



BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* MELALUI PERMAINAN: MEWUJUDKAN BK YANG MENYENANGKAN

Maulana Ichsan Kurniawan¹⁾, Akhmad Fajar Prasetya²⁾, Wahyu Nanda Eka Saputra³⁾, Irvan Budhi Handaka⁴⁾

¹⁾Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Bantul, Indonesia
Email: ikhsankurniawaan@gmail.com

²⁾Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Bantul, Indonesia
Email: akh.prasetya@bk.uad.ac.id

³⁾Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Bantul, Indonesia
Email: wahyu.saputra@bk.uad.ac.id

⁴⁾Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Bantul, Indonesia
Email: irvan.handaka@bk.uad.ac.id

Abstract

This study discusses the application of experiential learning-based group guidance through games as a strategy to create fun and meaningful Guidance and Counseling (BK) services. Through a literature study of 20 relevant articles, it was found that traditional and educational games are able to build character, increase empathy, reduce aggressive behavior, and encourage students' self-acceptance. This approach is in line with Ki Hajar Dewantara's philosophy which emphasizes active, reflective, and contextual learning. The results of the study show that games are effectively used as a participatory and student-centered BK service medium.

Keywords: Guidance Group; Experiential Learning; Games.

Abstrak

Penelitian ini membahas penerapan bimbingan kelompok berbasis *experiential learning* melalui permainan sebagai strategi untuk menciptakan layanan Bimbingan dan Konseling (BK) yang menyenangkan dan bermakna. Melalui studi literatur terhadap 20 artikel yang relevan, ditemukan bahwa permainan tradisional dan edukatif mampu membentuk karakter, meningkatkan empati, mengurangi perilaku agresif, serta mendorong penerimaan diri siswa. Pendekatan ini selaras dengan filosofi Ki Hajar Dewantara yang menekankan pembelajaran aktif, reflektif, dan kontekstual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan efektif digunakan sebagai media layanan BK yang partisipatif dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok; Experiential Learning; Permainan.



PENDAHULUAN

Layanan Bimbingan dan Konseling memiliki berbagai macam model dapat berupa *Project Base Learning*, *Contextual Teaching and Learning*, *Experiential Learning* dan *Discovery & Inquiry Learning*. Filosofi Ki Hajar Dewantara sejalan dengan pendekatan humanistik dalam BK, yang menekankan pendampingan siswa dengan empati dan keterlibatan budaya (Sedyawati & Hotifah, 2025). Pendidikan dan layanan BK yang berpusat pada siswa akan membuat siswa merasa dihargia.

Sistem Pendidikan yang diterapkan oleh Ki Hajar Dewantara yakni sistem *among*, Dimana guru memperhatikan karakteristik siswa yang senang dengan permainan sehingga belajar bukan hanya di dalam kelas namun dapat melalui permainan. Peranan penting dalam sistem *among* karena dalam jiwa anak yang masih senang bermain (Pranoto, 2017). Sistem ini mendukung guru BK dalam membantu siswa mengelola emosi dan mengambil keputusan (Sedyawati & Hotifah, 2025).

Permainan tradisional Indonesia dapat dijadikan sebagai alat Pendidikan yang mengandung filosofi, dampak, dan manfaat yang berguna bagi siswa. Permainan tradisional memuat nilai-nilai kejujuran, gotong royong, *leadership*, sportivitas yang dapat membaut karakter siswa yang Tangguh (Lacksana, 2017). Permainan tradisional juga baik untuk perkembangan anak terutama perkembangan motorik dan fisik. Permianan seperti bakiak, lompat tali, telfon kaleng, petak umpet bagus untuk anak mengembangkan ketangkasan, kreatifitas, hubungan sosial dan lainnya (Fernando, 2020). Siswa terlibat dalam proses

pembelajaran reflektif melalui permainan, remixing dan merancang permainan yang membahas etika, gender dan keberlanjutan (Hylving et al., 2023). Teknik permainan dalam BK dapat dipahami sebagai penerapan filsafat lewat pengalaman manusiawi, pembelajaran empiris, nilai etis, dan metode interaktif yang bermakna (Nurhafiza et al., 2023).

Metode Penelitian

Pada Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi literatur dengan berbagai sumber hasil penelitian terdahulu. Kata kunci yang digunakan terdiri dari Bimbingan Kelompok Permainan dan *Experiential Learning* BK. Ditemukan 20 Artikel penelitian yang telah diseleksi berdasarkan pertanyaan penelitian.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan artikel ditemukan hasil yaitu 6 artikel yang lulus seleksi untuk dianalisis yang akan dipaparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel.1 Hasil Telaah Literatur

N o	Tipe	Penulis	Hasil	Dampak
1	QL	(Sugiant o, 2017)	Layanan BK dengan permainan Balogo yang dapat dimainkan	Permainan yang dapat membentuk karakter Tangguh,



<p>dengan kolaboratif, kelompok siswa sportivitas.</p>						<p>untuk meningkatkan empati.</p>					
2	QN	(Kartian et al., 2020)	Anak-anak	Layanan	BK	<p>menunjukkan dengan hasil penuruan agresifitas. Anak-anak mampu bersosialisasi, kontrol emosi</p> <p>dengan permainan tradisional dapat didaerah desa pesisir melalui permainan lokal.</p>					
3	QN	(Prilia et al., 2022)	Permainan Roda	Permainan	roda	<p>efektif untuk menerapkan nilai-nilai pada siswa.</p> <p>menjadi sebuah media untuk menyalurkan nilai-nilai 4B pada kehidupan sehari-hari siswa.</p>					
4	R&D	(Utamy et al., 2021)	Produk	modul	Melalui	<p>melalui BK dengan permainan anak Teknik mengembangka permainan layak n empati. digunakan. Melalui bermain Sehingga membuat pembaca mudah akan bermakna menggunakanannya bagi a. Serta dapat kehidupannya. diterapkan pada anak usia dini</p>					
5	QN	(Ulan et al., 2021)	Layanan	Bimbingan	kelompok	<p>Permainan yang digunakan guna mengembangkan efektif untuk n diri untuk meningkatkan penerimaan diri potensi diri, siswa. melatih agar mampu mengelola kritik, berinteraksi, berkolaborasi, menghargai pendapat orang lain.</p>					
6	R&D	(Safitri et al., 2020)	Buku	panduan	Skenario	<p>Outbound mencari harta karun di PAUD layak anak antusias digunakan. karena terlibat secara langsung dalam proses bermain sambil belajar.</p>					

Sumber: Hasil Pengolahan data (2025)

Keterangan:

QL: Kualitatif; QN: Kuantitatif; R&D: *Research And Development*



Bimbingan Kelompok dengan permainan sangat menarik digunakan untuk siswa dalam melakukan pembelajaran secara langsung. Siswa terlibat aktif dan mempelajari secara langsung topik atau permasalahan. Secara garis besar anak akan selalu terlibat dapat kegiatan bermain pada suatu permainan (Kartianti et al., 2020).

Kegiatan Bimbingan kelompok akan menyenangkan jika ada kedinamisan antar anggota kelompok (Yusza et al., 2018). Bila anggota kelompok tidak mengkondisikan sejak awal tentang keharmonisan, tujuan mengikuti kegiatan kelompok dan harapan pada kegiatan bimbingan kelompok, kelompok tersebut akan tidak terlibat aktif dalam layanan Bimbingan Kelompok. Maka Guru BK perlu memberikan alternatif teknik yang dapat meningkatkan antusias, melibatkan siswa secara konsteksual dan berlajar secara langsung. Permainan petak umpet yang dilihat hanya bermian dengan cara bersembunyi padahal dalam permainan itu terdapat kegiatan berhitung, olahraga, merencanakan strategi untuk mencari ruang aman (Fernando, 2020).

Permainan yang digunakan dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok dapat beragam dan unik. Bergantung pada Guru BK untuk dapat mengembangkan permainan berkolaborasi dengan guru mata Pelajaran dengan topik yang sesuai dan kondisi siswa (Ratnasari et al., 2022). Menurut filosofi Ki Hajar Dewantara *Ing Madyo Mangun Karso* bahwa Guru BK dapat menggerakkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran agar mendapatkan ilmu mengenai kehidupan bersosial (Sedyawati & Hotifah, 2025). Pada

pandangan ini *experiential learning* dapat digunakan untuk guru BK memberikan layanan yang siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Permainan yang berpusat pada anak akan membuat anak antusias dan terlibat aktif dalam belajar secara langsung (Safitri et al., 2020). Siswa diberikan ruang untuk mengembangkan jati diri, kemampuan, dan potensi yang dimilikinya tugas guru berperan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kerja sama antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan sekitar (Mubin, 2019).

KESIMPULAN

Bimbingan kelompok berbasis *experiential learning* melalui permainan terbukti menjadi pendekatan yang efektif dan menyenangkan dalam layanan Bimbingan dan Konseling. Permainan tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga sarana pembentukan karakter, pengembangan empati, penerimaan diri, serta keterampilan sosial siswa. Dengan melibatkan siswa secara aktif, permainan mendorong pembelajaran bermakna dan kontekstual. Pendekatan ini sejalan dengan filosofi Ki Hajar Dewantara, yang menekankan pentingnya pendidikan yang berpusat pada siswa dan berbasis pengalaman nyata dalam kehidupan.

DAFTAR PUSTAKA

Fernando, F. (2020). Konsep Bimbingan Konseling Anak Usia Dini Serta Alternatif Medianya Melalui Permainan Tradisional. *JECED : Journal of Early*



- Childhood Education and Development*, 2(1), 27–39.
<https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.536>
- Hylving, L., Resmini, A., Lindenfalk, B., Gkouskos, D., & Weberg, O. (2023). Turtles and Ethics: Experiential Learning through Game-making. *Proceedings of the 56th Hawaii International Conference on System Sciences*. <https://doi.org/10.24251/HICSS.2023.569>
- Kartianti, S., Laluba, F., Tjepa, S., Laluba, R., Halimongo, K., & Balitang, Y. (2020). MEREDUKSI PERILAKU AGRESIF ANAK MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL DI DAERAH PESISIR. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 139–142. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.849>
- Lacksana, I. (2017). KEARIFAN LOKAL PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI PENGUATAN KARAKTER PESERTA DIDIK MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KONSELING DI SEKOLAH. *Satya Widya*, 33(2), 109–116.
- Mubin, A. (2019). REFLEKSI PENDIDIKAN FILSAFAT IDEALISME. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(2). <https://doi.org/10.31000/rf.v15i2.1800>
- Nurhafiza, N., Herlinda, F., & Ahmad, R. R. M. R. (2023). Asumsi Dasar Keilmuan Filsafat dalam Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 7(1), 42. <https://doi.org/10.30598/jbkt.v7i1.1747>
- Pranoto, S. W. . (2017). *Ki Hajar Dewantara, pemikiran dan perjuangannya*. Museum Kebangkitan Nasional, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Prilia, D., Sulistyana, S., & Sugianto, A. (2022). Permainan Roda Pelangi Untuk Penerapan Nilai 4B (Baiman, Bauntung, Batuah, Dan Baadab) Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Banjarmasin. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 9(1), 51–62. <https://doi.org/10.29407/nor.v9i1.16493>
- Ratnasari, D., Kartadinata, S., & Supriatna, M. (2022). BERMAIN SEBAGAI METODE DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING (KAJIAN FILSAFIAH DAN ILMIAH). *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(1), 95–06.
- Safitri, W., Sumardi, S., & Muslihin, H. Y. (2020). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PERMAINAN FUN OUTBOUND MENCARI HARTA KARUN. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 4(1), 96–106. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27201>
- Sedyawati, S., & Hotifah, Y. (2025). Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara dalam Perspektif Layanan Bimbingan Konseling di Era Merdeka Belajar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(2), 3. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i2.2025.3>
- Sugianto, A. (2017). Teknik permainan balogo dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan karakter kerja keras pada siswa SMP. *Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Bimbingan Dan*



Konseling 2017, 0(0), 20–28.

<http://journal2.um.ac.id/index.php/sembk/article/view/1446>

Ulan, A., Idris, I., & Alwi, N. M. (2021). Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Permainan untuk Membantu Meningkatkan Penerimaan Diri Siswa. *PEDAGOGIKA*.

<https://doi.org/10.37411/pedagogika.v12i1.657>

Utamy, D., Afiati, E., & Dian Dia Conia, P. (2021). Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kolaboratif untuk Meningkatkan Perilaku Empati Anak Usia Dini. *Equivalent: Jurnal Ilmiah Sosial Teknik*, 3(2), 67–85.

<https://doi.org/10.59261/jequi.v3i2.44>

Yusza, S., Firman, F., & Daharnis, D. (2018). Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Permainan Simulasi Dalam Meningkatkan Kohesi Sosial. *INA-Rxiv, November*, 1–6.