COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI *BOARD GAME "GROW-VENTURE"*

Ninawati[1], Kezia Charmellita Djaja[2], Vania Angelia Kasena[3], Dara Amelia Fiska[4], Talitha Rizky Nabilah[5]
Universitas Tarumanagara, Jakarta[1,2,3]
e-mail: ninawati@fpsi.untar.ac.id

Diterima: *13/10/2026*; Direvisi: *20/10/2026*; Diterbitkan: *5/11/2026*

ABSTRAK

Masa transisi kanak-kanak ke masa remaja awal pada usia 12–15 tahun merupakan fase perkembangan yang krusial sekaligus kompleks. Rentang usia ini umumnya dialami oleh siswa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (*Junior High School*). Kebutuhan adaptasi interaksi sosial yang intensif di sekolah sering kali berbenturan dengan keterbatasan keterampilan sosial siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, dirancang sebuah media pembelajaran interaktif berbasis permainan papan, yaitu *board game* "Grow-Venture", yang mengadaptasi lima dimensi *Interpersonal Competence Questionnaire* (ICQ). Program kemitraan ini bertujuan untuk memetakan profil keterampilan sosial siswa sekaligus mengenalkan media intervensi edukatif di lingkungan sekolah. Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di salah satu SMP Negeri di Jakarta Utara dengan melibatkan 35 siswa dalam sesi sosialisasi dan pengisian kuesioner ICQ, serta lima siswa sebagai perwakilan simulasi permainan langsung. Evaluasi kuantitatif dilakukan melalui analisis deskriptif terhadap skor rata-rata (*mean*) lima dimensi ICQ berbasis skala *Likert* 1–5 dengan batas nilai tengah teoritis 3,00. Hasil pengukuran menunjukkan rerata skor dimensi *initiation* sebesar 3,58, *negative assertion* sebesar 3,42, *emotional support* sebesar 3,74, dan *conflict management* sebesar 3,61, yang seluruhnya berada pada kategori tinggi. Sementara itu, dimensi *self-disclosure* memperoleh rerata 3,08 dengan beberapa butir berada di bawah nilai tengah, menandakan perlunya ruang aman berkelanjutan bagi siswa untuk mengekspresikan diri secara terbuka.
Kata kunci: *Board game; Grow-Venture; Keterampilan sosial; Siswa SMP*

ABSTRACT

The transitional phase from childhood to early adolescence, spanning ages 12 to 15, represents a critical and multifaceted developmental stage. Students within this age bracket generally attend Junior High School and face complex social adaptation demands. These relational demands are frequently hindered by insufficient social competence, making structural school-based support essential. Addressing this imperative, an educational board game named "Grow-Venture" was developed, integrating the five core dimensions of the Interpersonal Competence Questionnaire (ICQ). This community engagement initiative aimed to assess students' social skill profiles and introduce an interactive intervention tool within the school setting. Conducted at a public junior high school in North Jakarta, the program engaged 35 students in psychoeducational socialization and ICQ administration, alongside five representative students executing the live gameplay simulation. Quantitative evaluation employed descriptive statistical analysis on the five ICQ dimensions using a 1–5 Likert scale, benchmarked against a theoretical midpoint of 3.00. The empirical findings demonstrated high competence across initiation (mean = 3.58), negative assertion (mean = 3.42), emotional support (mean = 3.74), and conflict management (mean = 3.61). Conversely, the self-disclosure dimension yielded a lower mean of 3.08 with several individual items falling below the neutral threshold,

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16526

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

highlighting an empirical requirement for continued institutional facilitation to foster open personal expression.

Keywords: *Board game; Grow-Venture; Junior High School students; Social skills*

PENDAHULUAN

Masa remaja awal pada rentang usia 12 hingga 15 tahun merupakan fase perkembangan yang sangat krusial dalam siklus hidup manusia. Pada tahap ini, individu mulai memasuki masa transisi yang ditandai dengan pencarian identitas diri dan perluasan relasi sosial di luar lingkungan keluarga (Amanda Rizal & Agus Arswimba, 2022). Ketika remaja mulai mengeksplorasi peran sosialnya di jenjang sekolah menengah pertama, tuntutan untuk berinteraksi secara sehat dan adaptif menjadi semakin intensif. Interaksi tersebut menuntut kepemilikan kompetensi sosial yang matang agar individu mampu mengelola emosi, membangun pertemanan, serta menyesuaikan diri terhadap nilai-nilai kelompok sebaya (Rizki, 2024). Kegagalan dalam membangun keterampilan sosial pada periode awal ini berisiko memicu kecemasan sosial, isolasi diri, serta hambatan penyesuaian perilaku yang berkepanjangan di masa depan.

Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan seperangkat kecakapan interpersonal yang mumpuni agar dapat menjalin relasi positif dengan lingkungannya. Keterampilan sosial memegang peranan vital dalam proses komunikasi, pertukaran informasi, pembentukan kerja sama, serta penyelesaian masalah bersama di sekolah (Rafida & Astuti, 2024). Namun, banyak remaja saat ini menghadapi rintangan nyata dalam mengaktualisasikan keterampilan komunikasi dan rasa tanggung jawab sosial di lingkungan belajar mereka. Siswa dituntut untuk tidak hanya hadir secara fisik, melainkan juga aktif berkolaborasi dan menghargai pandangan teman sebaya selama proses akademik berlangsung.

Lingkungan sekolah menjadi arena utama pembentukan karakter mengingat siswa menghabiskan waktu berkisar antara 7 hingga 8 jam per hari untuk beraktivitas bersama kelompok sebayanya. Berdasarkan hasil wawancara mendalam bersama guru Bimbingan dan Konseling (BK) di SMP Negeri 261 Jakarta Utara, terungkap kesenjangan nyata pada keterampilan sosial para peserta didik. Guru BK menemukan fenomena tingginya kepasifan siswa dalam diskusi kelas, resistensi dalam menyelesaikan tugas kelompok, serta kecenderungan meningkatnya perilaku membolos akibat ketidakmampuan beradaptasi dengan iklim pertemanan. Kondisi ini diperparah oleh paparan berlebihan terhadap perangkat gawai dan media sosial yang mereduksi interaksi tatap muka langsung, sehingga memicu degradasi empati serta hambatan regulasi emosional remaja (Simbolon, 2025). Oleh karena itu, mitra sekolah memerlukan inovasi media intervensi bimbingan yang menyenangkan, aman, dan aplikatif guna melatih interaksi sosial siswa tanpa menciptakan rasa tertekan.

Guna menjawab kebutuhan spesifik mitra, dirancanglah program intervensi melalui media permainan edukatif papan bernama *board game* "Grow-Venture". Kebaruan dari media *board game* ini terletak pada sintesis langsung antara mekanika bermain dengan instrumen psikologis baku, yakni *Interpersonal Competence Questionnaire* (ICQ). Berbeda dengan permainan edukatif konvensional yang berfokus pada penguasaan materi akademik kognitif (Rahmawati et al., 2022; Sawitri et al., 2024), "Grow-Venture" memformulasikan skenario simulasi interaksi nyata yang menuntut respons afektif dan perilaku langsung. Setiap komponen papan, kartu tantangan, dan aturan main ditata secara terstruktur untuk merangsang dialog aktif, keberanian berpendapat, serta keterbukaan emosional antarpeserta secara setara.

Pengembangan materi dan mekanika permainan mengacu secara konsisten pada lima dimensi ICQ yang dikemukakan oleh Cuzzocrea et al. (2025). Dimensi pertama adalah

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16526

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

initiation, yakni kapasitas individu dalam memprakarsai komunikasi dan merasa nyaman menjalin pertemanan baru. Dimensi kedua berupa *negative assertion*, yaitu keberanian mengekspresikan ketidaksetujuan, menetapkan batasan pribadi, atau menolak ajakan yang bertentangan dengan norma diri secara asertif. Dimensi ketiga mencakup *disclosure*, yang menggambarkan keterbukaan dalam membagikan perasaan personal maupun pengalaman pribadi kepada orang lain secara proporsional. Dimensi keempat adalah *emotional support*, yakni kompetensi dalam mendengarkan, menunjukkan empati, serta memberikan penguatan emosional kepada rekan sebaya. Dimensi kelima adalah *conflict management*, yaitu keahlian mengelola pertentangan interpersonal melalui strategi dialog yang konstruktif dan solutif.

Kelima dimensi ICQ tersebut dioperasionalkan secara langsung ke dalam mekanika permainan dan desain kartu *board game* "Grow-Venture". Permainan ini mengusung format kartu *Quick Choice* yang memuat skenario dilema sosial pilihan ganda terarah, kartu *Think and Share* yang memancing respons terbuka mendalam, serta kartu *Twist* yang menghadirkan instruksi situasional spontan. Setiap kartu telah disesuaikan bahasanya dengan taraf pemahaman siswa SMP dan dilengkapi panduan pemberian skor (*guidance token*) bagi fasilitator. Melalui jalur papan berbentuk simpal tak terbatas (*endless looping*), dinamika permainan memfasilitasi terjadinya perputaran interaksi yang intensif dan berkesinambungan. Dengan demikian, pelaksanaan pengabdian masyarakat ini ditujukan untuk memetakan profil keterampilan sosial siswa SMP Negeri 261 Jakarta sekaligus menguji kelayakan media "Grow-Venture" sebagai instrumen edukasi interaktif.

METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara terstruktur di SMP Negeri 261 Jakarta Utara pada semester ganjil tahun ajaran berjalan. Khalayak sasaran program terdiri atas 35 orang siswa kelas VIII yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* bersama pihak sekolah, dengan pertimbangan bahwa rentang usia 13–14 tahun berada pada fase puncak krisis pencarian identitas teman sebaya. Kegiatan dilaksanakan dalam alokasi waktu satu kali sesi intensif berdurasi 100 menit di ruang laboratorium bimbingan dan konseling. Tahapan pelaksanaan program disusun secara sistematis, meliputi: (1) tahap asesmen kebutuhan dan koordinasi mitra, (2) perancangan materi psikoedukasi dan prototipe media, (3) sesi sosialisasi klasikal keterampilan sosial, (4) sesi simulasi permainan papan terpandu, serta (5) tahap evaluasi kuantitatif dan kualitatif.

Penyelenggaraan kegiatan membagi partisipasi siswa ke dalam dua tingkatan keterlibatan yang saling melengkapi guna menjamin kedalaman intervensi dan efisiensi evaluasi. Seluruh peserta yang berjumlah 35 siswa mengikuti sesi sosialisasi keterampilan sosial secara serentak serta berpartisipasi penuh dalam pengisian kuesioner ICQ. Pada tahap praktik intervensi, sebanyak lima siswa ditunjuk sebagai perwakilan untuk melakukan simulasi langsung *board game* "Grow-Venture", sementara 30 siswa lainnya bertindak sebagai pengamat aktif (*peer observers*) yang mencermati jalannya skenario permainan. Pemilihan lima siswa dalam simulasi interaktif ini didasarkan pada kapasitas optimal rancangan papan permainan yang mensyaratkan 4–5 pemain demi menjaga efektivitas dinamika interaksi kelompok kecil. Analisis data kuesioner dilakukan secara terintegrasi terhadap seluruh 35 responden untuk memotret profil awal keterampilan sosial siswa secara komprehensif, sedangkan data perilaku simulasi dievaluasi terpisah melalui observasi kualitatif.

Instrumen evaluasi yang digunakan diadaptasi secara langsung dari *Interpersonal Competence Questionnaire-Revised* (ICQ-R) yang divalidasi oleh Cuzzocrea et al. (2025). Kuesioner ini mengukur 25 butir pernyataan yang merepresentasikan lima dimensi

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16526

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

keterampilan interpersonal dengan menggunakan skala *Likert* 1 sampai 5 (1 = Sangat Tidak Mampu, 3 = Netral/Cukup Mampu, 5 = Sangat Mampu). Butir-butir pertanyaan ini juga diadaptasi menjadi muatan kasus pada kartu *Quick Choice* dan *Think and Share*. Penilaian performa bermain dikonversi ke dalam sistem token skor berkisar 1 hingga 5 poin sesuai pedoman rubrik respons yang dipegang oleh fasilitator. Prosedur evaluasi program menitikberatkan pada desain survei pemetaan deskriptif pascasosialisasi (*post-session evaluation*) untuk mengidentifikasi tingkat kecakapan siswa pada masing-masing dimensi secara faktual.

Pengolahan data hasil kuesioner dilakukan secara kuantitatif melalui perhitungan nilai rerata (*mean*) pada setiap dimensi keterampilan sosial. Nilai rerata empiris yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan nilai tengah teoritis instrumen (*theoretical midpoint*) sebesar 3,00, yang diturunkan dari median skala *Likert* lima poin. Kategori interpretasi ditentukan ke dalam tiga kriteria: kategori rendah (skor 1,00–2,33), kategori sedang (skor 2,34–3,66), dan kategori tinggi (skor 3,67–5,00). Penetapan batas ambang ini memungkinkan tim pengabdi untuk menilai secara objektif apakah capaian siswa berada di atas rerata teoritis atau masih membutuhkan penguatan. Data kuantitatif tersebut disempurnakan dengan umpan balik kualitatif melalui lembar refleksi kegiatan guna merekam persepsi, minat, dan masukan siswa terhadap kebermanfaatan *board game*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat diawali dengan pemberian psikoedukasi klasikal mengenai signifikansi keterampilan interpersonal bagi 35 siswa SMP Negeri 261 Jakarta. Penyampaian materi mencakup penanaman pemahaman terkait cara memulai percakapan, membangun empati, menyampaikan penolakan santun, serta mengelola benturan antarteman. Setelah pemaparan materi, seluruh siswa diarahkan untuk mengisi instrumen kuesioner ICQ secara daring guna menghimpun data profil keterampilan sosial mereka. Tahapan ini dilanjutkan dengan pelaksanaan simulasi terpandu *board game* "Grow-Venture" yang dimainkan oleh lima perwakilan siswa dan disaksikan oleh peserta lainnya. Selama simulasi berlangsung, para pemain memperagakan penyelesaian dilema sosial secara antusias berdasarkan skenario kartu yang ditarik dari papan permainan.

Pengukuran kuantitatif terhadap 35 responden menunjukkan data empiris yang terdistribusi ke dalam lima dimensi kompetensi interpersonal ICQ. Data disajikan secara terpadu untuk memudahkan komparasi capaian nilai rerata dan kategorisasi pada setiap aspek keterampilan sosial siswa. Penyajian hasil evaluasi kuesioner secara komprehensif tercantum pada tabel berikut.

Tabel 1. Profil Keterampilan Sosial Siswa Berdasarkan Dimensi ICQ

Dimensi Keterampilan Sosial (ICQ)	Jumlah Responden (N)	Skor Rata-rata (Mean)	Nilai Tengah Teoritis	Kategori Capaian
Initiation	35	3,58	3,00	Sedang (Mendekati Tinggi)
Negative Assertion	35	3,42	3,00	Sedang
***Disclosure* (*Self-Disclosure*)**	35	3,08	3,00	Sedang (Rendah pada Butir Tertentu)
Emotional Support	35	3,74	3,00	Tinggi

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16526

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

Conflict Management	35	3,61	3,00	Sedang (Mendekati Tinggi)

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat bahwa skor rata-rata pada sebagian besar dimensi ICQ berada di atas nilai tengah teoritis 3,00. Dimensi *emotional support* mencatatkan perolehan tertinggi sebesar 3,74 yang tergolong dalam kategori tinggi, mengindikasikan tingginya kepedulian siswa dalam mendengarkan keluh kesah rekan sebayanya. Dimensi *initiation* (3,58) dan *conflict management* (3,61) menunjukkan kesiapan siswa yang memadai dalam mengawali interaksi sosial dan meredam ketegangan kelompok. Sebaliknya, dimensi *disclosure* mencatatkan nilai terendah sebesar 3,08, di mana butir spesifik mengenai keterbukaan membagikan rahasia atau masalah pribadi memperoleh skor di bawah 2,90. Temuan ini menandakan bahwa para siswa masih merasa rentan dan ragu untuk bersikap terbuka mengenai kondisi emosional privat mereka kepada teman sebaya di sekolah.

Hasil observasi keterlibatan selama simulasi *board game* "Grow-Venture" memperlihatkan respons afektif yang sangat positif dari para peserta. Lima siswa yang duduk di meja permainan memperlihatkan peningkatan keberanian dalam mengemukakan argumen ketika menjawab kartu *Think and Share*. Siswa pengamat yang awalnya pasif juga tampak tertarik dan turut mendiskusikan tanggapan rekan mereka yang sedang bermain peran. Perlu ditegaskan bahwa antusiasme bermain ini mencerminkan tingginya minat belajar dan keterlibatan situasional, bukan merupakan pembuktian langsung atas lonjakan keterampilan sosial permanen. Keterampilan sosial membutuhkan proses internalisasi dan latihan habituasi perilaku yang berulang di luar ruang kelas.

Kegiatan pengabdian ini menghasilkan beberapa luaran konkret yang diserahterimakan langsung kepada pihak SMP Negeri 261 Jakarta. Luaran tersebut meliputi satu set lengkap permainan papan edukatif "Grow-Venture", buku pedoman permainan dan rubrik jawaban bagi fasilitator, modul ringkas psikoedukasi keterampilan sosial, serta poster panduan komunikasi asertif ber-HKI. Kepala sekolah dan guru BK menyambut baik media intervensi ini serta menyatakan komitmen untuk memanfaatkan *board game* secara berkala dalam layanan bimbingan kelompok siswa. Dokumentasi visual interaksi siswa dan tim pengabdi selama pelaksanaan program disajikan pada gambar-gambar berikut.



Gambar 1. Foto Kegiatan Pengabdian Masyarakat di SMPN 261 Jakarta

Rangkaian dokumentasi pada Gambar 1 di atas mengonfirmasi keterlibatan aktif seluruh komponen sekolah dalam setiap tahapan pengabdian. Kehadiran guru pendamping pada Foto 1 mencerminkan dukungan kelembagaan yang kuat terhadap keberlanjutan pemanfaatan media di sekolah mitra.

Pembahasan

Penerapan *board game* "Grow-Venture" terbukti memberikan media intervensi yang relevan bagi pemetaan dan stimulasi kompetensi sosial siswa SMP. Mekanika permainan yang

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16526

COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN : 2797-0159| p-ISSN : 2797-0574
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/community

mewajibkan pemain membaca kartu, berpendapat, dan menerima umpan balik rekan melatih aspek *initiation* dan *conflict management* secara terstruktur. Permainan papan mengharuskan siswa mengambil giliran bicara, menyimak pandangan orang lain, serta menyepakati aturan kelompok secara disiplin. Hal ini memperkuat temuan Ratnawati dan Karsiwan (2024) yang menyatakan bahwa permainan kelompok menanamkan internalisasi nilai kepedulian sosial, kepatuhan norma, dan toleransi interpersonal melalui mekanisme aturan yang disepakati bersama. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa aturan permainan yang dirancang secara khusus mewajibkan setiap siswa mengambil peran, sehingga mampu mengikis dominasi individu tertentu dalam kerja kelompok konvensional (Assapun & Thummaphan, 2023; Georgopoulou, 2024; Nuraidah et al., 2026; Steier & Davidsen, 2021; Wang et al., 2021).

Jika dikomparasikan dengan temuan empiris terdahulu, efektivitas media permainan dalam pengabdian ini sejalan dengan studi Rahmawati et al. (2022) dan Sawitri et al. (2024). Penggunaan media interaktif terbukti mampu mengikis hambatan psikologis, mengurangi kejenuhan interaksi formal di kelas, serta mendorong keterlibatan sukarela peserta didik. Keterlibatan yang bersifat sukarela tersebut menjadi indikator awal bahwa siswa mulai menginternalisasi nilai kerja sama dan berbagi pemahaman materi di dalam kelompok permainan (Arliwan et al., 2026; Budiarti et al., 2025; Nuraidah et al., 2026; Prihandoko & Yunianta, 2021). Namun, "Grow-Venture" memiliki keunggulan komparatif tersendiri karena memuat stimulasi terarah pada lima aspek ICQ secara terpadu, tidak sebatas menghadirkan rekreasi kognitif semata. Kehadiran kartu *negative assertion* misalnya, melatih siswa menolak ajakan membolos atau perilaku menyimpang secara tegas namun santun, yang sebelumnya diidentifikasi sebagai salah satu masalah mendesak di SMP Negeri 261 Jakarta.

Temuan rendahnya capaian pada aspek *self-disclosure* (rerata 3,08) memberikan wawasan psikologis yang berharga bagi pengelolaan iklim pertemanan di sekolah. Remaja awal sering kali dihinggapi ketakutan akan penolakan, ejekan (*bullying*), atau kebocoran rahasia oleh rekan sebaya ketika berbagi kerentanan pribadi. Kondisi ini mencerminkan dinamika kelompok sebaya yang di satu sisi menjadi sumber dukungan emosional, namun di sisi lain dapat menjadi sumber kecemasan sosial yang menekan (Muspitasari et al., 2024). Kartu *Think and Share* dalam "Grow-Venture" beroperasi sebagai fasilitator yang menjembatani keterbukaan ini dalam koridor permainan yang aman, sehingga rasa saling percaya (*interpersonal trust*) antarpeserta dapat terbangun secara bertahap. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rasa percaya tidak lahir secara instan, melainkan terbentuk melalui pengalaman interaksi yang konsisten dan berulang sebagaimana ditunjukkan pada pembiasaan keterampilan sosial dalam kelompok (Bachmann, 2020; Çakı, 2020; Danner-Schröder, 2020; Harper et al., 2020; Namah et al., 2026; Putro et al., 2022; Sari et al., 2020).

Pelaksanaan kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan metodologis yang perlu dicermati secara kritis. Intervensi hanya dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan durasi terbatas 100 menit, sehingga luaran yang dicapai baru berada pada taraf asesmen profil keterampilan sosial dan pemaparan simulasi awal. Keterbatasan desain fisik papan permainan juga menyebabkan hanya lima siswa yang dapat bertindak sebagai pemain aktif, sementara 30 siswa lainnya berperan sebagai pengamat. Selain itu, ketiadaan data *pretest* menghalangi tim untuk membuktikan klaim peningkatan keterampilan sosial secara statistik komparatif. Oleh karena itu, temuan dalam kegiatan ini perlu dibaca sebagai indikasi awal mengenai potensi permainan "Grow-Venture", dan bukan sebagai bukti efektivitas yang final.

Sebagai strategi penjaminan keberlanjutan pascakegiatan, *board game* "Grow-Venture" telah dihibahkan kepada pihak sekolah untuk dikelola langsung oleh guru Bimbingan dan

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16526

Konseling. Pihak sekolah disarankan mengintegrasikan media ini ke dalam program layanan bimbingan kelompok mingguan secara terjadwal. Penggunaan berkelanjutan dengan rotasi peran memungkinkan seluruh siswa merasakan pengalaman bermain langsung dalam kelompok kecil. Evaluasi berkala perlu dilakukan secara longitudinal guna memonitor perubahan perilaku komunikasi siswa di lingkungan sekolah secara nyata.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi dan simulasi *board game* "Grow-Venture" di SMP Negeri 261 Jakarta Utara telah terlaksana dengan tertib dan terarah. Program ini berhasil memetakan profil keterampilan sosial 35 siswa SMP berdasarkan lima dimensi *Interpersonal Competence Questionnaire* (ICQ). Hasil pengukuran menunjukkan bahwa kompetensi siswa pada dimensi *emotional support*, *conflict management*, *initiation*, dan *negative assertion* berada di atas nilai tengah teoritis, sementara dimensi *self-disclosure* memerlukan pendampingan lebih intensif karena memperoleh skor terendah.

Kegiatan ini memiliki keterbatasan pada aspek durasi intervensi yang bersifat tunggal serta keterbatasan daya tampung simulasi langsung yang baru mencakup lima siswa. Oleh sebab itu, efektivitas media ini dalam meningkatkan keterampilan sosial secara permanen belum dapat dievaluasi secara tuntas. Direkomendasikan bagi pihak sekolah, khususnya guru BK, untuk memanfaatkan media "Grow-Venture" sebagai program bimbingan kelompok berkala yang terjadwal. Penelitian dan pengabdian lanjutan disarankan menerapkan desain eksperimen *pretest-posttest* dengan kelompok kontrol untuk menguji dampak jangka panjang permainan terhadap perubahan perilaku prososial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arliwan, D., Sulmainar, S., Intan, N., Fitri, F., Nurwinda, N., Putri, N. K., & Sholehah, A. (2026). Implementasi teknik belajar yang menyenangkan pada siswa kelas VIII B di SMP Negeri 1 Tanggetada. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(2), 1434–1440. https://doi.org/10.51878/community.v6i2.14563

Assapun, S., & Thummaphan, P. (2023). Assessing the effectiveness of board game-based learning for enhancing problem-solving competency of lower secondary students. *International Journal of Instruction*, *16*(2), 511–532. https://doi.org/10.29333/iji.2023.16228a

Bachmann, R. (2020). Trust in contemporary society. *Journal of Trust Research*, *10*(1), 108–111. https://doi.org/10.1080/21515581.2020.1723607

Budiarti, M., Prastika, V., Sitarianti, T. F., Zahro, H. M., & Hayati, A. A. (2025). Game edukatif bermuatan nilai moral untuk menanamkan kerja sama siswa kelas 3 SD. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, *5*(3), 454–462. https://doi.org/10.51878/elementary.v5i3.6481

Çakı, F. (2020). Afet yönetişiminde sivil toplum ve güven algıları. *Sosyal ve Kültürel Araştırmalar Dergisi (SKAD)*, *6*(12), 1–45. https://doi.org/10.25306/skad.720617

Cuzzocrea, G., Garofalo, C., Delvecchio, E., Buratta, L., Giromini, L., & Mazzeschi, C. (2025). Development and preliminary validation of a short form of the Interpersonal Competence Questionnaire-Revised. *SSRN Electronic Journal*, 1–28. https://doi.org/10.2139/ssrn.5428680

Danner-Schröder, A. (2020). Without actors, there is no action: How interpersonal interactions help to explain routine dynamics. *Review of Managerial Science*, *15*(7), 1913–1936. https://doi.org/10.1007/s11846-020-00408-x

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16526

Georgopoulou, M.-S. (2024). The power of synergy: Unlocking the potential of group dynamics through team-building practices in junior high school. *European Journal of Education and Pedagogy*, *5*(2), 12–21. https://doi.org/10.24018/ejedu.2024.5.2.803

Harper, A. L., Mustafee, N., & Yearworth, M. (2020). Facets of trust in simulation studies. *European Journal of Operational Research*, *289*(1), 197–213. https://doi.org/10.1016/j.ejor.2020.06.043

Muspitasari, S., Noveni, N. A., Suwarti, & Grafiyana, G. A. (2024). The influence of emotional intelligence and peer social support on subjective well-being in early adolescents at SMP Istiqomah Sambas Boarding School Purbalingga. *Psikologia: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, *19*(2), 109–117. https://doi.org/10.32734/psikologia.v19i2.17606

Namah, C. T., Pello, S. C., Aipipidely, D. M. Y., & Mage, M. Y. C. (2026). Gambaran kecerdasan emosional pada remaja yang bermain game online Free Fire di Kota Kupang. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, *6*(1), 120–131. https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i1.7706

Nuraidah, L. F., Atok, A. R. A., Untari, S., & Awaliyah, S. (2026). Pengembangan media pembelajaran monopoli digital komitmen menjaga keutuhan wilayah NKRI untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas IX SMPN 1 Karangploso. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, *6*(3), 2041–2051. https://doi.org/10.51878/academia.v6i3.12822

Prihandoko, G. K., & Yunianta, T. N. H. (2021). Pengembangan board game "Labyrinth in the Forest" untuk siswa sekolah menengah pertama materi bilangan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(1), 578–590. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.548

Putro, H. P. N., Rusmaniah, R., Mutiani, M., Abbas, E. W., Jumriani, J., & Ilhami, M. R. (2022). Social capital of micro, small and medium enterprises in Kampung Purun for improving entrepreneurship education. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *14*(2), 1669–1680. https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.1909

Rafida, R., & Astuti, B. (2024). The effectiveness of social skills training in improving students' interpersonal communication. *Psympathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, *11*(1), 33–44. https://doi.org/10.15575/psy.v11i1.30357

Rahmawati, A., Suryani, D., & Prasetyo, B. (2022). Pemanfaatan media permainan edukatif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *Jurnal Sabar*, *5*(2), 45–55. https://doi.org/10.37251/sabar.v5i2.145

Ratnawati, D., & Karsiwan, K. (2024). Eksistensi permainan tradisional Tamtam Buku dalam membentuk keterampilan sosial. *Aceh Anthropological Journal*, *8*(1), 80–94. https://doi.org/10.29103/aaj.v8i1.15874

Rizal, A. A., & Arswimba, B. A. (2022). Penerimaan diri pada siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama. *Solusi: Jurnal Konseling dan Pengembangan Pribadi*, *4*(1), 37–47. https://doi.org/10.24071/sol.v4i1.6256

Rizki, N. J. (2024). Teori perkembangan sosial dan kepribadian dari Erikson (konsep, tahap perkembangan, kritik & revisi, dan penerapan). *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *2*(2), 153–172. https://doi.org/10.51878/epistemic.v2i2.214

Sari, R. R., Siahainenia, R. R., & Hadiwijoyo, S. S. (2020). Penguatan kapasitas kelembagaan dalam pembangunan kelurahan berkelanjutan berbasis agrowisata di Kumpulrejo,

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Kota Salatiga. *Jurnal Wilayah dan Lingkungan*, *8*(2), 187–201. https://doi.org/10.14710/jwl.8.2.187-201

Sawitri, J. I., Sekali, T. N. B. K., Barus, C. M. B., Sahara, R. A., & Budi, V. C. (2024). Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. *Potensi*, *1*(4), 96–102. https://doi.org/10.56832/potensi.v1i4.312

Simbolon, P. (2025, 16 Juni). Media sosial dan kemerosotan kualitas pendidikan anak. *Antara News*. https://m.antaranews.com/amp/berita/4903017/media-sosial-dan-kemerosotan-kualitas-pendidikan-anak

Steier, R., & Davidsen, J. (2021). Adapting interaction analysis to CSCL: A systematic review. *VBN Forskningsportal (Aalborg Universitet)*, 157–160. https://vbn.aau.dk/da/publications/24ff293a-f9b9-4d96-bd8a-aed2cb0114a7

Wang, A., Thompson, M., Uz-Bilgin, C., & Klopfer, E. (2021). Authenticity, interactivity, and collaboration in virtual reality games: Best practices and lessons learned. *Frontiers in Virtual Reality*, *2*, Article 734083. https://doi.org/10.3389/frvir.2021.734083

Copyright (c) 2026 COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.16526