

Perbedaan Penerapan Permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* dan Metode Ceramah pada Kesadaran Sosial

Zahra Azkiya*, Eklyns Cheseda Makaria, Nina Permata Sari
Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

*Corresponding Author: 2210123120013@mhs.ulm.ac.id
Dikirim: 24-02-2026; Direvisi: 03-04-2026; Diterima: 08-04-2026

Abstrak: Kesadaran sosial menjadi hal yang penting dalam perkembangan siswa, karena tanpa kesadaran yang kuat, sulit bagi seseorang untuk memahami, berinteraksi dan berempati dalam kehidupan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat kesadaran sosial siswa pada permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* dan metode ceramah di SMP Negeri 30 Banjarmasin. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis komparatif. Subjek penelitian sebanyak 30 siswa di kelas VII E pada tahun ajaran 2025/2026 yang ditentukan dengan menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket kesadaran sosial dengan empat aspek, yaitu empati primal, penyesuaian, akurasi empati, dan kognisi sosial. Data dianalisis melalui uji prasyarat dan uji hipotesis menggunakan *paired sampel t-test*. Hasil analisis menunjukkan nilai Sig sebesar 0,004, dengan demikian hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kesadaran sosial siswa antara permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* dan metode ceramah. Penelitian ini memberikan kesempatan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan sampel yang lebih luas.

Kata Kunci: Permainan *Round of Dragon Snake Rainbow*; Metode Ceramah; Kesadaran Sosial; Bimbingan dan Konseling; Penelitian Komparatif.

Abstract: Social awareness is important in student development, because without strong awareness, it is difficult for someone to understand, interact, and empathize in social life. This research aims to determine differences in students' levels of social awareness between the Round of Dragon Snake Rainbow game and the lecture method at SMP Negeri 30 Banjarmasin. This research uses a quantitative approach with a comparative type. The research subjects were 30 students in class VII E for the 2025/2026 academic year, selected using purposive sampling. Data were collected through a social awareness questionnaire covering four aspects: primal empathy, attunement, empathy accuracy, and social cognition. Data were analyzed through prerequisite tests and hypothesis tests with a paired sample t-test. The results of the analysis show a Sig value of 0.004, thus the finding indicate that there is a difference in students' social awareness between the Round of Dragon Snake Rainbow game and the lecture method. This research provides an opportunity for future researchers to conduct further research with a broader sample size.

Keywords: Round of Dragon Snake Rainbow Game; Lecture Method; Social Awareness; Guidance and Counseling; Comparative Research.

PENDAHULUAN

Perubahan sosial di era digital telah menghadirkan berbagai tantangan dalam kehidupan, termasuk dalam hal membangun kesadaran akan peran sosial. Kesadaran sosial diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengenali dan berempati terhadap satu sama lain yang terbentuk melalui pengamatan dan pengalaman dari interaksi sosial yang terjalin (Haikal et al, 2021). Dalam konteks pendidikan, sekolah

tidak hanya tempat berlangsungnya pembelajaran, tetapi juga tempat di mana siswa mengembangkan kesadaran sosial terhadap lingkungan sekitarnya (Sofyan et al., 2025). Akan tetapi, perkembangan zaman dan teknologi yang semakin pesat turut berperan dalam penurunan nilai-nilai sosial dan interaksi antar individu terutama di kalangan remaja yang berada pada masa transisi.

Penurunan kesadaran sosial dapat terlihat dari kecenderungan sikap individualis, berkurangnya kemampuan kerjasama, kurangnya empati dan kepedulian terhadap sesama dalam kehidupan sosial. Hal ini tercermin dalam data Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak dan Remaja yang menemukan bahwa hampir setengah dari remaja usia 13-17 tahun (45,43%) pernah mengalami kekerasan emosional seperti direndahkan, diejek atau diintimidasi yang mana pelakunya adalah dari teman sebayanya, yaitu sebesar 85,08% pada remaja perempuan dan pada remaja laki-laki sebesar 83,44% (SNPHAR, 2024). Artinya sebagian remaja masih kurang bisa memahami bagaimana dampak perilaku mereka terhadap perasaan orang lain yang merupakan poin penting dalam kesadaran sosial. Lebih lanjut, Astutik & Aziz (2023) mengidentifikasi permasalahan kesadaran sosial melalui perilaku remaja yang kurang menunjukkan rasa hormat dan kepedulian terhadap orang yang lebih tua, melanggar tata tertib yang berlaku sebagai bentuk ketidakpatuhan terhadap aturan bersama, serta meningkatnya kasus tawuran dan kasus perundungan yang menunjukkan ketidakmampuan menyelesaikan konflik secara kolaboratif.

Permasalahan kesadaran sosial juga ditemukan di SMP Negeri 30 Banjarmasin. Berdasarkan studi pendahuluan, ditemukan beberapa permasalahan dalam interaksi yang menunjukkan perlunya penguatan pada aspek kesadaran sosial. Dalam kegiatan yang melibatkan kelompok, siswa kurang berinisiatif dalam membantu atau hanya mengandalkan teman yang lainnya, sehingga tidak terbentuk kerjasama yang solid dan saling mendukung. Selain itu, sebagian siswa, khususnya kelas VII masih kurang bisa memahami perasaan dan respon emosi yang ditunjukkan oleh teman sebayanya, hal tersebut dapat menimbulkan kesalahpahaman dalam berinteraksi. Siswa juga terlihat masih kurang bisa mendengarkan dengan seksama ketika orang lain berbicara atau menyampaikan pendapatnya. Akibatnya komunikasi yang terjalin masih kurang bisa membangun rasa pengertian dan menghargai satu sama lain. Selanjutnya, kurangnya pemahaman siswa terhadap dinamika kelompok dan aturan yang berlaku di lingkungan sekolah membuat siswa cenderung terlibat konflik ringan, padahal seperti yang dijelaskan Oba et al (2026), konflik tersebut dapat dihindari melalui komunikasi kolaboratif dan koordinasi yang baik, sehingga dapat mengurangi kemungkinan konflik yang berulang.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa siswa memerlukan pengalaman langsung yang dapat membantu mereka membangun interaksi yang baik dan memahami bagaimana seharusnya bersikap dalam lingkungan sosial. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Goleman tentang kesadaran sosial. Goleman menjelaskan bahwa kesadaran sosial dapat berkembang melalui pengalaman langsung yang melibatkan emosi dan kognisi secara bersamaan. Goleman membagi kesadaran sosial kedalam empat aspek, yaitu: (1) Empati Primal, yaitu kemampuan merasakan emosi orang lain dan mengenali ekspresi wajah serta bahasa tubuh; (2) Penyesuaian, yaitu kemampuan mendengarkan dengan penuh perhatian; (3) Akurasi Empati, yaitu kemampuan memahami kebutuhan orang lain; dan (4) Kognisi Sosial,



yaitu kemampuan memahami dinamika kelompok serta memahami norma dan aturan sosial (Goleman, 2007 & Pasaribu et al., 2023).

Berdasarkan keempat aspek tersebut, permasalahan yang ditemukan menunjukkan belum optimalnya kesadaran sosial siswa. Kurangnya pemahaman siswa dalam mengenali dan merasakan emosi teman serta seringnya terjadi kesalahpahaman, menunjukkan bahwa empati primal mereka belum berkembang dengan baik. Begitu pula dengan kurangnya kemampuan mendengarkan secara seksama ketika orang lain berbicara mencerminkan belum berkembangnya aspek penyesuaian. Aspek akurasi empati juga belum berkembang dengan optimal, terlihat dari kurangnya inisiatif siswa untuk membantu dan lebih mengandalkan teman yang lain. Sementara dalam aspek kognisi sosial, siswa masih kurang bisa bekerja sama dan memahami dinamika kelompok serta aturan yang berlaku. Apabila keempat aspek kesadaran sosial tidak berkembang dengan baik, maka dapat membuat seseorang menjadi lebih individualis dan kurang membangun relasi sosial (Sofyan et al., 2025). Dengan demikian, pengembangan kesadaran sosial di masa remaja menjadi sangat penting, karena pada masa inilah mereka mulai belajar membangun relasi dengan orang lain yang akan terbawa hingga ke masa dewasanya.

Dalam hal ini, peran pendidikan sangatlah penting, khususnya melalui layanan bimbingan dan konseling (BK). Bimbingan dan konseling diperlukan untuk mendukung perkembangan siswa dan menjaga keseimbangan komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik di sekolah (Ariliani et al., 2024). Kesadaran sosial termasuk ke dalam bidang sosial dan pribadi, karena keduanya saling berkaitan satu sama lain dalam perkembangan siswa. Sofyan et al (2025) menegaskan bahwa pengembangan kesadaran sosial, ditujukan agar siswa dapat bekerja sama, berpartisipasi, menghargai dan menghormati terhadap sesama dalam kehidupan sosial. Akan tetapi, keterbatasan dari segi pemahaman, pengalaman, dan wawasan yang dimiliki menyebabkan remaja membutuhkan bimbingan untuk mencapai tujuan tersebut. Disinilah pentingnya seorang guru BK, yaitu berperan dalam mengoptimalkan layanan dengan memperhatikan metode yang digunakan, mengingat karakteristik remaja yang membutuhkan pendekatan yang sesuai dengan tugas perkembangan mereka agar mampu memahami dan menjalankan peran sebagai individu yang positif dalam kehidupan sosial.

Dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, metode ceramah adalah pendekatan yang sering digunakan, karena metode ini mudah diimplementasikan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Jawahir (2021) dan Megawati et al (2023) menyatakan bahwa, metode ceramah memang mudah diterapkan, namun metode ini kurang mendorong keterlibatan aktif siswa. Selain metode ceramah, terdapat pula pendekatan berbasis permainan interaktif yang mulai dikembangkan dalam layanan bimbingan dan konseling. Penelitian Irwandi (2024), menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Penelitian Ashari et al (2024), menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak, khususnya pada aspek kesadaran diri. Selain itu, penelitian Handayani & Fathoni (2024), juga menunjukkan bahwa permainan tradisional gobak sodor dapat digunakan sebagai sarana layanan bimbingan konseling untuk mendorong sikap solidaritas siswa. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut fokusnya masih terbatas pada kemampuan sosial secara umum, kesadaran diri, atau solidaritas dan belum secara langsung membandingkan



metode ceramah dengan permainan interaktif dalam konteks kesadaran sosial yang didasarkan dari empat aspek Goleman sebagai fokus utamanya. Kesadaran sosial menjadi fondasi penting dalam pembentukan kemampuan sosial, karena tanpa kesadaran yang kuat, sulit bagi seseorang untuk memahami, berinteraksi dan berempati, sehingga berdampak pada kurangnya solidaritas atau pemahaman terhadap nilai-nilai sosial.

Permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* (RoDSR) merupakan sebuah inovasi yang memadukan unsur tradisional seperti “Ular naga panjangnya, bukan kepalang” dengan papan spinner beserta kartu-kartu edukatif berwarna pelangi (merah, kuning, hijau, biru) yang memuat informasi serta pertanyaan seputar kehidupan remaja dan nilai-nilai sosial. Permainan ini dapat dijadikan sebagai strategi dalam pengembangan karakter siswa (Setiawan et al., 2025). Penggunaan kartu berwarna sebagai media visual dalam permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* didukung oleh penelitian Kamaru (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan kartu sebagai media visual dapat mendorong keterlibatan siswa, memperbaiki suasana belajar, dan memudahkan siswa dalam mengingat informasi tertentu. Metode ceramah dan permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* merupakan dua pendekatan yang memiliki karakteristik tersendiri dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, khususnya terkait dengan kesadaran sosial siswa.

Kesadaran sosial menjadi hal penting yang perlu dimiliki siswa, mengingat masih ditemukannya permasalahan seperti kurangnya kepedulian terhadap teman, munculnya konflik, serta lemahnya sikap saling menghargai di antara siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa kesadaran sosial perlu mendapat perhatian lebih melalui layanan bimbingan dan konseling yang tepat. Dalam hal ini, metode ceramah maupun permainan interaktif seperti permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* dapat digunakan sebagai alternatif layanan yang membantu siswa memahami nilai-nilai sosial. Namun, belum diketahui secara jelas pendekatan mana yang lebih berkaitan dengan kesadaran sosial siswa, khususnya yang mengacu pada empat aspek menurut Goleman. Oleh karena itu, penelitian yang membandingkan kedua pendekatan ini penting untuk dilakukan.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dirumuskan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan tingkat kesadaran sosial siswa antara permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* dan metode ceramah. Sejalan dengan rumusan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membandingkan tingkat kesadaran sosial siswa dengan hipotesis sebagai berikut: (1) Ha: Terdapat perbedaan signifikan tingkat kesadaran sosial siswa antara metode ceramah dan permainan *Round of Dragon Snake Rainbow*, dan (2) H0: Tidak terdapat perbedaan signifikan tingkat kesadaran sosial siswa antara metode ceramah dan permainan *Round of Dragon Snake Rainbow*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pendekatan yang lebih sesuai dalam mengembangkan kesadaran sosial, serta menjadi pertimbangan bagi guru bimbingan dan konseling dalam menentukan metode layanan yang tepat dan bermakna sesuai kebutuhan perkembangan sosial siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian komparatif. Penelitian komparatif bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara satu atau lebih variabel pada sampel yang berbeda atau pada waktu yang berbeda



(Madum et al., 2025). Jenis penelitian ini dipilih karena peneliti membandingkan tingkat kesadaran sosial siswa dari dua metode layanan bimbingan dan konseling yang berbeda, yaitu permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* dan metode ceramah. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk membandingkan kesadaran sosial siswa pada kedua metode tersebut. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 30 Banjarmasin pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Siswa dalam penelitian ini sebelumnya telah mengikuti kedua metode layanan. Peneliti mengumpulkan data untuk membandingkan kesadaran sosial siswa antar kedua metode.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 30 Banjarmasin. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling dengan kriteria: (1) Kelas yang mendapatkan layanan dengan kedua metode (permainan dan ceramah), (2) Jumlah siswa dalam kelas yang memadai, (3) dan kesediaan siswa untuk berpartisipasi dalam pengisian angket penelitian. Berdasarkan kriteria tersebut, terpilih kelas VII E dengan jumlah 30 siswa sebagai sampel penelitian. Instrumen penelitian berupa angket kesadaran sosial siswa yang disusun berdasarkan dimensi kesadaran sosial dari Daniel Goleman yang mencakup empati primal, penyesuaian, akurasi empati dan kognisi sosial (Goleman, 2007 & Pasaribu et al., 2023).

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Kesadaran Sosial

Aspek	Indikator	Jumlah Item
Empati Primal	Merasakan emosi orang lain dan mengenali ekspresi wajah serta bahasa tubuh	12
Penyesuaian	Mendengarkan dengan penuh perhatian	6
Akurasi Empati	Memahami kebutuhan orang lain	6
Kognisi Sosial	Memahami dinamika kelompok dan norma aturan sosial	11
Total		35

Sumber: (Goleman, 2007 & Pasaribu et al., 2023)

Angket sudah melalui uji validitas dan reliabilitas, kemudian data di analisis secara deskriptif, uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* sebagai prasyarat uji parametrik, dan uji hipotesis menggunakan paired sampel t-test untuk membandingkan kesadaran sosial siswa terhadap kedua metode. Paired sampel t-test, dipilih karena data penelitian berasal dari subjek yang sama, namun diukur dalam dua kondisi atau waktu yang berbeda (Purnomo et al., 2025). Seluruh analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan mengenai perbedaan penerapan permainan *Round Of Dragon Snake Rainbow* dan metode ceramah pada kesadaran sosial siswa dilakukan dengan pemberian angket kesadaran sosial untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan dari kedua metode tersebut. Data yang terkumpul melalui tahap pengujian statistik dengan menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.



Tabel 2. Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Metode Ceramah	30	88	153	114.60	15.865
Permainan <i>Round of Dragon Snake Rainbow</i>	30	106	145	125.50	12.156
Valid N (listwise)	30				

Hasil tabel di atas menunjukkan bahwa layanan dengan metode ceramah memiliki rata-rata skor kesadaran sosial sebesar 114.60. Sementara itu, layanan dengan permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* memiliki rata-rata skor kesadaran sosial sebesar 125.50. Hal tersebut menunjukkan terdapat adanya selisih rata-rata sebesar 10.90 poin, Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* menunjukkan rata-rata kesadaran sosial yang lebih tinggi. Kemudian data yang diperoleh dilakukan pengujian normalitas.

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Metode	Kolmogorov-Smlrnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	sig	Statistic	df	sig
Kesadaran sosial	Metode Ceramah	.102	30	.200*	.970	30	.536
	Permainan <i>Round of Dragon Snake Rainbow</i>	.084	30	.200*	.947	30	.141

*, This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 3, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada *Shapiro-Wilk* untuk nilai kesadaran sosial dengan metode ceramah adalah 0,536, yang berarti nilainya lebih dari 0,05, sementara nilai signifikansi kesadaran sosial dengan permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* sebesar 0,141, artinya lebih dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data kesadaran sosial, baik dengan metode ceramah maupun permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* terdistribusi dengan normal dan memenuhi untuk melakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test*.

Tabel 4. Uji Paired T-test

Paired Samples Test									
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2 tailed)	
				Lower	Upper				
Kesadaran Sosial	Metode Ceramah-Permainan <i>Round Of /Dragon Snake Rainbow</i>	-10.90	19.054	3.479	-18.015	-3.785	-3.133	29	.004

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.004 ($p < 0.05$). Nilai signifikansi yang kurang dari 0,05, maka penelitian ini menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_a). Dari hasil uji T,



dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara metode ceramah dan permainan *Round Of Dragon Snake Rainbow* pada kesadaran sosial siswa, yang mana hal ini juga terlihat dari perbedaan nilai rata-rata pada tabel 2, dari tabel tersebut diketahui bahwa permainan *Round Of Dragon Snake Rainbow* menunjukkan rata-rata kesadaran sosial sebesar 125.50, sementara nilai rata-rata kesadaran sosial pada metode ceramah sebesar 114.60. Perbedaan kesadaran sosial siswa dalam penelitian ini dapat dipahami dari karakteristik antara permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* dan metode ceramah dalam melibatkan siswa.

Permainan *Round Of Dragon Snake Rainbow* merupakan permainan interaktif yang melibatkan siswa secara langsung. Setiawan et al (2025) menjelaskan bahwa permainan interaktif dengan pendekatan berbasis nilai yang menyentuh aspek sosial mampu menciptakan ruang belajar yang aman, menyenangkan, sekaligus penuh makna bagi siswa. Irwandi (2024) juga menyatakan bahwa permainan interaktif dalam layanan bimbingan dan konseling memiliki karakteristik yang cenderung mendorong antusiasme serta kontribusi terhadap kemampuan sosial siswa. Dalam permainan *Round Of Dragon Snake Rainbow*, siswa tidak hanya aktif bergerak, tetapi juga melibatkan kartu-kartu berisi topik seputar sosial yang dapat memicu diskusi, mendorong siswa untuk berani berpendapat, merasakan emosi, menghargai perbedaan, memahami orang lain, serta belajar bekerja sama. Pengalaman seperti ini dapat menambah pemahaman sosial siswa karena mereka terlibat secara langsung dalam situasi nyata. Hal ini sejalan dengan Handayani & Fathoni (2024), bahwa layanan yang berbasis permainan interaktif dapat memberikan pengalaman yang tidak hanya membuat siswa belajar tentang konsep sosial secara teori saja, melainkan belajar memahami bahwa keberhasilan dalam permainan ditentukan dari seberapa baik mereka bisa saling membantu dan menghargai satu sama lain.

Sementara itu, metode ceramah mengarah pada pemberian pemahaman secara terstruktur. Melalui metode ceramah, guru dapat menyampaikan informasi secara efisien dan memastikan semua siswa memperoleh pemahaman dasar yang sama (Tubagus et al., 2024). Dalam konteks kesadaran sosial, metode ceramah memberikan pemahaman yang terstruktur tentang nilai sosial dan bagaimana seharusnya seseorang bersikap dalam berbagai situasi. Melalui penyampaian informasi yang jelas, siswa cenderung memperoleh pemahaman terkait perilaku mana yang boleh dan yang tidak boleh dilakukan beserta konsekuensi yang akan didapatkan, karena pemahaman ini menjadi dasar pengetahuan sebelum siswa menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-harinya.

Perbedaan karakteristik kedua metode ini membuat siswa memiliki pengalaman yang berbeda. Meskipun metode ceramah menyampaikan informasi secara jelas, metode ini kurang bisa dalam membangun empati dan kesadaran siswa (Putri et al., 2025), karena pengalaman sosial yang didapatkan lebih bersifat pemahaman konseptual. Sementara dalam permainan *Round Of Dragon Snake Rainbow*, siswa terlibat langsung dalam interaksi dengan teman sebaya. Perbedaan ini kemudian dapat dipahami lebih lanjut melalui konsep kesadaran sosial yang dikemukakan oleh Goleman. Menurut Goleman, kemampuan seseorang dalam menjalin interaksi sosial, tidak hanya melibatkan aspek kognitif, melainkan melalui proses nonkognitif yang lebih mengandalkan perasaan dalam memahami orang lain dan kondisi sosial. Goleman mengemukakan kesadaran sosial kedalam empat aspek, yaitu aspek empati primal, penyesuaian, akurasi empatik, serta kognisi sosial



(Goleman, 2007 & Pasaribu et al., 2023). Dalam penelitian ini, keempat aspek Goleman digunakan sebagai dasar untuk memahami keterkaitan antara karakteristik masing-masing metode dengan perbedaan kesadaran sosial siswa.

Pada aspek empati primal, permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* menyediakan ruang bagi siswa untuk secara langsung merasakan perasaan teman melalui ekspresi wajah, nada suara, serta suasana ketika ada teman yang mengalami kesulitan. Pengalaman seperti ini berpotensi melatih kepekaan siswa dalam merasakan perasaan orang lain. Sementara itu, dalam metode ceramah, empati dipahami sebagai konsep yang dijelaskan secara verbal, tanpa kesempatan yang cukup bagi siswa untuk merespon dan merasakan perasaan orang lain secara langsung. Menurut Khatimah et al (2025), pendidikan yang tidak hanya menyentuh aspek kognitif tapi juga aspek afektif mampu mengasah kemampuan empati dalam membentuk kesadaran sosial siswa.

Selain empati primal, aspek penyesuaian dalam kesadaran sosial mengarah pada kemampuan individu untuk memberi perhatian penuh ketika berinteraksi, khususnya dalam mendengarkan apa yang disampaikan orang lain. Dalam permainan *Round of Dragon Snake Rainbow*, siswa saling berinteraksi, memperhatikan serta mendengarkan tanggapan maupun pendapat dari orang lain. Sebagaimana yang dijelaskan (Odi, 2024), bahwa permainan dapat melatih kemampuan komunikasi siswa melalui aktivitas kolaboratif yang mendorong mereka untuk lebih terbuka menyimak ide serta sudut pandang teman sebayanya. Sementara itu, dalam metode ceramah, komunikasi yang terjalin cenderung satu arah, di mana siswa lebih fokus mendengarkan penjelasan dari guru.

Selanjutnya, aspek akurasi empati, yaitu kemampuan memahami orang lain seperti apa yang dibutuhkan, dipikirkan atau yang dirasakan dalam situasi sosial. Dalam permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* siswa dapat memperhatikan dan menyadari ketika teman membutuhkan kesempatan berbicara, dukungan atau dorongan untuk lebih percaya diri. Pengalaman ini memberikan peluang bagi siswa untuk tidak hanya merasakan emosi teman, tetapi juga belajar merespon secara tepat sesuai dengan kondisi. Sebaliknya, metode ceramah fokusnya cenderung pada pemahaman materi dan kesempatan untuk memahami atau merespon kebutuhan teman secara langsung cenderung terbatas. Hal ini selaras dengan pendapat Sari et al (2025) bahwa layanan yang berbasis interaksi dapat melatih kemampuan empatik melalui simulasi langsung.

Selanjutnya, aspek kognisi sosial mengarah pada pemahaman tentang cara bersikap, membangun hubungan sosial, serta aturan atau norma yang berlaku dalam kehidupan. Kognisi sosial siswa dalam permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* berkembang melalui pengalaman langsung. Hal ini memungkinkan siswa tidak hanya mengetahui secara teori, tetapi juga mengamati dan merasakannya dalam situasi nyata. Selaras dengan Bustomi et al (2024), pembelajaran yang efektif memerlukan keterlibatan aktif siswa dalam proses konstruksi pengetahuan secara kognitif maupun interaksi dengan lingkungan sosial. Sementara pada metode ceramah, penjelasan mengenai nilai-nilai sosial, norma yang berlaku, serta perilaku yang sesuai dalam berbagai situasi kehidupan dapat tersampaikan secara sistematis, meskipun pemahaman tersebut bersifat konseptual.

Berdasarkan keempat aspek kesadaran sosial Goleman, permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* melibatkan aspek empati primal, penyesuaian, akurasi



empati, dan kognisi sosial melalui pengalaman langsung. Sementara metode ceramah menonjolkan aspek kognisi sosial melalui pemahaman konseptual. Hal ini sejalan dengan Putri et al (2024) dan Sofyan et al (2025) bahwa pendekatan yang interaktif dapat membentuk sikap peduli dan kesadaran akan lingkungan sosial. Selain itu, kegiatan yang melibatkan interaksi langsung juga memiliki karakteristik pengalaman sosial yang khas dalam mendukung kemampuan sosial (Sari et al., 2025; Ubaida et al., 2024; Wulandary & Marlina, 2024). Dengan demikian, kedua metode layanan memiliki penekanan yang berbeda dalam memunculkan aspek-aspek kesadaran sosial pada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian dan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kesadaran sosial siswa antara permainan *Round of Dragon Snake Rainbow* dan metode ceramah. Dalam hal ini, metode ceramah berfokus pada pemahaman kognitif, sementara melalui permainan *Round of Dragon Snake Rainbow*, siswa dapat membangun pengetahuannya secara langsung melalui pengalaman bermain, diskusi, serta interaksi sosial dengan teman. Inilah yang membedakan kedua metode dalam konteks kesadaran sosial sebagaimana yang dikemukakan oleh Goleman. Dengan demikian, hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru BK dalam memilih metode layanan yang sesuai dengan kebutuhan siswa terkait kesadaran sosial. Penelitian ini menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian dengan memperluas cakupan sampel yang lebih besar dan beragam. Peneliti selanjutnya dapat menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif seperti wawancara mendalam untuk mendapatkan pemahaman yang lebih kaya terkait dengan kesadaran sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariliani, T., Makaria, E. C., & Putro, H. Y. S. (2024). Peran Wali Kelas sebagai Guru Pembimbing dalam Implementasi Kurikulum Merdeka: Gambaran di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(4), 5495–5506. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1743>
- Ashari, N., Samaun, S. S. B., At, S. H. D., & Nurzhafirah. (2024). Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Kesadaran Diri pada Anak Usia 5 Tahun di Pasti Al-Mukmin Malaysia. *Aura: Jurnal Pendidikan Aura*, 5(2), 87–96. <https://doi.org/10.37216/aura.v5i2.1830>
- Astutik, F. A. F., & Aziz, R. (2023). Strategi Pengembangan Karakter Peduli Sosial Melalui Aktivitas Kelas Pada Siswa Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 852. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.16152>
- Bustomi, Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran Konstruktivisme Dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget Dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 16376–16383.
- Goleman, D. (2007). *Social Intelligence*. The Random House Group Limited 20 Vauxhall Bridge Road, London, SW1V 2SA.



- Haikal, M. H., Lasan, B. B., & Hidayaturrahman, D. (2021). Profil Kesadaran Sosial Siswa dan Implikasi terhadap Layanan Bimbingan Konseling di SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(8), 1334. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i8.14976>
- Handayani, Y. V., & Fathoni, A. (2024). *Permainan Go Back So Door dalam Mengoptimalkan Solidaritas Siswa di Sekolah Dasar*. 13(001), 249–260. <https://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1319>
- Irwandi, A. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sd Inpres Pa’Baeng-Baeng Kota Makassar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 5796–5801.
- Jawahir, A. (2021). Metode Layanan Bimbingan Konseling Terhadap Masalah Pribadi Sosial Siswa Di Smp Negeri 2 Sedong Kabupaten Cirebon. *JIECO: Journal of Islamic Education* 1(1), 57–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.54213/jieco.v1i1.27>
- Kamaru, Y. (2022). *Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif Dan Kartu Flash Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Huruf Hijaiyyah Pada Peserta Didik Kelas 1 Di Sdn 7 Boliyohuto Kecamatan Boliyohuto Kab, Gorontalo*. 5(2).
- Khatimah, H., Akmal, A., Faresa, A. A. A., Baihaki, N. S. M., Putri, N., Salsabila, S., Mukaramah, S., Setiawan, M. A., & Sari, N. P. (2025). Pengaruh Penggunaan Flipbook Edukasi terhadap Peningkatan Kesadaran Siswa tentang Bahaya Pelecehan Seksual. *Journal of Instructional Technology*, 6(2), 42–46. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v6i2.15896>
- Megawati, A., Rabiah, S., & Akidah, I. (2023). Pengaruh Metode Ceramah Terhadap Keterampilan Menyimak pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X Merdeka A SMA Negeri 14 Jeneponto. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 465–477. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2571>
- Madum, S. S. M. P., Ida Faridah, S. P. M. P., Septian Fiktor Riyantoro, S. H. M. H., Dr. Lodewyk Nahuway, S. S. M. S., Eko April Ariyanto, S. P. M. P., Hartono Nurlette, S. P. M. S., Syaiful Amri, S. P. M. P., Dr. I Wayan Muka, S. T. M. T., & Lukmanul Hakim, S. A. M. P. (2025). *Metodologi Penelitian*. CV Angkasa Media Literasi . <https://books.google.co.id/books?id=rnFxEQAAQBAJ>
- Oba, M., Didi, L., & Asmidin. (2026). *Collaborative Conflict Management: An Open Communication Approach to Resolving Conflicts Among Students at SMK Negeri 2 Buton and SMA Negeri 2 Pasarwajo*. 5(4), 2142–2149. <https://doi.org/https://doi.org/10.55227/ijhess.v5i4.2129>
- Odi, M. (2024). Kerangka Desain Pembelajaran Game untuk Peningkatan Keterampilan Sosial di Pendidikan Jasmani. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(2), 77–88. <https://journal.assyfa.com/index.php/jptk/article/view/248%0A>
- Pasaribu, V., Sianturi, C. M., Zalukhu, I. S., & Serevina Sigalingging, A. (2023). Sosialisasi Peran Warga Kelompok Tani Terpadu Martubung Tentang Manfaat Sensus Kependudukan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(3), 2668–2672.



- Purnomo, P., Santyadiputra, G. S., Juniantari, M., Sepriano, S., Efitra, E., & Putri, E. R. (2025). *Statistik Komparatif: Konsep, Metode, dan Aplikasinya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=4n89EQAAQBAJ>
- Putri, N. K., Nurfitriana, A., Varella, E. D., Rayyan, M., Fauzana, N. N., Apriliani, R. A., Rahmah, S. N., Setiawan, M. A., & Sari, N. P. (2025). Pengaruh Penggunaan Platform Sapu Terhadap Peningkatan Kesadaran. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 400–409. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/29046>
- Putri, S., Siregar, P. D., Andini, A., Novia, N. Y., Marhamah, S., Hasibuan, & Yusnaldi, E. (2024). Membangun Kesadaran Sosial Melalui Pembelajaran IPS yang Interaktif Salisah. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 5(3), 1325–1334.
- Sari, N. P., Arsyad, M., Setiawan, M. A., Putro, H. Y. S., Hadiatama, D. S., & Maisaroh, S. (2025). Meningkatkan empati anak dengan konseling role-playing untuk rehabilitasi sosial. *Promotif: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 53–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um075v5i12025p53-62>
- Sari, N. P., Arsyad, M., Setiawan, M. A., Putro, H. Y. S., Riva'i, M. F., & Widyanti, W. (2025). Role-Playing for Rehabilitation: Enhancing Empathy Among Juveniles in Correctional Facilities. *Buletin Konseling Inovatif*, 5(2), 223–232. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um059v5i22025p223-232>
- Setiawan, M. A., Sari, N. P., & Putro, H. Y. S. (2025). *Inovasi Media Edukatif Bimbingan dan Konseling: Strategi Kreatif Untuk Pendidikan Indonesia*.
- SNPHAR. (2024). SNPHAR. *Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak Dan Remaja Tahun 2024*.
- Sofyan, S., Kurniawan, M. B., Octarina, H., Sahusilawane, N. A., Safira, A., Sulastri, T., & Yusnaldi, E. (2025). Jurnal mudabbir. *Kesadaran Sosial Melalui Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*, 5, 258–268.
- Tubagus, M., Mudzakir, Lubis, E. F. R., & Amin, A. (2024). Studi Komparatif Antara Pembelajaran Berbasis Proyek dan Metode Ceramah dalam Memperkuat Konsep Fisika Serta Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(3), 120–129. <https://mathedu.joln.my.id/index.php/edu/article/view/64>
- Ubaida, I., Hayati, S., & Nurhayati, I. (2024). Pengaruh Permainan Ular Naga Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun. 11(2), 80–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/buahhati.v11i2.2872>
- Wulandary, Z., & Marlina, S. (2024). Pengaruh Permainan Modifikasi Ular Naga Terhadap Kemampuan Sosial di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/bunayya.v10i1.23277>

