



Number : 04.6412.v9.i3/LoA/QUANTA/VIII/2025
Regarding : **Letter of Acceptance (LoA)**

Cimahi, August 07, 2025

Dear Authors,
Safira Khairun Nisa, Elviana

It's a great pleasure to inform you that we have reached a decision regarding your submission to Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan, with the title " **Penerapan Permainan Monopoli dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengendalian Emosi Siswa di SMPN 1 Baitussalam (Article ID: 6412).**

Our decision is to: **Accept Submission** and will be published in the Volume 9, Issue 3, September 2025.

Submission URL: <https://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/quanta/workflow/index/6412/1>

An initial review of "Penerapan Permainan Monopoli dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengendalian Emosi Siswa di SMPN 1 Baitussalam" has confirmed that the submission fits well within the focus and scope of Quanta journal. Following the peer review process, it will appear in the regular 2025 issue. We believe that working together will help to advance the pace of global knowledge generation and exchange through scientific approaches, particularly in the field of guidance and counseling.

We firmly believe that Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan is an excellent platform for disseminating the findings of this study. The journal's focus on guidance and counseling services aligns perfectly with the subject of the research, which explores the implementation and impact of such services in schools and higher education settings. This publication will contribute to the body of knowledge, offer novelty, and stimulate further research in the field.

This Letter of Acceptance serves as confirmation that the author has fulfilled the Open Journal Systems (OJS) submission process in compliance with the policies set by the Quanta journal.

Thank you for submitting your manuscript to the Quanta journal. We hope to receive it in the future.

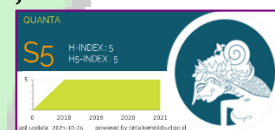
Best regard,
Editor in Chief



Prio Utomo, M.Pd

Email: prio.utomo@ikipsiliwangi.ac.id - Phone: +62857-9388-6665

Journal Accreditation



Journal Homepage: <https://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/quanta>

Email: jurnal.quanta@ikipsiliwangi.ac.id

Quanta Journal is covered by the following Databases, Archiving, Abstracting and Indexing:





Open Access Journals

Contents lists available at <https://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id>

Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan

Online ISSN 2614-2198 | Print ISSN 2614-6223

Journal homepage: <https://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/quanta>



PENERAPAN PERMAINAN MONOPOLI DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENDALIAN EMOSI SISWA

Safira Khairun Nisa¹, Elviana²

¹ Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia

² Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia

Email: 210213042@student.ar-raniry.ac.id¹, elviana.baharuddin@ar-raniry.ac.id²

ARTICLE INFO

Received: 24 May 2023; Revised: 13 June 2023; Accepted: 13 August 2023

KEYWORDS

Emotion control;
Monopoly game;
Group guidance;
Students;

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of monopoly games in group counseling services to improve students' emotional control at SMP Negeri 1 Baitussalam. This is a quantitative study with a pre-experimental approach using a One Group Pretest-Posttest Design. The study sample consisted of 8 students from a population of 29 students in class VIII.1, selected using purposive sampling. Data collection was conducted using a Likert scale questionnaire on emotional control. The results of the study showed a significant increase in students' emotional control abilities after the intervention. This was proven by the results of the paired sample t-test, which yielded a t-value of 8.792, greater than the t-table value of 2.365 ($8.792 > 2.365$). This means that the alternative hypothesis (H_a) was accepted and the null hypothesis (H_o) was rejected. Additionally, the average N-Gain of 0.60 falls into the moderate category. The study contributes as a reference for future research on the application of game-based media in enhancing students' emotional control abilities and can serve as a guideline for guidance counselors in helping students manage their emotions positively through interactive and enjoyable approaches.

KATA KUNCI

Pengendalian
emosi;
Permainan
monopoli;
Bimbingan
kelompok;
Siswa;

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media permainan monopoli dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan pengendalian emosi siswa di SMP Negeri 1 Baitussalam. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimen menggunakan One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 8 siswa dari 29 populasi kelas VIII.1 yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket skala likert pengendalian emosi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan pengendalian emosi siswa setelah diberikan perlakuan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji paired sample t-test yang memperoleh nilai thitung 8,792 lebih besar dibandingkan t tabel 2,365 ($8,792 > 2,365$). Artinya, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_o) ditolak. Selain itu, rata-rata N-Gain sebesar 0,60 termasuk kategori sedang. Penelitian memberikan kontribusi sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya terkait penerapan media permainan dalam meningkatkan kemampuan pengendalian emosi siswa, serta dapat dijadikan pedoman bagi guru BK dalam membantu siswa mengelola emosi secara positif melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.

1. PENDAHULUAN

Pengendalian emosi merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kepribadian siswa, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada masa ini, siswa berada dalam tahap perkembangan remaja yang ditandai oleh ketidakstabilan emosi akibat perubahan fisik, psikologis, dan sosial yang terjadi secara cepat. Amanullah (2022), ketidakmampuan dalam mengelola emosi sering kali menyebabkan siswa

* Korespondensi Penulis: Safira Khairun Nisa; ✉ 210213042@student.ar-raniry.ac.id

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia

Alamat: Jl. Syech Abudrauf, Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.22460/quanta.v9i3.6445>



Copyright © 2023, by the authors. Published by UPT Publikasi dan HKI, IKIP Siliwangi.

This is an open-access article under the CC-BY-SA license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

bertindak impulsif dan menunjukkan perilaku negatif, seperti membolos, berkata kasar, melawan guru, hingga berkelahi. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Kamilah (2023), menyatakan ketidakmampuan dalam mengelola emosi dapat menyebabkan remaja melakukan tindakan yang merusak sebagai cara untuk menghadapi emosi negatif.

Menurut (Goleman, 2004) pengendalian emosi mencakup beberapa aspek penting, yaitu kemampuan untuk mengenali emosi diri sendiri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, serta mengenali emosi orang lain. Aspek-aspek ini sangat penting dalam konteks perkembangan remaja, di mana ketidakstabilan emosi sering kali terjadi. Goleman menekankan bahwa individu yang mampu mengendalikan emosi cenderung lebih sukses dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam belajar dan berinteraksi sosial. Dengan demikian, pengembangan kemampuan pengendalian emosi pada siswa SMP menjadi sangat krusial untuk mendukung proses belajar dan hubungan sosial yang positif. Emosi yang tidak terkendali juga dapat menghambat proses belajar, merusak hubungan sosial, dan memicu stres berkepanjangan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Surya dalam (Sari et al., 2019) bahwa remaja cenderung mengekspresikan stres atau masalah dengan tindakan agresif. Goleman juga menyatakan bahwa individu yang tidak mampu mengendalikan emosi cenderung kesulitan memotivasi diri dan sulit beradaptasi secara sosial (Goleman, 2004). Pikiran emosional mendominasi dan melumpuhkan kemampuan berpikir logis siswa, menyebabkan mereka sulit menemukan solusi yang tepat dalam menghadapi konflik.

Hasil observasi peneliti di SMP Negeri 1 Baitussalam menunjukkan bahwa banyak siswa melampiaskan emosi secara negatif, seperti merokok, berkata kasar, menolak nasihat guru, dan bersikap acuh/tidak peduli terhadap aturan sekolah. Selain itu, siswa juga terlibat dalam perkelahian, saling mengejek, atau menunjukkan sikap membangkang saat diberi teguran. Beberapa siswa bahkan memilih bolos untuk pelarian dari situasi tidak menyenangkan. Menghadapi permasalahan tersebut, pihak sekolah dan guru telah berupaya memberikan nasihat secara personal, menerapkan aturan beserta sanksi, serta melibatkan guru Bimbingan dan Konseling (BK) melalui layanan konseling. Namun, langkah tersebut masih belum optimal dalam membantu siswa mengelola emosinya secara tepat. Permasalahan ini disebabkan oleh faktor internal seperti kecemasan dan tekanan pikiran, maupun faktor eksternal seperti konflik dengan teman sebaya atau keluarga (Indawahyuni Said & Muhammad Ilham Bakhtiar, 2025). Oleh karena itu, pengendalian emosi menjadi hal yang krusial untuk dikembangkan pada masa remaja. Dalam hal ini, peran guru Bimbingan dan Konseling sangat penting sebagai fasilitator dalam membantu siswa mengenali dan mengelola emosinya secara sehat melalui layanan yang tepat, salah satunya adalah bimbingan kelompok. Layanan ini memungkinkan siswa saling berbagi pengalaman dan belajar dari interaksi sosial dalam suasana yang lebih terbuka dan suportif (Rizky Al Akbar Irawan et al., 2025). Lebih dari itu, inovasi dalam metode penyampaian layanan juga diperlukan untuk meningkatkan efektivitas, misalnya dengan penggunaan media permainan.

Salah satu media yang terbukti menarik dan edukatif adalah permainan monopoli yang dimodifikasi sesuai dengan tema bimbingan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa monopoli sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Latief & Novalia, 2023). Monopoli adalah salah satu permainan papan dan pemain berlomba mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta pemain. Handayani & Ubaidillah (2022) permainan monopoli adalah salah satu permainan papan dan kelompok yang paling populer di dunia, sehingga akan sangat mudah untuk memperkenalkan permainan monopoli, karena sebagian besar anak sudah mengenal permainan tersebut.

Penelitian sebelumnya oleh (Aura et al., 2024) menunjukkan bahwa media monopoli mampu meningkatkan penerimaan diri siswa melalui bimbingan kelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan dapat menjadi sarana yang efektif dalam pengembangan aspek emosional siswa. Menurut pendapat (Fania Putri et al., 2022) mengembangkan media permainan Monopoli Topeng Cirebon untuk kontrol diri siswa, yang hasil validasinya menunjukkan kelayakan tinggi. Penelitian (Fitriah & Simon, 2024) memperlihatkan bahwa media monopoli efektif dalam meningkatkan pemahaman etika bergaul dengan teman sebaya. Selanjutnya penelitian (Marsela et al., 2023) menghasilkan analisis yang diperoleh berdasarkan pelaksanaan media permainan monopoli dalam terapi bermain untuk meningkatkan kepercayaan diri yaitu telah valid dan dapat diimplementasikan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di SMP Negeri 14 Banda Aceh. Sedangkan hasil analisis yang diperoleh berdasarkan pelaksanaan uji coba media yaitu terdapat 87,51% peserta didik berada pada kategori sedang dan

terdapat 12,5% peserta didik berada pada kategori tinggi. Hal itu menyatakan adanya perubahan kepercayaan diri peserta didik sebelum diberikan media dan sesudah diberikan media yaitu terbukti dengan berkurangnya siswa dalam kategori rendah. Penggunaan media permainan monopoli dalam terapi bermain efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri pada siswa.

Meskipun penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media permainan monopoli dalam meningkatkan berbagai aspek psikologis siswa, seperti penerimaan diri, kontrol diri, pemahaman etika pergaulan, dan kepercayaan diri, namun belum ada penelitian yang secara spesifik menyoroti kemampuan pengendalian emosi sebagai fokus utama. Padahal, pengendalian emosi merupakan aspek yang sangat fundamental dalam perkembangan remaja karena berhubungan langsung dengan kedisiplinan belajar, interaksi sosial, serta kesehatan mental siswa. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mengkaji efektivitas permainan monopoli dalam meningkatkan pengendalian emosi siswa SMP melalui layanan bimbingan kelompok. Dengan fokus baru ini, penelitian diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi teoretis dalam memperluas kajian penggunaan media permainan dalam bimbingan kelompok, tetapi juga memberikan kontribusi praktis berupa strategi inovatif bagi guru Bimbingan dan Konseling dalam membantu siswa mengelola emosinya melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan remaja SMP.

Dengan melihat perbedaan variabel dan indikator dalam penelitian terdahulu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan fokus utama pada peningkatan pengendalian emosi melalui permainan monopoli dalam layanan bimbingan kelompok. Penelitian ini penting karena dapat memberikan alternatif solusi terhadap permasalahan emosional siswa yang berimplikasi langsung pada proses pembelajaran dan hubungan sosial di sekolah. Peneliti ingin mengetahui sejauh mana permainan monopoli dapat berperan dalam menumbuhkan emosi positif dan meningkatkan kemampuan pengendalian emosi siswa. Fokus penelitian ini adalah pada siswa SMP Negeri 1 Baitussalam, dengan judul "Penerapan Permainan Monopoli dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Pengendalian Emosi Siswa". Diharapkan hasil penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoritis dalam bidang bimbingan konseling, tetapi juga kontribusi praktis bagi guru BK dalam menerapkan strategi yang menyenangkan dan efektif dalam pengembangan kecerdasan emosional siswa.

Untuk menjawab hasil penelitian ini maka peneliti menggunakan pernyataan apakah penerapan media permainan monopoli dalam bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan kemampuan pengendalian emosi siswa di SMP N 1 Baitussalam?. Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media permainan monopoli dalam meningkatkan pengendalian emosi siswa. Tujuan khususnya adalah untuk mengetahui kemampuan pengendalian emosi siswa sebelum dan sesudah penerapan media permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok. Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah: (Ha) Setelah menerapkan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok, terdapat peningkatan kemampuan pengendalian emosi siswa di SMP Negeri 1 Baitussalam; dan (Ho) Setelah menerapkan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok, tidak terdapat peningkatan kemampuan pengendalian emosi siswa di SMP Negeri 1 Baitussalam. Sehingga, berdasarkan teori pengendalian emosi yang dikemukakan oleh (Gross, 1998), yang menyatakan bahwa kemampuan individu untuk mengelola emosi dapat ditingkatkan melalui intervensi yang tepat, hipotesis ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media permainan monopoli dalam meningkatkan pengendalian emosi siswa di SMP Negeri 1 Baitussalam.

2. METODE

2.1 Desain Penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan memanfaatkan metode pre-eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2023). Desain eksperimen yang digunakan adalah *pre-experimental* design dengan menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*, desain ini melibatkan pengukuran dilakukan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*). Desain ini digunakan untuk mengevaluasi efek suatu perlakuan terhadap satu kelompok partisipan (Sugiyono, 2023). Desain ini digambarkan:

Tabel 1. Desain Penelitian

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Keterangan:

O_1 = Nilai dari *pretest* terkait pengendalian emosi siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Baitussalam (sebelum diberi perlakuan menggunakan media permainan monopoli)

O_2 = Nilai *posttest* terkait pengendalian emosi siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Baitussalam (setelah diberi perlakuan menggunakan media permainan monopoli)

X = *Treatment* (perlakuan yang diberikan dengan menggunakan media permainan monopoli)

2.2 Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2025 di SMP Negeri 1 Baitussalam. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Baitussalam yang berjumlah 29. Sampel diambil dengan teknik *purposive sampling*, sebanyak 8 orang. Pengambilan sampel ditentukan dari ciri-ciri atau kriteria-kriteria yang sudah ditetapkan oleh peneliti (Abubakar, 2021). Pertimbangan dalam pengambilan sampel siswa antara lain sebagai berikut:

1. Siswa kelas VIII.1
2. Siswa yang mengikuti *pre-test* memiliki kemampuan pengendalian emosi yang rendah.

2.3 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan membagikan angket dari skala likert pengendalian emosi. Angket ini mengukur aspek-aspek pengendalian emosi seperti mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan. Angket dikembangkan berdasarkan teori pengendalian emosi oleh (Goleman, 2004) dan telah diuji validitas dan realibilitas melalui uji coba sebelumnya.

2.4 Analisis Data

Pada teknik analisis data dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas yaitu menggunakan *shapiro wilk*, untuk menjawab hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*. Uji *t* bertujuan untuk menguji efektivitas permainan monopoli dalam meningkatkan pengendalian emosi siswa melalui bimbingan kelompok. Kriteria pengambilan keputusan adalah: H_a diterima jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, dan H_a ditolak jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$. Setelahnya menggunakan uji *N-Gain* untuk mengukur efektivitas permainan monopoli dalam meningkatkan pengendalian emosi siswa dengan melakukan perbandingan antara skor *pretest* dan *posttest* (Sukarelawan et al., 2024). Untuk menghitung *N gain* dapat menggunakan rumus berikut:

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor *N-Gain*, dapat mengacu pada kriteria *Gain ternormalisasi* dalam Tabel 2. Sedangkan untuk menentukan tingkat keefektifan penerapan intervensi, dapat mengacu pada Tabel 3. (Hake, 1999)

Tabel 2. Kriteria *Gain Ternormalisasi*

Nilai <i>N Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 3. Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Persentase <i>N Gain</i>	Kategori
> 76	Efektif
56-75	Cukup Efektif
40-55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Temuan penelitian ini menjelaskan bahwa penerapan ayanan bimbingan kelompok dengan media permainan monopoli terbukti efektif dalam meningkatkan pengendalian emosi siswa. Pengendalian emosi merupakan salah satu penentu keberhasilan siswa dalam belajar sehingga perlu adanya kegiatan peningkatan pengendalian emosi siswa ke arah yang lebih baik agar potensi yang dimiliki siswa bisa berkembang dengan optimal (Ulandari & Juliawati, 2019). Sesuai dengan tujuan dilakukannya *pretest*, yaitu untuk mengetahui gambaran awal kondisi pengendalian emosi siswa sebelum diberikan perlakuan. Berikut tabel *pretest* pengendalian emosi sebelum diberikan perlakuan media permainan:

Tabel 4. *Pretest* Pengendalian Emosi

Kategori	Rumus	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
Rendah	$X < M - 1SD$	$X < 59$	6	21%
Sedang	$M - 1SD \leq X \leq 1SD$	$59 > X > 73$	18	62%
Tinggi	$M + 1SD$	$X > 73$	5	17%
Jumlah			29	100%

Peneliti memberikan *treatment* dengan melakukan bimbingan kelompok dengan menggunakan media monopoli pengendalian emosi. Pemberian *treatment* dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dalam seminggu. Untuk masing-masing *treatment* membutuhkan waktu +/- 45 menit.

Treatment 1 dilakukan pada tanggal 16 Juli 2025 dilaksanakan di ruang BK. Peneliti menyiapkan materi bimbingan kelompok dengan judul "Konsep dasar pengendalian emosi, Mengenali emosi diri dan orang lain" untuk diberikan kepada anggota kelompok dengan tujuan siswa dapat memahami dan mengidentifikasi emosi dirinya sendiri dan orang lain. Setelah penjelasan materi selanjutnya diadakan permainan, sebelum melaksanakan permainan terlebih dahulu peneliti memberikan arahan kepada siswa mengenai permainan, manfaat permainan, serta tata cara bermainnya. Siswa sangat antusias dalam kegiatan permainan, mereka dengan tidak sabar menunggu kesempatan untuk bermain. Peneliti mengamati siswa bermain dari sebelum bermain, selama permainan berlangsung hingga permainan selesai. Dapat dilihat pada sebelum permainan mereka ada yang senang dan terlihat bosan, saat permainan berlangsung mereka yang awalnya terlihat bosan ada tampak yang terlihat senang selama permainan dan beberapa dari mereka juga menunjukkan berbagai macam emosi ada yang terlihat kesal, bahagia dan sedih. Setelah permainan selesai setiap siswa menyampaikan kesimpulan dari hasil permainan dan menutup pertemuan pada sesi pertama. Dari pemberian *treatment 1* dapat disimpulkan siswa sudah mulai memahami tentang berbagai macam emosi yang terjadi pada diri sendiri dan orang lain, namun masih ada siswa yang masih takut dan tidak terlihat menikmati dalam bermain.

Treatment 2 dilakukan pada tanggal 18 Juli 2025 dilaksanakan di ruang kelas. Pemberian Materi pada layanan bimbingan kelompok mengenai cara mengelola emosi, memotivasi diri sendiri dan membina hubungan dan melakukan permainan monopoli seperti pada *treatment 1*. Disini siswa bermain dengan perasaan senang dan lebih terlihat antusias dari pertemuan sebelumnya. Selama permainan berlangsung masih terlihat beberapa siswa masih belum mampu mengontrol emosi dalam permainan, namun seiring waktu permainan berjalan mereka mulai terlihat dapat mengontrol emosi ketika beberapa kali dapat tantangan dan instruksi dari setiap kartu emosi dan tiap petak dalam bermain. Mereka mulai menerapkan beberapa cara yang ada dalam permainan monopoli untuk mengontrol emosi seperti menulis jurnal emosi, teknik relaksasi dll. Selama permainan dapat dilihat emosi siswa, ada yang senang karena terus mendapatkan poin dan mencapai *finish* duluan, ada yang kesal karena beberapa kali mundur dan lama mencapai *finish*, ada yang sedih saat kalah dalam permainan. Permainan kedua selesai dengan baik, setiap siswa memberikan kesimpulan dari hasil permainan yang sudah dilaksanakan.

Posttest dilakukan pada tanggal 18 Juli 2025 siswa yang mendapatkan perlakuan sebanyak 8 orang siswa. Tujuan pemberian *posttest* untuk menunjukkan terdapat perubahan pengendalian emosi siswa sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan berupa *treatment* bimbingan kelompok dengan permainan monopoli. Artinya siswa mengalami peningkatan pengendalian emosi secara signifikan berdasarkan hasil pengolahan data. Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* pengendalian emosi siswa dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. *Posttest* Pengendalian Emosi

Kategori	Rumus	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
Rendah	$X < M - 1SD$	$X < 59$	0	0%
Sedang	$M - 1SD \leq X \leq 1SD$	$59 > X > 73$	6	75%
Tinggi	$M + 1SD$	$X > 73$	2	25%
Jumlah			8	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa peserta didik kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Baitussalam mengalami peningkatan kemampuan mengendalikan emosinya setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan monopoli. Hasil yang diperoleh ialah terdapat 21% siswa berada pada kategori rendah, 62% siswa berada pada kategori sedang dan 17% siswa berada pada kategori tinggi. Setelah diberikan media permainan tersebut kepada siswa maka terdapat perubahan hasil yaitu berkurangnya kategori rendah. Terbukti berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel yaitu 0% siswa pada kategori rendah, 75% berada pada kategori sedang dan 25% berada pada kategori tinggi. Kesimpulannya hasil yang diperoleh setelah di implementasi bimbingan kelompok dengan media permainan monopoli bersama siswa dinyatakan dapat meningkatkan kemampuan pengendalian emosi siswa. Kemudian untuk melihat peningkatan skor per responden, bisa dilihat pada tabel 6 dibawah ini.

Tabel 6. Kondisi Pengendalian Emosi Siswa pada Saat *Pretest* dan *Posttest*

No	Kode Siswa	Pre test		Post test	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	AAAW	61	Sedang	71	Sedang
2	AL	58	Rendah	73	Sedang
3	FK	55	Rendah	69	Sedang
4	IM	61	Sedang	75	Tinggi
5	MFA	57	Rendah	71	Sedang
6	NT	55	Rendah	66	Sedang
7	SK	57	Rendah	81	Tinggi
8	TU	58	Rendah	68	Sedang

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa penerapan media monopoli terhadap kemampuan pengendalian emosi peserta didik dapat meningkatkan kemampuan pengendalian emosi peserta didik. Keberhasilan media monopoli mengenai kemampuan pengendalian emosi dapat dilihat pada hasil *posttest* yang memperoleh skor tinggi dan memperoleh skor yang rendah pada *posttest*.

Uji Analisis Persyaratan

Uji Normalitas Data

Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Shapiro Wilk*. Hasil data dikatakan berdistribusi normal jika nilai $\text{sig} > 0,05$, Jika $\text{sig} < 0,05$ maka tidak berdistribusi normal hasilnya sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.907	8	.331
Posttest	.927	8	.491

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 7 hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk data pretest sebesar 0,209 dan posttest sebesar 0,578 ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa kedua data berdistribusi normal, sehingga analisis selanjutnya dapat menggunakan uji statistik parametrik, yaitu paired sample t-test.

Uji Paired Sample T-Test

Peneliti menggunakan uji paired sample t-test untuk mengetahui apakah penggunaan permainan monopoli dalam layanan bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan kemampuan pengendalian emosi peserta didik. Adapun dasar pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan kemampuan pengendalian emosi peserta didik. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka menunjukkan bahwa penerapan permainan monopoli tidak memberikan efektivitas yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan pengendalian emosi peserta didik. Hasil dari uji paired sample t-test sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-14.000	4.504	1.592	-17.765	-10.235	-8.792	7	.000

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai t hitung sebesar $8,792 > t$ tabel 2,365. Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan monopoli dalam layanan bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan kemampuan pengendalian emosi peserta didik di SMP Negeri 1 Baitussalam.

Uji N-Gain

Uji N-gain Score dilakukan untuk mengetahui selisih nilai antara *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil uji N Gain Score sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji N-Gain Score dan N-Gain Persen

NAMA	PRE	POST	N GAIN SCORE	N GAIN SCORE %
AAAW	61	71	0,49	49
AL	58	73	0,64	64
FK	55	69	0,55	55
IM	61	75	0,71	71
MFA	57	71	0,59	59
NT	55	66	0,42	42
SK	57	81	0,99	99
TU	58	68	0,43	43
MEAN	58	71,75	0,60	60

Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest, diperoleh rata-rata skor pretest sebesar 58 dan skor posttest sebesar 71,75. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbedaan nilai sebesar 13,75 poin. Selain itu, nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,60 atau 60% termasuk dalam kategori sedang, yang berarti bahwa penerapan permainan monopoli dalam layanan bimbingan kelompok memberikan dampak yang cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan pengendalian emosi peserta didik. Ditinjau dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada sampel dalam penelitian yaitu 8 peserta didik di SMP Negeri 1 Baitussalam terdapat satu peserta didik yang menunjukkan peningkatan dalam kategori tinggi, sementara sisanya berada pada kategori sedang. Peningkatan tersebut didapatkan dari pemberian *treatment* atau perlakuan berupa penerapan permainan monopoli dalam layanan bimbingan kelompok.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian berdasarkan pengukuran awal (*pretest*) menunjukkan bahwa tingkat pengendalian emosi siswa SMP Negeri 1 Baitussalam berada pada tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Pada kategori rendah terdapat 6 siswa (21%), kategori sedang 18 siswa (62%), dan kategori tinggi 5 siswa (17%). Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori sedang, bahkan terdapat cukup banyak siswa yang memiliki kemampuan pengendalian emosi rendah. Menurut Fadhlán Mubarak & Yullys Helsa (2025) pengendalian emosi merupakan salah satu penentu keberhasilan siswa dalam belajar, sehingga kemampuan ini perlu di tingkatkan agar potensi akademik dan sosial dapat berkembang secara optimal.

Setelah diberikan *treatment* berupa bimbingan kelompok dengan media permainan monopoli sebanyak dua kali pertemuan, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengendalian emosi siswa. Hasil *posttest* memperlihatkan bahwa tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori rendah (0%), sedangkan pada kategori sedang meningkat menjadi 6 siswa (75%), dan pada kategori tinggi meningkat menjadi 2 siswa (25%). Perubahan ini membuktikan bahwa media monopoli efektif dalam meningkatkan pengendalian emosi siswa. Hasil uji paired sample t-test juga mendukung temuan ini dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,60 atau 60% yang termasuk dalam kategori sedang, yang berarti permainan monopoli cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan pengendalian emosi siswa.

Hasil ini sejalan dengan teori kecerdasan emosional yang dikemukakan oleh (Goleman, 2004), bahwa kemampuan mengenali, memahami, dan mengelola emosi merupakan kunci penting bagi keberhasilan individu. Melalui permainan monopoli, siswa dihadapkan pada berbagai situasi yang memicu emosi, seperti rasa senang saat menang, kesal saat mundur, atau kecewa ketika kalah. Situasi tersebut menjadi sarana latihan nyata bagi siswa untuk menerapkan strategi pengendalian emosi yang telah dipelajari dalam bimbingan kelompok, misalnya dengan teknik relaksasi, menulis jurnal emosi, dan memotivasi diri. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Ulandari & Juliawati, 2019) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional.

Penelitian ini juga diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan (Gómez-León, 2025) menyatakan bahwa permainan edukatif (*serious games*) efektif dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional. Permainan yang mengandung elemen strategi, tantangan, serta interaksi sosial terbukti efektif dalam memfasilitasi latihan keterampilan regulasi emosi, terutama dalam populasi remaja. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Mitina & Isakova, 2022) menunjukkan bahwa permainan Monopoli, meskipun bersifat kompetitif, tetap mampu meningkatkan emosi positif pemain, sekaligus menjadi sarana latihan regulasi emosi apabila difasilitasi dengan tepat. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Rahmadiani, 2020) yang menyatakan dengan aktivitas bermain anak akan saling berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya yang membantu perilaku sosial anak berkembang dengan baik.

Berdasarkan hasil tersebut, penerapan permainan monopoli dalam layanan bimbingan kelompok dapat dinyatakan sebagai media inovasi yang efektif dalam meningkatkan pengendalian emosi siswa. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian ini. Permainan ini tidak hanya menyajikan materi secara menyenangkan dan interaktif, tetapi juga memberikan pengalaman secara nyata bagi siswa dalam mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara

lebih positif. Hasil ini diperkuat beberapa penelitian sebelumnya (Anggraheni et al., 2019; Peranti et al., 2019; Risma et al., 2019), menyatakan media monopoli layak digunakan pada proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta keterampilan sosial dan emosional siswa.

4. IMPLIKASI PENELITIAN

4.1 Implikasi Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan teori kecerdasan emosional, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis permainan. Hasilnya memperkuat pendapat Daniel Goleman bahwa pengendalian emosi dapat dilatih melalui intervensi yang tepat, serta mendukung gagasan Gross mengenai regulasi emosi melalui aktivitas interaktif. Temuan ini memperluas pemahaman tentang bagaimana elemen kompetitif dan kolaboratif dalam permainan seperti monopoli dapat menjadi sarana efektif untuk melatih kesadaran emosional siswa, sehingga memperkaya landasan teoritis dalam psikologi pendidikan dan bimbingan konseling.

4.2 Implikasi Praktis

Secara praktis, penelitian ini mengarah pada penerapan metode bimbingan kelompok yang lebih menarik melalui permainan monopoli atau media serupa. Guru bimbingan konseling dapat memanfaatkan temuan ini untuk merancang sesi terapi bermain yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga meningkatkan keterampilan emosional siswa. Selain itu, pendekatan ini dapat menjadi alternatif solusi bagi sekolah yang mengalami kendala dalam menangani siswa dengan masalah pengendalian emosi, seperti agresivitas atau kecemasan, sehingga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif.

4.3 Implikasi Metodologis

Penelitian ini menunjukkan bahwa desain *pre-eksperimental* dengan *One Group Pretest-Posttest* dapat digunakan secara efektif untuk menilai pengaruh layanan bimbingan berbasis permainan. Hasil ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, dengan jumlah sampel lebih besar atau menambahkan kelompok pembandingan, agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Baitussalam, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan monopoli dalam bimbingan kelompok secara signifikan meningkatkan kemampuan pengendalian emosi siswa. Sebelum penerapan media permainan, mayoritas siswa berada pada kategori pengendalian emosi sedang dan rendah. Namun, setelah penerapan media permainan monopoli, tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah, dan persentase siswa yang berada pada kategori tinggi meningkat. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan monopoli efektif dalam membantu siswa mengenali, mengelola, dan mengendalikan emosi mereka.

Studi ini memiliki arti penting karena pengendalian emosi merupakan aspek krusial dalam perkembangan kepribadian siswa, terutama pada masa remaja yang ditandai oleh ketidakstabilan emosi. Dengan meningkatkan kemampuan pengendalian emosi, siswa tidak hanya dapat mengurangi perilaku negatif, tetapi juga dapat meningkatkan konsentrasi dan kinerja belajar mereka. Temuan ini layak dicatat dan digunakan oleh komunitas ilmiah serta praktisi pendidikan, terutama guru Bimbingan dan Konseling, sebagai alternatif metode dalam pengembangan pengendalian emosi siswa. Oleh karena itu, disarankan agar guru mempertimbangkan penggunaan media permainan monopoli dalam bimbingan kelompok dan melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas metode ini, serta mengembangkan variasi permainan yang lebih menarik bagi siswa. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk mengeksplorasi pengaruh jangka panjang dari penerapan media permainan dalam pengendalian emosi siswa.

Sebagai rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut, disarankan untuk mengeksplorasi pengaruh jangka panjang dari penerapan media permainan dalam pengendalian emosi siswa, serta melakukan studi yang melibatkan berbagai jenis permainan edukatif lainnya. Penelitian selanjutnya juga dapat mempertimbangkan

faktor-faktor eksternal yang mungkin mempengaruhi pengendalian emosi siswa, seperti dukungan orang tua dan lingkungan sosial, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai pengembangan keterampilan emosional di kalangan remaja.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam penyelesaian artikel ini. Secara khusus, kami ingin mengucapkan terima kasih kepada SMP Negeri 1 Baitussalam atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan untuk melaksanakan penelitian ini.

PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS

Penulis berkontribusi penuh dalam proses pengumpulan data dan penyusunan artikel dan dapat menyelesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar metodologi penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Amanullah, A. S. R. (2022). Mekanisme Pengendalian Emosi dalam Bimbingan dan Konseling. *CONSEILS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.55352/bki.v2i1.549>.
- Anggraheni, N. S., Hidayah, N., & Shawmi, A. N. (2019). Developing Red-White Monopoly Games through Integrative Thematic Learning in the Primary School. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i1.3834>.
- Aura, F., Sandhita, D., Setiawati, D., & Mardianingsih, I. A. (2024). Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Penerimaan Diri Pada Siswa Melalui Bimbingan Kelompok Di Kelas 7 Smp Negeri 1 Taman The Implementation Of Monopoly Media To Improve Self-Acceptance In Students Through Group Counseling In Grade 7 At Smp Negeri 1. *September*, 6051–6056.
- Fadhlan Mubarak, & Yullys Helsa. (2025). Pentingnya Kesejahteraan Emosional di Dunia Pendidikan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(3), 77–90. <https://doi.org/10.61132/bima.v3i3.2052>.
- Fania Putri, Z., Amien Wahyudi, Siti Muyana, Hardi Prasetyawan, & Mohamad Amirudin. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Topeng Cirebon Dalam Bimbingan Kelompok Tentang Kontrol Diri. *JCOSE Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 35–46. <https://doi.org/10.24905/jcose.v4i2.93>.
- Fitriah, A. A., & Simon, I. M. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ETIKA BERGAUL DENGAN TEMAN SEBAYA SISWA KELAS X DI SMANY MALANG. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(6). <https://doi.org/10.17977/um065.v3.i10.2024.12>.
- Goleman, D. (2004). *Kecerdasan Emosional: Mengapa EI Lebih Penting Daripada IQ* (Keempat be, p. 520). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Gómez-León, M. I. (2025). Serious games to support emotional regulation strategies in educational intervention programs with children and adolescents. Systematic review and meta-analysis. *Heliyon*, 11(4). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2025.e42712>.
- Gross, J. J. (1998). The emerging field of emotion regulation: An integrative review. *Review of General Psychology*, 2(3), 271–299. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.2.3.271>.
- Hake, Richard. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*.
- Handayani, T. O., & Ubaidillah, K. (2022). Monopoly Game as Learning Media for Children aged 5-6 Years in Rumbia, Central Lampung Regency. *JCD: Journal of Childhood Development*, 2(1), 50–63.
- Indawahyuni Said, & Muhammad Ilham Bakhtiar. (2025). Gangguan Pengendalian Emosi Pada Siswa dan Upaya Penanganannya Melalui Teknik Art Therapy, Self Talk dan Teknik Relaksasi. *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya*, 6(3), 90–95. <https://doi.org/10.31960/konseling.v6i3.2789>.
- Kamilah, A. N. (2023). Hubungan Antara Regulasi Emosi Dengan Kebahagiaan Pada Remaja Madya. *Character : Jurnal Penelitian Psikologi*, 10(02), 640–656.

- Latief, A., & Novalia, N. (2023). Improving Fun Learning in Science Subjects by Using Monopoly Game Media. *Indonesian Journal of Education Research (IJoER)*, 4(3), 54–57. <https://doi.org/10.37251/ijoer.v4i3.584>.
- Marsela, F., Wahdani, N., Nurhasanah, Bahri, S., & Rosita, D. (2023). Efektivitas Media Permainan Monopoli Dalam Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Siswa. *Visipena*, 14(1), 1–13. <https://doi.org/10.46244/visipena.v14i1.2155>.
- Mitina, O. V., & Isakova, R. V. (2022). Features of Students' Experiences in Gaming Activity (Based on Group Board Games). *RUDN Journal of Psychology and Pedagogics*, 19(2), 282–303. <https://doi.org/10.22363/2313-1683-2022-19-2-282-303>.
- Peranti, P., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) Pada Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(1), 41–48. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.1.41-48>.
- Rahmadianti, N. (2020). Pemahaman Orang Tua Mengenai Urgensi Bermain Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57–64. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v4i1.717>.
- Risma, R., Bua, A. T., & Annisa, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 92. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.301>.
- Rizky Al Akbar Irawan, Tabitha Zahra, Bunga Aulia, M. Aziz Andreansyah, & Ratna Sari Dewi. (2025). Literature Review : Peran Konseling Kelompok dalam Menemukan Solusi Personal yang Efektif. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 248–259. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v3i2.1786>.
- Sari, N., Yuline, Y., & Purwanti, P. (2019). Studi kasus peserta didik sulit mengendalikan emosi marah kelas x sma islam bawari pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(9), 1–8.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In Sutopo (Ed.), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Kedua, pp. 1–469). Alfabeta.
- Sukarelawan, Moh. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. In *Surya Cahya*.
- Ulandari, Y., & Juliawati, D. (2019). Pemanfaatan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.32939/ijcd.v1i1.350>.