

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU UNO UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA SMA DI KECAMATAN KARANG INTAN

Silvia Septyani¹, Zainal Fauzi², Rudi Haryadi³

¹Bimbingan dan Konseling, 86201, FKIP, Universitas Islam Kalimantan MAAB, 16220042

²Bimbingan dan Konseling, 86201, FKIP, Universitas Islam Kalimantan MAAB, 1121077802

³Bimbingan dan Konseling, 86201, FKIP, Universitas Islam Kalimantan MAAB, 1126089201

email: silviaseptyani17@gmail.com

ABSTRAK

Masih banyak ketidakmampuan siswa dalam pengendalian emosi ini sejalan dengan hasil dari studi pendahuluan yang membuktikan siswa memiliki kecerdasan emosional yang rendah di SMA Kecamatan Karang Intan. Upaya guru BK di lapangan dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa selama ini hanya sebatas pemberian informasi menggunakan media *power point*, dimana media yang digunakan tersebut kurang efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media permainan kartu UNO untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa dan untuk mengetahui kelayakannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan RnD model PPE yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Hasil penelitian ini telah menghasilkan media permainan Kartu UNO untuk meningkatkan kecerdasan emosional yang layak berdasarkan uji validasi materi dan media. Hasil uji validasi yang di dapat dari 3 ahli memperoleh hasil rata-rata 4,2 dengan kriteria “sangat baik” dan dari 2 praktisi memperoleh hasil rata-rata 4,5 dengan kriteria “sangat baik” dengan catatan sedikit revisi atau perbaikan dalam model yang dikembangkan. Saran selanjutnya model ini masih memerlukan ujicoba di lapangan guna mengetahui efektifitas dan efisiensinya.

Kata Kunci: Permainan, Media Kartu UNO, Kecerdasan Emosional

ABSTRACT

There are still many inability of students in controlling emotions in line with the results of a preliminary study that proves students have low emotional intelligence in Karang Intan District High School. The efforts of BK teachers in the field in increasing students' emotional intelligence have so far been limited to providing information using power point media, where the media used are less effective at increasing students' emotional intelligence. This study aims to produce a product in the form of UNO card game media to increase students' emotional intelligence and to determine their worthiness. The method used in this research is to use the PPE RnD model developed by Richey and Klein. The results of this study have produced UNO Card playing media to increase appropriate emotional intelligence based on material and media validation tests. Validation test results obtained from 3 experts obtained an average of 4.2 with "very good" criteria and from 2 practitioners obtained an average of 4.5 with "very good" criteria with a slight revision or improvement in the model. developed. Suggestions hereafter that this model still needs field trials to find out its effectiveness and efficiency.

Keywords: Games, UNO Card Media, Emotional Intelligence

REFERENSI

- Adhim, F. (2012). Hubungan Pendidikan Karakter Terhadap Kecerdasan Emosional Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Kanjuruhan Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(1). 29-38.
- Aminah, S. (2018). Pengembangan alat permainan kartu uno career sebagai media perencanaan karir siswa di SMPN 1 pengasih. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(10), 650-658.
- Ariska, D. (2019). Efektivitas bimbingan kelompok menggunakan media permainan kartu uno terhadap peningkatan perencanaan karier siswa smp. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 5(8), 556-566.
- Bekesas, W.R., Berimbau, M., Mader, R.V., Pellerano, J & Riegel, V (2018). CosmoCult Card Game: A Methodological Tool to Understand the Hybrid and Peripheral Cultural Consumption of Young People. *Open Library of Humanities*, 4(1). DOI: 10.16995/olh.167
- Chen, P., Kuo, R., Chang, M., & Heh J-S (2017). The effectiveness of using in-game cards as reward. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 12:15. DOI 10.1186/s41039-017-0054-8
- Erwin, A., & Wahidahtun, N. A. (2018). Efektivitas layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa kelas XI IPA SMA IP Yakin Jakarta tahun ajaran 2016/2017. *Guidance*, 15(02), 17-29.
- Estiani, W., Widiyatmoko, A., & Sarwi, S. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik. *Unnes Science Education Journal*, 4(1). 711-719
- Goleman, D (2016). *Emotional Intelligence Kecerdasan Emosional Buku Menggemparkan Yang Mendefinisikan Ulang Apa Arti Cerdas Mengapa EI Lebih Penting Daripada IQ*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Jannah, N & Mahidin (2019). Pengaruh layanan bimbingan kelompok terhadap kecerdasan emosional siswa di sma muhammadiyah-2 medan. *Al-Mursyid: Jurnal Ikatan Alumni Bimbingan dan Konseling Islam (IKABKI)*, 1(1). 115-126.
- Lestari, T.N & Rahardjo, P (2013). Hubungan antara kecerdasan emosional dengan kematangan karir pada mahasiswa universitas muhamadiyah purwokerto yang sedang menempuh skripsi. *Psycho Idea*. 11 (2). DOI: 10.30595
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd ed.)*. USA: SAGE Publication.
- Ulandari, Y., & Juliawati, D. (2019). Pemanfaatan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 1(1), 1-8.
- Utomo, E.T., Yusmansyah, Y., & Widiastuti, R. (2018). Penggunaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Regulasi Emosi Siswa. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 6(3).
- Yanti, R. A. E & Susanti, Y. (2017). Aplikasi smart card game uno acounting sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi. *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan dan Akuntansi)*, 5(2). 131-136.