Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 17 No 9 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

BIMBINGAN KELOMPOK METODE *GAMES BASED LEARNING* "EMOPOLI " UNTUK MENINGKATKAN KEMATANGAN EMOSI SISWA

Riana Kurnia Dewi[1], Akhmad Fajar Prasetya[2], Purwadi[3], Wahyu Nanda Eka Saputra[4]
Universitas Ahmad Dahlan
Email: rianakurniad3wi@gmail.com, akh.prasetya@bk.uad.ac.id, purwadibkuad@gmail.com
wahyu.saputra@bk.uad.ac.id

ABSTRAK

Kematangan emosi merupakan aspek penting dalam perkembangan siswa SMK yang Tengah memasuki masan transisi menuju dewasa dan dunia kerja. Artikel ini membahas efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan metode Games Based Learning menggunakan media permainan edukatif "Emopoli (Monopoli Emosi)" dalam meningkatkan kematangan emosi siswa kelas X di SMK. Layanan ini merupakan jenis layanan dasar bidang pribadi-sosial. Layanan ini bertujuan untuk mengarahkan siswa untuk mengenal, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara wajar melalui pendekatan interaktif. Metode yang digunakan meliputi tahap pelaksanaan layanan BK meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup, serta refleksi berbasis refleksi diri mmenggunakan sticky notes. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap pengalaman emosional diri dan orang lain. Temuan ini mengindikasi bahwa pendekatan Game Based Counseling efektif diterapkan dalam layanan bimbingan untuk meningkatkan aspek afektif siswa

Kata kunci: bimbingan kelompok, *Games Based Learning*, emopoli, kematangan emosi

ABSTRACT

Emotional maturity is an important aspect in the development of vocational high school (SMK) students who are entering a transitional phase toward adulthood and the professional world. This article discusses the effectiveness of group guidance services using the Game-Based Learning method with the educational game "Emopoli (Emotional Monopoly)" in enhancing the emotional maturity of 10th-grade students at SMK. This service is a type of basic personal-social guidance service aimed at guiding students to recognize, manage, and express emotions appropriately through an interactive approach. The implemented method includes stages of guidance and counseling (BK) services, covering introductory, core, and closing activities, as well as self-reflection using sticky notes. The results indicate an improvement in students' understanding of their own and others' emotional experiences. These findings suggest that the Game-Based Counseling approach is effective when applied in guidance services to enhance students' affective aspects.

Article History
Received: Agustus 2025
Reviewed: Agustus 2025
Published: Agustus 2025

Plagirism Checker No 234
Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 17 No 9 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

Keywords: *group guidance, Game-Based Learning, Emopoli, emotional maturity*

PENDAHULUAN

Kematangan emosi menjadi salah satu Indikator penting dala kesiapan siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menghadapi tuntunan akademik, sosial, dan dunia kerja (Pratama & Ismanto, 2025). Siswa kelas X (Sepuluh) sebagai siswa baru di jenjang kejuruan, dihadapkan pada dinamika sosial dan emosional yang tidak ringan, termasuk tekanan belajar, adaptasi lingkungan baru hingga perencanaan masa depan (Suryandari et al., 2019). Tanpa kemampuan mengelola emosi yang matang, siswa rentan mengalami kecemasan, konflik interpersonal, dan kehilangan motivasi belajar (Fiqih & Ambarini, 2024).

Penelitian ini menawarkan pendekatan baru dalam layanan bimbingan dan konseling dengan mengintegrasikan metode Games-Based Learning melalui permainan "Emopoli (Monopoli Emosi)". Keterbaruan penelitian ini terletak pada kombinasi antara pendekatan berbasis permainan dengan fokus spesifik pada pengembangan kematangan emosi siswa SMK, yang selama ini masih jarang dieksplorasi secara mendalam. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah atau diskusi kelompok tradisional, penelitian ini mengembangkan media interaktif yang dirancang khusus untuk melatih siswa dalam mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara konstruktif.

Pendekatan layanan bimbingan yang konvensional seringkali belum menyentuh aspek afektif secara mendalam (Fahrulida et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan metode layanan yang mampu menumbuhkan kesadaran emosional siswa secara aktif dan menyenangkan (Abadi & Susilo, 2025). Salah satu alternatif pendekatan yang dapat digunakan adalah *games based learning*, pembelajaran dilakukan melalui permainan edukatif secara terstruktur (Anggraini et al., 2024).

Artikel ini mengangkat model layanan bimbingan kelompok berbasis permainan edukatif “Emopoli (Monopoli Emosi)” sebagai metode inovatif untuk meningkatkan kematangan emosi pada siswa SMK. Emopoli dirancang sebagai media interaktif yang memungkinkan siswa memahami dan mengekspresikan emosi melalui simulasi permainan. Tujuan artikel ini Adalah mendeskripsikan pelaksanaan layanan Emopoli, mengevaluasi dampaknya terhadap kematangan emosi, serta memberikan refleksi dalam program bimbingan dan konseling di sekolah.

METODE

Desain dan Subjek Layanan

Layanan ini dilaksanakan dalam bentuk “bimbingan kelompok” pada siswa kelas X SMK melalui komponen layanan dasar bidang pribadi – sosial, topik layanan adalah mengenal dan mengendalikan emosi, dengan capaian layanan yakni siswa mampu mengenali dan mengekspresikan perasaan secara wajar serta memahami keragaman emosi diri dan orang lain.

Media dan Metode

Metode yang digunakan adalah *Games Based Learnig* dengan alat utama yaitu permainan Emopoli (modifikasi dari monopoli klasik yang memuat konten emosi). Media pendukung lainnya adalah *sticky notes* dan kerja HVS untuk refleksi. Layanan dilaksanakan secara kelompok.

Langkah – Langkah Pelaksanaan

1. Tahap Pendahuluan
   a. Guru BK membuka sesi dengan salam dan doa
   b. Menanyakan kondisi emosional siswa menggunakan skala (1-10)
   c. Melakukan *ice breaking*, pembagian kelompok dan penjelasan tujuan serta teknis permainan Emopoli.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 17 No 9 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

2. Tahap Inti
   a. Siswa memainkan Emopoli secara berkelompok
   b. Guru BK berperan sebagai fasilitator, mengamati interaksi, serta memberikan umpan balik saat diperlukan
3. Tahap Penutup
   a. Melakukan refleksi menggunakan *sticky notes* dengan menjawab pertanyaan terkait pengalaman emosional selama bermain
   b. Penilaian persepsi siswa terhadap pemahaman emosi dan efektivitas permainan, yang dilakukan secara sederhana memalui skala 1-5

Evaluasi

a. Evaluasi proses: dilakukan dengan cara mengamati langsung jalannya permainan. Tujuannya untuk melihat sejauh mana siswa terlibat dan bagaimana kerja sama dalam kelompok terbentuk selama kegiatan berlangsung.
b. Evaluasi hasil: dilakukan dengan menilai catatan refleksi yang ditulis siswa di *sticky notes* serta hasil diskusi kelompok. Catatan refleksi itu yang menjadi acuan guru untuk mengetahui atau mengukur apakah ada perkembangan dalam kesadaran emosi siswa setelah mengikuti kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Layanan Emopoli

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan metode Games-Based Learning menggunakan permainan "Emopoli" menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kematangan emosi siswa kelas X SMK. Selama kegiatan berlangsung, partisipasi siswa terlihat sangat aktif dan antusias. Mereka tidak hanya terlibat dalam permainan tetapi juga dalam diskusi kelompok yang mendalam. Data yang diperoleh dari refleksi siswa melalui sticky notes mengungkapkan bahwa 85% siswa merasa permainan ini membantu mereka mengenali berbagai emosi, seperti marah, kecewa, senang, dan cemas. Selain itu, 73% siswa menyadari pentingnya mengelola emosi dalam interaksi sehari-hari, sementara 80% siswa memberikan nilai 4–5 untuk manfaat permainan dalam memahami perasaan mereka.

Beberapa pernyataan siswa yang tercatat dalam refleksi memberikan gambaran lebih jelas tentang dampak kegiatan ini. Salah satu siswa menulis, "Saya baru sadar ternyata emosi saya bisa disampaikan tanpa marah-marah." Pernyataan lain seperti, "Main Emopoli itu seru, bikin saya mikir soal perasaan saya dan teman saya," menunjukkan bahwa permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga memicu proses introspeksi dan pemahaman emosional yang lebih baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu siswa mengembangkan kesadaran emosional.

PEMBAHASAN

Temuan ini sejalan dengan hasil studi (Siti Maimunah & Kusmiyati Kusmiyati, 2024) yang menunjukkan bahwa layanan bimbingan dan konseling berbasis permainan meningkatkan keterlibatan emosional dan motivasi belajar. Pendekatan seperti ini membuat proses layanan bimbingan kelompok terasa lebih hidup karena siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga mengalami langsung situasi yang berkaitan dengan kehidupan nyata (Jasmin et al., 2025). Permainan Emopoli memungkinkan siswa masuk ke dalam konteks simulatif, memicu refleksi emosional, dan mengembangkan empati terhadap orang lain.

Dari sudut pandang teori belajar konstruktivistik dan *experiential learning*, siswa membangun pemahaman tentang emosi berdasarkan pengalaman bermain dan diskusi kelompok. Model ini juga mengasah pengembangan keterampilan sosial siswa seperti komunikasi, kerja sama, dan pengambilan perspektif.

Vol. 17 No 9 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

Melalui pendekatan ini, peran guru BK tidak lagi sekadar menyampaikan materi. Guru justru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami dan mengelola perasaan mereka. Layanan ini memakai pendekatan humanistik, yang mengakui bahwa setiap siswa punya cara sendiri dalam mengenali dan mengekspresikan emosi mereka.

Namun, tetap ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, seperti waktu pelaksanaan yang terbatas, kondisi kelas yang beragam secara emosional, serta perlunya modul Emopoli yang lebih terstandar. Pengamatan selama penelitian menunjukkan bahwa beberapa siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk membuka diri dan berpartisipasi penuh dalam kegiatan. Selain itu, variasi tingkat kematangan emosional antar siswa juga menjadi pertimbangan penting dalam pelaksanaan kegiatan ini.

Karena itu, ke depannya, penting dilakukan evaluasi lanjutan menggunakan alat ukur seperti skala kematangan emosi untuk mendapatkan hasil yang lebih mendalam. Pengembangan instrumen evaluasi yang lebih komprehensif akan membantu memetakan perkembangan siswa secara lebih objektif. Selain itu, pelatihan bagi guru BK dalam menerapkan metode ini juga perlu diperhatikan untuk memastikan konsistensi pelaksanaan di berbagai sekolah.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Layanan bimbingan kelompok berbasis *Games-Based Learning* melalui permainan Emopoli efektif dalam meningkatkan kematangan emosi siswa kelas X (sepuluh) SMK. Permainan ini membuka ruang refleksi emosional, belajar mengekspresikan emosi dengan cara yang sehat, serta memperkuat empati sosial. Selama pelaksanaan berlangsung, layanan ini menunjukkan bahwa pendekatan ini menyenangkan, relevan, dan berdampak pada kesadaran afektif siswa.

Implikasi

Hasil ini memberikan implikasi penting bagi guru bimbingan dan konseling di SMK perlu mulai mempertimbangkan penggunaan layanan berbasis permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Model Emopoli dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menyusun modul yang lebih terstandar dan alat ukur yang valid, agar proses pemantauan dan evaluasinya bisa dilakukan dalam jangka panjang.

DAFTAR RUJUKAN

Abadi, C., & Susilo, A. (2025). *Penguatan Kecerdasan Emosional Siswa Sekolah Dasar Melalui Layanan Bimbingan Dan Konseling Berbasis Kelas*. *10*.

Anggraini, P. N., Muzayanah, M., & Daru, S. A. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar pada Keragaman Sosial Budaya Masyarakat. *Journal of Education Research*, *5*(3), 3723–3730. https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1069

Fahrulida, U., Sumarwiyah, & Pratomo, S. A. (2025). Upaya Meningkatkan Konsep Diri Positif Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Play. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *8*(2). http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp

Fiqih, F. T. N., & Ambarini, T. K. (2024). PELATIHAN REGULASI EMOSI: UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN REGULASI EMOSI PADA SISWA SMK. *Proyeksi*, *19*(1), 66. https://doi.org/10.30659/jp.19.1.66-75

Jasmin, F., Salsabila, L., & Tjandra, W. (2025). Simulation and Game-Based Learning sebagai Strategi Pembentukan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, *24*(2), 507–513. https://doi.org/10.21009/jimd.v24i2.54661

Pratama, R. A., & Ismanto, H. S. (2025). *Hubungan Kematangan Emosi Dengan Perencanaan Karir Siswa Kelas X*. *2*.

Siti Maimunah & Kusmiyati Kusmiyati. (2024). Dampak Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN Pendabah 3. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, *2*(1), 72–81. https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i1.942

ISSN: 3025-6488
Vol. 17 No 9 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

Suryandari, E., Sulistiyawati, S., & Endriyani, L. (2019). Hubungan peranan teman sebaya dengan perkembangan sosial emosional siswa-siswi kelas X di SMK Negeri 2 Sewon Bantul Yogyakarta. *Caring : Jurnal Keperawatan*, *8*(1). https://doi.org/10.29238/caring.v8i1.361