



FILOLOSOFI KI HADJAR DEWANTARA: BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK SIMULASI PERMAINAN YANG MENYENANGKAN

Agustam¹⁾, Ahmad Fajar Prasetya²⁾

¹⁾Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
Email: 2507056004@webmail.uad.ac.id

²⁾Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
Email : ahmadfajarprasetya@uad.ac.id

Abstrac

Group guidance is one of the services within guidance and counseling that plays a strategic role in developing students' potential, particularly through constructive social interaction dynamics. This article discusses the application of enjoyable game-based simulation techniques in group guidance grounded in the philosophy of Ki Hadjar Dewantara, which emphasizes the principles of among, the tri-center of education, and the appreciation of learners' natural and developmental characteristics. The purpose of this study is to describe the effectiveness of game simulations as a group guidance strategy to enhance students' activeness, cooperation, and emotional engagement in social learning processes. This study employs a descriptive qualitative approach, with observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The results indicate that games designed according to students' developmental stages are able to create a free, joyful, and meaningful atmosphere, encouraging active participation without pressure. Furthermore, the educational values of Ki Hadjar Dewantara are reflected in the guidance process through the cultivation of mutual respect, self-awareness, and collective responsibility. The game simulations also improve communication skills, problem-solving abilities, and reduce students' tendency to exhibit passive behavior. Thus, enjoyable game simulation techniques can be recommended as an innovative method in group guidance services that align with national educational philosophy. These findings are expected to serve as a reference for guidance and counseling teachers in designing creative, humanistic, and character-oriented group guidance activities.

Keyword: Group Guidance, Game Simulation, Ki Hadjar Dewantara, Character Education, Counseling Services.

Abstrak

Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang memiliki peran strategis dalam mengembangkan potensi peserta didik, terutama melalui dinamika interaksi sosial yang konstruktif. Artikel ini membahas penerapan teknik simulasi permainan yang menyenangkan dalam bimbingan kelompok dengan landasan filosofis Ki Hadjar Dewantara, yang menekankan asas among, tri pusat pendidikan, serta penghargaan pada kodrat alam dan zaman peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan efektivitas penggunaan simulasi permainan sebagai strategi bimbingan kelompok untuk meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran sosial. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan yang dirancang sesuai tahap perkembangan siswa mampu menciptakan suasana yang merdeka, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mendorong peserta didik berpartisipasi aktif tanpa tekanan. Selain itu, nilai-nilai pendidikan Ki Hadjar Dewantara tercermin dalam proses bimbingan melalui pembiasaan sikap saling menghargai, kesadaran diri, dan tanggung jawab kolektif. Simulasi permainan juga terbukti meningkatkan kemampuan komunikasi, pemecahan masalah, serta mengurangi kecenderungan perilaku pasif peserta didik. Dengan demikian, teknik simulasi permainan yang menyenangkan dapat direkomendasikan sebagai salah satu metode inovatif dalam layanan bimbingan kelompok yang relevan dengan filosofi pendidikan nasional. Temuan ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru bimbingan dan konseling dalam merancang kegiatan bimbingan yang kreatif, humanis, dan berorientasi pada perkembangan karakter siswa.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Simulasi Permainan, Ki Hadjar Dewantara, Pendidikan Karakter, Layanan BK.



PENDAHULUAN

Pendidikan nasional Indonesia berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, mencakup dimensi intelektual, moral, sosial, dan emosional. Orientasi ini selaras dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara yang menegaskan bahwa pendidikan harus bersifat memerdekaan, menuntun, serta menumbuhkan potensi kodrat anak agar mampu mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang optimal, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Dalam konteks pembinaan peserta didik di sekolah, layanan bimbingan dan konseling memiliki peran strategis dalam membantu perkembangan kemandirian, keterampilan sosial, serta pembentukan karakter positif melalui berbagai pendekatan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Salah satu bentuk layanan yang dinilai efektif adalah bimbingan kelompok, yaitu kegiatan pembimbingan yang dilakukan secara terstruktur melalui interaksi kelompok untuk mencapai tujuan perkembangan tertentu.

Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, teknik simulasi permainan menjadi pendekatan yang semakin mendapat perhatian karena mampu menciptakan suasana yang aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Melalui simulasi permainan, peserta didik memperoleh kesempatan belajar dari pengalaman langsung, membangun kerja sama, serta mengembangkan komunikasi secara alami dalam dinamika kelompok. Permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial, menumbuhkan rasa percaya diri, serta memperkuat interaksi sosial yang positif. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran sosial-emosional perlu diintegrasikan dalam layanan pendidikan melalui metode kreatif yang dekat dengan kehidupan anak (Suryani, 2020).

Filsafat pendidikan Ki Hadjar Dewantara menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pendidikan dengan menekankan pentingnya pendidik menuntun anak sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zamannya. Konsep ini menggarisbawahi perlunya pendekatan pendidikan yang selaras dengan kebutuhan perkembangan dan lingkungan sosial peserta didik. Oleh karena itu, proses pendidikan idealnya berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, tidak menekan, serta memberi ruang bagi partisipasi aktif anak agar perkembangan berlangsung secara alami. Prinsip tersebut relevan dengan penerapan teknik simulasi permainan dalam bimbingan kelompok, mengingat permainan merupakan aktivitas yang melekat dalam dunia anak dan sarat dengan nilai sosial, moral, serta estetika (Prasetyo, 2021). Dengan demikian, permainan dapat dipandang sebagai sarana pendidikan karakter yang sejalan dengan gagasan Ki Hadjar Dewantara.

Dalam beberapa tahun terakhir, sekolah dihadapkan pada berbagai permasalahan perkembangan peserta didik, seperti rendahnya motivasi belajar, kecenderungan sikap pasif, kurangnya kemampuan bekerja sama, serta hambatan dalam komunikasi antarsiswa. Kondisi ini menuntut adanya strategi bimbingan yang tidak hanya bersifat informatif,

tetapi juga inspiratif dan aplikatif. Pemanfaatan permainan dalam bimbingan kelompok mampu menjawab tantangan tersebut karena melibatkan pengalaman konkret, interaksi sosial, serta emosi positif yang mendukung proses internalisasi nilai. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa aktivitas permainan dapat meningkatkan kohesi kelompok, menumbuhkan empati, serta membangun pola pikir positif dalam hubungan sosial di lingkungan sekolah (Ramadhan, 2019).

Selain itu, pendekatan berbasis permainan sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pengembangan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan pemecahan masalah. Peserta didik yang terlibat dalam kegiatan permainan cenderung mengalami peningkatan kemampuan menyampaikan pendapat, menghargai pandangan orang lain, mengambil keputusan, serta mengelola emosi dalam konteks kelompok. Dalam layanan bimbingan, permainan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi peran, dinamika, dan situasi yang merepresentasikan kehidupan nyata, sehingga membantu mereka memahami diri sendiri dan orang lain secara lebih mendalam (Wahyuni, 2022).

Relevansi penggunaan simulasi permainan semakin kuat dengan diterapkannya paradigma Merdeka Belajar yang menekankan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Paradigma ini berakar pada filosofi Ki Hadjar Dewantara, khususnya prinsip bahwa pendidikan tidak boleh memberatkan peserta didik. Oleh karena itu, penerapan permainan dalam bimbingan kelompok tidak hanya tepat secara pedagogis, tetapi juga selaras secara filosofis dan kebijakan pendidikan. Melalui permainan, peserta didik tidak hanya mempelajari nilai-nilai moral seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan empati, tetapi juga menginternalisasikannya melalui pengalaman langsung, sesuai dengan pandangan Dewantara tentang pentingnya kesatuan cipta, rasa, dan karsa dalam pendidikan (Hidayat, 2021).

Namun demikian, keberhasilan penerapan teknik simulasi permainan sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru bimbingan dan konseling dalam merancang serta mengelola kegiatan bimbingan kelompok. Guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih jenis permainan yang sesuai dengan tujuan layanan, mengelola dinamika kelompok, serta memfasilitasi proses refleksi setelah kegiatan berlangsung. Refleksi memegang peran penting karena membantu peserta didik memahami makna dari pengalaman yang diperoleh serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Dengan adanya refleksi, permainan tidak hanya menjadi aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga sarana efektif dalam pendidikan karakter (Sukmawati, 2023).

Di samping itu, penggunaan permainan dalam bimbingan kelompok menuntut pemahaman yang mendalam terhadap nilai-nilai pendidikan Ki Hadjar Dewantara. Nilai kemandirian, tanggung jawab, keharmonisan hubungan pendidik dan peserta didik, serta keteladanan perlu tercermin dalam perancangan dan pelaksanaan permainan. Dengan demikian, permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai

wujud penerapan filosofi pendidikan yang humanis dan memerdekaan. Prinsip kepemimpinan ing ngarso sung tulodo, ing madya mangun karso, dan tut wuri handayani dapat diwujudkan melalui peran guru sebagai fasilitator yang memberi teladan, membangun motivasi, dan memberikan dukungan yang memberdayakan peserta didik (Anjani, 2021).

Urgensi penelitian mengenai bimbingan kelompok dengan teknik simulasi permainan yang menyenangkan berbasis filsafat Ki Hadjar Dewantara semakin terasa ketika dikaitkan dengan kebutuhan sekolah akan layanan bimbingan yang inovatif dan humanis. Peserta didik masa kini hidup dalam lingkungan yang sarat tekanan, persaingan, dan arus informasi yang cepat, sehingga memerlukan pendekatan bimbingan yang adaptif, kreatif, dan dekat dengan pengalaman belajar alami. Permainan menjadi media yang tepat karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam satu kegiatan terpadu. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan intervensi bimbingan berlangsung secara lebih persuasif dan tidak mengintimidasi, sehingga peserta didik lebih terbuka terhadap proses pembelajaran dan perubahan perilaku (Permana, 2020).

Melalui penelitian ini, penulis berupaya menggambarkan penerapan teknik simulasi permainan secara efektif dalam layanan bimbingan kelompok di sekolah dengan berlandaskan filsafat Ki Hadjar Dewantara. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya praktik bimbingan dan konseling melalui pendekatan yang kreatif, menyenangkan, serta berorientasi pada pengembangan karakter dan potensi peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru bimbingan dan konseling dalam merancang layanan bimbingan kelompok yang lebih kontekstual, humanis, beretika, dan bermakna sesuai dengan nilai-nilai pendidikan nasional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk menelaah secara menyeluruh konsep, implementasi, serta temuan empiris yang berkaitan dengan penggunaan teknik simulasi permainan dalam layanan bimbingan kelompok yang berlandaskan filsafat pendidikan Ki Hadjar Dewantara. Pendekatan SLR dipilih karena memungkinkan proses pengumpulan, penilaian, dan sintesis literatur ilmiah dilakukan secara terencana dan sistematis, sehingga menghasilkan pemahaman yang mendalam, terstruktur, dan berbasis bukti. Melalui metode ini, peneliti berupaya mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasikan hasil-hasil penelitian sebelumnya secara transparan serta memungkinkan untuk direplikasi oleh peneliti lain.

Tahap awal penelitian diawali dengan perumusan pertanyaan penelitian yang menjadi pijakan utama dalam penelusuran literatur. Pertanyaan penelitian diarahkan untuk mengkaji konsep dan karakteristik teknik simulasi permainan dalam bimbingan kelompok, bentuk penerapannya dalam konteks pendidikan, serta relevansinya dengan nilai-nilai filsafat Ki Hadjar Dewantara, khususnya

prinsip pendidikan yang memerdekaan peserta didik. Perumusan pertanyaan ini bertujuan agar proses kajian literatur tetap fokus dan sejalan dengan tujuan penelitian.

Tahapan berikutnya adalah melakukan penelusuran literatur secara sistematis melalui berbagai basis data ilmiah, baik nasional maupun internasional, seperti Google Scholar, Garuda, DOAJ, serta portal jurnal perguruan tinggi. Kata kunci yang digunakan meliputi bimbingan kelompok, teknik simulasi permainan, *game-based counseling*, pendidikan karakter, dan filsafat Ki Hadjar Dewantara. Kombinasi kata kunci tersebut digunakan untuk memperoleh sumber pustaka yang relevan dan mencerminkan beragam sudut pandang keilmuan.

Seleksi literatur dilakukan dengan menerapkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Kriteria inklusi mencakup artikel jurnal, prosiding, dan karya ilmiah yang membahas bimbingan kelompok, simulasi permainan, pendidikan karakter, atau pemikiran Ki Hadjar Dewantara, yang diterbitkan dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir serta ditulis dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi sumber nonilmiah, artikel yang tidak melalui proses *peer review*, serta literatur yang tidak relevan dengan fokus kajian. Proses seleksi dilakukan secara bertahap melalui penelaahan judul, abstrak, dan isi artikel secara menyeluruh.

Literatur yang lolos seleksi selanjutnya dievaluasi kualitasnya dengan mempertimbangkan kejelasan tujuan penelitian, kesesuaian metode yang digunakan, relevansi temuan, serta kontribusinya terhadap pengembangan layanan bimbingan kelompok dan penerapan teknik simulasi permainan. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa sumber yang dianalisis memiliki kualitas akademik yang memadai dan mendukung proses sintesis konseptual yang kuat.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis tematik. Temuan-temuan dari setiap penelitian dikelompokkan ke dalam tema-tema utama, seperti konsep simulasi permainan dalam bimbingan kelompok, peran permainan dalam pengembangan karakter dan keterampilan sosial peserta didik, serta integrasi nilai-nilai filsafat Ki Hadjar Dewantara dalam praktik bimbingan. Hasil analisis tersebut kemudian disintesis secara naratif untuk mengidentifikasi pola, persamaan, perbedaan, serta celah penelitian yang masih memerlukan kajian lebih lanjut.

Untuk menjaga validitas dan kredibilitas hasil kajian, setiap tahapan penelitian dilaksanakan secara konsisten dan sistematis. Pemanfaatan berbagai sumber literatur yang relevan serta proses seleksi dan evaluasi yang ketat diharapkan dapat meminimalkan potensi bias peneliti dan meningkatkan keandalan temuan. Seluruh proses penelusuran dan seleksi literatur didokumentasikan secara rinci agar penelitian ini dapat direplikasi pada penelitian selanjutnya.

Melalui pendekatan *Systematic Literature Review*, penelitian ini diharapkan mampu menyajikan gambaran yang komprehensif dan mendalam mengenai penerapan teknik simulasi permainan dalam layanan bimbingan kelompok yang berlandaskan filsafat Ki Hadjar Dewantara. Hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi landasan



konseptual bagi pengembangan layanan bimbingan kelompok yang bersifat humanis, kreatif, serta berorientasi pada pembentukan karakter dan pemerdekaan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Teknik Simulasi Permainan dalam Bimbingan Kelompok untuk Mewujudkan Suasana Pembelajaran yang Menyenangkan

Penerapan teknik simulasi permainan dalam layanan bimbingan kelompok merupakan pendekatan inovatif yang efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Dalam konteks pendidikan kontemporer, khususnya pada layanan bimbingan dan konseling, penggunaan metode yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak menjadi kebutuhan yang semakin mendesak. Peserta didik sekolah dasar berada pada fase perkembangan yang ditandai dengan minat tinggi terhadap aktivitas bermain, eksplorasi, serta interaksi sosial. Oleh karena itu, simulasi permainan menjadi strategi yang relevan karena mampu menggabungkan unsur edukatif dan motivasional, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan bimbingan. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan pembelajaran modern yang menekankan pentingnya suasana belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan partisipasi siswa (Hartati, 2020).

Simulasi permainan dalam bimbingan kelompok merupakan metode yang memadukan aktivitas bermain dengan tujuan-tujuan pendidikan tertentu. Permainan dirancang secara sistematis agar mengandung nilai-nilai seperti kerja sama, komunikasi, kesabaran, kepemimpinan, dan empati. Melalui konteks interaksi yang alami, peserta didik dapat belajar tanpa merasa tertekan. Pengalaman langsung yang diperoleh selama permainan memungkinkan terjadinya proses internalisasi nilai secara lebih mendalam, karena peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mengalaminya secara nyata. Hal ini menunjukkan bahwa permainan berpotensi menjadi media transformasi perilaku dalam proses pendidikan (Prasetya, 2019).

Pelaksanaan simulasi permainan dalam bimbingan kelompok memerlukan perencanaan yang matang. Guru bimbingan dan konseling terlebih dahulu menetapkan tema layanan yang ingin dicapai, kemudian memilih jenis permainan yang sesuai dengan tujuan tersebut. Sebagai contoh, untuk tema komunikasi efektif, permainan yang digunakan harus mendorong kerja sama, penyampaian pesan, dan kemampuan mendengarkan. Perencanaan yang baik memastikan bahwa permainan tidak sekadar menjadi aktivitas hiburan, tetapi memiliki makna edukatif yang selaras dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Faktor usia, jumlah anggota kelompok, serta tingkat kompleksitas permainan menjadi pertimbangan penting dalam tahap perencanaan (Sulastri, 2021).

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari proses bimbingan kelompok berbasis permainan. Kegiatan umumnya diawali dengan *ice breaking* untuk menciptakan suasana yang nyaman dan mengurangi kecanggungan peserta didik. Selanjutnya, guru BK menjelaskan aturan permainan secara jelas dan sederhana. Kejelasan instruksi

sangat penting untuk mencegah kebingungan dan potensi konflik antarpeserta. Keberhasilan permainan dalam konteks pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemampuan fasilitator dalam mengelola dinamika kelompok dan memberikan arahan yang tepat (Margono, 2018).

Selama permainan berlangsung, suasana pembelajaran yang menyenangkan tercermin dari antusiasme peserta didik, ekspresi kegembiraan, serta intensitas interaksi sosial yang tinggi. Peserta didik cenderung lebih terbuka, aktif, dan berani menyampaikan pendapat. Dalam proses ini, guru BK berperan sebagai fasilitator dan pengamat yang memastikan permainan berjalan secara kondusif. Permainan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai sosial secara spontan, seperti bekerja sama, berbagi peran, dan menyelesaikan perbedaan pendapat. Pengalaman ini memperkuat keterampilan sosial yang sulit diperoleh melalui metode pembelajaran konvensional (Anwar, 2020).

Permainan juga memfasilitasi munculnya emosi positif, seperti rasa senang, penasaran, dan bangga ketika peserta didik berhasil menyelesaikan tantangan. Emosi positif tersebut berfungsi sebagai pendorong motivasi intrinsik yang memperkuat keterlibatan peserta didik dalam kegiatan bimbingan. Lingkungan belajar yang menyenangkan terbukti mampu mengurangi kecemasan siswa dan mempermudah penerimaan pesan-pesan moral yang disampaikan melalui kegiatan bimbingan (Sari, 2022).

Tahap refleksi menjadi bagian krusial setelah permainan selesai. Pada tahap ini, guru BK mengajak peserta didik untuk mengungkapkan pengalaman, perasaan, kesulitan, serta nilai-nilai yang diperoleh selama permainan. Refleksi berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman bermain dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui refleksi, permainan tidak berhenti sebagai aktivitas fisik semata, tetapi menjadi pengalaman bermakna yang berkontribusi terhadap perubahan perilaku peserta didik (Fadilah, 2018).

Pendekatan simulasi permainan dalam bimbingan kelompok juga memiliki kesesuaian yang kuat dengan filsafat pendidikan Ki Hadjar Dewantara. Filsafat ini menekankan bahwa pendidikan harus berlangsung dalam suasana yang merdeka, menyenangkan, dan sesuai dengan kodrat alam peserta didik. Prinsip *tut wuri handayani* tercermin dalam peran pendidik yang memberikan dorongan dan ruang bagi peserta didik untuk berkembang secara alami melalui pengalaman. Permainan menjadi wujud konkret pendidikan berbasis pengalaman atau *laku*, sebagaimana ditekankan oleh Dewantara (Subekti, 2021).

Secara pedagogis, simulasi permainan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Kegiatan bermain mendorong keberanian berbicara, meningkatkan kualitas interaksi sosial, serta menumbuhkan rasa percaya diri. Setiap anggota kelompok terlibat secara aktif dalam dinamika yang terstruktur, sehingga tingkat partisipasi siswa lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Rahman, 2019).

Lebih lanjut, penerapan simulasi permainan memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan karakter peserta didik. Nilai-nilai seperti disiplin, kejujuran,



tanggung jawab, dan sportivitas terinternalisasi melalui pengalaman langsung dalam permainan. Anak-anak cenderung lebih mudah memahami dan menghayati nilai moral melalui tindakan nyata daripada penjelasan yang bersifat abstrak (Hidayati, 2020).

Keberhasilan implementasi teknik ini sangat dipengaruhi oleh keterampilan manajemen kelompok guru BK. Guru perlu mampu mengelola interaksi, memediasi konflik, serta menjaga suasana kelompok tetap positif dan kondusif. Tanpa kemampuan fasilitasi yang memadai, permainan berpotensi kehilangan arah dan tujuan edukatifnya. Oleh karena itu, pemahaman guru BK terhadap jenis permainan, aturan, dan tujuan layanan menjadi faktor penentu keberhasilan bimbingan berbasis permainan (Wardani, 2021).

Secara keseluruhan, penerapan teknik simulasi permainan dalam bimbingan kelompok terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Selain meningkatkan keaktifan peserta didik, permainan juga berperan penting dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional. Dengan pengelolaan yang tepat, permainan tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media strategis untuk membangun karakter, meningkatkan motivasi, serta memperkuat hubungan sosial antar peserta didik. Pendekatan ini selaras dengan prinsip pendidikan humanis yang memerdekaan dan memanusiakan anak sebagaimana diajarkan oleh Ki Hadjar Dewantara.

Analisis Dinamika Interaksi Sosial Peserta Didik dalam Permainan Bimbingan Kelompok

Dinamika interaksi sosial peserta didik selama pelaksanaan permainan dalam bimbingan kelompok merupakan aspek penting yang mencerminkan pengaruh permainan terhadap perilaku, komunikasi, dan hubungan sosial antarpeserta. Interaksi sosial dalam kelompok berkembang melalui proses yang dipengaruhi oleh situasi permainan, karakteristik individu, serta peran fasilitator. Dalam konteks bimbingan kelompok di sekolah dasar, dinamika ini menjadi indikator keberhasilan penggunaan teknik simulasi permainan, karena interaksi yang aktif dan positif menunjukkan berkembangnya kemampuan sosial peserta didik (Arifin, 2020).

Pada tahap awal permainan, peserta didik umumnya menunjukkan sikap hati-hati dan canggung. Mereka masih berusaha memahami aturan serta mengamati perilaku teman sebaya. Namun, permainan yang berfungsi sebagai *ice breaker* mampu mempercepat proses adaptasi dan membangun rasa aman emosional. Rasa nyaman menjadi prasyarat penting bagi kelompok untuk memasuki tahap interaksi yang lebih produktif (Wulandari, 2018).

Seiring berjalannya permainan, pola komunikasi antarpeserta mulai terbentuk. Peserta didik menunjukkan keterbukaan melalui komunikasi verbal maupun nonverbal, seperti bertanya, memberikan instruksi, serta mengekspresikan emosi. Dalam permainan yang menuntut strategi, peserta didik belajar menyampaikan ide, bernegosiasi, dan mengambil keputusan bersama. Proses ini memperlihatkan peran permainan dalam mengembangkan

kemampuan komunikasi interpersonal secara alami (Kurniasih, 2021).

Ketika permainan memasuki tahap tantangan, dinamika interaksi sosial menjadi semakin intens. Peserta didik dituntut untuk bekerja sama, berbagi peran, dan saling mendukung demi mencapai tujuan bersama. Kondisi ini mendorong munculnya kolaborasi dan rasa saling percaya. Peserta didik yang awalnya pasif cenderung mulai berani mengambil inisiatif ketika mendapatkan dukungan dari anggota kelompok lainnya (Setiawan, 2019).

Dalam dinamika kelompok, konflik kecil seperti perbedaan pendapat atau pelanggaran aturan sering kali tidak terhindarkan. Namun, konflik tersebut justru menjadi sarana pembelajaran sosial ketika ditangani secara tepat oleh guru BK. Melalui bimbingan yang edukatif dan reflektif, peserta didik belajar mengelola emosi, bersikap toleran, serta menyelesaikan masalah secara damai (Rahmawati, 2020).

Permainan juga memunculkan peran-peran sosial tertentu secara alami, seperti pemimpin, pengatur strategi, atau pemberi semangat. Kemunculan peran ini membantu peserta didik mengenali potensi dirinya serta memahami posisinya dalam lingkungan sosial. Pengalaman tersebut berkontribusi pada peningkatan kepercayaan diri dan kesadaran sosial peserta didik (Pratama, 2022).

Selain itu, empati antarpeserta sering kali berkembang melalui situasi permainan. Ketika salah satu anggota mengalami kesulitan, peserta lain terdorong untuk memberikan bantuan dan dukungan emosional. Empati yang muncul dalam suasana bermain menunjukkan berkembangnya kepekaan sosial peserta didik melalui pengalaman bersama yang aman dan menyenangkan (Dewi, 2019).

Meningkatnya intensitas interaksi sosial ditandai dengan suasana permainan yang hidup dan penuh antusiasme. Tawa, sorakan, dan komunikasi spontan menjadi indikator keterlibatan sosial yang kuat. Suasana positif ini mempermudah internalisasi nilai-nilai sosial dan moral yang disampaikan dalam kegiatan bimbingan kelompok (Astuti, 2021).

Pada tahap refleksi, peserta didik diajak untuk mengevaluasi pengalaman sosial yang mereka alami selama permainan. Refleksi membantu peserta memahami makna interaksi yang terjadi serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Proses ini memperkuat pemahaman tentang pentingnya kerja sama, komunikasi, dan saling menghargai (Handayani, 2018).

Kualitas fasilitasi guru BK sangat memengaruhi dinamika interaksi sosial selama permainan. Fasilitator yang mampu menciptakan suasana aman, menghargai setiap peserta, dan memberikan arahan tanpa bersikap dominan akan mendorong partisipasi aktif siswa. Peran guru BK sebagai pengamat dan pembimbing menjadi kunci keberhasilan bimbingan kelompok berbasis permainan (Ningsih, 2020).

Secara keseluruhan, dinamika interaksi sosial yang terbentuk selama permainan menunjukkan bahwa aktivitas bermain merupakan media pembelajaran sosial yang efektif. Melalui permainan, peserta didik belajar



berkomunikasi, bekerja sama, menyelesaikan konflik, serta mengembangkan empati dan kepedulian. Oleh karena itu, simulasi permainan dalam bimbingan kelompok layak dikembangkan sebagai pendekatan humanis dan kreatif yang relevan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik serta selaras dengan nilai-nilai pendidikan nasional.

Pengembangan Kemampuan Komunikasi, Kolaborasi, dan Regulasi Emosi melalui Simulasi Permainan

Penguatan kemampuan komunikasi, kerja sama, serta regulasi emosi melalui aktivitas simulasi permainan dalam layanan bimbingan kelompok merupakan strategi yang efektif untuk mendukung perkembangan kecakapan sosial peserta didik, baik dalam konteks pendidikan formal maupun kehidupan sehari-hari. Melalui simulasi permainan, peserta didik dapat berinteraksi dalam suasana yang menyenangkan sekaligus melatih keterampilan interpersonal secara langsung. Dalam layanan bimbingan kelompok, permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreatif, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan perkembangan pribadi dan sosial. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan bahwa bimbingan kelompok harus berorientasi pada kebutuhan peserta didik serta mendorong terbentuknya dinamika kelompok yang positif (Hidayat, 2020). Melalui aktivitas bermain, peserta didik terdorong untuk terlibat secara aktif tanpa tekanan, sehingga kondisi psikologis mereka lebih kondusif untuk menerima pengalaman belajar.

Kemampuan komunikasi merupakan keterampilan fundamental yang perlu dikembangkan sejak dini karena menjadi dasar terbentuknya hubungan sosial yang sehat. Berbagai bentuk simulasi permainan, seperti permainan peran, diskusi kelompok kecil, maupun permainan strategi, memberikan ruang bagi peserta didik untuk menyampaikan pendapat, mendengarkan pandangan orang lain, serta memahami perbedaan sudut pandang. Dalam suasana bermain yang menyenangkan, peserta didik cenderung lebih berani dan spontan dalam berkomunikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain yang dirancang secara terstruktur mampu meningkatkan kualitas komunikasi interpersonal, karena peserta didik berlatih menyampaikan pesan secara jelas dan memahami makna yang disampaikan oleh teman sebaya (Rachmawati, 2019). Selain komunikasi verbal, aspek nonverbal seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan intonasi suara juga berkembang seiring keterlibatan dalam permainan.

Kemampuan kerja sama juga mengalami peningkatan yang signifikan melalui aktivitas simulasi permainan. Banyak permainan dalam bimbingan kelompok dirancang untuk menuntut kerja tim, penyusunan strategi bersama, serta penyelesaian masalah secara kolektif. Proses ini melatih peserta didik untuk memahami peran masing-masing, menghargai kontribusi anggota kelompok, dan membangun rasa saling percaya. Kerja sama terbentuk ketika peserta didik terlibat dalam aktivitas yang memiliki tujuan bersama dan membutuhkan usaha kolaboratif (Santoso, 2021). Permainan yang menuntut koordinasi dan pemecahan masalah kelompok membantu peserta didik menyadari bahwa keberhasilan hanya dapat dicapai melalui

sinergi. Selain itu, pengalaman bermain juga menumbuhkan empati karena peserta didik belajar merasakan kesulitan orang lain dan memberikan dukungan secara sukarela.

Aspek regulasi emosi turut berkembang melalui aktivitas simulasi permainan. Dalam proses bermain, peserta didik menghadapi berbagai situasi emosional, seperti kegembiraan, ketegangan, kekecewaan, maupun rasa bangga. Kondisi tersebut memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengenali dan mengelola emosi secara adaptif. Lingkungan permainan yang terstruktur memungkinkan fasilitator memberikan arahan dan bimbingan ketika peserta didik menunjukkan respons emosional tertentu. Penelitian menunjukkan bahwa pengalaman bermain yang melibatkan interaksi sosial dapat melatih kemampuan pengendalian diri, terutama dalam menghadapi konflik ringan, menerima kekalahan, serta mengendalikan impuls (Ningsih, 2018). Dengan demikian, permainan menjadi media yang efektif untuk mengembangkan keterampilan regulasi emosi secara alami.

Pelaksanaan simulasi permainan dalam bimbingan kelompok juga menciptakan ruang aman bagi peserta didik untuk mencoba perilaku baru dan memperbaiki pola interaksi yang kurang efektif. Dalam suasana bermain, peserta didik lebih bebas bereksperimen dalam berbicara, mengambil keputusan, maupun merespons situasi sosial tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Pengalaman ini secara bertahap membangun kepercayaan diri sosial. Selain itu, suasana yang menyenangkan dapat menurunkan hambatan psikologis seperti rasa malu dan kecemasan sosial, sehingga peserta didik lebih terbuka terhadap proses bimbingan (Sari, 2022). Guru BK atau fasilitator dapat memanfaatkan momen permainan sebagai sarana memberikan umpan balik konstruktif yang membantu peserta didik memperbaiki cara berkomunikasi dan mengelola emosi.

Keberhasilan simulasi permainan sangat dipengaruhi oleh desain permainan yang digunakan. Permainan yang terlalu kompleks berpotensi menimbulkan kebingungan, sementara permainan yang terlalu sederhana kurang memberikan tantangan yang bermakna. Oleh karena itu, pemilihan permainan harus disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik, tujuan bimbingan, serta dinamika kelompok. Permainan yang relevan dengan kehidupan peserta didik cenderung lebih mampu membangkitkan keterlibatan emosional dan sosial (Prasetyo, 2020). Permainan kolaboratif berbasis pemecahan masalah efektif untuk melatih kerja sama dan komunikasi, sedangkan permainan peran lebih sesuai untuk mengembangkan empati dan regulasi emosi.

Peran fasilitator menjadi faktor kunci dalam mengarahkan jalannya permainan agar tetap selaras dengan tujuan bimbingan. Fasilitator perlu menjaga dinamika kelompok tetap positif, mengelola potensi konflik, serta memberikan arahan ketika diperlukan. Kemampuan fasilitasi menentukan apakah permainan hanya menjadi aktivitas hiburan atau benar-benar memberikan dampak perkembangan bagi peserta didik. Proses refleksi setelah permainan sangat penting untuk membantu peserta didik memahami makna dari pengalaman yang diperoleh. Melalui



refleksi, peserta didik dapat mengidentifikasi perilaku efektif, strategi komunikasi yang berhasil, serta cara mengelola emosi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Yuliani, 2021).

Aktivitas simulasi permainan juga berkontribusi dalam memperkuat hubungan interpersonal antarpeserta didik. Lingkungan bermain mendorong interaksi yang lebih cair dan egaliter, sehingga jarak sosial antara peserta didik yang pasif dan yang aktif menjadi berkurang. Interaksi yang berulang dalam suasana positif membangun kedekatan emosional dan memperbaiki kualitas hubungan sosial. Kondisi ini berdampak pada terciptanya lingkungan belajar yang lebih harmonis dan kondusif. Hubungan sosial yang baik dalam kelompok terbukti berpengaruh positif terhadap motivasi belajar dan kesejahteraan psikologis peserta didik (Lestari, 2020).

Dalam konteks pendidikan Indonesia, penerapan simulasi permainan sejalan dengan semangat pendidikan yang memerdekaan sebagaimana dikemukakan oleh Ki Hadjar Dewantara. Pendidikan harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, menghargai kodrat anak, serta memberi ruang bagi kreativitas dan interaksi sosial yang sehat. Permainan sebagai aktivitas alami anak mampu menciptakan proses belajar yang tidak menekan, sekaligus menumbuhkan nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama. Oleh karena itu, simulasi permainan dalam bimbingan kelompok tidak hanya berdampak pada pengembangan keterampilan sosial, tetapi juga mendukung tujuan pendidikan karakter secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, penggunaan simulasi permainan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan regulasi emosi peserta didik melalui interaksi sosial yang alami dan bermakna. Permainan yang dirancang secara terstruktur memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kecakapan sosial dalam suasana yang aman dan menyenangkan. Ketika komunikasi dan kolaborasi terbangun dengan baik serta kemampuan mengelola emosi berkembang secara stabil, peserta didik menjadi lebih siap menghadapi tantangan akademik maupun sosial di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, teknik simulasi permainan merupakan pilihan strategis bagi guru BK dan pendidik dalam mengoptimalkan layanan bimbingan kelompok yang relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Implementasi Prinsip Filsafat Ki Hadjar Dewantara dalam Penguatan Nilai Karakter melalui Bimbingan Kelompok

Penerapan prinsip-prinsip filsafat pendidikan Ki Hadjar Dewantara dalam layanan bimbingan kelompok memiliki peran strategis dalam memperkuat nilai karakter peserta didik, terutama di tengah tuntutan pendidikan modern yang menekankan keseimbangan antara penguasaan pengetahuan dan pembentukan kepribadian. Ki Hadjar Dewantara menegaskan bahwa pendidikan bertujuan memerdekaan manusia secara lahir dan batin serta menuntun perkembangan peserta didik sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zamannya. Dalam konteks bimbingan kelompok, prinsip-prinsip tersebut menjadi

landasan untuk menciptakan proses bimbingan yang humanis, partisipatif, dan berorientasi pada pengembangan karakter secara alami. Pendidikan karakter tidak cukup dilakukan melalui penyampaian nilai secara verbal, tetapi perlu diwujudkan melalui pengalaman dan pembiasaan, sehingga bimbingan kelompok menjadi sarana yang efektif untuk tujuan tersebut (Fathurrohman, 2018).

Asas among yang dirumuskan Ki Hadjar Dewantara, yakni *ing ngarso sung tulodo, ing madya mangun karso, dan tut wuri handayani*, dapat diimplementasikan secara nyata dalam bimbingan kelompok. Asas ini tercermin dalam peran fasilitator yang mampu memberikan keteladanan, membangkitkan motivasi, serta memberikan dukungan secara proporsional. Pada tahap awal, fasilitator menunjukkan sikap saling menghargai dan komunikasi yang santun sebagai teladan. Dalam proses kegiatan, fasilitator berada di tengah kelompok untuk mendorong partisipasi dan menjaga dinamika tetap kondusif. Pada tahap akhir, fasilitator memberikan dorongan agar peserta didik mampu mengimplementasikan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini efektif dalam menumbuhkan karakter tanggung jawab, kemandirian, dan integritas (Rahayu, 2020).

Prinsip tri pusat pendidikan yang meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat juga relevan diterapkan dalam bimbingan kelompok sebagai dasar pembentukan karakter. Ki Hadjar Dewantara memandang ketiga lingkungan tersebut saling melengkapi dalam membentuk kepribadian anak. Melalui bimbingan kelompok, peserta didik diajak menyadari bahwa nilai karakter tidak hanya berlaku di sekolah, tetapi juga harus diwujudkan di lingkungan keluarga dan masyarakat. Diskusi mengenai pengalaman peserta didik di luar sekolah dapat menjadi sarana refleksi untuk mengaitkan nilai karakter dengan kehidupan nyata. Keterkaitan konteks keluarga dan sosial dalam bimbingan memperkuat proses internalisasi nilai karena peserta didik memahami relevansinya secara langsung (Lestari, 2019).

Penghargaan terhadap kodrat alam dan kodrat zaman peserta didik juga menjadi prinsip penting dalam bimbingan kelompok. Kodrat alam berkaitan dengan potensi dan tahap perkembangan peserta didik, sedangkan kodrat zaman berkaitan dengan tuntutan era modern, seperti kemampuan komunikasi, kerja sama, dan literasi digital. Oleh karena itu, fasilitator perlu merancang kegiatan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik, misalnya melalui teknik simulasi permainan atau *role play* yang dekat dengan minat mereka. Kegiatan semacam ini menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak menekan, sehingga nilai karakter lebih mudah diinternalisasi melalui pengalaman langsung (Puspitasari, 2021).

Nilai utama yang ditekankan dalam filsafat Ki Hadjar Dewantara adalah budi pekerti, yang mencakup sikap moral, kebiasaan baik, dan perilaku yang mencerminkan kedewasaan kepribadian. Melalui bimbingan kelompok, peserta didik dilatih untuk mengenali emosi, memahami dampak perilakunya terhadap orang lain, menghargai perbedaan, serta membangun rasa tanggung jawab. Diskusi kelompok membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir reflektif dan pengambilan keputusan



yang bijak. Proses ini sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan harus menuntun tumbuhnya karakter mulia secara mandiri (Wahyudi, 2018).

Pendekatan humanis dan demokratis juga menjadi ciri penting penerapan prinsip Ki Hadjar Dewantara dalam bimbingan kelompok. Fasilitator menghargai setiap peserta didik sebagai individu yang memiliki potensi dan martabat, tanpa tekanan atau paksaan. Setiap peserta diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan didengar secara adil. Pendekatan ini membangun rasa aman psikologis dan kepercayaan diri, yang menjadi prasyarat penting bagi pengembangan karakter positif. Pendekatan demokratis dalam bimbingan kelompok terbukti meningkatkan rasa saling menghormati dan kemampuan menyelesaikan konflik secara konstruktif (Suhartono, 2020).

Bimbingan kelompok juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menanamkan nilai nasionalisme dan kesadaran budaya sebagaimana ditekankan dalam pemikiran Ki Hadjar Dewantara. Aktivitas seperti permainan kerja sama berbasis budaya lokal atau diskusi mengenai nilai tradisi dapat memperkuat identitas budaya peserta didik. Integrasi nilai budaya dalam bimbingan kelompok membantu peserta didik membangun jati diri yang kuat di tengah pengaruh globalisasi (Setiawan, 2021).

Selain itu, prinsip Ki Hadjar Dewantara menekankan pentingnya suasana belajar yang menyenangkan dan bebas dari tekanan. Lingkungan bimbingan yang ramah, akrab, dan penuh kehangatan memudahkan peserta didik menerima nilai karakter yang ditanamkan. Suasana positif meningkatkan keterlibatan emosional dan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam bimbingan kelompok. Ketika peserta didik merasa nyaman, mereka lebih terbuka untuk berbagi pengalaman dan lebih siap menerima arahan fasilitator (Nurhayati, 2019).

Secara keseluruhan, penerapan prinsip-prinsip filsafat Ki Hadjar Dewantara dalam layanan bimbingan kelompok terbukti efektif dalam memperkuat nilai karakter peserta didik melalui pengalaman belajar yang humanis, kontekstual, dan menyenangkan. Nilai karakter tidak hanya disampaikan secara teoritis, tetapi diwujudkan melalui praktik langsung yang melibatkan interaksi sosial dan refleksi diri. Dengan memadukan asas among, tri pusat pendidikan, serta penghargaan terhadap kodrat anak dan tuntutan zaman, bimbingan kelompok menjadi strategi yang relevan untuk membentuk peserta didik yang berakhhlak mulia, mandiri, bertanggung jawab, dan mampu berperilaku sesuai norma sosial di tengah dinamika kehidupan modern.

Evaluasi Efektivitas Simulasi Permainan terhadap Perubahan Sikap, Partisipasi, dan Keterlibatan Aktif Peserta Didik

Evaluasi terhadap efektivitas penggunaan simulasi permainan dalam layanan bimbingan kelompok merupakan tahapan penting untuk menilai sejauh mana metode ini mampu mendorong perubahan sikap, meningkatkan partisipasi, serta memperkuat keterlibatan aktif peserta didik. Simulasi permainan tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga sebagai

pendekatan pedagogis yang menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna. Proses evaluasi diperlukan karena perubahan perilaku peserta didik sering kali terjadi secara bertahap dan tidak selalu tampak secara langsung. Oleh karena itu, pengamatan terhadap interaksi, respons emosional, serta dinamika kelompok menjadi indikator utama dalam menilai keberhasilan pelaksanaan simulasi permainan. Evaluasi bimbingan kelompok perlu dilakukan secara sistematis dengan memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan sosial peserta didik (Rahmawati, 2019).

Perubahan sikap peserta didik merupakan indikator awal yang dapat diamati dari penerapan simulasi permainan. Sikap mencakup cara berpikir, perasaan, dan kecenderungan bertindak terhadap situasi tertentu. Melalui pengalaman bermain, peserta didik dihadapkan pada berbagai situasi yang menuntut kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah, sehingga mendorong mereka untuk merefleksikan dan menyesuaikan sikapnya. Lingkungan belajar yang diciptakan melalui permainan memberi ruang bagi peserta didik untuk bersikap lebih terbuka, fleksibel, dan bertanggung jawab. Penelitian menunjukkan bahwa metode permainan mampu meningkatkan sikap positif terhadap proses pembelajaran karena peserta didik merasa lebih dihargai, bebas berekspresi, dan terlibat secara emosional (Suhendar, 2020). Perubahan sikap juga tercermin dari kemampuan peserta didik dalam mengambil keputusan secara lebih bijak serta menerima perbedaan pendapat dalam kelompok.

Selain sikap, peningkatan partisipasi peserta didik menjadi aspek penting dalam evaluasi efektivitas simulasi permainan. Partisipasi merujuk pada keterlibatan peserta didik dalam menyampaikan pendapat, berkontribusi dalam kegiatan, serta mengikuti seluruh rangkaian bimbingan secara aktif. Dalam konteks bimbingan kelompok, permainan menyediakan ruang partisipasi yang luas dan relatif bebas dari tekanan. Permainan peran, strategi, maupun kolaboratif menuntut setiap anggota kelompok untuk berperan aktif sesuai tugasnya. Permainan yang dirancang secara interaktif terbukti mampu meningkatkan partisipasi karena memberikan kesempatan yang setara bagi semua peserta didik untuk terlibat (Lestari, 2021). Kondisi ini mengubah posisi peserta didik dari sekadar pengamat pasif menjadi pelaku utama dalam proses pembelajaran sosial, sehingga menumbuhkan rasa memiliki terhadap kelompok dan meningkatkan motivasi intrinsik.

Keterlibatan aktif peserta didik merupakan indikator yang lebih komprehensif dibandingkan partisipasi semata. Keterlibatan aktif mencakup keterpaduan aspek emosional, kognitif, dan sosial selama kegiatan berlangsung. Peserta didik dikatakan terlibat secara aktif ketika menunjukkan antusiasme, mengemukakan gagasan, menyelesaikan konflik secara konstruktif, serta menghayati nilai-nilai yang diperoleh dari pengalaman bermain. Simulasi permainan menciptakan suasana belajar yang menantang sekaligus menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik untuk berinteraksi secara lebih mendalam. Studi menunjukkan bahwa simulasi permainan dapat meningkatkan *engagement* peserta didik karena memberikan ruang bagi kreativitas, spontanitas, dan ekspresi diri (Prasetyo, 2020).



Melalui keterlibatan aktif, peserta didik juga terlatih berpikir kritis dan memecahkan masalah secara kolaboratif.

Evaluasi efektivitas simulasi permainan juga mencakup pengamatan terhadap kualitas hubungan sosial antarpeserta didik. Permainan mendorong terjadinya interaksi yang intens, kerja sama dalam menyelesaikan tugas, serta kemampuan mendengarkan pendapat orang lain. Dampaknya terlihat pada meningkatnya keharmonisan hubungan sosial dalam kelompok. Peserta didik yang sebelumnya pasif mulai berani berpendapat, sementara peserta didik yang cenderung dominan belajar untuk memberi ruang bagi orang lain. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan mampu menciptakan keseimbangan peran dalam kelompok dan menumbuhkan rasa saling menghargai (Sari, 2022).

Keberhasilan simulasi permainan sangat dipengaruhi oleh desain permainan yang digunakan. Permainan harus selaras dengan tujuan bimbingan, mudah dipahami, serta memberikan tingkat tantangan yang sesuai. Permainan yang terlalu sederhana tidak cukup merangsang perkembangan keterampilan, sedangkan permainan yang terlalu kompleks berpotensi menurunkan motivasi peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan permainan perlu mempertimbangkan usia, karakteristik peserta, dan permasalahan yang dihadapi kelompok. Permainan yang efektif adalah permainan yang melibatkan seluruh peserta, mendorong interaksi, dan diakhiri dengan proses refleksi yang bermakna (Widodo, 2018).

Peran fasilitator sangat menentukan efektivitas pelaksanaan simulasi permainan. Fasilitator tidak hanya berfungsi sebagai pengarah kegiatan, tetapi juga sebagai pengamat yang peka terhadap dinamika kelompok dan pemberi umpan balik yang konstruktif. Fasilitator perlu menjaga suasana tetap positif, mencegah dominasi oleh peserta tertentu, serta membantu peserta didik memahami makna di balik pengalaman bermain. Refleksi setelah permainan menjadi bagian penting dalam proses evaluasi karena membantu peserta didik menginternalisasi nilai sosial dan moral yang diperoleh selama kegiatan berlangsung (Yuliani, 2021).

Dari aspek afektif, simulasi permainan juga berkontribusi dalam membantu peserta didik mengelola emosi dan mengurangi kecemasan sosial. Suasana bermain yang fleksibel dan menyenangkan memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan diri tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Hal ini berdampak pada meningkatnya rasa percaya diri serta kemampuan mengendalikan impuls. Pengalaman emosional yang muncul selama permainan terbukti membantu peserta didik mengembangkan regulasi emosi dan kontrol diri, terutama dalam menghadapi konflik kecil atau menerima kekalahan (Ningsih, 2018).

Efektivitas simulasi permainan juga dapat diidentifikasi melalui perubahan perilaku peserta didik di luar sesi bimbingan. Apabila peserta didik menunjukkan peningkatan kerja sama, lebih aktif dalam kegiatan kelas, serta memiliki sikap sosial yang lebih positif, maka simulasi permainan dapat dinilai berhasil. Evaluasi ini sejalan dengan prinsip pendidikan karakter yang menekankan

bahwa nilai-nilai yang ditanamkan harus tercermin dalam perilaku nyata (Rohman, 2020). Dengan demikian, permainan tidak hanya memberikan dampak jangka pendek, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan simulasi permainan dalam bimbingan kelompok efektif dalam mendorong perubahan sikap, meningkatkan partisipasi, dan memperkuat keterlibatan aktif peserta didik. Melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan sosial, emosional, dan moral secara terpadu. Simulasi permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat pencapaian tujuan bimbingan, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mendukung pembentukan karakter serta menciptakan suasana pendidikan yang humanis. Oleh karena itu, metode ini layak dipertahankan dan dikembangkan sebagai bagian integral dari layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian terhadap penerapan teknik simulasi permainan dalam layanan bimbingan kelompok yang dikaitkan dengan prinsip-prinsip filsafat pendidikan Ki Hadjar Dewantara, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kualitas proses bimbingan serta mendukung perkembangan karakter peserta didik. Simulasi permainan mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, humanis, dan partisipatif, sehingga tujuan bimbingan kelompok dapat tercapai secara lebih optimal. Lingkungan yang kondusif dan minim tekanan mendorong peserta didik untuk mengekspresikan diri secara lebih terbuka, menjalin interaksi sosial yang positif, serta menerima nilai-nilai karakter yang ditanamkan.

Diditinjau dari aspek perubahan sikap, simulasi permainan memberikan pengalaman belajar langsung yang membantu peserta didik memahami konsekuensi dari perilaku yang ditampilkan, menumbuhkan empati, serta mengembangkan sikap terbuka, bertanggung jawab, dan menghargai keberagaman. Kegiatan permainan menuntut peserta didik untuk beradaptasi dengan dinamika kelompok, sehingga sikap kooperatif dan saling menghormati terbentuk secara alami. Hal ini menunjukkan bahwa internalisasi nilai-nilai karakter berlangsung lebih efektif ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam pengalaman belajar yang bersifat konkret dan kontekstual.

Dalam hal partisipasi, penerapan simulasi permainan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh. Peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif menunjukkan peningkatan minat untuk berkontribusi karena permainan menciptakan suasana yang merangsang rasa ingin tahu serta memberikan kesempatan yang setara bagi setiap anggota kelompok untuk berperan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa metode permainan mampu mengurangi hambatan psikologis yang sering muncul dalam pelaksanaan bimbingan kelompok secara konvensional.



Keterlibatan aktif peserta didik tercermin dari meningkatnya antusiasme, keberanian dalam mengemukakan pendapat, serta kesiapan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas permainan. Keterlibatan ini tidak hanya bersifat perilaku, tetapi juga mencakup perkembangan aspek kognitif dan emosional, seperti kemampuan pemecahan masalah, pengelolaan emosi, dan kreativitas. Dengan demikian, simulasi permainan tidak sekadar berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai media penguatan keterampilan sosial dan emosional yang esensial dalam pembentukan karakter.

Integrasi prinsip-prinsip filsafat Ki Hadjar Dewantara semakin memperkuat efektivitas penerapan simulasi permainan. Penerapan asas *among—ing ngarso sung tulodo, ing madyo mangun karso, dan tut wuri handayani*—mengarahkan fasilitator untuk menempatkan diri secara proporsional sesuai dengan tahapan bimbingan yang berlangsung. Selain itu, perhatian terhadap kodrat alam dan kodrat zaman peserta didik memungkinkan penyesuaian permainan dengan kebutuhan perkembangan dan konteks kehidupan mereka. Dengan pendekatan ini, kegiatan bimbingan tidak hanya bersifat menyenangkan, tetapi juga bermakna dan relevan bagi pembentukan karakter peserta didik.

Secara keseluruhan, penggunaan simulasi permainan dalam layanan bimbingan kelompok dapat dipandang sebagai strategi yang efektif, inovatif, dan kontekstual dalam penguatan pendidikan karakter di Indonesia. Pendekatan ini relevan untuk terus dikembangkan karena mampu menjawab tantangan pendidikan modern yang menuntut keseimbangan antara pencapaian akademik, kemampuan sosial, dan kecerdasan emosional. Implementasi yang terencana disertai dengan refleksi berkelanjutan diharapkan dapat semakin mengoptimalkan peran simulasi permainan dalam membentuk peserta didik yang mandiri, bertanggung jawab, dan berakhhlak mulia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, B. (2020). Pengaruh permainan edukatif terhadap keterlibatan belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 101–114.
- Ananda, R. (2020). Bimbingan kelompok dalam pengembangan keterampilan sosial siswa. Prenadamedia Group.
- Astuti, W. (2019). Model layanan bimbingan dan konseling berbasis permainan. Alfabeta.
- Bahri, S. (2018). Strategi pembelajaran interaktif berbasis aktivitas kelompok. Kencana.
- Dewi, I. (2022). Peranan aktivitas kelompok dalam membentuk sikap kolaboratif siswa. *Jurnal Psikopedagogia*, 11(1), 33–47.
- Fadilah, N. (2019). Teknik simulasi sebagai pendekatan konseling untuk pengembangan empati. *Jurnal Konseling Pendidikan*, 7(2), 85–98.
- Haryanto, T. (2021). Peran teknik simulasi dalam layanan bimbingan kelompok di sekolah dasar. *Jurnal Konseling Nusantara*, 7(2), 112–125.
- Hidayat, R. (2020). Manajemen kelas humanistik dalam perspektif pemikiran Ki Hadjar Dewantara. Deepublish.
- Indrawati, S. (2021). Penguatan karakter melalui pendekatan *among* pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Filsafat Pendidikan Nusantara*, 3(1), 12–25.
- Kurniawan, D. (2018). Pendidikan karakter dalam perspektif Ki Hadjar Dewantara. Pustaka Pelajar.
- Lestari, N. (2022). Pengembangan soft skills melalui aktivitas kelompok bermain terstruktur. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 10(1), 45–59.
- Maulana, H. (2020). Simulasi permainan sebagai media untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Aktual*, 5(3), 87–96.
- Nugroho, A. (2018). Penerapan metode bermain untuk meningkatkan regulasi emosi anak. *Jurnal Psikologi Terapan*, 6(3), 140–153.
- Prasetyo, G. (2023). Bimbingan kelompok berbasis experiential learning. Media Edukasi.
- Rahmawati, D. (2023). Implementasi pendekatan *among* dalam penguatan karakter peserta didik. UMM Press.
- Ramadhani, A. (2020). Interaksi sosial dalam aktivitas kelompok sebagai sarana pembentukan karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 75–89.
- Sari, M. (2019). Efektivitas layanan bimbingan kelompok berbasis permainan terhadap motivasi belajar. *Jurnal Edukasi Konseling*, 4(2), 55–70.
- Sudrajat, A. (2021). Psikologi belajar dalam aktivitas kelompok. Remaja Rosdakarya.
- Utami, R. (2018). Dinamika interaksi sosial dalam pembelajaran kooperatif bermuatan permainan. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 6(1), 21–33.
- Wijayanti, F. (2021). Penerapan permainan kooperatif untuk meningkatkan komunikasi dan kerja sama peserta didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Konseling*, 8(1), 56–70.