

ABSTRAK

Aji, Kintan Ammalia Putri. 2022. Pengaruh Media Permainan *Uno Stacko* dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kotagajah Tahun Pelajaran 2022. Skripsi. Jurusan/Prodi Bimbingan dan Konseling. FKIP Universitas Muhammadiyah Metro. Pembimbing (1) Hadi Pranoto, M.Pd., Pembimbing (2) Rio Septora, M.Pd.

Kata Kunci : Layanan Bimbingan Kelompok, *Uno Stacko*, Interaksi Sosial

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh dari media permainan *Uno Stacko* dalam layanan Bimbingan Kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kotagajah tahun pelajaran 2022. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media permainan *Uno Stacko* dalam layanan Bimbingan Kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kotagajah tahun pelajaran 2022. Peneliti bertindak sebagai pelaku utama dalam terlaksananya layanan bimbingan kelompok ini.

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif eksperimen kelompok tunggal *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian 150 peserta didik. Sampel peneliti 5 peserta didik dengan menggunakan *purposive sampling*. Instrumen dalam pengambilan data menggunakan angket. Analisis data yang digunakan yaitu uji-t. Hasil perhitungan data adalah $t_{hitung} = 27,624 > t_{tabel} = 2,015$, selain itu diketahui bahwa terjadi peningkatan skor *pretest* sebesar 56,8 dan *posttest* sebesar 81,8 sehingga kenaikan skor sebanyak 25. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan *uno stacko* dalam layanan bimbingan kelompok berpengaruh dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kotagajah.

Kesimpulan pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh media permainan *uno stacko* dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kotagajah Tahun Pelajaran 2022. Saran dalam penelitian ini supaya guru bimbingan dan konseling lebih meningkatkan penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan dan konseling agar suasana layanan menjadi lebih menarik sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti layanan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru bimbingan dan konseling.