ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media *Board Game Emoquest* sebagai Media Bimbingan Kelompok untuk Regulasi Emosi Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Ngantru" ini di tulis oleh Hera Mahdavikia Putri, NIM. 1860306221016, dengan pembimbing Karisma Khoirul Hidayah, M.Pd.

Kata Kunci: Media *Board Game Emoquest*, Bimbingan Kelompok, Regulasi Emosi, Penelitian dan Pengembangan (R&D), Model ADDIE.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *board game emoquest* sebagai media bimbingan kelompok untuk regulasi emosi siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Ngantru serta mengetahui tingkat kelayakannya, dilatarbelakangi rendahnya kemampuan sebagian siswa dalam mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosi. Regulasi emosi merupakan suatu bentuk kontrol yang dilakukan individu terhadap emosi yang dialaminya. Berdasarkan observasi PPL, sebagian siswa kelas VIII menunjukkan gejala regulasi emosi belum optimal, seperti mudah tersulut emosi, sulit mengendalikan emosi negatif, dan cenderung bereaksi impulsif saat menghadapi masalah. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan model ADDIE: *analysis* melalui observasi PPL dan asesmen skala regulasi emosi; *design* berupa perancangan papan permainan, kartu emosi, kartu situasi, kartu tantangan, kartu penambah nyawa, dan buku panduan; *development* berupa perwujudan produk yang divalidasi ahli materi dan ahli media lalu direvisi; *implementation* berupa uji coba terbatas kepada guru BK dan delapan siswa kelas VIII; serta *evaluation* berupa penyempurnaan produk berdasarkan seluruh masukan. Data dikumpulkan melalui skala, angket, observasi, dan dokumentasi, dianalisis dengan teknik deskriptif persentase.

Hasil penelitian menunjukkan media *board game emoquest* sangat layak digunakan sebagai media bimbingan kelompok, dengan validasi ahli materi 91,67% (sangat valid, tanpa revisi), validasi ahli media 87,50% (sangat valid, layak dicetak), kepraktisan menurut guru BK 92,19% (sangat praktis), dan tanggapan siswa pada uji coba terbatas 96,39% (sangat layak). Media dinilai menarik, mudah digunakan, mendukung keterlibatan siswa, serta membantu guru BK menyampaikan materi regulasi emosi secara variatif dan menyenangkan.

Dapat disimpulkan bahwa media *board game emoquest* yang dikembangkan melalui model ADDIE sangat layak digunakan sebagai media bimbingan kelompok untuk regulasi emosi siswa kelas VIII. Media ini disarankan dimanfaatkan guru BK sebagai alternatif layanan bimbingan kelompok, serta perlu ditindaklanjuti dengan uji coba skala lebih luas dan pengujian efektivitas pada penelitian selanjutnya.

ABSTRACT

This undergraduate thesis, entitled "Development of the Emoquest Board Game as a Tool for Group Counselling to Improve Emotional Regulation in Year 8 *Pupils at* SMPN 1 Ngantru", *was written by* Hera Mahdavikia Putri, *Student* ID No. 1860306221016, *under the supervision of* Karisma Khoirul Hidayah, M.Pd.

***Keywords**: Emoquest Board Game, Group Counselling, Emotional Regulation, Research and Development (R&D), ADDIE Model.*

This study aims to develop the Emoquest board game as a group counselling tool to improve emotional regulation among Year 8 *pupils at* SMP Negeri 1 Ngantru, *as well as to determine its suitability, prompted by the low ability of some pupils to recognise, manage and express their emotions. Emotional regulation is a form of control exercised by an individual over the emotions they experience. Based on* PPL *observations, some Year* 8 *pupils exhibited signs of suboptimal emotional regulation, such as being easily provoked, struggling to control negative emotions, and tending to react impulsively when faced with problems. This study employed a Research and Development approach using the ADDIE model: analysis through* PPL *observations and an emotional regulation scale assessment; design involving the creation of a board game, emotion cards, situation cards, challenge cards, life-extender cards, and a user guide; development involving the creation of a product that was validated by subject matter experts and media experts before being revised; implementation involving a limited trial with a guidance counsellor and eight Year* 8 *pupils; and evaluation involving the refinement of the product based on all feedback. Data were collected via scales, questionnaires, observations and documentation, and analysed using descriptive percentage techniques*.

The research results indicate that the EmoQuest board game is highly suitable for use as a group guidance tool, with subject matter expert validation at 91.67 *per cent (highly valid, requiring no revision), media expert validation at* 87.50 per *cent (highly valid, suitable for printing), practicality as rated by guidance counsellors at* 92.19 *per cent (highly practical), and student feedback from the pilot test at* 96.39 *per cent (highly suitable). The medium was assessed as engaging, easy to use, enhancing student engagement, and assisting guidance counsellors in delivering material on emotional regulation in a varied and enjoyable manner.*

It can be concluded that the 'EmoQuest' board game, developed using the ADDIE model, is highly suitable for use as a group guidance tool to improve emotional regulation among Year 8 *pupils. It is recommended that guidance counsellors utilise this resource as an alternative for group guidance sessions, and that it be followed up with a larger-scale pilot study and an effectiveness test in future research.*

ملخص

أُعدت هذه الرسالة الجامعية بعنوان »تطوير لعبة اللوح »Emoquest« في الإرشاد الجماعي لتعزيز تنظيم العواطف لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة الإعدادية الحكومية رقم 1 في نغانترو« من قبل هيرا ماهدافيكيا بوتري، رقم الطالبة 1860306221016، تحت إشراف كاريسما خيرول هيداياه، ماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: لعبة اللوح »إيموكويست«، الإرشاد الجماعي، تنظيم العواطف، البحث والتطوير (R&D)، نموذج ADDIE.

يهدف هذا البحث إلى تطوير لعبة اللوح »إيموكويست« كوسيلة للإرشاد الجماعي من أجل تحسين تنظيم العواطف لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة الإعدادية الحكومية رقم 1 نغانترو، وكذلك تحديد مدى ملاءمتها، وذلك في ضوء ضعف قدرة بعض الطلاب على التعرف على العواطف
وإدارتها والتعبير عنها. ويُعد تنظيم العواطف شكلًا من أشكال التحكم الذي يمارسه الفرد على
العواطف التي يمر بها. استنادًا إلى ملاحظات التدريب العملي (PPL)، أظهر بعض طلاب الصف الثامن أعراضًا تشير إلى أن تنظيم عواطفهم لم يصل إلى المستوى الأمثل، مثل سهولة انفعالهم، وصعوبة التحكم في العواطف السلبية، والميل إلى رد الفعل الاندفاعي عند مواجهة المشاكل. استخدم هذا البحث نهج البحث والتطوير (R&D) مع نموذج ADDIE: التحليل من خلال ملاحظات التدريب العملي (PPL) وتقييم مقياس تنظيم العواطف؛ التصميم الذي شمل تصميم لوحة اللعبة، وبطاقات العواطف، وبطاقات المواقف، وبطاقات التحديات، وبطاقات إضافة الأرواح، ودليل الاستخدام؛ والتطوير الذي شمل تنفيذ المنتج الذي تم التحقق من صحته من قبل خبراء في المادة وخبراء في الوسائط ثم تم تنقيحه؛ والتنفيذ الذي شمل تجربة محدودة مع معلمي التوجيه والإرشاد وثمانية طلاب من الصف الثامن؛ والتقييم الذي شمل تحسين المنتج بناءً على جميع الملاحظات. تم جمع البيانات من خلال المقاييس، والاستبيانات، والملاحظة، والتوثيق، وتم تحليلها باستخدام تقنية النسب المئوية الوصفية.

أظهرت نتائج البحث أن لعبة »إيموكويست« اللوحية تعد وسيلة مناسبة جدًا للاستخدام كوسيلة للتوجيه الجماعي، حيث بلغت نسبة التحقق من صحة المحتوى من قبل خبراء المادة 91,67% (صحيحة جدًا، دون الحاجة إلى مراجعة)، ونسبة التحقق من صحة الوسيلة من قبل خبراء الوسائط 87,50% (صحيحة جدًا، صالحة للطباعة)، وبلغت نسبة التقييم العملي وفقًا لمعلمي التوجيه والمرشدين 92,19% (عملية جدًا)، وردود فعل الطلاب في الاختبار التجريبي المحدود بنسبة 96,39% (مناسب جدًا). وقد تم تقييم الوسيلة بأنها جذابة وسهلة الاستخدام، وتزيد من مشاركة الطلاب، كما تساعد معلمي التوجيه والإرشاد على تقديم مادة تنظيم العواطف بطريقة متنوعة وممتعة.

يمكن استنتاج أن وسيلة لعبة اللوحة »إيموكويست« التي تم تطويرها من خلال نموذج ADDIE صالحة جدًا للاستخدام كوسيلة للإرشاد الجماعي لتعزيز تنظيم العواطف لدى طلاب الصف الثامن. يُوصى بأن يستخدم معلمو الإرشاد التربوي هذه الوسيلة كبديل لخدمات الإرشاد الجماعي، كما يجب متابعة ذلك بإجراء تجربة على نطاق أوسع واختبار فعاليتها في الأبحاث اللاحقة.