perlu diatur agar tidak justru memperkuat konflik atau dominasi siswa tertentu.

KESIMPULAN

Penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik games efektif meningkatkan interaksi sosial teman sebaya siswa SD Negeri 2 Pringgajurang pada kelompok yang diteliti. Rata-rata skor meningkat dari 52,90 pada pre-test menjadi 69,50 pada post-test, dengan peningkatan rata-rata sebesar 16,60 poin. Uji normalitas skor selisih menghasilkan signifikansi 0,172, sedangkan paired samples t-test menghasilkan $t = 62{,}250$, $df = 9$, dan Sig. (2-tailed) $< 0{,}001$. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Bimbingan kelompok dengan teknik games dapat digunakan sebagai alternatif layanan untuk memberikan pengalaman langsung dalam komunikasi, kerja sama, partisipasi, empati, dan penghargaan terhadap teman. Secara praktis, penerapan games sebaiknya selalu disertai tujuan layanan yang jelas, aturan permainan, observasi proses, dan refleksi. Bagi peneliti berikutnya, disarankan menggunakan jumlah subjek yang lebih besar, kelompok kontrol atau desain eksperimen yang lebih kuat, instrumen yang dilaporkan validitas dan reliabilitasnya secara lengkap, serta pengukuran tindak lanjut untuk mengetahui keberlanjutan perubahan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SD Negeri 2 Pringgajurang, guru, siswa, serta semua pihak yang telah membantu proses pengumpulan data dan pelaksanaan layanan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aminah, S., & Sonedi. (2018). Efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan permainan tradisional (Gobak Sodor) untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas IV-A di SD Negeri 1 Kalampangan. Suluh: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 4(1). https://doi.org/10.33084/suluh.v4i1.477

Corey, G. (2012). Theory and practice of group counseling. Brooks/Cole.

Fatiyah, N., & Prasetyo, A. (2015). Efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulation games untuk meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya kelas XI SMK Mataram Semarang. PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2). https://doi.org/10.26877/paudia.v4i2%20Oktober.817

Gerungan, W. A. (2004). Psikologi sosial. Refika Aditama.

Gibson, R. L., & Mitchell, M. H. (2011). Bimbingan dan konseling. Pustaka Pelajar.

Gladding, S. T. (2011). Group work: A counseling specialty. Pearson.

Hurlock, E. B. (1980). Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. Erlangga.

Indraswari, F. Y. (2013). Penerapan bimbingan kelompok dengan

teknik permainan kerja sama untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas X-1 SMA Negeri 3 Lamongan. Jurnal BK UNESA, 3(1).

Maulana, M. A., Wibowo, M. E., & Tadjri, I. (2014). Model bimbingan kelompok berbasis budaya Jawa dengan teknik permainan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMP Kota Semarang. Jurnal Bimbingan Konseling, 3(2). https://doi.org/10.15294/jubk.v3i2.4612

Prayitno. (2004). Layanan bimbingan kelompok dan konseling kelompok. Universitas Negeri Padang.

Putri, I. S., Solih, S., & Handoyo, A. W. (2019). The effectiveness of cooperative game techniques to improve social skills of state elementary school students 2 Curugbarang Pandeglang. CENDEKIAWAN, 1(2), 51–60. https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v1i2.168

Rizkiana, N., Sugiyo, & Sutoyo, A. (2014). Meningkatkan interaksi sosial siswa melalui layanan bimbingan kelompok teknik permainan social playing. Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application, 3(4). https://doi.org/10.15294/ijgc.v3i4.3789

Rusmana, N. (2009). Bimbingan dan konseling kelompok di sekolah. Rizqi Press.

Sugiyono. (2011). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Alfabeta.

Wandansari, C. O., Sugiyo, & Setyowani, N. (2018). Keefektifan layanan bimbingan kelompok teknik communication games untuk meningkatkan interaksi sosial siswa kelas VII A SMP N 34 Semarang. Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application, 7(1). https://doi.org/10.15294/ijgc.v7i1.17607

Winkel, W. S., & Hastuti, S. (2010). Bimbingan dan konseling di institusi pendidikan. Media Abadi.

Yuniati, Y., Setyowani, N., & Saraswati, S. (2013). Upaya meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application, 2(3). https://doi.org/10.15294/ijgc.v2i3.3088

Razmamita, R., & Hariastuti, R. T. (2025). Penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan komunikatif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial peserta didik. Jurnal BK UNESA, 15(2).

Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling (JRbk)
Volume 11 Nomor 1 Edisi April 2025 P-ISSN: 2503 – 1708
Bimbingan dan Konseling FIPP Universitas Pendidikan Mandalika E-ISSN: 2722 – 7340
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita

UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling
Gedung Dwitiya Lt.3. Jln Pemuda 59A Mataram-NTB 83125 Tlp (0370) 638991
e-mail: realita@undikma.ac.id; web: e-journal.undikma.ac.id

PEDOMAN PENULISAN

1. Naskah merupakan hasil penelitian, pengembangan atau kajian kepustakaan di bidang pendidikan, pengajaran, pembelajaran, bimbingan dan konseling, dan Psikologi.
2. Naskah merupakan tulisan asli penulis dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya dalam jurnal ilmiah lain.
3. Naskah dapat ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.
4. Penulisan naskah mengikuti ketentuan sebagai berikut:

Program	MS Word	Margin kiri	3.17 cm
Font	Times New Roman	Margin kanan	3.17 cm
Size	12	Margin atas	2.54 cm
Spasi	1.0	Margin bawah	2.54 cm
Ukuran kertas	A4	Maksimum 20 halaman	

5. Naskah ditulis dengan **sistematika** sebagai berikut: Judul (huruf biasa dan dicetak tebal), nama-nama penulis (tanpa gelar akademis), instansi penulis (program studi, jurusan, universitas), email dan nomor telpon penulis, abstrak, kata kunci, pendahuluan (tanpa sub-judul), kajian teori (tanpa sub-judul), metode penelitian (tanpa sub-judul), hasil dan pembahasan, simpulan dan saran (tanpa sub-judul), dan daftar pustaka.

   Judul secara ringkas dan jelas menggambarkan isi tulisan dan ditulis dalam huruf kapital. Keterangan tulisan berupa hasil penelitian dari sumber dana tertentu dapat dibuat dalam bentuk catatan kaki. Fotocopy halaman pengesahan laporan penelitian tersebut harus dilampirkan pada draf artikel.

   Nama-nama penulis ditulis lengkap tanpa gelar akademis.

   Alamat instansi penulis ditulis lengkap berupa nama sekolah atau program studi, nama jurusan, nama perguruan tinggi, kabupaten/kota, dan provinsi. Penulis yang tidak berafiliasi pada sekolah atau perguruan tinggi dapat menyertakan alamat surat elektronik/email, nomor telpon / WhatsApp aktif penaggung jawab artikel.

   Abstrak ditulis dalam 2 (dua) bahasa: Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Naskah berbahasa Inggris didahului abstrak berbahasa Indonesia. Naskah berbahasa Indonesia didahului abstrak berbahasa Inggris. Panjang abstrak tidak lebih dari 500 kata. Jika diperlukan, tim redaksi dapat menyediakan bantuan penerjemahan abstrak kedalam bahasa Inggris.

   Kata kunci (key words) dalam bahasa yang sesuai dengan bahasa yang dipergunakan dalam naskah tulisan dan berisi 3-5 kata yang benar-benar dipergunakan dalam naskah tulisan.

   Daftar Pustaka ditulis dengan berpedoman pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Mandalika.

JURNAL REALITA	VOLUME 11	NOMOR 2	EDISI Oktober 2026	P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340

Alamat Redaksi
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Pendidikan Mandalika
Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59A Mataram
Telp. (0370) 638991
Email : realita@undikma.ac.id
Web : e-journal.undikma.ac.id

ISSN 2722-7340
9 772722 734013
9 772503 170009