



# Systematic Literature Review: Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan dalam Mengembangkan Karakter Remaja

Bahrul Septiandari<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Semarang

\*Corresponding author, email: bahrulseptiandari@students.unnes.ac.id

## Kata Kunci

Bimbingan Kelompok, Teknik Permainan, Karakter, Remaja

## Abstrak

Karakter dapat dilihat sebagai nilai perilaku manusia yang terkait dengan Tuhan, diri sendiri, manusia lain, lingkung dan kebangsaan, yang dinyatakan dalam pikiran, sikap, perasaan, kata-kata, dan tindakan berdasarkan norma agama, hukum, etika, budaya, adat istiadat, dan estetika. Tujuan dari tinjauan pustaka sistematis ini adalah untuk memberikan dasar pemahaman tentang layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan dalam mengembangkan karakter remaja. Metode yang digunakan adalah tinjauan pustaka sistematis. Menggunakan tiga basis data yaitu (Google Scholar, SINTA dan GARUDA). Artikel kemudian diperiksa, sehingga untuk mendapatkan gambaran yang diharapkan sesuai dengan pertanyaan peneliti yang untuk penelitian ini menggunakan subjek remaja. Berdasarkan hasil 20.900 artikel penelitian 5 artikel dipilih dan memenuhi semua kriteria inklusi dan tujuan penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak negatif karakter remaja lemah sangat beragam. Intervensi berupa layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan telah terbukti efektif dalam mengembangkan karakter remaja.

## 1. Pendahuluan

Masa remaja dapat diamati dengan adanya masa transisi dari masa kanak-kanak ke dewasa (Rulmuzu, 2021). Remaja lebih cenderung mengalami perjuangan internal pada masa kini. Fakta-fakta seperti ini dapat memasukkan remaja dalam situasi dimana mereka membutuhkan saran dan bantuan dari orang tua dan guru di sekolah. Namun, remaja sering menunjukkan sikap penolakan dan menghindari, yang membuat sulit untuk memberikan mereka bantuan.

Fitri (Aulia & Saifuldin, 2022) mendefinisikan karakter sebagai cara berpikir dan bertindak yang unik bagi setiap individu. Orang-orang dengan karakter baik adalah mereka yang dapat membuat keputusan dan menerima tanggung jawab atas konsekuensi tindakan mereka. Karakter merujuk pada perilaku manusia berdasarkan standar agama, hukum, etika, budaya, konvensi, dan estetika terhadap Tuhan, diri sendiri, orang lain, lingkungan dan kebangsaan. Nilai-nilai ini muncul dalam pikiran, sikap, perasaan, kata-kata, dan tindakan.

Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Paramesthi et al. 2022), yang berdasarkan pengamatan pada tanggal 8 Februari 2022 di SMA Negeri Colomadu, terdapat 12 siswa di kelas X MIPA 1 SMA Negeri Colomadu yang memiliki kekurangan dalam keterampilan berkomunikasi. Hal ini ditandai oleh perilaku: tidak ingin menerima kritik dan saran, ragu-ragu untuk memulai percakapan dengan teman berlawanan jenis, lebih suka menyimpannya sendiri daripada berkomunikasi dengan teman jika ada sesuatu yang membuat tidak nyaman. berbicara tanpa mempertimbangkan perasaan orang yang bicarakan, kurang berani mengungkapkan pendapat, sering mengganggu percakapan, dan tidak mengetahui lebih banyak tentang sifat dan karakter. Dilihat dari perilaku tersebut, maka rasa keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan rasa kesetaraan peserta didik masih rendah.

Syahniar dan Nirwana menjelaskan dalam (Pratama et al. 2021) bahwa Bimbingan Kelompok adalah jenis layanan yang dapat membantu menyelesaikan masalah atau isu terkait pertumbuhan privasi siswa. Selain itu, penggunaan teknik permainan memungkinkan siswa untuk mendapatkan manfaat nyata dari kegiatan kelompok sehingga membuat kegiatan kelompok lebih efektif dan menyenangkan (Pratama et al. 2021).

Penelitian ini akan memeriksa situasi remaja dengan nilai-nilai karakter rendah. Peneliti juga menyoroti inovasi inklusif untuk mengembangkan karakter remaja melalui program bimbingan

kelompok yang menggunakan taktik permainan. Selain itu peneliti akan memeriksa berbagai penelitian saat ini yang menjelajahi " Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan dalam mengembangkan Karakter Remaja ".

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang pengembangan intervensi efektif dan berkelanjutan untuk meningkatkan pengembangan karakter remaja. Sebagai hasilnya, tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan dasar untuk mengakui relevansi pengembangan karakter remaja dan menekankan intervensi inklusif menggunakan layanan bimbingan kelompok berbasis permainan.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode, Systematic Literature Review (SLR). Systematic Literature Review adalah istilah yang biasa digunakan untuk sebuah metodologi pada penelitian atau riset tertentu. Pengembangan ini digunakan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi penelitian yang terkait pada fokus tertentu. Triandini dalam (Putri & Suharso, 2023) menjelaskan bahwa SLR adalah cara untuk melakukan identifikasi, evaluasi dan menafsirkan semua penelitian yang ada dengan pertanyaan penelitian tertentu dengan tema atau topik yang menarik. Data yang dievaluasi berasal dari literatur atau artikel publikasi sebelumnya.

### 2.1. Pertanyaan Penelitian (Research Question)

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka pertanyaan penelitian dalam telaah literatur ini mencakup beberapa aspek sebagai berikut :

**Tabel 1. Pertanyaan Penelitian (Research Question)**

RQ1	Apa dampak negatif dari lemahnya karakter remaja?
RQ2	Apakah layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik permainan efektif dalam mengembangkan karakter remaja?

### 2.2. Method 3 Kata Kunci (keyword)

Pencarian artikel dalam Systematic Literature Review (SLR) ini menggunakan kata kunci boolean operator. Boleean operator merupakan operator pencarian (AND, OR dan NOT) yang digunakan untuk menspesifikkan dan memperluas pencarian, sehingga mempermudah peneliti dalam menentukan artikel atau jurnal yang digunakan dalam Systematic Literature Review (SLR).

### 2.3. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Adapun kriteria inklusi dan eksklusi dalam Systematic Literature Review (SLR) ini sebagai berikut :

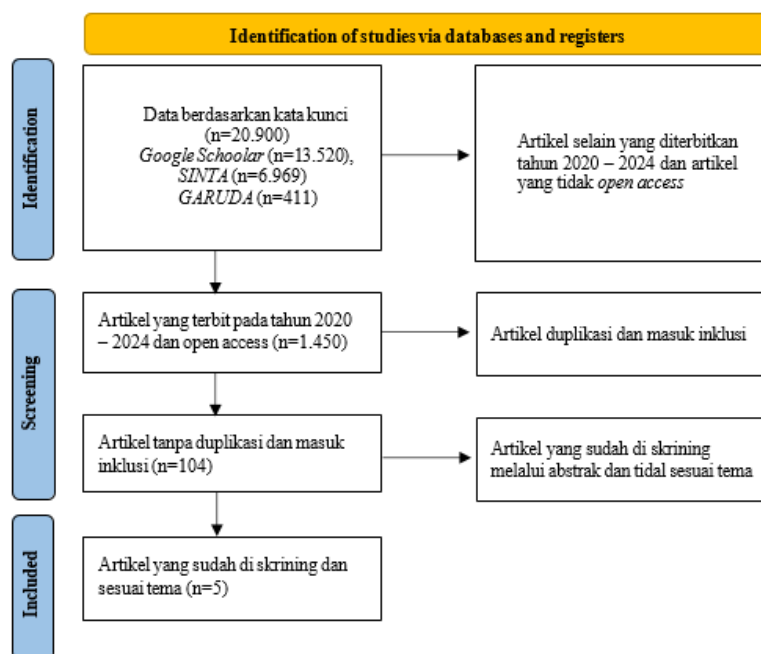
**Tabel 2. Kriteria Inklusi dan Eksklusi**

KRITERIA	INKLUSI	EKSLUSI
<i>Population</i>	Remaja	Anak-anak dan Orang Dewasa
<i>Intervention</i>	Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan	Layanan selain Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan
<i>Comparison</i>	Remaja yang Berkarakter Lemah	Remaja yang Berkarakter Baik
<i>Outcomes</i>	Pengembangan Karakter Remaja	Pengembangan Karakter Non-Remaja
<i>Study Design</i>	Penelian Deskriptif, Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methods Study	Penelian selain Deskriptif, Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methods Study
<i>Publication Years</i>	2020 - 2024	Publikasi di bawah tahun 2020 – 2024
<i>Database</i>	Google Scholar, SINTA, GARUDA	Database selain Google Scholar, SINTA, GARUDA

<i>Language</i>	Indonesia	Bahasa selain Indonesia
-----------------	-----------	-------------------------

## 2.4. Seleksi Studi

Penelusuran artikel publikasi akan dilakukan dengan kata kunci dalam pencarian *literatur* yaitu layanan Bimbingan Kelompok, *Group Guidance*, Teknik Permainan, Remaja, *Teenager* dan *Adolescent*. Pencarian artikel jurnal dilakukan dengan mengakses situs jurnal atau *database* seperti *Google Scholar*, *SINTA*, *GARUDA*. Total hasil penelusuran jurnal dengan kata kunci yang telah ditentukan adalah 20.900 jurnal, dengan rincian *Google Scholar* sejumlah 13.520, *SINTA* sejumlah 6.969 dan *GARUDA* sejumlah 411. Setelah itu dilakukan *screening* yang meliputi *screening* tahun terbit 1.450 jurnal. Selanjutnya dilakukan *screening* jurnal duplikasi dan didapatkan hasil 104 jurnal. Tahap terakhir dilakukan pemilihan kriteria inklusi dan eksklusi sehingga didapatkan 5 jurnal. Adapun bagan seleksi artikel sebagai berikut:



Gambar 1. Prisma Flow Diagram

## 2.5. Tabel Summary

Setelah artikel diperoleh dan dipilih melalui PRISMA Flow Diagram, diringkas dalam bentuk table summary. Langkah selanjutnya adalah artikel yang telah terpilih dianalisis, disintesis dan ditulis dalam bentuk narasi dengan cara membandingkan, mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan diantara artikel-artikel publikasi yang dipilih, sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Summary

No	Judul /Penulis / Tahun	Negara	Bahasa	Tujuan	Jenis Penelitian	Metode	Populasi & Sampel	Hasil
----	------------------------	--------	--------	--------	------------------	--------	-------------------	-------

1	Bimbingan kelompok dengan Teknik permainan <i>talking stick</i> dalam meningkatkan kemampuan berpendapat siswa / Aiza Uzlifatul Jannah, Aniek Wirastania / 2022	Indonesia	Indonesia	Penelitian memiliki tujuan mengukur efektivitas bimbingan kelompok Teknik permainan <i>talking stick</i> dalam meningkatkan kemampuan berpendapat	Kuantitatif	<i>One Group Pre-test Post- Test Design</i>	10 siswa yang memiliki kemampuan berpendapat rendah	Hasil interpretasi data dalam Uji <i>Wilcoxon</i> yang diperoleh bahwa hipotesis alternatif diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa "Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan <i>Talking Stick</i> dikatakan Efektif dalam Meningkatkan Kemampuan Berpendapat siswa Kelas VII SMP Negeri 12 Surabaya"
2	Upaya Meningkatkan Percaya Diri melalui Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Siswa Kelas X IPS 1 SMAN 7 Yogyakarta / Rifki Maulana, Hardi Prasetiawan / 2022	Indonesia	Indonesia	Untuk mengetahui upaya meningkatkan percayan diri melalui Bimbingan Kelompok teknik permainan simulasi siswa kelas X IPS 1 SMAN 7 Yogyakarta	Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK)	-	Siswa kelas X IPS 1 yang berjumlah 30 siswa mengalami masalah terkait percaya diri	Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok Teknik permainan simulasi dalam upaya meningkatkan percaya diri siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 7 Yogyakarta terdapat adanya peningkatan percaya diri siswa

3	Peningkatan Kontrol Diri Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Pada Siswa Kelas VIII SMP / Baety Isnaeni Qurrota'ayun / 2020	Indonesia	Indonesia	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kontrol diri melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi pada siswa kelas VIII SMP Muhammad Isnaeni Sawojajar	Eksperimen	<i>Nonequivalent control group design</i>	13 siswa yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu 6 orang siswa sebagai kelompok kontrol dan 7 siswa menjadi kelompok eksperimen	Hi diterima, bahwa terdapat peningkatan yang signifikan kontrol diri melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Sawojajar
4	Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Permainan "Percayalah Padaku" Terhadap Kepercayaan Diri Peserta Didik /	Indonesia	Indonesia	Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan oleh	Kuantitatif	<i>Pre-Experimental Design dengan One Group</i>	Seluruh kelas XI IPS di SMA N 1 Mendo Barat (105 peserta didik)	Terdapat pengaruh yang signifikan antara bimbingan kelompok teknik permainan "percayalah padaku" terhadap kepercayaan diri siswa

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penyeleksian artikel didapatkan 5 artikel yang terpilih, yang mana terdiri dari artikel nasional. Artikel/jurnal tersebut didapatkan dari hasil pencarian menggunakan 3 database yakni (Google Scholar, SINTA, GARUDA). Artikel kemudian di review dan mendapatkan gambaran yang diharapkan sesuai dengan pertanyaan penelitian (research question).

**RQ1.** Dampak negatif dari lemahnya karakter remaja dapat dijelaskan oleh (Jannah & Wirastania, 2022) dimana masih sangat banyak siswa yang menunjukkan sikap malu dalam mengutarakan pendapat ketika berada di dalam kelas. Hal ini memicu aktifitas belajar siswa menjadi tidak optimal. Kebanyakan siswa merasa malu dalam mengungkapkan pendapat dan bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Mereka memilih diam dan mengalihkan pandangan dengan cara berpura-pura membaca, menulis hingga menghindari kontak mata dengan guru. Hal ini sejalan dengan penelitian (Maulana & Prasetiawan, 2022) yang menjelaskan bahwa rasa kurang percaya diri dapat mengakibatkan terhambatnya pengembangan potensi diri. Individu yang tidak percaya diri dapat menimbulkan sikap pesimis dalam menghadapi sebuah tantangan, ragu-tagu dan takut dalam mengungkapkan gagasannya. Selain itu, dampak negatif lain yang dapat ditimbulkan adalah bimbang dalam menentukan pilihan dan sering membandingkan dirinya dengan orang lain. Sedangkan menurut (Qurrota'ayun, 2020) fenomena lain yang terjadi adalah siswa sering tidak mengerjakan PR, tidak mau mengungkapkan perasaan dan berpendapat, membuat

kegaduhan di dalam kelas, tidak mau mengakuim kesalahan dan suka menuduh dan melimpahkan kesalahan terhadap orang lain. Menurut (Mughni, 2022) siswa yang memiliki rasa percaya diri rendah dapat dilihat pada saat siswa mengungkapkan pendapat atau pada saat presentasi di kelas. Mereka menunjukkan ciri-ciri berbicara gagap dan campur aduk, pucat, berkeringat gemetar dan menundukkan kepala. Di sisi lain, (Pratama et al, 2021) menjelaskan bahwa masih banyak siswa yang masih sangat kurang dalam mengontrol dan mengelola emosi. Hal ini ditandai dengan karakter yang mudah marah, kurang berempati, kurang percaya diri dan suka berselisih dengan teman.

**RQ2.** Keefektifan layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik permainan dapat dijelaskan melalui penelitian oleh (Jannah & Wirastania, 2022) bahwasanya bahwasanya dengan memberikan layanan Bimbingan Kelompok teknik permainan talking stick dapat memberikan peningkatan terhadap kemampuan mengutarakan pendapat para murid kelas VII SMPN 12 Surabaya Jawa Timur. Kemampuan mengutarakan pendapat para murid saat pretest cenderung rendah, namun saat posttest cenderung meningkat pada kategori tinggi. Pelaksanaan layanan dilakukan dengan 6 kali pertemuan dengan durasi waktu 40 menit. Mengacu pada hasil uji hipotesis dapat disimpulkan teknik permainan talking stick melalui Bimbingan Kelompok efektif dalam meningkatkan kemampuan berpendapat siswa kelas VII-A SMPN 12 Surabaya. Hal ini sejalan dengan penelitian (Maulana & Prasetiawan, 2022) yang menjelaskan bahwa proses pemberian layanan Bimbingan Kelompok teknik permainan simulasi dalam upaya meningkatkan percaya diri peserta didik di Kelas X IPS 1 SMA Negeri 7 Yogyakarta, terdapat adanya peningkatan percaya diri dengan mencapai indikator keberhasilan yang dituju yaitu dimana terdapat peningkatan percaya diri peserta didik. Hal itu dibuktikan dengan grafik yang signifikan dari awal hingga proses akhir siklus 2 yang dilaksanakan sesuai dengan tahapan rencana dan tindakan yang telah disusun. Sedangkan menurut (Qurrota'ayun, 2020) berdasarkan uji hipotesis dengan teknik analisis Mann-Whitney diperoleh hasil Asymp. Sig 2-tailed sebesar  $0,002 < 0,050$  dengan mean rank pretest kelompok eksperimen 4,00 dan mean rank posttest kelompok eksperimen 11,00, yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan setelah kelompok eksperimen diberikan treatment. Posttest antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dibuktikan signifikan yang berbeda ditunjukkan dari Asymp. Sig. 2-tailed sebesar  $0,008 < 0,050$  dengan mean rank posttest kelompok kontrol 4,00 dan mean rank posttest kelompok eksperimen 9,57. Dengan demikian  $H_0$  diterima, bahwa terdapat peningkatan yang signifikan kontrol diri melalui Bimbingan Kelompok dengan teknik permainan simulasi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Sawojajar. Menurut (Mughni, 2022) terdapat pengaruh yang signifikan antara Bimbingan Kelompok teknik permainan "Percayalah Padaku" terhadap kepercayaan diri peserta didik. Di sisi lain, (Pratama et al, 2021) menjelaskan bahwa berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4 untuk uji paired sample test, dapat dilihat bahwa nilai sig (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik permainan dapat meningkatkan kecerdasan emosional siswa kelas VIII 5 SMP Negeri 18 Kota Bengkulu.

Kelima penelitian di atas memiliki subyek remaja yang berkarakter lemah. Penelitian juga berfokus pada Layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik permainan untuk mengembangkan karakter remaja. Perbedaan yang paling mencolok adalah penelitian-penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, eksperimen dan PTBK. Selain itu, kelima penelitian di atas menghasilkan output yang berbeda-beda. Hasilnya menunjukkan bahwa layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik permainan efektif dalam mengembangkan karakter remaja.

#### 4. Kesimpulan

Karakter merupakan cara berpikir dan berperilaku yang memiliki ciri khas terhadap setiap orang. Individu yang memiliki karakter baik adalah mereka yang mampu membuat keputusan dan bertanggung jawab atas setiap akibat dari keputusan yang telah dibuatnya. Karakter dapat dianggap sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, adat istiadat, dan estetika.

Dari kelima artikel yang di review, dapat disimpulkan bahwa dampak negatif dari lemahnya karakter remaja menunjukkan hal yang sangat beragam. Intervensi berupa layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik permainan terbukti efektif dalam mengembangkan karakter remaja.

## Ucapan Terima Kasih

Terima kasih saya ucapkan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang yang telah memberikan kesempatan dan dukungan terhadap terlaksananya Seminar Nasional “Membangun Karakter Generasi Unggul untuk Indonesia Emas 2045”.

## References

- Aulia Nur Azmi & Saifuddin. (2022). Penerapan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Layanan Bimbingan Konseling dalam Membentuk Kepribadian Siswa yang Berakhlakul Karimah di SMP Negeri 1 Hanau Pemuang Hulu. **ADDABANA: Jurnal Pendidikan Agama Islam**. 5(2). 68-80.
- Jannah Aiza Uzlifatul & Aniek Wirastania. (2022). Bimbingan kelompok dengan teknik permainan *talking stick* dalam meningkatkan kemampuan berpendapat siswa. **Terapeutik : Jurnal Bimbingan dan Konseling**. 6(1). 1-7.
- Maulana Rifki & Hardi Prasetiawan. (2022). Upaya Meningkatkan Percaya Diri melalui Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Siswa Kelas X IPS 1 SMAN 7 Yogyakarta. **Jurnal Pendidikan dan Konseling**. 4(4). 298-305.
- Mughni Ahmad. (2022). Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Permainan “Percayalah Padaku” Terhadap Kepercayaan Diri Peserta Didik. **IJoCE : Indonesian Journal of Counseling and Education**. 3(1). 22-28.
- Rulmuzu Fahrul. (2021). Kenakalan Remaja dan Penanganannya. **Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan**. 5(1). 364-373.
- Paramesthi Anggi, Hera Heru Sri Suryanti & Ahmad Jawandi. (2022). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan terhadap Keterampilan Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kelas X MIPA 1 SMA Negeri Colomadu. **MEDI Kons : Jurnal Bimbingan dan Konseling**. 8(1). 69-76.
- Pratama Zili Agustian, Syahruman & Vira Afriyati. (2021). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan (*Game*) untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Kota Bengkulu. **TRIADIK**. 20(1). 1-9.
- Putri Fricylia Rusdiana & Aries Suharso. (2023). *Systematic Literature Review* Penggunaan Metodologi Pengembangan Sistem Informasi. **INFOTECH Journal**. 9(2). 377-382.
- Qurrota'ayun Baety Isnaeni. (2020). Peningkatan Kontrol Diri Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Pada Siswa Kelas VIII SMP. **Jurnal Konseling Gusjigang**. 6(1). 14-23.