



Vol.16, No. 1, Januari-Juni 2026  
Doi: [10.30829/alirsyad.v16i1.28211](https://doi.org/10.30829/alirsyad.v16i1.28211)

# JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING

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

## IMPLEMENTASI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK MENGGUNAKAN SOCIAL SKILLS PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SANGGAR BIMBINGAN KEPONG MALAYSIA

Agung Ramadan<sup>1</sup>, Asbi<sup>2</sup>

1. Universitas Muhammadiyah Sumatera utara, email: [agungramadhan1403@gmail.com](mailto:agungramadhan1403@gmail.com)
2. Universitas Muhammadiyah Sumatera utara, email: [asbi@umsu.ac.id](mailto:asbi@umsu.ac.id)

### Kata Kunci:

Bimbingan kelompok,  
keterampilan sosial,  
Social Skills Puzzle,  
pendidikan  
nonformal, PTBK

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan implementasi layanan bimbingan kelompok menggunakan Social Skills Puzzle di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia; (2) menganalisis peningkatan keterampilan sosial siswa yang mencakup komunikasi, kerja sama, dan keberanian berpartisipasi; serta (3) mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan layanan tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang dilaksanakan dalam dua siklus pertemuan. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, evaluasi proses, evaluasi akhir, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada delapan siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif-naratif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada ketiga dimensi keterampilan sosial: komunikasi meningkat dari 65% menjadi 92%, kerja sama meningkat dari 58% menjadi 88%, dan keberanian meningkat dari 52% menjadi 85%. Rata-rata evaluasi akhir juga meningkat dari 20,2 (kategori Cukup) pada siklus pertama menjadi 31,8 (kategori Sangat Baik) pada siklus kedua. Temuan ini menunjukkan bahwa Social Skills Puzzle berfungsi sebagai medium pembelajaran sosial yang terstruktur, memfasilitasi pengalaman langsung (enactive learning), pengamatan (vicarious learning), dan pengelolaan diri (self-regulation) siswa. Dinamika kelompok berkembang dari tahap pembentukan (forming) ke tahap produktif (performing), dengan siswa yang awalnya pasif menjadi aktif dan reflektif. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis pada literatur bimbingan kelompok di setting pendidikan nonformal lintas negara serta kontribusi praktis berupa model intervensi yang aplikatif dan dapat direplikasi di lembaga pendidikan nonformal lain, khususnya di Malaysia dan kawasan Asia Tenggara.

### Abstract

*This study aims to: (1) describe the implementation of group guidance services using the Social Skills Puzzle at the Muhammadiyah Kepong Guidance Center, Malaysia; (2) analyze the improvement of students' social skills, including communication, cooperation, and courage to participate; and (3) identify supporting and inhibiting factors in the implementation of these services. This*

**Keywords :**

: Group guidance, social skills, Social Skills Puzzle, non-formal education, action research

study uses the Guidance and Counseling Action Research (PTBK) approach, which is implemented in two meeting cycles. Data were collected through participatory observation, process evaluation, final evaluation, and Student Worksheets (LKPD) on eight students, then analyzed descriptively and narratively. The results showed a significant increase in all three dimensions of social skills: communication increased from 65% to 92%, cooperation increased from 58% to 88%, and courage increased from 52% to 85%. The average final evaluation also increased from 20.2 (Sufficient category) in the first cycle to 31.8 (Very Good category) in the second cycle. These findings indicate that the Social Skills Puzzle serves as a structured social learning medium, facilitating students' enactive learning, vicarious learning, and self-regulation. Group dynamics progress from the forming stage to the performing stage, with students moving from passive to active and reflective. This study provides a theoretical contribution to the literature on group guidance in non-formal education settings across countries, as well as a practical contribution in the form of an applicable and replicable intervention model in other non-formal education institutions, particularly in Malaysia and the Southeast Asian region.

---

## PENDAHULUAN

Keterampilan sosial merupakan kemampuan penting yang perlu dimiliki siswa agar mampu berkomunikasi secara efektif, bekerja sama, dan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Kemampuan ini berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, perkembangan emosional, serta pembentukan kepribadian siswa, terutama pada usia sekolah dasar yang menjadi tahap awal dalam memahami diri sendiri dan orang lain (Gresham et al., 2023). Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial sebagai bagian dari pertumbuhan peserta didik secara utuh. Salah satu layanan yang dapat mendukung pengembangan keterampilan sosial adalah layanan bimbingan kelompok. Layanan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui interaksi langsung, berbagi pengalaman, serta memahami perspektif orang lain dalam dinamika kelompok (Corey, 2024). Penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok yang dipadukan dengan media permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri, keberanian menyampaikan pendapat, serta kualitas hubungan antarsiswa (Damayanti & Nurjanah, 2023; Widyananti & Winanto, 2024).

Penggunaan *Social Skills Puzzle* masih terbatas dikaji dalam konteks pendidikan nonformal. Berdasarkan hasil pengamatan awal di Sanggar Bimbingan

Agung Ramadan, Asbi: ***Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Social Skills Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia***

---

Kepong, Malaysia, masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa layanan yang telah diberikan belum sepenuhnya mampu mengembangkan keterampilan sosial siswa secara optimal, terutama dalam lingkungan belajar yang memiliki latar belakang sosial budaya beragam serta dinamika kehadiran peserta yang tidak tetap.

Penelitian terdahulu mengenai pengembangan keterampilan sosial melalui bimbingan kelompok umumnya dilaksanakan di sekolah formal yang memiliki sistem pembelajaran terstruktur dan karakteristik peserta didik yang relatif homogen (Yuliani et al., 2023; Nafi'ah & Bhakti, 2025). Situasi tersebut berbeda dengan sanggar bimbingan sebagai lembaga pendidikan nonformal berbasis komunitas, sehingga diperlukan pendekatan layanan yang lebih fleksibel dan kontekstual. Dengan demikian, terdapat kesenjangan antara praktik bimbingan kelompok yang telah banyak diteliti di sekolah formal dan kebutuhan penerapannya pada lingkungan pendidikan nonformal seperti Sanggar Bimbingan Kepong.

Menjawab kebutuhan tersebut, penelitian ini mengimplementasikan layanan bimbingan kelompok menggunakan Social Skills Puzzle, yaitu media pembelajaran berbentuk puzzle bergambar situasi sosial yang dirancang untuk menstimulasi diskusi, kerja sama, dan interaksi aktif antaranggota kelompok (Lestari & Amalia, 2021; Wijayanti, 2022). Melalui kegiatan menyusun dan membahas puzzle secara kolaboratif, siswa diharapkan dapat melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, serta pemahaman sosial secara langsung.

Penelitian ini bertujuan untuk: mendeskripsikan implementasi layanan bimbingan kelompok menggunakan Social Skills Puzzle di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia; menganalisis peningkatan keterampilan sosial siswa yang mencakup komunikasi, kerja sama, dan keberanian berpartisipasi; dan mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan layanan tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan layanan bimbingan dan konseling pada pendidikan nonformal, khususnya dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan konteks.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). Desain ini dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki praktik layanan secara langsung melalui siklus tindakan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Melalui tahapan tersebut, peneliti dapat memantau proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok secara berkesinambungan sekaligus mengevaluasi efektivitas penggunaan media Social Skills Puzzle dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Pendekatan ini memungkinkan adanya penyesuaian strategi layanan berdasarkan respons dan kebutuhan peserta selama kegiatan berlangsung sehingga perubahan perilaku sosial dapat diamati secara kontekstual dan mendalam.

Partisipan penelitian adalah siswa Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia, yang dipilih secara purposive berdasarkan hasil asesmen awal yang menunjukkan adanya hambatan keterampilan sosial, seperti kurang percaya diri dalam berkomunikasi, kesulitan bekerja sama, dan kecenderungan pasif dalam interaksi kelompok. Jumlah peserta yang terlibat sebanyak delapan siswa pada pertemuan pertama dan tujuh siswa pada pertemuan kedua. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan melalui dua siklus layanan bimbingan kelompok, dengan durasi setiap pertemuan 60 menit. Dalam setiap siklus, media Social Skills Puzzle digunakan sebagai stimulus kegiatan diskusi, kolaborasi, dan pemecahan masalah sosial yang dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, evaluasi proses, evaluasi hasil, dan dokumentasi LKPD. Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan untuk mencatat indikator keterampilan sosial, seperti kemampuan menyampaikan pendapat, mendengarkan orang lain, bekerja sama, serta partisipasi dalam kelompok. Evaluasi proses dilaksanakan pada akhir setiap sesi untuk mengetahui pemahaman dan pengalaman siswa terhadap kegiatan yang telah dilakukan, sedangkan evaluasi hasil digunakan untuk melihat perubahan perilaku sosial setelah seluruh layanan diberikan. LKPD yang digunakan merupakan perangkat yang disusun dan dikembangkan sendiri oleh peneliti sesuai dengan tujuan

layanan dan karakteristik peserta, berisi tugas kolaboratif, pertanyaan reflektif, serta skenario situasi sosial yang harus didiskusikan siswa selama kegiatan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif-naratif dengan menelaah seluruh data yang diperoleh dari hasil observasi, evaluasi, dan LKPD. Proses analisis dimulai dengan mereduksi data untuk memilih informasi yang relevan, kemudian menyajikan data dalam bentuk uraian sistematis mengenai pelaksanaan tindakan dan respons siswa, serta menarik kesimpulan berdasarkan pola perubahan yang muncul. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan temuan dari berbagai sumber pengumpulan data, serta melakukan konfirmasi hasil kepada peserta dan pengelola sanggar guna memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan.

## HASIL

Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) ini dilaksanakan dalam dua siklus pertemuan dengan menggunakan media *Social Skills Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, evaluasi proses, evaluasi akhir, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang kemudian dianalisis secara deskriptif-naratif untuk memahami dinamika perubahan perilaku siswa. Keterampilan sosial yang diukur dalam penelitian ini mencakup tiga dimensi utama, yaitu komunikasi (kemampuan menyampaikan pendapat dan mendengarkan orang lain), kerja sama (kemampuan berkolaborasi dan berkoordinasi dalam kelompok), dan keberanian (kepercayaan diri dalam berpartisipasi aktif dalam kelompok).

Sebelum kegiatan dimulai, peneliti menyusun kategori skor untuk menafsirkan hasil evaluasi proses dan evaluasi akhir. Kategorisasi ini digunakan untuk mengukur tingkat partisipasi, pemahaman situasi sosial, dan kemampuan refleksi siswa selama layanan berlangsung. Adapun kategori skor yang digunakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Kategori Skor Instrumen Evaluasi Proses dan Evaluasi Akhir**

Rentang Skor	Kategori
36–50	Sangat Baik
26–35	Baik

Agung Ramadan, Asbi: **Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Social Skills Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia**

16–25	Cukup
0–15	Kurang

Berdasarkan kategorisasi pada Tabel 1, hasil evaluasi setiap siswa kemudian dianalisis untuk melihat perkembangan keterampilan sosial dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua.

**Siklus I – Tahap Pembentukan dan Kesadaran Awal**

Pada pertemuan pertama, delapan siswa mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan durasi 60 menit. Dinamika kelompok menunjukkan bahwa siswa masih berada dalam tahap pembentukan atau *forming*, di mana sebagian siswa terlihat malu-malu, beberapa masih menunggu instruksi dari teman, dan sebagian lain mulai mencoba menyusun puzzle meskipun belum sepenuhnya memahami konteks gambar. Ketika potongan puzzle dibagikan, pola interaksi terlihat berbeda: ada yang langsung mengambil peran memimpin diskusi kecil, ada yang aktif menyusun, dan ada pula yang lebih diam dan pasif.

Siswa seperti E, NF, F, dan R menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi. Mereka aktif menyusun puzzle, memberikan pendapat, dan membantu teman. Sementara itu, siswa seperti K dan A masih tampak ragu dan lebih banyak menunggu instruksi. Siswa LH cenderung pasif dan menghindari ketika diminta bekerja sama. Ditinjau dari tiga dimensi keterampilan sosial, dimensi **komunikasi** masih terbatas karena sebagian besar siswa hanya berbicara ketika ditanya langsung. Dimensi **kerja sama** belum optimal karena pola kerja masih cenderung individual. Sementara itu, dimensi **keberanian** menunjukkan angka paling rendah, ditandai dengan banyaknya siswa yang enggan mengambil inisiatif atau mengemukakan pendapat secara spontan.

**Tabel 2. Hasil Evaluasi Proses dan Evaluasi Akhir Siklus I**

No	Inisial	Evaluasi Proses	Kategori	Evaluasi Akhir	Kategori
1	K	29	Baik	16	Cukup
2	A	30	Baik	15	Kurang
3	NF	39	Sangat Baik	22	Cukup
4	F	36	Sangat Baik	25	Baik
5	AM	35	Baik	26	Baik
6	LH	33	Baik	20	Cukup

Agung Ramadan, Asbi: **Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Social Skills Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia**

7	E	41	Sangat Baik	22	Cukup
8	R	38	Sangat Baik	16	Cukup
<b>Rata-rata</b>		<b>35,1</b>	<b>Baik</b>	<b>20,2</b>	<b>Cukup</b>

Berdasarkan Tabel 2, evaluasi proses menunjukkan rata-rata skor 35,1 dengan kategori "Baik", yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa cukup aktif dalam kegiatan menyusun puzzle dan berdiskusi. Namun evaluasi akhir menunjukkan rata-rata 20,2 dengan kategori "Cukup", yang menunjukkan bahwa pemahaman reflektif siswa terhadap situasi sosial masih terbatas. Sebagian besar jawaban siswa masih singkat seperti "kerja sama", "teman", atau "tolong-menolong" tanpa penjelasan lebih lanjut. LKPD pada pertemuan pertama juga menunjukkan jawaban yang sangat sederhana, dengan sebagian besar siswa hanya menulis satu atau dua kalimat.

Kesenjangan antara skor evaluasi proses (35,1) dan evaluasi akhir (20,2) menunjukkan fenomena penting: siswa pada tahap awal layanan lebih banyak terlibat secara fisik dan sosial dalam aktivitas menyusun puzzle, tetapi belum mampu menginternalisasi nilai-nilai keterampilan sosial secara mendalam. Mereka aktif berpartisipasi dalam kegiatan, namun pemahaman reflektif mereka terhadap makna situasi sosial yang terkandung dalam puzzle masih perlu dikembangkan lebih lanjut.

### **Siklus II Tahap Pengelolaan dan Peningkatan Keterampilan Sosial**

Berdasarkan refleksi siklus pertama, peneliti melakukan pembaruan pada siklus kedua yang meliputi: (1) penambahan pertanyaan reflektif yang secara spesifik menyorot ketiga dimensi keterampilan sosial dalam LKPD; (2) penggunaan skenario puzzle yang lebih kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa; dan (3) penerapan teknik think-pair-share sebelum diskusi kelompok besar agar siswa yang cenderung pasif memiliki kesempatan mempersiapkan pendapat mereka terlebih dahulu.

Pada pertemuan kedua, suasana berubah secara signifikan. Tujuh siswa hadir-dua siswa (A dan R) tidak hadir, sementara satu siswa baru (P) bergabung. Kelompok tampak lebih kompak, diskusi berjalan lancar, siswa lebih percaya diri, dan koordinasi antaranggota terlihat lebih baik. Ditinjau dari tiga dimensi

Agung Ramadan, Asbi: ***Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Social Skills Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia***

keterampilan sosial, peningkatan terlihat jelas pada seluruh aspek. Dimensi komunikasi berkembang pesat: diskusi tidak lagi satu arah, siswa mulai saling merespons pendapat teman dan mengajukan pertanyaan secara spontan. Dimensi kerja sama meningkat signifikan, terlihat dari koordinasi yang lebih alami dalam pembagian peran tanpa perlu diarahkan berulang kali. Dimensi keberanian menunjukkan peningkatan paling mencolok-siswa K yang sebelumnya ragu kini aktif memimpin diskusi, dan siswa LH yang sebelumnya pasif mulai memberikan masukan kepada teman. Bahkan siswa baru P langsung dapat beradaptasi dengan kelompok dan aktif berpartisipasi.

**Tabel 3. Hasil Evaluasi Proses dan Evaluasi Akhir Siklus II**

No	Inisial	Evaluasi Proses	Kategori	Evaluasi Akhir	Kategori
1	K	44	Sangat Baik	32	Sangat Baik
2	NF	44	Sangat Baik	32	Sangat Baik
3	F	42	Sangat Baik	32	Sangat Baik
4	AM	42	Sangat Baik	32	Sangat Baik
5	LH	41	Sangat Baik	32	Sangat Baik
6	E	46	Sangat Baik	31	Sangat Baik
7	P	45	Sangat Baik	32	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>43,4</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>31,8</b>	<b>Sangat Baik</b>

Peningkatan terlihat sangat signifikan pada Tabel 3. Rata-rata evaluasi proses meningkat dari 35,1 menjadi 43,4, dan rata-rata evaluasi akhir meningkat dari 20,2 menjadi 31,8. Seluruh siswa mencapai kategori "Sangat Baik" baik dalam evaluasi proses maupun evaluasi akhir. Siswa mulai mampu menjelaskan pentingnya empati, kerja sama, dan saling membantu dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih detail dan mendalam. LKPD pada pertemuan kedua menunjukkan perkembangan yang menggembirakan jawaban menjadi lebih panjang, lebih tertata, dan lebih jelas. Beberapa siswa menambahkan pengalaman pribadi mereka, yang menunjukkan bahwa mereka tidak hanya memahami gambar tetapi juga mengaitkannya dengan konteks nyata.

**Refleksi Siklus II:** Hasil evaluasi siklus kedua mengonfirmasi bahwa pembaruan strategi yang diterapkan berhasil menjembatani keterlibatan fisik siswa dengan pemahaman reflektif mereka. Seluruh siswa mencapai kategori "Sangat Baik"

Agung Ramadan, Asbi: ***Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Social Skills Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia***

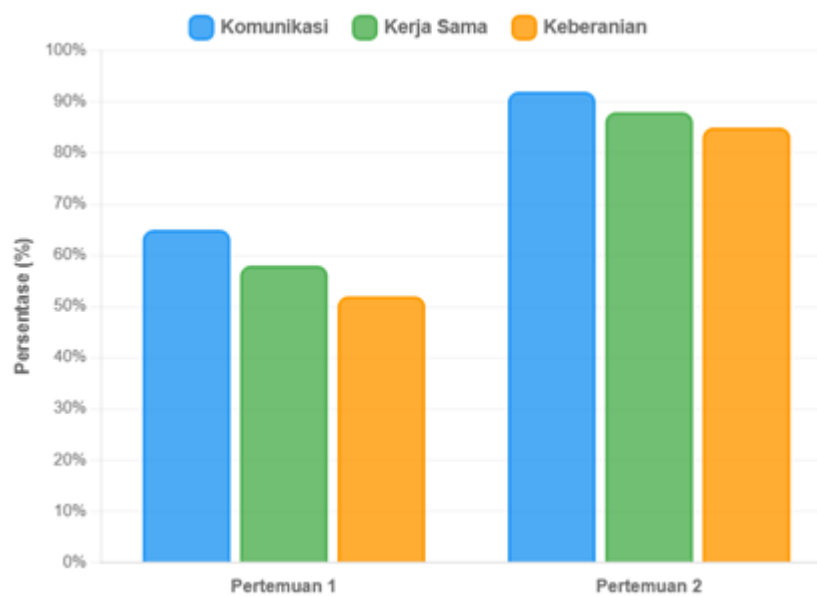
pada kedua jenis evaluasi, ketiga aspek keterampilan sosial komunikasi, kerja sama, dan keberanian berkembang secara nyata dan bermakna. Perubahan perilaku konkret seperti berani berbicara, mampu bernegosiasi, tidak mudah marah, serta saling mendengarkan menjadi bukti bahwa media Social Skills Puzzle tidak hanya meningkatkan pengetahuan sosial tetapi juga mengembangkan perilaku sosial yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

**Tabel 4. Perbandingan Peningkatan Keterampilan Sosial Siklus I dan Siklus II**

Dimensi Keterampilan Sosial	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Komunikasi	65%	92%	+27%
Kerja Sama	58%	88%	+30%
Keberanian	52%	85%	+33%
Rata-rata Evaluasi Proses	35,1 (Baik)	43,4 (Sangat Baik)	+8,3
Rata-rata Evaluasi Akhir	20,2 (Cukup)	31,8 (Sangat Baik)	+11,6

Untuk memberikan gambaran visual yang lebih jelas, berikut disajikan diagram batang yang menunjukkan perbandingan peningkatan ketiga dimensi keterampilan sosial antara Siklus I dan Siklus II:

**Grafik 1. Perbandingan Perkembangan Keterampilan Sosial Siswa pada Siklus I dan Siklus II**



Berdasarkan Tabel 4 dan Grafik 1, peningkatan tertinggi terjadi pada aspek keberanian sebesar 33%, yang menunjukkan bahwa suasana bimbingan kelompok yang suportif berhasil mengurangi kecemasan sosial siswa. Aspek kerja sama meningkat 30%, mengindikasikan bahwa struktur aktivitas puzzle yang menuntut koordinasi dan pembagian peran berhasil mengembangkan kemampuan kolaboratif siswa. Sementara aspek komunikasi meningkat 27%, menunjukkan bahwa aktivitas puzzle mendorong siswa untuk aktif berdiskusi dan menyampaikan gagasan mereka.

## **PEMBAHASAN**

Temuan di atas memperkuat bahwa layanan bimbingan kelompok dengan media inovatif seperti *Social Skills Puzzle* efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa di lingkungan pendidikan nonformal. Temuan ini memberikan kontribusi teoretis yang lebih spesifik, yaitu bahwa puzzle tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam layanan bimbingan kelompok, tetapi juga sebagai medium pembelajaran sosial yang secara struktural memfasilitasi interaksi, komunikasi, dan kerja sama antaranggota kelompok.

*Social Skills Puzzle* terbukti efektif karena memiliki tiga karakteristik utama. Pertama, adanya interdependensi tugas, di mana setiap siswa memegang potongan puzzle yang berbeda sehingga penyelesaian tugas hanya dapat dilakukan melalui komunikasi dan koordinasi antaranggota kelompok. Kedua, representasi visual konkret, di mana gambar situasi sosial memberikan konteks nyata yang membantu siswa memahami konsep abstrak seperti empati dan tanggung jawab. Hal ini sejalan dengan tahap operasional konkret pada siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami konsep melalui media visual (Piaget dalam Chen & Wong, 2024). Ketiga, struktur aktivitas yang fleksibel, di mana tidak terdapat satu cara penyelesaian yang benar sehingga siswa memiliki ruang untuk berdiskusi, bernegosiasi, dan belajar dari kesalahan tanpa merasa tertekan.

Berdasarkan hasil evaluasi pada kedua siklus tindakan, analisis per dimensi keterampilan sosial menunjukkan pola perkembangan yang berbeda-beda. Dimensi komunikasi meningkat sebesar 27% (dari 65% menjadi 92%), yang menunjukkan bahwa aktivitas menyusun puzzle secara kolaboratif secara alami mendorong siswa untuk berbicara, berdiskusi, dan menyampaikan gagasan. Hal

ini sejalan dengan temuan Lestari dan Amalia (2021) bahwa aktivitas puzzle menciptakan konteks komunikasi yang autentik karena siswa memiliki kebutuhan nyata untuk menyampaikan pendapat demi mencapai tujuan bersama.

Dimensi kerja sama meningkat sebesar 30% (dari 58% menjadi 88%), yang mengindikasikan bahwa struktur puzzle yang menuntut pembagian peran dan koordinasi mampu mengembangkan kemampuan kolaboratif siswa. Wijayanti (2022) menjelaskan bahwa media puzzle secara inheren bersifat kooperatif karena keberhasilan penyusunan puzzle bergantung pada kontribusi setiap anggota kelompok.

Sementara itu, dimensi keberanian menunjukkan peningkatan tertinggi sebesar 33% (dari 52% menjadi 85%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa suasana bimbingan kelompok yang suportif dan tidak menghakimi mampu mengurangi kecemasan sosial siswa sehingga mereka lebih berani menyampaikan pendapat serta terlibat aktif dalam kegiatan kelompok. Kondisi ini sejalan dengan Hassan dan Ibrahim (2023) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang aman dan mendukung merupakan faktor penting dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berinteraksi sosial.

Temuan penelitian ini juga selaras dengan teori pembelajaran sosial Bandura (2023) yang menjelaskan bahwa keterampilan sosial berkembang melalui pengalaman langsung (*enactive learning*), pengamatan terhadap perilaku orang lain (*vicarious learning*), serta proses pengaturan diri (*self-regulation*). Dalam konteks penelitian ini, ketiga mekanisme tersebut terjadi secara bersamaan ketika siswa berinteraksi dalam kegiatan kelompok. Selain itu, dinamika kelompok yang berkembang dari tahap *forming* menuju *performing* (Corey, 2024) menunjukkan bahwa bimbingan kelompok yang terstruktur dengan media yang tepat mampu mempercepat perkembangan keterampilan sosial siswa secara bermakna.

Peningkatan keterampilan sosial dalam penelitian ini tidak terjadi secara instan. Kesenjangan antara skor evaluasi proses (35,1) dan evaluasi akhir (20,2) pada siklus pertama menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam aktivitas belum sepenuhnya diikuti oleh pemahaman reflektif terhadap makna situasi sosial yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran perlu didukung oleh fasilitasi yang tepat dari konselor agar pengalaman konkret siswa dapat dihubungkan dengan pemahaman sosial yang lebih mendalam. Temuan ini

sejalan dengan Hermawati dan Rosada (2021) yang menekankan pentingnya peran fasilitator dalam mengoptimalkan penggunaan media puzzle sebagai sarana pengembangan keterampilan sosial.

Konteks penelitian di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong juga memberikan dimensi tambahan yang penting. Keberagaman latar belakang sosial budaya siswa serta pengalaman mereka sebagai anak Indonesia yang belajar di Malaysia menciptakan dinamika kelompok yang unik. Kondisi tersebut memungkinkan siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan sosial secara umum, tetapi juga meningkatkan kemampuan beradaptasi dalam lingkungan sosial yang beragam. Hal ini sejalan dengan pandangan Hassan dan Osman (2024) bahwa setting pendidikan nonformal lintas negara memiliki potensi besar sebagai ruang pengembangan keterampilan sosial yang kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan model intervensi sederhana namun terstruktur yang berpotensi untuk direplikasi pada lembaga pendidikan nonformal lainnya.

## **KESIMPULAN**

Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) ini membuktikan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan media Social Skills Puzzle efektif meningkatkan keterampilan sosial siswa Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Implementasi media puzzle yang dirancang dengan gambar situasi sosial berhasil memfasilitasi perkembangan tiga aspek keterampilan sosial secara signifikan: komunikasi meningkat dari 65% menjadi 92% (peningkatan 27%), kerja sama meningkat dari 58% menjadi 88% (peningkatan 30%), dan keberanian meningkat dari 52% menjadi 85% (peningkatan 33%). Peningkatan tertinggi pada aspek keberanian menunjukkan bahwa suasana bimbingan kelompok yang supportif berhasil mengurangi kecemasan sosial dan meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dengan memperkaya teori pembelajaran sosial Bandura, khususnya dalam konteks penggunaan media visual-kolaboratif sebagai structured social learning environment. Puzzle terbukti

Agung Ramadan, Asbi: ***Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Social Skills Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia***

---

bukan sekadar alat bantu, melainkan medium pembelajaran sosial yang struktur aktivitasnya secara inheren memfasilitasi tiga mekanisme pembelajaran: enactive learning melalui pengalaman langsung koordinasi dan negosiasi, vicarious learning melalui pengamatan perilaku teman sebaya, dan self-regulation melalui kemampuan memonitor dan mengevaluasi kontribusi diri dalam kelompok. Perubahan dinamika kelompok dari tahap forming ke performing dalam dua siklus pertemuan menunjukkan bahwa proses bimbingan kelompok yang terstruktur dengan media yang tepat dapat mempercepat perkembangan keterampilan sosial siswa.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Bandura, A. (2023). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Bhakti, C. P., & Azfinc, N. (2025). Action research in guidance and counseling: Contemporary approaches. *Journal of Counseling Research and Practice*, 8(1), 45–62.
- Chen, L., & Wong, K. M. (2024). Social skills deficits and peer relationships in primary school students. *Asian Journal of Educational Psychology*, 15(2), 178–195.
- Corey, G. (2024). *Theory and practice of group counseling (10th ed.)*. Cengage Learning.
- Damayanti, R., & Nurjanah, S. (2023). Efektivitas layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan keberanian dan hubungan sosial siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 8(2), 67–78.
- Gresham, F. M., Elliott, S. N., & Kettler, R. J. (2023). Social skills and academic achievement: A meta-analytic review. *School Psychology Review*, 52(3), 289–312.
- Hassan, N. A., & Ibrahim, M. Y. (2023). The role of social skills in academic success and psychological development. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 20(1), 89–112.
- Hassan, R., & Osman, Z. (2024). Non-formal education in cross-national contexts: Emerging research directions. *International Journal of Educational Development*, 105, 102945.

Agung Ramadan, Asbi: ***Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Social Skills Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia***

---

- Hermawati, D., & Rosada, U. D. (2021). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), 234–248.
- Lestari, I., & Amalia, R. (2021). Aktivitas puzzle dalam menciptakan suasana kooperatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 7(2), 156–168.
- Nafi'ah, U., & Bhakti, C. P. (2025). Implementasi bimbingan kelompok di sekolah formal: Tantangan dan peluang. *Indonesian Journal of School Counseling*, 10(1), 23–38.
- Pratama, W. A. (2021). Pendekatan kualitatif dalam penelitian pendidikan: Teori dan praktik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(2), 145–162.
- Widyananti, F., & Winanto, A. (2024). Permainan edukatif dan pengembangan kompetensi sosial-emosional anak. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan*, 11(1), 45–61.
- Wijayanti, A. (2022). Media puzzle sebagai strategi pengembangan keterampilan komunikasi dan kerja sama. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(3), 201–215.
- Yuliani, S., Susanti, E., & Handayani, T. (2023). Implementasi media pembelajaran di sekolah formal: Studi kasus pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 134–150.