

## Enhancing Junior High School Students' Opinion-Expressing Skills through Group Guidance Using the *Ca'-Oca' Madhurâ*-Based Snowball Game Technique

Ika Rosdiana Wulandari<sup>1\*</sup>, Anna Aisa<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Negeri Madura, Indonesia

\*Corresponding author: email: [rosdianawulandariika@gmail.com](mailto:rosdianawulandariika@gmail.com)

### Abstract

#### Article History

Received: August 16, 2026

Revised: August 29, 2026

Accepted: October 5, 2026

#### Keywords:

Ca'-oca' madhurâ;  
opinion-expression  
skills;  
group guidance;  
snowball game.

#### Kata Kunci:

Bimbingan kelompok;  
teknik permainan  
*snowball*; *ca'-oca'*  
*madhurâ*; kemampuan  
berpendapat.

This study was conducted in response to the low level of students' opinion-expression skills, as identified through a preliminary study and interviews with the school counselor at SMPN 4 Pamekasan. The findings indicated that many students experienced difficulties in expressing their opinions clearly, confidently, and respectfully during classroom activities and group interactions. Therefore, this study aimed to examine the effectiveness of group guidance using a *snowball* game technique based on *Ca'-Oca' Madhurâ* in improving students' opinion expression skills. The study employed a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The participants consisted of ten students selected through purposive sampling based on predetermined criteria. Data were collected using an opinion-expression skills scale that had met the required standards of validity and reliability. The data were analyzed using a paired-samples *t*-test, which yielded a *t*-value of -5.533 ( $|t| = 5.533$ ) with a significance level of  $p < .001$ . Since the significance value was lower than 0.05, the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted. Furthermore, the analysis revealed a large effect size (Cohen's  $d = 1.75$  or *Hedges' correction* = 1.67), indicating that the intervention had a substantial positive impact on students' opinion-expression skills. These findings demonstrate that group guidance using the *snowball* game technique based on *Ca'-Oca' Madhurâ* is effective in enhancing students' opinion-expression skills at SMPN 4 Pamekasan and has the potential to serve as an innovative and culturally relevant guidance intervention in school settings.

[Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpendapat siswa berdasarkan hasil studi pendahuluan serta wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di SMPN 4 Pamekasan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat secara jelas, percaya diri, dan santun dalam kegiatan pembelajaran maupun interaksi kelompok. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *snowball* berbasis *Ca'-Oca' Madhurâ* dalam meningkatkan kemampuan berpendapat siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 10 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner kemampuan berpendapat yang telah memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *pearson product moment* yang menghasilkan 22 butir item valid. Sementara itu, hasil uji reliabilitas

22 butir item menunjukkan nilai *cronbach' alpha* sebesar 0,810 (reliabel). Hasil analisis menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai *t* sebesar -5,533 (atau  $|t| = 5,533$ ) dengan nilai signifikansi  $p < 0,001$ . Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selain itu, hasil analisis menunjukkan ukuran efek (Cohen's  $d = 1,75$  atau *Hedges' correction* = 1,67) yang termasuk dalam kategori *large effect*, sehingga mengindikasikan bahwa perlakuan memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap peningkatan kemampuan berpendapat siswa. Dengan demikian, layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan *snowball* berbasis *Ca'-Oca' Madhurâ* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpendapat siswa di SMPN 4 Pamekasan serta berpotensi menjadi alternatif layanan bimbingan yang inovatif dan kontekstual di lingkungan sekolah.]

**How to Cite:** Wulandari, I.R., Aisa, A. 2026. Enhancing Junior High School Students' Opinion-Expressing Skills through Group Guidance Using the *Ca'-Oca' Madhurâ*-Based Snowball Game Technique. *Edu Consilium : Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*, Special Edition, Oktober 2026, Vol 1, pp. 131-144. DOI: 10.19105/ec.holistic1.26009.



Edu Consilium : Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Universitas Islam Negeri Madura, Indonesia Copyright © 2026, is licensed under a CC-BY-SA.  
Journal Homepage: <https://ejournal.uinmadura.ac.id/index.php/educons>

## Pendahuluan

Hasil belajar tidak hanya diukur dari peningkatan aspek kognitif, tetapi juga perlu dipandang secara holistik melalui perkembangan berbagai kompetensi yang mendukung keberhasilan peserta didik, salah satunya adalah kemampuan berpendapat. Kemampuan ini merupakan refleksi dari proses belajar yang memungkinkan siswa mengomunikasikan gagasan, memberikan tanggapan, serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Riyadi et al., 2025). Oleh karena itu, kemampuan berpendapat menjadi salah satu kompetensi esensial yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah menengah pertama sebagai bagian dari pencapaian tujuan pendidikan.

Secara konseptual, kemampuan diartikan sebagai kesanggupan, kecakapan, atau potensi yang dimiliki seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Bagus Riyadi dkk. menjelaskan bahwa kemampuan merupakan potensi individu yang mencakup keterampilan, pengetahuan, dan kompetensi yang memungkinkan seseorang melaksanakan suatu aktivitas secara efektif (Riyadi et al., 2025). Sementara itu, pendapat menurut Poerwadarminta yang dikutip oleh Regita, Pramiasih, dan Sritumini merupakan hasil pemikiran atau perkiraan seseorang terhadap suatu objek, peristiwa, maupun keadaan berdasarkan pengetahuan, pengamatan, dan penilaiannya (Regita, Pramiasih, & Sritumini, 2019). Dengan demikian, kemampuan berpendapat dapat dipahami sebagai kapasitas individu dalam mengemukakan hasil pemikirannya secara tepat dan bertanggung jawab.

Kemampuan berpendapat merupakan keterampilan untuk menyampaikan ide, gagasan, maupun pandangan secara lisan dengan bahasa yang baik, logis, dan santun tanpa memaksakan kehendak kepada orang lain (Fatimah, 2016). Penguasaan kemampuan ini memberikan kontribusi positif terhadap keberhasilan proses pembelajaran karena mendorong siswa terlibat secara aktif dalam diskusi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta membangun interaksi yang efektif dengan guru maupun teman sebaya. Sebaliknya, rendahnya kemampuan berpendapat dapat menghambat partisipasi siswa dalam pembelajaran dan berdampak pada kurang optimalnya pencapaian hasil belajar (Umami, 2019).

Kemampuan berpendapat menjadi salah satu kompetensi yang penting dimiliki oleh siswa sekolah menengah pertama mengingat mereka berada pada fase remaja awal, yaitu masa ketika perkembangan kognitif, sosial, dan emosional berlangsung secara pesat. Pada tahap perkembangan ini, siswa mulai mampu berpikir lebih logis, mengemukakan alasan, serta mempertahankan pendapatnya melalui proses komunikasi yang konstruktif. Oleh sebab itu, kemampuan berpendapat tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan ide, tetapi juga berperan dalam

menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan keterampilan komunikasi, serta membangun sikap terbuka terhadap berbagai perbedaan pandangan (Waddu, Liling, & Tandiera, 2025).

Meskipun demikian, berbagai penelitian maupun praktik pembelajaran di sekolah menunjukkan bahwa kemampuan berpendapat siswa masih belum berkembang secara optimal. Dalam kegiatan pembelajaran, masih banyak siswa yang memilih untuk bersikap pasif, enggan mengajukan pertanyaan, maupun ragu menyampaikan pendapat. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti rasa takut melakukan kesalahan, kurang percaya diri, kecemasan ketika berbicara di depan umum, hingga ketidakmampuan mengungkapkan gagasan secara sistematis (Amin, 2016; Fikri dkk., 2024; Mulyana dkk., 2025). Akibatnya, kesempatan siswa untuk mengembangkan potensi diri dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna menjadi kurang optimal.

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Siti Husna, Eka Wahyuni, dan Lara Fidani yang berjudul *Gambaran Perilaku Asertif Siswa Sekolah Menengah Atas*. Penelitian terhadap 100 partisipan menunjukkan bahwa hanya 1% siswa berada pada kategori perilaku asertif sangat tinggi, 13% pada kategori tinggi, 57% pada kategori sedang, 24% pada kategori rendah, dan 5% pada kategori sangat rendah. Lebih lanjut, aspek kemampuan mengungkapkan perasaan dan pendapat memperoleh skor terendah, dengan 48% siswa berada pada kategori rendah. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa meskipun sebagian besar siswa memiliki tingkat perilaku asertif pada kategori sedang, kemampuan mereka dalam mengemukakan perasaan dan pendapat masih memerlukan perhatian dan pengembangan lebih lanjut (Siti Husna, Eka Wahyuni, & Lara Fidani, 2022). Kondisi ini menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan berpendapat masih menjadi tantangan yang perlu diatasi melalui layanan pendidikan yang tepat agar perkembangan pribadi, sosial, dan akademik siswa dapat berlangsung secara optimal.

Fenomena rendahnya kemampuan berpendapat juga ditemukan pada siswa SMPN 4 Pamekasan. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui wawancara dengan guru bimbingan dan konseling (BK), diketahui bahwa kemampuan berpendapat masih menjadi salah satu permasalahan yang cukup sering dijumpai dalam proses pembelajaran. Meskipun setiap siswa memiliki karakteristik dan latar belakang yang berbeda, sebagian di antaranya menunjukkan kecenderungan kurang berani menyampaikan pendapat ketika mengikuti kegiatan belajar di kelas. Guru BK mengungkapkan bahwa kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain rasa takut melakukan kesalahan, kurangnya kepercayaan diri, belum terbiasa berbicara di depan teman sebaya, serta keterbatasan siswa dalam merumuskan pertanyaan maupun mengemukakan pendapat secara tepat. Temuan tersebut kemudian diperkuat melalui informasi dari guru mata pelajaran yang merekomendasikan siswa dengan karakteristik tersebut sebagai subjek penelitian.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti semakin menguatkan temuan tersebut. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian siswa tampak menunjukkan perilaku malu, gugup, kurang percaya diri, dan ragu ketika diminta menyampaikan pendapat. Kondisi tersebut tercermin dari cara siswa berbicara dengan suara yang pelan, intonasi yang kurang jelas, penyampaian yang terbata-bata, gagasan yang belum tersusun secara runtut, serta penjelasan yang sulit dipahami oleh audiens. Temuan ini mengindikasikan bahwa rendahnya kemampuan berpendapat tidak hanya berkaitan dengan aspek keberanian untuk berbicara, tetapi juga berdampak pada aspek lain, seperti kejelasan penyampaian, kelancaran berbicara, keruntutan gagasan, serta kesesuaian isi pendapat dengan konteks pembahasan.

Apabila kondisi tersebut tidak segera memperoleh penanganan yang tepat, maka akan berdampak terhadap perkembangan akademik maupun nonakademik siswa. Rendahnya kemampuan berpendapat berpotensi menghambat partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, membatasi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi, serta mengurangi peluang siswa dalam mengaktualisasikan potensi dirinya secara optimal. Padahal, pembelajaran abad ke-21 dan implementasi Kurikulum Merdeka menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang diharapkan mampu berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi secara efektif, dan mengemukakan gagasan secara bertanggung jawab (Indarta, et.al., 2022). Oleh karena itu, kemampuan berpendapat perlu dikembangkan secara sistematis

sebagai salah satu kompetensi penting yang mendukung keberhasilan belajar sekaligus perkembangan pribadi dan sosial siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu layanan yang tidak hanya berorientasi pada penyelesaian masalah, tetapi juga berfungsi sebagai upaya preventif dan pengembangan untuk memfasilitasi siswa meningkatkan kemampuan berpendapat. Dalam konteks pendidikan, layanan bimbingan dan konseling memiliki peran strategis dalam membantu peserta didik mencapai tugas-tugas perkembangannya, baik pada aspek pribadi, sosial, belajar, maupun karier. Salah satu layanan yang dinilai relevan untuk mencapai tujuan tersebut adalah layanan bimbingan kelompok karena mampu memanfaatkan dinamika kelompok sebagai media belajar sosial yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berinteraksi, berbagi pengalaman, mengemukakan pendapat, serta memperoleh umpan balik dari anggota kelompok lainnya.

Bimbingan kelompok merupakan proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh konselor kepada sejumlah siswa melalui dinamika kelompok untuk memfasilitasi perkembangan potensi dan membantu peserta didik mencapai tugas-tugas perkembangannya, termasuk dalam mengembangkan kemampuan berpendapat. Kurniawan dan Pranowo dalam Setyowati dan Maharani menjelaskan bahwa bimbingan kelompok merupakan layanan yang memanfaatkan interaksi antaranggota kelompok untuk membahas suatu topik atau permasalahan tertentu sehingga peserta memperoleh pemahaman, pengalaman belajar, dan keterampilan sosial yang bermanfaat bagi perkembangan dirinya (Setyowati & Maharani, 2023). Layanan ini umumnya dilaksanakan dalam kelompok kecil yang terdiri atas dua hingga lima belas anggota sehingga memungkinkan terjadinya interaksi yang intensif, saling mendukung, dan kondusif bagi proses pembelajaran sosial (Hasanah et al., 2022).

Karakteristik tersebut menjadikan bimbingan kelompok sebagai alternatif layanan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpendapat siswa. Melalui dinamika kelompok yang terencana, siswa memperoleh ruang yang aman untuk belajar menyampaikan gagasan, mengurangi kecemasan ketika berbicara di depan orang lain, serta membangun rasa percaya diri secara bertahap tanpa tekanan penilaian akademik. Selain itu, interaksi yang tercipta dalam kelompok memungkinkan siswa belajar menghargai perbedaan pendapat, mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal, serta melatih keberanian dalam mengemukakan ide secara santun dan bertanggung jawab. Sebagaimana dikemukakan oleh Cahyaningrum (2025), dinamika kelompok merupakan unsur penting dalam layanan bimbingan kelompok karena mampu mendorong anggota kelompok untuk saling belajar, berkembang, dan membantu satu sama lain dalam mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi.

Sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas layanan bimbingan kelompok, penelitian ini mengintegrasikan teknik permainan (*game*) ke dalam proses layanan. Pemanfaatan permainan dalam dunia pendidikan semakin banyak digunakan sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif peserta didik. Pendekatan ini dikenal dengan istilah *Game-Based Learning* (GBL), yaitu suatu pendekatan yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna (Bashir & Bramastia, 2022). Melalui suasana belajar yang menyenangkan, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman terhadap materi, tetapi juga terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan pembelajaran.

Konsep *Game-Based Learning* sejalan dengan arah transformasi pembelajaran pada Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya terciptanya *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Oleh karena itu, penggunaan permainan tidak hanya dipandang sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu memfasilitasi perkembangan aspek kognitif, afektif, maupun sosial peserta didik. Winatha dan Setiawan menegaskan bahwa permainan yang dirancang untuk tujuan pendidikan (*serious games*) dapat menjadi media pembelajaran yang efektif karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan selama proses belajar berlangsung (Winatha & Setiawan, 2020). Dengan demikian, integrasi permainan dalam layanan bimbingan kelompok dipandang relevan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif sekaligus mendorong siswa lebih berani menyampaikan pendapat.

Efektivitas penggunaan permainan dalam pembelajaran juga telah dibuktikan melalui berbagai penelitian. Salah satunya adalah penelitian Nirmala, Napisah, dan Sulthoni yang menunjukkan bahwa permainan simulasi mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam bekerja sama dan melakukan interaksi sosial. Kondisi tersebut berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VIII MTs Ma'arif Plampangrejo (Nirmala, Napisah, & Sulthoni, 2023). Temuan tersebut memperlihatkan bahwa permainan tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pengembangan berbagai keterampilan sosial yang menjadi bagian penting dalam layanan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini memilih teknik permainan *snowball* sebagai media dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Teknik ini merupakan adaptasi dari model *snowball throwing*, yaitu strategi pembelajaran yang memanfaatkan bola kertas berisi pertanyaan untuk menciptakan interaksi antarpeserta didik secara aktif (Manalu et al., 2022). Dalam penelitian ini, teknik *snowball* tidak diterapkan dalam bentuk saling melempar bola sebagaimana pada *snowball throwing*. Sebaliknya, setiap anggota kelompok diminta secara bergantian mengambil bola (*snowball*) yang telah berisi pertanyaan, kemudian memberikan tanggapan atau menyampaikan pendapat di hadapan anggota kelompok lainnya. Modifikasi tersebut dilakukan agar teknik permainan lebih sesuai dengan tujuan layanan bimbingan kelompok, yaitu melatih keberanian, kelancaran komunikasi, serta kemampuan mengemukakan pendapat secara sistematis.

Meskipun demikian, peneliti berpandangan bahwa penggunaan permainan semata belum cukup untuk menghasilkan perubahan perilaku yang lebih mendalam. Intervensi akan menjadi lebih bermakna apabila dikembangkan sesuai dengan konteks sosial dan budaya tempat peserta didik hidup. Pertimbangan ini didasarkan pada karakteristik siswa SMPN 4 Pamekasan yang sebagian besar berasal dari lingkungan sekitar sekolah. Penerapan sistem penerimaan peserta didik berbasis wilayah menyebabkan mayoritas siswa tumbuh dan berkembang dalam lingkungan masyarakat Madura yang masih memegang teguh nilai-nilai budaya lokal. Kondisi tersebut memberikan peluang untuk mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam layanan bimbingan dan konseling sehingga materi yang diberikan menjadi lebih kontekstual, dekat dengan pengalaman hidup siswa, serta lebih mudah dipahami dan diinternalisasi.

Atas dasar tersebut, penelitian ini mengangkat *Ca'-Oca' Madhurâ* sebagai landasan budaya dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. *Ca'-Oca' Madhurâ* merupakan tradisi lisan masyarakat Madura yang diwariskan secara turun-temurun sebagai media penyampaian nilai, nasihat, serta pandangan hidup masyarakat. Istilah *ca'-oca'an* berasal dari kata dasar *oca'* yang berarti "kata", sehingga secara harfiah merujuk pada ungkapan, petuah, maupun pepatah yang hidup dalam tradisi masyarakat Madura (Fauziyah et al., 2025). Tradisi tersebut tidak hanya memiliki fungsi komunikatif, tetapi juga menjadi sarana pewarisan nilai budaya yang membentuk karakter masyarakat Madura.

Lebih jauh, Makki, Aflahah, dan Albaburrahim menjelaskan bahwa *Ca'-Oca' Madhurâ* tidak sekadar dipahami sebagai kumpulan ungkapan tradisional, melainkan telah menyatu dengan cara pandang dan identitas masyarakat Madura (Makki, Aflahah, & Albaburrahim, 2023). Nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, seperti keberanian, kehormatan diri (*ajina aba'*), tanggung jawab, dan keteguhan sikap, menjadi pedoman dalam kehidupan sosial masyarakat. Oleh karena itu, penelitian ini mengintegrasikan salah satu ungkapan *Ca'-Oca' Madhurâ*, yaitu *tambhena todus mate*, sebagai materi utama dalam layanan bimbingan kelompok. Ungkapan tersebut tidak dimaknai secara literal sebagai ajakan yang bersifat destruktif, melainkan dipahami sebagai metafora psikologis bahwa seseorang perlu "mematikan" rasa takut, malu, dan keraguan dalam dirinya agar mampu menunjukkan keberanian serta menjaga martabat diri secara positif. Dengan pemaknaan tersebut, nilai budaya lokal diharapkan dapat memperkuat aspek keberanian sebagai fondasi utama dalam mengembangkan kemampuan berpendapat siswa.

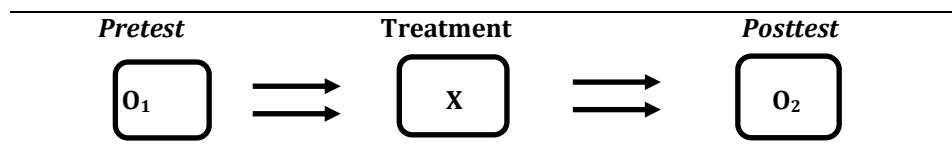
Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas layanan bimbingan kelompok maupun penggunaan permainan dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan komunikasi, interaksi sosial, motivasi belajar,

maupun perilaku asertif. Penelitian yang secara khusus mengkaji peningkatan kemampuan berpendapat melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *snowball* masih sangat terbatas. Selain itu, penelitian yang mengintegrasikan pendekatan *Game-Based Learning* dengan kearifan lokal Madura, khususnya *Ca'-Oca' Madhurâ*, sebagai basis intervensi dalam layanan bimbingan dan konseling juga belum banyak ditemukan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang membuka peluang untuk mengembangkan model layanan yang lebih kontekstual, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik budaya peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, *novelty* penelitian ini terletak pada pengembangan layanan bimbingan kelompok yang mengombinasikan tiga unsur utama, yaitu dinamika kelompok sebagai strategi layanan bimbingan dan konseling, teknik permainan *snowball* sebagai media berbasis *Game-Based Learning*, serta internalisasi nilai-nilai budaya lokal melalui *Ca'-Oca' Madhurâ*. Integrasi ketiga unsur tersebut diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual sekaligus memperkuat keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *snowball* berbasis *Ca'-Oca' Madhurâ* dalam meningkatkan kemampuan berpendapat siswa SMPN 4 Pamekasan. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan layanan bimbingan dan konseling berbasis budaya serta menjadi alternatif model intervensi yang relevan bagi konselor sekolah dalam mengembangkan kemampuan berpendapat peserta didik.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* menggunakan desain *one-group pretest-posttest design*. Pengukuran awal dengan kode  $O_1$  dilakukan melalui *pretest* untuk mengetahui tingkat kemampuan berpendapat subjek sebelum diberikan perlakuan X berupa *treatment* (layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *snowball* berbasis *Ca'-Oca' Madhurâ*) dan diakhiri dengan pengukuran kedua melalui *posttest* dengan kode  $O_2$  untuk mengetahui tingkat kemampuan berpendapat subjek setelah diberikan *treatment* tersebut. Desain ini dipilih untuk menguji efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *snowball* berbasis *Ca'-Oca' Madhurâ* melalui perbandingan skor kemampuan berpendapat siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) memperoleh perlakuan. Apabila nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest*, maka perlakuan (*treatment*) bernilai positif (Sugiyono, 2023). Lebih lanjut, desain penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



(Sumber: Sugiyono, 2023)

Gambar 1. One Group Pretest and Posttest Design

Keterangan:

$O_1$  = Nilai *pretest* (kondisi awal tingkat kemampuan berpendapat siswa sebelum diberikan *treatment* bimbingan kelompok dengan teknik permainan *snowball* berbasis *Ca'-Oca' Madhurâ*)

X = *Treatment* (pemberian bimbingan kelompok dengan teknik permainan *snowball* berbasis *Ca'-Oca' Madhurâ*)

$O_2$  = Nilai *posttest* (kondisi akhir tingkat kemampuan berpendapat siswa setelah diberikan *treatment* bimbingan kelompok teknik permainan *snowball* berbasis *Ca'-Oca' Madhurâ*)

Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan, yaitu dari bulan Januari–Februari tahun 2026 di SMPN 4 Pamekasan. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa di sekolah tersebut masih ditemui siswa dengan kemampuan berpendapat rendah. Selain itu, karakteristik peserta didik di SMPN 4 Pamekasan dinilai sesuai dengan tujuan penelitian karena mayoritas siswa berasal dari lingkungan sekitar sekolah yang masih memiliki kedekatan dengan budaya lokal Madura. Kondisi tersebut menjadi dasar dalam mengintegrasikan nilai-nilai *Ca'-Oca' Madhurâ* ke dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMPN 4 Pamekasan yang berjumlah 253 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sihotang, 2023). Kriteria tersebut meliputi siswa yang memiliki kemampuan berpendapat rendah berdasarkan rekomendasi guru Bimbingan dan Konseling (BK) yang kemudian didukung oleh hasil *pretest*, serta kesediaan siswa untuk mengikuti bimbingan kelompok. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, diperoleh 10 siswa sebagai sampel penelitian. Jumlah ini telah memenuhi kriteria kecukupan anggota dalam pelaksanaan bimbingan kelompok. Hal ini didasarkan pada ketentuan umum dalam pelaksanaan bimbingan kelompok menurut Hasanah, et.al, yang menyatakan bahwa bimbingan kelompok umumnya diadakan dalam suatu ruangan atau kelas yang terdiri dari dua hingga lima belas anggota (Hasanah et al., 2022).

Instrumen penelitian berupa kuesioner kemampuan berpendapat yang disusun berdasarkan lima aspek kemampuan berpendapat menurut Bagas Riyadi dkk. (2025), yaitu (1) kelancaran berpendapat, (2) keberanian berpendapat, (3) kesesuaian pendapat dengan konteks pembahasan, (4) kejelasan tutur kata saat berpendapat, dan (5) keruntutan ide atau gagasan. Kelima aspek tersebut dikembangkan menjadi butir-butir pernyataan menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS).

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, kuesioner terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas menggunakan IBM *SPSS Statistics 27 for Windows*. Uji validitas dilakukan kepada 30 responden dan dianalisis menggunakan teknik korelasi *pearson product moment* yang menghasilkan 22 butir pernyataan valid. Sementara itu, hasil uji reliabilitas 22 butir pernyataan menunjukkan nilai *cronbach' alpha* sebesar 0,810 (reliabel). Dengan demikian, hasil pengujian menunjukkan bahwa sebanyak 22 butir pernyataan memenuhi kriteria valid dan reliabel sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Kuesioner yang sama kemudian diberikan kepada responden pada saat *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perubahan kemampuan berpendapat setelah memperoleh perlakuan.

### Kategorisasi Skor Kemampuan Berpendapat

Kategorisasi tingkat kemampuan berpendapat ditentukan berdasarkan skor ideal instrumen. Dengan jumlah 22 item dan rentang skor 1–4, diperoleh skor minimum sebesar 22 dan skor maksimum sebesar 88. Penentuan interval kategori menggunakan rumus interval kelas sebagai berikut.

Rumus:

$$C_i = \frac{R}{K}$$

Keterangan:

$C_i$  = Interval kelas

R = Rentan Skor ( skor maksimum-skor minimum)

K = Jumlah kelas

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh rentang interval sebesar 16,5 yang dibulatkan menjadi 17, sehingga tingkat kemampuan berpendapat diklasifikasikan menjadi empat kategori sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria Interval**

| No. | Interval | Kriteria      |
|-----|----------|---------------|
| 1.  | 73-88    | Sangat Tinggi |
| 2.  | 56-72    | Tinggi        |
| 3.  | 39-55    | Rendah        |
| 4.  | 22-38    | Sangat Rendah |

Adapun prosedur dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan (awal), pelaksanaan (inti), dan evaluasi (akhir). Tahap persiapan meliputi penyusunan proposal

penelitian, pengembangan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) bimbingan kelompok, penyusunan instrumen penelitian, serta pengurusan perizinan kepada pihak sekolah. Pada tahap pelaksanaan, siswa mengerjakan *pretest* terlebih dahulu sehingga peneliti memperoleh gambaran awal tingkat kemampuan berpendapat. Selanjutnya, siswa memperoleh materi mengenai *ca'-oca' Madhurâ*. Kemudian, kegiatan difokuskan pada implementasi teknik permainan *snowball* dalam dinamika kelompok. Setelah seluruh rangkaian intervensi selesai, siswa diberikan *posttest* menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui perubahan kemampuan berpendapat.

**Tabel 2. Tahapan Kegiatan Penelitian**

| Tahap        | Kegiatan                             | Deskripsi Kegiatan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|--------------|--------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Awal</b>  | Perencanaan dan Persiapan Penelitian | Penyusunan proposal, pengembangan RPL bimbingan kelompok, dan pengajuan izin ke pihak sekolah. Instrumen kuesioner kemampuan berpendapat dikembangkan berdasarkan aspek kemampuan berpendapat menurut Bagas Riyadi et al., dengan skala likert 1-4 serta telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk kemudian dijadikan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> . |
| <b>Inti</b>  | <i>Pretest</i>                       | Penyebaran kuesioner kemampuan berpendapat secara offline diberikan sebelum pelaksanaan <i>treatment</i> untuk mengetahui kondisi awal kemampuan berpendapat siswa.                                                                                                                                                                                                 |
|              | Implementasi Intervensi              | Siswa mengikuti layanan bimbingan kelompok teknik permainan <i>snowball</i> berbasis <i>ca'-oca' Madhurâ</i> . Pada pertemuan awal, siswa diberikan materi berupa <i>ca'-oca' Madhurâ</i> , kemudian dilanjutkan dengan permainan <i>snowball</i> . Permainan <i>snowball</i> ini dilaksanakan selama 3 pertemuan.                                                  |
|              | <i>Posttest</i>                      | Penyebaran kembali kuesioner yang sama setelah intervensi untuk mengetahui kondisi akhir kemampuan berpendapat siswa setelah diberikan <i>treatment</i> .                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Akhir</b> | Analisis Data dan Evaluasi           | Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara inferensial menggunakan SPSS untuk menilai efektivitas bimbingan kelompok teknik permainan <i>snowball</i> berbasis <i>ca'-oca' Madhurâ</i> untuk meningkatkan kemampuan berpendapat siswa.                                                                                                                       |

Tahap akhir penelitian dilakukan melalui pengolahan dan analisis data menggunakan *Microsoft Excel* dan *IBM SPSS Statistics 27 for Windows*. Analisis data secara inferensial dilakukan dalam bentuk pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan skor *pretest* dan *posttest*. Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut.  
 $H_0$ : Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *snowball* berbasis *Ca'-Oca' Madhurâ* tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan berpendapat siswa SMPN 4 Pamekasan.

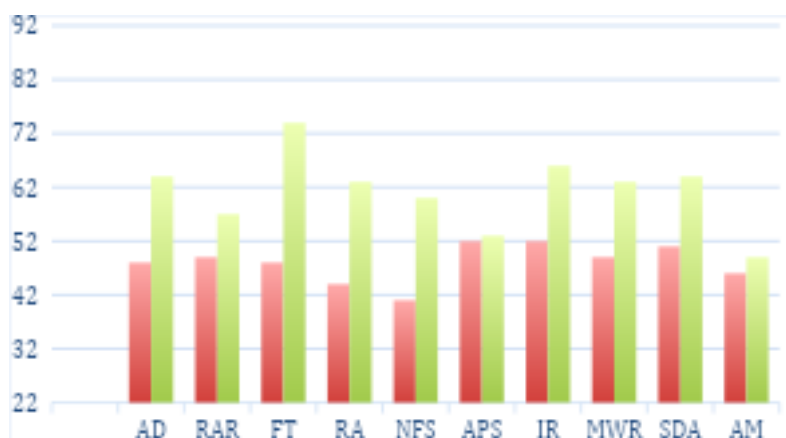
$H_a$ : Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *snowball* berbasis *Ca'-Oca' Madhurâ* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpendapat siswa SMPN 4 Pamekasan.

Keputusan pengujian hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi (*p-value*). Apabila nilai  $\text{Sig.} < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sedangkan apabila  $\text{Sig.} \geq 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Untuk mengetahui gambaran ukuran (besar) pengaruh intervensi yang diberikan, maka perlu dilakukan analisis uji *effect size* sehingga hasil analisis tidak hanya menampilkan signifikansi perbedaan namun juga seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

## Hasil

Intervensi diberikan kepada 10 siswa yang teridentifikasi memiliki kemampuan berpendapat rendah berdasarkan hasil *pretest* dan rekomendasi guru bimbingan dan konseling. Layanan dilaksanakan selama empat kali pertemuan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) yang telah disusun. Efektivitas intervensi dianalisis melalui perbandingan skor kemampuan berpendapat sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) mengikuti layanan. Pengukuran dilakukan menggunakan instrumen yang sama sehingga perubahan skor yang diperoleh dapat menggambarkan peningkatan kemampuan berpendapat setelah pemberian perlakuan.

Hasil analisis *pretest* menunjukkan bahwa seluruh peserta penelitian ( $n = 10$ ) berada pada kategori kemampuan berpendapat rendah. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa subjek penelitian memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan pemberian intervensi. Setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *snowball* berbasis *Ca'-Oca' Madhurâ*, terjadi peningkatan skor kemampuan berpendapat pada seluruh peserta penelitian yang ditunjukkan melalui hasil *posttest*. Perbandingan skor *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan kemampuan berpendapat setelah pelaksanaan layanan. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa intervensi yang diberikan memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam berpendapat. Adapun perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan Skor Kemampuan Berpendapat Siswa pada *Pretest* dan *Posttest*

Gambar 2 menunjukkan bahwa skor kemampuan berpendapat seluruh peserta mengalami peningkatan setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok. Temuan ini memberikan gambaran awal bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *snowball* berbasis *Ca'-Oca' Madhurâ* berpotensi meningkatkan kemampuan berpendapat siswa. Untuk memastikan bahwa peningkatan tersebut bersifat signifikan secara statistik, selanjutnya dilakukan analisis inferensial menggunakan *paired sample t-test*.

Peningkatan kemampuan berpendapat juga terlihat dari perubahan skor setiap peserta penelitian. Tabel 3 menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami kenaikan skor pada *posttest* dengan selisih peningkatan yang bervariasi, yaitu antara 1 hingga 26 poin.

Tabel 3. Perbandingan Skor *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Berpendapat

| No.              | Subjek Penelitian | Hasil <i>Pretest</i> | Hasil <i>Posttest</i> | Selisih Nilai | Keterangan              |
|------------------|-------------------|----------------------|-----------------------|---------------|-------------------------|
| 1.               | AD                | 48                   | 64                    | +16           | Meningkat               |
| 2.               | RAR               | 49                   | 57                    | +8            | Meningkat               |
| 3.               | FT                | 48                   | 74                    | +26           | Meningkat               |
| 4.               | RA                | 44                   | 63                    | +19           | Meningkat               |
| 5.               | NFS               | 41                   | 60                    | +19           | Meningkat               |
| 6.               | APS               | 52                   | 53                    | +1            | Meningkat               |
| 7.               | IR                | 52                   | 66                    | +14           | Meningkat               |
| 8.               | MWR               | 49                   | 63                    | +14           | Meningkat               |
| 9.               | SDA               | 51                   | 64                    | +13           | Meningkat               |
| 10.              | AM                | 46                   | 49                    | +3            | Meningkat               |
| <b>Jumlah</b>    |                   | <b>480</b>           | <b>613</b>            | <b>133</b>    | <b>Bernilai Positif</b> |
| <b>Rata-Rata</b> |                   | <b>48,0</b>          | <b>61,3</b>           | <b>13,3</b>   | <b>Bernilai Positif</b> |

Berdasarkan Tabel 3, jumlah skor keseluruhan meningkat dari 480 pada *pretest* menjadi 613 pada *posttest*. Nilai rata-rata kemampuan berpendapat juga mengalami peningkatan dari 48,0

menjadi 61,3, dengan selisih rata-rata sebesar 13,3 poin. Seluruh peserta menunjukkan selisih skor yang bernilai positif, yang mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan berpendapat setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitasnya untuk memastikan terpenuhinya asumsi analisis parametrik. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, mengingat jumlah sampel penelitian kurang dari 40 responden ( $n < 40$ ) sehingga metode ini dinilai lebih sensitif dalam mendeteksi distribusi data dibandingkan uji *Kolmogorov-Smirnov* (Ahadi & Zain, 2023). Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data

|           | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|-----------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|           | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig. |
| Pre_Test  | .200                            | 10 | .200* | .925         | 10 | .399 |
| Post_Test | .196                            | 10 | .200* | .957         | 10 | .746 |

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

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa skor *pretest* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,399, sedangkan skor *posttest* sebesar 0,746. Kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, data telah memenuhi asumsi untuk dilakukan analisis menggunakan uji parametrik, yaitu *paired sample t-test*. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan skor kemampuan berpendapat sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok. Hasil analisis disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample t-test

| Paired Samples Test |                         |           |         |         |                                         |          |        |    |                     |
|---------------------|-------------------------|-----------|---------|---------|-----------------------------------------|----------|--------|----|---------------------|
| Paired Differences  |                         |           |         |         |                                         |          |        |    |                     |
|                     |                         |           |         |         | 95%<br>Interval<br>of the<br>Difference |          |        |    |                     |
|                     |                         |           |         |         | Lower                                   | Upper    | t      | df | Sig. (2-<br>tailed) |
| Pair 1              | Pre_Test -<br>Post_Test | -13.30000 | 7.60190 | 2.40393 | -18.73807                               | -7.86193 | -5.533 | 9  | <.001               |

Hasil uji *paired sample t-test* tabel 5 menunjukkan nilai rata-rata selisih (*mean difference*) sebesar -13,30, dengan nilai  $t(9) = -5,533$  dan  $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,001$ . Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hasil tersebut membuktikan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *snowball* berbasis *Ca'-Oca' Madhurâ* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpendapat siswa SMPN 4 Pamekasan.

Selanjutnya, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan atau intervensi yang diberikan, maka perlu dilakukan uji *effect size*. *Effect size* adalah uji statistik yang digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu variabel mempengaruhi variabel lain berupa ukuran besaran efek dari suatu variabel pada variabel lain (Khairunnisa, 2022). Hasil analisis *effect size* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Effect Size

| Paired Samples Effect Sizes |                    |  |                           |                |                         |
|-----------------------------|--------------------|--|---------------------------|----------------|-------------------------|
|                             |                    |  | Standardizer <sup>a</sup> | Point Estimate | 95% Confidence Interval |
|                             |                    |  |                           |                | Lower Upper             |
| Pair 1 Pre_Test             | -Cohen's d         |  | 7.60190                   | -1.750         | -2.740 -.724            |
| Post_Test                   | Hedges' correction |  | 7.93811                   | -1.675         | -2.624 -.694            |

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's *d* uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Hasil uji *effect size* pada tabel 6 menunjukkan bahwa ukuran efek Cohen's *d* sebesar 1,75 atau Hedges' correction sebesar 1,67. Hasil ini mengasumsikan bahwa intervensi memberikan pengaruh yang sangat besar (*large effect*) terhadap peningkatan kemampuan berpendapat siswa.

## Diskusi

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *snowball* berbasis *Ca'-Oca' Madhurâ* dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan berpendapat siswa SMPN 4 Pamekasan. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor rata-rata kemampuan berpendapat dari 48,0 pada *pretest* menjadi 61,3 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 13,3 poin. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,001$  ( $p < 0,05$ ), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpendapat siswa sebelum dan sesudah memperoleh layanan. Selain itu, ukuran efek (Cohen's *d* = 1,75 atau Hedges' correction = 1,67) menunjukkan bahwa intervensi memberikan pengaruh yang sangat besar (*large effect*) terhadap peningkatan kemampuan berpendapat siswa.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok mampu menjadi media yang efektif dalam mengembangkan kemampuan komunikasi siswa. Kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat di kelas dipengaruhi oleh rasa percaya diri, lingkungan belajar yang suportif, serta pemilihan metode diskusi yang interaktif (Amin, 2016; Fikri et al., 2024; Mulyana et al., 2025). Dengan demikian, kemampuan berpendapat tidak berkembang melalui penyampaian materi semata, tetapi melalui proses interaksi yang berlangsung secara aktif di dalam kelompok.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori dinamika kelompok yang menyatakan bahwa interaksi antar anggota merupakan unsur utama dalam keberhasilan layanan bimbingan kelompok (prayitno, 2017). Dinamika kelompok memberikan kesempatan kepada setiap anggota untuk belajar dari pengalaman orang lain, mengembangkan keterampilan komunikasi, serta membangun kepercayaan diri melalui proses saling memberi dan menerima umpan balik. Ketika siswa berada dalam lingkungan kelompok yang suportif, mereka cenderung lebih berani menyampaikan ide karena memperoleh penerimaan sosial dari anggota kelompok lainnya. Kondisi tersebut mendukung terciptanya suasana belajar yang aman (*psychological safety*) sehingga siswa dapat mengekspresikan pendapat tanpa rasa takut akan penilaian negatif.

Keberhasilan intervensi juga tidak terlepas dari penggunaan teknik permainan *snowball* sebagai media layanan. Permainan ini mengubah suasana layanan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses bimbingan kelompok berlangsung. Penerapan strategi pembelajaran berbasis permainan dan dinamika kelompok terbukti secara signifikan dapat mereduksi kecemasan komunikasi, sehingga mampu memicu keberanian serta kelancaran siswa dalam menyampaikan gagasan di depan umum (Plass et al., 2015; Yusri & Nurfahanah, 2019). Berbeda dengan kegiatan diskusi konvensional yang sering didominasi oleh beberapa peserta, teknik *snowball* memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota kelompok untuk memperoleh pertanyaan yang harus ditanggapi. Untuk memastikan pemerataan kesempatan dan mengoptimalkan keterlibatan setiap anggota kelompok, teknik *snowball* menerapkan sistem giliran individual sehingga setiap anggota kelompok mendapat kesempatan untuk berpendapat. Pada prosesnya, setiap peserta mendapat minimal satu kertas *snowball* dan wajib menyampaikan tanggapannya. Kondisi tersebut mendorong seluruh peserta untuk terlibat secara aktif, berpikir spontan, menyusun argumentasi, serta menyampaikan pendapat di hadapan anggota kelompok lainnya. Proses tersebut secara bertahap melatih kelancaran berbicara, keberanian mengemukakan pendapat, keruntutan ide, kejelasan penyampaian, serta kemampuan menyesuaikan pendapat dengan konteks pembahasan.

Hasil penelitian ini mendukung konsep *Game-Based Learning* yang memandang permainan sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengalaman

belajar peserta didik. Penggunaan permainan dalam layanan bimbingan kelompok tidak hanya berfungsi sebagai *ice breaking*, tetapi juga menjadi sarana latihan keterampilan sosial dan komunikasi. Melalui aktivitas bermain, siswa terlibat dalam proses belajar yang lebih bermakna karena memperoleh pengalaman langsung dalam menyampaikan pendapat, merespons pertanyaan, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Dengan demikian, permainan menjadi media yang mampu menjembatani aspek kognitif, afektif, dan sosial secara bersamaan (Adipat et al., 2021; Mee et al., 2020). Temuan penelitian ini juga konsisten dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan berbagai kompetensi sosial peserta didik, seperti kemampuan komunikasi, perilaku asertif, interaksi sosial, dan kepercayaan diri. Demikian pula, penelitian mengenai penggunaan permainan dalam pembelajaran menunjukkan bahwa strategi berbasis permainan mampu meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Akan tetapi, penelitian-penelitian tersebut umumnya masih menempatkan permainan sebagai media pembelajaran tanpa mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal sebagai bagian dari proses intervensi. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan perspektif baru dengan memadukan teknik permainan dan kearifan lokal dalam layanan bimbingan dan konseling.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada integrasi *Ca'-Oca' Madhurâ* sebagai landasan budaya dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Pendekatan ini didasarkan pada asumsi bahwa proses bimbingan akan lebih bermakna apabila dikembangkan sesuai dengan konteks sosial budaya peserta didik. Nilai-nilai yang terkandung dalam *Ca'-Oca' Madhurâ* tidak hanya berfungsi sebagai materi layanan, tetapi juga menjadi media internalisasi karakter yang dekat dengan kehidupan siswa. (Asmad, 2024; Rifai, 2007). Penggunaan ungkapan *tambhena todus mate* dimaknai sebagai dorongan untuk mengatasi rasa malu, takut, dan keraguan ketika menyampaikan pendapat, bukan sebagai pemaknaan literal, melainkan sebagai metafora psikologis yang menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri. Dengan demikian, siswa tidak hanya berlatih berbicara, tetapi juga memahami bahwa keberanian mengemukakan pendapat merupakan bagian dari nilai budaya yang dihargai dalam kehidupan masyarakat Madura.

Integrasi budaya lokal tersebut menjadi kebaruan (*novelty*) penelitian ini. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang cenderung menggunakan pendekatan umum, penelitian ini mengombinasikan tiga komponen utama, yaitu dinamika kelompok sebagai strategi layanan bimbingan dan konseling, teknik permainan *snowball* sebagai media berbasis *Game-Based Learning*, serta *Ca'-Oca' Madhurâ* sebagai sumber nilai budaya lokal. Kombinasi ketiga komponen tersebut menghasilkan model layanan yang lebih kontekstual, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pendekatan ini memperlihatkan bahwa kearifan lokal dapat diintegrasikan ke dalam layanan bimbingan dan konseling tanpa mengurangi prinsip-prinsip ilmiah, bahkan mampu memperkuat makna dan keberterimaan layanan bagi peserta didik.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru bimbingan dan konseling untuk mengembangkan layanan yang lebih inovatif dengan memanfaatkan permainan edukatif dan potensi budaya lokal sebagai media intervensi. Pendekatan tersebut tidak hanya berpotensi meningkatkan kemampuan berpendapat siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan karakter, keterampilan komunikasi, dan pelestarian nilai-nilai budaya daerah dalam lingkungan pendidikan. Di sisi lain, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena menggunakan desain *pre-experimental* tanpa kelompok kontrol serta melibatkan jumlah sampel yang relatif kecil. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, jumlah sampel yang lebih besar, serta menguji penerapan model ini pada jenjang pendidikan dan konteks budaya yang berbeda agar diperoleh bukti empiris yang lebih komprehensif.

## Kesimpulan

Penelitian ini memberikan bukti awal bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *snowball* berbasis *Ca'-Oca' Madhurâ* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpendapat siswa SMPN 4 Pamekasan. Integrasi dinamika kelompok, permainan edukatif, dan nilai-nilai kearifan lokal mampu menciptakan proses layanan yang lebih partisipatif, kontekstual, dan bermakna sehingga mendorong siswa lebih berani mengemukakan pendapat secara runtut,

jelas, dan sesuai dengan konteks pembahasan. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan keilmuan bimbingan dan konseling, khususnya dalam pengembangan model layanan berbasis budaya lokal. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi alternatif bagi guru bimbingan dan konseling dalam merancang layanan yang inovatif untuk mengembangkan keterampilan komunikasi peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, serta menguji efektivitas model ini pada berbagai karakteristik peserta didik dan latar budaya yang berbeda guna memperkuat generalisasi temuan.

### Daftar Putaka

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging students in the learning process with game-based learning: *The fundamental concepts. International Journal of Technology in Education (IJTE)*, 4(3), 542–552. DOI: 10.46328/ijte.169
- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). The simulation study of normality test using Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, and Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>
- Amin, D. N. F. (2016). Penerapan metode curah gagasan (brainstorming) untuk meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(2).
- Asmad. (2019). *Representasi Karakter Masyarakat Madura dalam Ca'oca'an*. Skripsi Sarjana. Malang: Universitas Brawijaya.
- Bashir, F. A., & Bramastia. (2022). Implementasi game-based learning. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 3811–3819. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3819>
- Cahyaningrum, V. D. (2025). *Strategi dan teknik bimbingan kelompok*. Widina Media Utama, 1.
- Fatimah, T. (2016). Peningkatan kemampuan mengemukakan pendapat melalui teknik debat aktif pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jatitujuh Kabupaten Majalengka Jawa Barat. *E-Journal Bimbingan dan Konseling*, 5(4), 34
- Fauziyah, L. M., et al. (2025). *Membumikan tradisi lisan dan falsafah Madura dalam bimbingan dan konseling*. Alifba Media, 80-111.
- Fikri, A. F., Hilalludin, H., & Haironi, A. (2024). Meningkatkan keberanian berpendapat siswa kelas VIII C. *Jurnal Kajian Pembelajaran*, 2(1), 2–7.
- Hasanah, I., et al. (2022). *Bimbingan Kelompok: Teori dan Praktik*. Duta Media Publishing.
- Husna, S., Wahyuni, E., & Fidani, L. (2022). Gambaran perilaku asertif siswa sekolah menengah atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1850–1858. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1858>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan model pembelajaran abad 21 dalam perkembangan era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Khairunnisa, K., Sari, F.F., Anggelena, M., Agustina, D., & Nursa'adah, E. (2022). Penggunaan Effect Size Sebagai Mediasi dalam Koreksi Efek Suatu Penelitian. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 5(2), 138-151. <https://doi.org/10.31539/judika.v5i2.4802>
- Makki, M. I., Aflahah, & Albaburrahim. (2023). Kecerdasan sosial dalam ca'-oca'an Madura: Kajian hermeneutik bersusun. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 23–36.

- Manalu, K., et al. (2022). Snowball throwing learning model: Increase student activity and learning outcomes. *Journal of Education and Teaching Learning (JETL)*, 4(1), 410–413. <https://doi.org/10.51178/jetl.v4i1.413>
- Mee, R. W. M., Shahdan, T. S. T., Ismail, M. R., Ghani, K. A., Pek, L. S., Von, W. Y., Woo, A., & Rao, Y. S. (2020). Role of gamification in classroom teaching: Pre-service teachers' view. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 9(3), 684–690
- Mulyana, R., Rafni, A., Montessori, M., & Moeis, I. (2025). Strategi guru dalam meningkatkan keberanian berpendapat siswa. *Journal of Education, Cultural and Politics*, 5(1), 94–100
- Nirmala, T. A., Napisah, S., & Sulthoni, A. (2023). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII MTs Ma'arif Plampangrejo. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 353–359.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Prayitno, dkk. 2017. Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Putra, F., A., Yusri, & Nurfahanah. (2016). Motivasi Siswa Mengikuti Bimbingan Belajar di SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Konselor*. 3(2). 53-58.
- Regita, Pramiasih & Sritumini, B. A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengemukakan Pendapat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5(2), 95–108.
- Rifai, M. A. (2007). *Manusia Madura: Pembawaan, perilaku, etos kerja, penampilan, dan pandangan hidupnya seperti dicitrakan peribahasanya*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Riyadi, B., Chamdani, M., & Rokhamaniyah, R. (2025). Peningkatan Kemampuan Mengemukakan Pendapat pada Pembelajaran IPAS Melalui Model Pembelajaran Time Token pada Siswa Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 1–9. <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.87534>
- Setyowati, A., & Maharani, M. (2023). Keefektifan bimbingan kelompok teknik role playing dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal. *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(3), 311–316. <https://doi.org/10.26539/terapeutik.631169>
- Sihotang, Hotmaulina. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: UKI Press
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, 2016.
- Umami, Risa. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa Melalui Model Cooperative Learning Tipe Time Token pada Pembelajaran Ips. repository.upi.edu.
- Waddu, A., Liling, M., & Tandiera, R. P. (2025). Peran keterampilan berbicara dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. *Pedagogical Education and Review of Linguistics*, 3(1), 380–388. <https://doi.org/10.58230/pearl.v1i3.388>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>