



Vol.15, No. 1, Januari-Juni 2025  
Doi: [10.30829/alirsyad.v15i1.24195](https://doi.org/10.30829/alirsyad.v15i1.24195)

# JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING

<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/al-irsyad>  
ISSN 2686-2859 (online)  
ISSN 2088-8341 (cetak)

## PENERAPAN MEDIA MAZE GAME DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 36 PALEMBANG

Meilisa Partikasari<sup>1</sup>, Eibi Pramitha Miranda<sup>2</sup>, Rani Mega Putri<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Sriwijaya, Palembang email: [meilisapartika02@gmail.com](mailto:meilisapartika02@gmail.com)

<sup>2</sup> SMPN 36 Palembang, Palembang email: [eibimiranda09@guru.smp.belajar.id](mailto:eibimiranda09@guru.smp.belajar.id)

<sup>3</sup> Universitas Sriwijaya, Palembang email: [rani@fkip.unsri.ac.id](mailto:rani@fkip.unsri.ac.id)

### Kata Kunci:

*Bimbingan  
Kelompok,  
kerjasama, Maze  
Game*

### Keywords :

*Group Guidance,  
Cooperation, Maze  
Game*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik melalui layanan bimbingan kelompok dengan memanfaatkan media *Maze Game*. Penelitian ini berjudul "Penerapan Media *Maze Game* dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kerjasama dalam belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 36 Palembang" ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK) yang dilaksanakan di kelas VIII selama dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 8 orang peserta didik yang memiliki tingkat kerjasama yang rendah dalam belajar. Teknik pengumpulan data dalam PTBK ini menggunakan observasi, angket dan pengumpulan data. Hasilnya sebesar 55% didapatkan dari pra tindakan. Siklus I terjadinya peningkatan menjadi 58%. kemudian meningkat kembali secara signifikan pada siklus II sebesar 78%. hasil ini menunjukkan bahwasanya media *Maze game* efektif dalam layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kerjasama peserta didik dalam belajar.

### Abstract

*This study was conducted to improve students' abilities through group guidance services using the Maze game media. This study entitled "Application of Maze Game Media in group guidance services to improve cooperation in learning for class VII students of SMP Negeri 36 Palembang" uses the Guidance and Counseling Action Research (PTBK) method which was implemented in class VIII for two cycles. The research subjects were 8 students who had a low level of cooperation in learning. Data collection techniques in this PTBK used observation, questionnaires and data collection. The results of 55% were obtained from pre-action. Cycle I increased to 58%. then increased significantly again in cycle II by 78%. these results indicate that the Maze game media is effective in group guidance services can improve student cooperation in learning.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, melalui pendidikan dapat membentuk generasi muda yang memiliki kualitas hidupnya yang lebih baik di masa yang akan datang. Pendidikan di Indonesia saat ini berfokus pada pengembangan pendidikan karakter untuk membangun jati diri anak bangsa kedepannya. Proses pendidikan yang dijalankan oleh individu tentunya akan membentuk perkembangan dalam dirinya. Menurut Zulfah (2023) proses pembelajaran yang dilakukan akan membentuk pengetahuan, sikap serta keterampilan peserta didik dalam satuan pendidikan yang akan menjadi pondasi utama baginya untuk berkembang. Pembelajaran saat ini berada di era abad 21, yang sangat menuntut peserta didik memiliki keterampilan tidak hanya dari segi kognitif saja. Akan tetapi memiliki keterampilan sosial yang baik termasuk kemampuan dalam bekerjasama.

Menurut Rici dan Alawiyah (2019) menyatakan bahwa kerjasama merupakan salah satu bentuk keterampilan sosial yang dilakukan oleh individu dalam menjalin hubungan dengan orang lain. Kerjasama yang dilakukan oleh peserta didik memungkinkan mereka dalam membangun intraksi sosial, mengembangkan rasa empati terhadap sesama, komunikasi yang efektif, saling berbagi pengetahuan, sehingga dapat menyelesaikan tugas bersama. Sebagai makhluk sosial keterampilan dalam bekerjasama hendaklah ditanamkan sejak dini kepada para peserta didik agar mereka dapat memiliki keterampilan sosial yang baik, peduli kepada orang lain, dapat menghargai pendapat orang lain (Aqobah, 2020). Para peserta didik haruslah memiliki keterampilan dalam bekerjasama untuk meningkatkan rasa sosial antar sesama serta masyarakat global. Keterampilan bekerjasama penting dilakukan agar dapat mengikuti kehidupan sosial yang semakin berkembang.

Menurut Azizah (2021) keterampilan dalam bekerjasama merupakan suatu hal yang penting dimiliki oleh peserta didik dalam menjalani proses

pembelajaran karena dapat meningkatkan kemampuan diri serta dapat meningkatkan rasa kepedulian peserta didik kepada orang lain. Melalui kerjasama inilah para peserta didik dapat berlatih untuk mampu berkomunikasi, berkolaborasi, bersosialisasi kepada orang lain untuk mencapai tujuan tertentu. Sebagai seorang pendidik, sangatlah penting dalam menumbuhkan sikap positif dalam diri masing-masing peserta didik melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok agar para peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam lingkungan pembelajaran.

Berdasarkan hasil AKPD (Angket Kebutuhan Peserta Didik) yang peneliti sebar pada PPL 2 di 05 Februari 2025 mendapatkan fakta bahwa masih banyak peserta didik yang menunjukkan rendahnya kemampuan dalam bekerjasama terutama dalam kegiatan belajar seperti enggan berkolaborasi dalam diskusi kelompok, kurang aktif dalam diskusi kelompok, fokus terhadap diri sendiri. Hal ini ditunjukkan pada butir pernyataan "Saya belum terbiasa belajar bersama atau kelompok" dipilih 192 peserta didik dari total 240 peserta didik dengan persentase 80,7% dikelas VIII SMP N 36 Palembang. Selanjutnya berdasarkan informasi dari guru Bimbingan dan Konseling (BK) dapat diketahui bahwasanya masih banyak peserta didik yang menunjukkan perilaku individualistis dalam kegiatan belajar kelompok. Hal ini sejalan dengan informasi yang didapatkan oleh guru IPS yang mengajar di dalam kelas mengungkapkan bahwasanya kegiatan kerja kelompok yang dilakukan di dalam kelas hanya melibatkan 3-4 orang yang aktif dan berkontribusi. Sementara itu, peserta didik lainnya kurang aktif dan berkontribusi.

Ketidakmampuan peserta didik dalam berkolaborasi dan bekerjasama dalam proses pembelajaran akan memberikan dampak terhadap efektifitas pembelajaran serta permasalahan terhadap paradigma pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas (Tasya, 2023). kerjasama tidak hanya sebagai keterampilan sosial yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Akan tetapi, sebagai cara untuk mengajarkan kepada peserta

didik untuk mendengarkan orang lain secara aktif, menghargai pendapat orang lain, meningkatkan ekspresi diri serta daat untuk meningkatkan kepercayaan dir peserta didik itu sendiri.

Bimbingan konseling berperan penting dalam menyelesaikan permasalahan yang dapat menghambat perkembangan peserta didik. Salah satu layanan yang dapat dilakukan adalah bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan proses bantuan yang dilaksanakan secara berkelompok dalam hal ini dapat berupa penyampaian informasi, ataupun membahas masalah yang berkaitan dengan pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial (Hartanti, 2022). Salah satu teknik yang sesuai untuk menngkatkan kerjasama peserta didik adalah menggunakan metode/ teknik *Games based Learning* (GBL).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Samosir (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berkolaborasi dari yang sebelumnya nilai rata-rata 68 menjadi 73,8 telah memenuhi nilai KKM. Selanjutnya dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Syarroma & Intan (2025) menunjukkan bahwasanya terdapat peningkatan yang signifikan dalam menggunakan metode pembelajaran permainan labirin, terlihat dari siklus I sebesar 54% menjadi 82% dalam siklus 2 yang berkaitan dengan perkembangan sosial anak terutama dalam aspek kerjasama.

Salah satu permainan yang sesuai dan relevan dengan kerjasama yaitu *Maze game* (permainan labirin). *Maze Game* (permainan labirin) merupakan salah satu bentuk permainan yang menuntut untuk menemukan jalan keluar (Setya, 2021). Permainan ini menuntut peserta didik untuk dapat melakukan kerjasama serta kolaborasi dalam menemukan jalan untuk keluar dari labirin tersebut. Oleh karena itu, pentingnya untuk dapat melakukan kolaborasi, koordinasi, komunikasi serta kesepakatan bersama

saat menjalankan permainan yang secara tidak langsung diajarkan dalam permainan ini.

Keterampilan kerjasama dapat menjadi salah satu kompetensi penting bagi peserta didik di abad 21 ini. Hal ini dapat dibuktikan dari beberapa penelitian yang menunjukkan bahwasanya pendekatan *Games Based Learning* (GBL) dapat meningkatkan kemampuan sosial peserta didik. Namun, penerapan GBL dalam kegiatan bimbingan kelompok masih jarang dilakukan, apalagi dengan menggunakan media seperti *Maze Game* sebagai alat bantu. Padahal, hasil AKPD dan informasi dari guru menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang bersikap individualistis dan kurang mampu bekerja sama dalam kegiatan belajar. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan peserta didik di lapangan dengan pendekatan layanan yang tersedia saat ini. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi yang harus diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok. Salah satunya penerapan GBL dengan media *Maze Game* untuk meningkatkan keterampilan dan kerjasama peserta didik.

## **METODE**

Metode penelitian ini menggunakan teknik pendekatan Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK). Menurut Sugiyono (2016) menyatakan bahwa penelitian tindakan bimbingan dan konseling merupakan jenis penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan dari hasil pembelajaran peserta didik. Penelitian dilakukan secara langsung melalui tindakan tertentu sehingga dapat diperbaiki dan ditingkatkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Pangestika, 2023).

Tujuan utama Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK) dilakukan untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh

peserta didik di dalam kelas. Melalui Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK) diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan diri untuk dapat bekerjasama dalam belajar berdasarkan kegiatan yang telah dirancang. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 36 Palembang yang beralamat di Jl. Ki Kemas Rindo, Kemas Rindo, Kec. Kertapati, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Dalam setiap siklus terdapat 2 kali pertemuan bimbingan kelompok yang dilaksanakan selama 1 JP (35 menit) dalam setiap pertemuannya. Siklus penelitian menurujuk pada Arikunto (2019: 97).



**Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan**

Sasaran dalam Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK) ini diambil dari kelas VIII.2 SMP Negeri 36 Palembang yang berjumlah 8 orang dengan kategori 4 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Pengumpulan data dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu dengan melakukan pengamatan langsung kepada subjek penelitian serta melakukan observasi dan angket. Analisis data dalam penelitian ini

menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif dan selanjutnya akan diberikan tindakan berupa layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media Maze Game (Permainan labirin).

## HASIL

### Pra tindakan

Kegiatan pra tindakan yang dilakukan peneliti memilih kelas yang cukup mendominasi untuk selanjutnya dilakukan tindakan layanan bimbingan dan konseling (PTBK). Pada pra tindakan ini dapat ditemukan bahwasanya terdapat 10 orang peserta didik yang memasuki kategori baik, 13 orang peserta didik memasuki kategori cukup serta 8 orang lainnya memiliki tingkat kerjasama yang masuk ke dalam kategori kurang. Dengan hasil yang telah didapatkan pada pra tindakan terdapat 8 peserta didik yang memiliki kesulitan dalam melakukan kerjasama dalam belajar bersama dengan teman. Sehingga perlu dilakukan upaya tindakan melalui layanan bimbingan konseling agar dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam kerjasama kelompok.

**Tabel 1. Pra Tindakan**

TINGKAT PRESENTASE	TINGKAT KERJASAMA	JUMLAH PESERTA DIDIK	PERSENTASE	RATA-RATA
82% - 100%	Sangat baik	0	0	55%
66% - 81%	Baik	10	32%	
45% - 65%	Cukup	13	41,6%	
25% - 44%	Kurang	8	25,6%	
<b>JUMLAH</b>		31	100%	

### Siklus I

Pada siklus I diberikan tindakan layanan bimbingan kelompok dengan media *Maze Game* (permainan labirin) kepada 8 peserta didik yang memiliki kesulitan dalam bekerjasama ketika belajar terutama di dalam



kelas. Dalam siklus I ini, penerapan bimbingan kelompok dengan menggunakan Maze game bertujuan untuk menstimulus dan melatih kerjasama melalui pendekatan permainan yang menuntut kolaborasi dan komunikasi yang dilakukan antar peserta didik. Berikut adalah hasil dari tindakan siklus I.

**Tabel 2. Siklus I**

<b>TINGKAT PRESENTASE</b>	<b>TINGKAT KERJASAMA</b>	<b>JUMLAH PESERTA DIDIK</b>	<b>PERSENTASE</b>	<b>RATA-RATA</b>
<b>82% - 100%</b>	Sangat baik	0	0	58%
<b>66% - 81%</b>	Baik	2	25%	
<b>45% - 65%</b>	Cukup	2	25%	
<b>25% - 44%</b>	Kurang	4	50%	
<b>JUMLAH</b>		8	100%	

Berdasarkan hasil siklus I yang telah dilaksanakan dapat dilihat terdapat 4 orang peserta didik berada dalam kategori “kurang baik” dengan persentase 50%. Kemudian 4 orang peserta didik lainnya berada dalam kategori “baik” dan kategori “cukup” dengan persentase masing-masing 25%. Sebelum dilaksanakannya siklus I terdapat 8 orang peserta didik berada dalam kategori “kurang baik” menjadi 4 orang yang berada di “kategori kurang”. Didapatkan hasil rata-rata tingkat kerjasama yang telah dilakukan pada siklus I ini adalah 58% yang dapat tergolong kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwasanya terjadi peningkatan kemampuan bekerjasama dalam belajar yang dilakukan oleh peserta didik.

Peningkatan dalam siklus I ini menunjukkan bahwasanya media maze game ini berdampak positif dan memiliki potensi untuk menumbuhkan kerjasama antar peserta didik. Walaupun masih belum berjalan secara optimal sepenuhnya. Hal ini perlu menjadi perhatian khusus dan perlu adanya perbaikan pada siklus selanjutnya. Adapun beberapa yang perlu diperbaiki dalam siklus berikutnya yaitu perlu adanya variasi yang lebih



menantang dalam permainan agar dapat lebih menstimulus partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, penyesuaian waktu pelaksanaan juga penting agar peserta didik memiliki kesempatan yang cukup untuk mengeksplorasi potensi kerjasamanya secara lebih maksimal. Beberapa catatan dan evaluasi ini penting dilkakukan untuk menyempurnakan rencana tindakan pada siklus II.

## **Siklus II**

Penerapan siklus II kembali dilaksanakan oleh peneliti dengan melakukan tindakan bimbingan kelompok yang menyesuaikan hasil refleksi yang telah dilakukan pada siklus I. Hasil evaluasi dalam siklus I haruslah diperbaiki dan dan dikembangkan sehingga dapat dilaksanakan pada siklus II ini. Tindakan bimbingan kelompok yang dilaksanakan dalam siklus II ini melibatkan 8 orang peserta didik yang sama dalam siklus I. Adapun hasil yang didapatkan setelah melaksanakan tindakan bimbingan kelompok siklus I sebagai berikut:

**Tabel 3. Siklus II**

<b>TINGKAT PRESENTASE</b>	<b>TINGKAT KERJASAMA</b>	<b>JUMLAH PESERTA DIDIK</b>	<b>PERSENTASE</b>	<b>RATA-RATA</b>
<b>82% - 100%</b>	Sangat baik	0	0	78%
<b>66% - 81%</b>	Baik	6	75%	
<b>45% - 65%</b>	Cukup	2	25%	
<b>25% - 44%</b>	Kurang	0	0	
<b>JUMLAH</b>		8	100%	

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan hasil yang menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan terjadi setelah dilakukannya siklus II ini. Hasilnya menunjukkan terdapat 2 orang peserta didik masih berada dalam kategori “cukup” dengan persentase sebesar 25%. Sedangkan 6 orang peserta didik lainnya berada dalam kategori “baik” dengan persentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwasanya tindakan

layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Games Based Learning* (GBL) menggunakan media *Maze Game* (permainan labirin) berhasil dilakukan dengan kriteria kemampuan kerjasama peserta didik tergolong tinggi.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK) yang telah dilaksanakan dengan teknik *Games Based Learning* (GBL) menggunakan media *Maze Game* efektif untuk meningkatkan kerjasama peserta didik kelas VIII SMPN 36 Palembang. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus dengan 1x pertemuan di setiap siklusnya selama 1 JP (35 menit). Sebelum melaksanakan tindakan bimbingan kelompok dalam siklus I, peneliti melakukan pra-tindakan terlebih dahulu dengan peserta didik yang menjadi sasaran pelaksanaan tindakan. Hasil yang didapatkan dari pra-tindakan yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwasanya terdapat 8 peserta didik dalam kategori rendah dalam hal bekerjasama dari 30 peserta didik lainnya dalam satu kelas. jika dilihat dari hasil distribusi skor yang didapatkan sebagian peserta didik berada pada kategori "cukup" sebesar 41,6% serta kategori "kurang" berada dalam 25,6% dengan rata-rata keseluruhan sebesar 55%. data ini masih menunjukkan tingkat kerjasama yang relatif rendah oleh peserta didik ketika belajar.

Kemudian, peneliti melakukan tindakan di siklus I kepada 8 orang peserta didik yang berada dalam kategori "kurang" dalam hal bekerjasama. Didapatkan hasilnya peserta didik di kategori "kurang" menurun dari 8 orang menjadi 4 orang dengan persentase 50%. Sementara itu 2 orang memasuki kategori "baik" dengan persentase 25% serta 2 orang lainnya dalam kategori "cukup" dengan persentase 25%. Rata-rata persentase dalam siklus I ini sebesar 58% mengalami peningkatan sedikit dibandingkan pra-tindakan sebelumnya. Hasil ini menunjukkan bahwasanya terdapat peningkatan yang cukup, meskipun belum terlalu signifikan dalam hal kemampuan untuk melakukan kerjasama. Secara keseluruhan kegiatan

yang dijalankan dalam siklus I berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

Selanjutnya, pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan dalam hal kerjasama yang dilakukan oleh peserta didik di dalam kelompok. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil refleksi yang telah dilakukan pada siklus I. Kegiatan refleksi dalam siklus I dapat digunakan sebagai dasar dalam perbaikan dan perkembangan tindakan layanan selanjutnya. Hasil yang didapatkan dalam siklus II ini menunjukkan bahwasanya terdapat 6 dari 8 orang peserta didik memasuki kategori “baik” dengan persentase 75% sedangkan 2 orang lainnya berada dalam kategori “cukup” dengan persentase 25%. Sehingga tidak ada lagi peserta didik berada dalam kategori “kurang”. Rata-rata hasil yang didapatkan dalam siklus II ini cukup signifikan yaitu 78% mendekati kategori baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andriani, dkk (2024) mengenai “Penerapan Media Permainan Papan Labirin Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Secara Berkelompok Pada Layanan Bimbingan Kelompok Kelas VII C Di SMP Negeri 13 Kota Madiun” hasilnya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan secara signifikan dalam penerapan layanan bimbingan kelompok melalui papan labirin di dapatkan hasilnya dari pra siklus 52% menjadi 76% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwasanya terdapat peningkatan kerjasama secara signifikan yang dilakukan oleh peserta didik secara berkelompok dengan menggunakan metode *game simulation* papan labirin.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Tasya & Alfian (2023) mengenai “Pengaruh Penggunaan *Media Maze* terhadap Kerja Sama Tim dan Kemampuan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri” hasilnya menunjukkan bahwasanya Tindakan 1 yang telah dilakukan memperoleh hasil sebesar 58%, hasil ini meningkat ke Tindakan 2 dengan hasil 69%. Penggunaan *Maze Game* dalam peningkatan kerjasama tim memiliki dampak yang positif bagi pembelajaran yang dilakukan

oleh peserta didik, karena terbukti dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkolaborasi, keterampilan dalam bekerjasama dan sebagainya untuk menunjang kemampuan dalam bersosial.

Penggunaan media *Maze game* dalam pembelajaran dinilai dapat memberikan pengaruh positif dalam mengembangkan kemampuan peserta didik untuk bekerjasama dan berkolaborasi dengan orang lain. Seluruh rangkaian proses tindakan yang diberikan dalam pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Games Based Learning* (GBL) menggunakan media *Maze game* (permainan labirin) dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan rencana dan tujuan yang diharapkan yaitu terdapat peningkatan kerjasama dalam proses pembelajaran sebagai indikator keberhasilan kegiatan penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) ini.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disajikan sebelumnya dapat dilihat bahwasanya penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan pendekatan *Game Based Learning* (GBL) melalui media *Maze Game* (permainan labirin) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didik. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil secara bertahap, yaitu dari pra-tindakan dengan rata-rata 55%, naik menjadi 58% di siklus I, dan kemudian meningkat cukup signifikan menjadi 78% di siklus II.

Setiap tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini saling berkaitan dan saling mendukung. Refleksi yang dilakukan setelah siklus I menjadi bagian penting dalam menyempurnakan strategi pada siklus II, sehingga hasil akhirnya lebih maksimal.

Dengan hasil ini, *Maze Game* dapat menjadi salah satu pilihan media yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam layanan bimbingan kelompok, terutama untuk membantu peserta didik

mengembangkan keterampilan kerjasama mereka. Guru BK atau pendidik lainnya dapat menjadikan metode ini sebagai alternatif dalam menyampaikan layanan yang lebih kreatif, agar siswa tidak hanya belajar materi, tapi juga belajar membangun hubungan sosial yang positif.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Andriani, A,U, dkk. (2024). Penerapan Media Permainan Papan Labirin Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Secara Berkelompok Pada Layanan Bimbingan Kelompok Kelas VII C Di Smp Negeri 13 Kota Madiun. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran.*, 2(5), 495-501
- Alsa, A. (2010). Pengaruh Metode Belajar Jigsaw Terhadap Keterampilan Hubungan Interpersonal dan Kerjasama Kelompok pada Mahasiswa Fakultas Psikologi. *Jurnal psikologi*, 37(2), 165-175.
- Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisonal. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 5(2).
- Azizah, Winda Nurul. 2021. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) terhadap Kemampuan Kerjasama Siswa. Skripsi, Cirebon: IAIN Syeikh Nurjati.
- Azwar, S. 2012. Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dankov, Y. (2021, October). A Functional model of a designer of educational maze game. In *Proceedings of the 4th International Conference on Computer Science and Software Engineering* (pp. 356-361).
- Hartanti, J. 2022. Bimbingan Kelompok. Surabaya, tulungagung: UD Duta Sablon.

- Maasawet, E. T. (2011). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Belajar Biologi Melalui Penerapan Strategi Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Kelas VII Smp Negeri VI Kota Samarinda Tahun Pelajaran 2010/2011. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1).
- Pangestika, R. N., Damiri, D. S., & Sari, R. P. (2023). Upaya Meningkatkan Etika Berbicara Siswa Melalui Teknik Sosiodrama Kelas VIII SMP Negeri 21 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Konseling (JIMBK)*, 5(2), 299-306.
- Rici, O. T. W., & Alawiyah, T. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama untuk meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *FOKUS: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 2(5), 171-180.
- Setiawan, W., Hafitriani, S., & Prabawa, H. W. (2016, February). The scientific learning approach using multimedia-based maze game to improve learning outcomes. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 1708, No. 1). AIP Publishing.
- Setya, D., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan Permainan Simulasi Labirin dalam Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Konsentrasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(1), 85-89.
- Sugiyono. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Syarroma, S., & Wijaya, I. P. (2025). Permainan Labirin sebagai Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak dalam Bekerjasama. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 12(2), 230-237.
- Tasya, A. M., & Alfian, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Maze terhadap Kerja Sama Tim dan Kemampuan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(6), 846-857.

Meilisi Partikasari, Elbi Pramitha Miranda, Rani Mega Putri : ***Penerapan Media Maze Game Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kerjasama Dalam Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 36 Palembang***

---

Terzieva, V., Bontchev, B., Dankov, Y., & Paunova-Hubenova, E. (2022). How to tailor educational maze games: the student's preferences. *Sustainability*, 14(11), 6794.

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11-11