

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL

Nina Nabila¹, Evi Afiati², Siti Muhibah³

¹²³Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

¹ ninanbla16@gmail.com, ²eviafiati@untirta.ac.id, ³siti.muhibah@untirta.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop monopoly game media to enhance emotional intelligence based on Problem Based Learning. This research is based on the low emotional intelligence of grade XI students at SMAN 9 Tangerang Regency. The research method used is research and development (R&D) with the ADDIE model. The results of this study indicate that the emotional intelligence monopoly game media is feasible to use, supported by the media feasibility test results which obtained an average score of 87.2% with the category "very feasible", consisting of content and media test 75%, language expert test 92.85%, and practitioner test 93.75%. In a limited trial with 6 students, the average score was 81.84% with the category "feasible". In addition, the results of the pre-test and post-test showed an increase in students' emotional intelligence after being treated using Monopoly game media. Based on the results of the Wilcoxon Signed Rank Test, it was found that H_0 was rejected and H_a was accepted, thus the Monopoly game media is suitable to be used to improve students' emotional intelligence.

Keywords: Monopoly Game Media, Problem Based Learning, Emotional Intelligence, Guidance and Counseling, Media Development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli untuk meningkatkan kecerdasan emosional berbasis *Problem Based Learning*. Penelitian ini didasari karena rendahnya kecerdasan emosional siswa kelas XI SMAN 9 Kabupaten Tangerang. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan model ADDIE. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan monopoli kecerdasan emosional layak digunakan, didukung oleh hasil uji kelayakan media yang memperoleh nilai rata-rata 87,2% dengan kategori "sangat layak", terdiri dari uji materi dan media 75%, uji ahli bahasa

92, 85%, serta praktisi 93, 75%. Pada uji coba terbatas terhadap 6 siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,84% dengan kategori “layak”. Selain itu, hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan emosional siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media permainan monopoli. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga media permainan monopoli layak digunakan untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

Kata Kunci: Media Permainan Monopoli, *Problem Based Learning*, Kecerdasan Emosional, Bimbingan dan Konseling, Pengembangan Media

A. Pendahuluan

Remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak menuju dewasa, yang pada umumnya ditandai dengan perubahan dalam aspek fisik, kognitif, sosial dan emosional. Namun, setiap remaja memiliki tingkat kematangan emosional yang berbeda, sehingga sering muncul permasalahan dalam pengelolaan emosi (Ali dan Asrori, 2012). Masa remaja juga ditandai dengan gejala emosional yang cenderung labil. Ketidakmampuan remaja dalam mengelola dan mengendalikan emosi, dapat memicu berbagai perilaku negatif, seperti mudah tersinggung, agresif, menarik diri dari lingkungan sosial, serta mengalami kesulitan dalam proses belajar Hastuti & Baiti (Fitria, 2022).

Paramitha dan Swandi (2025) menekankan bahwa kecerdasan emosional yang rendah pada remaja menyebabkan kendali diri yang lemah dan ketidakmampuan untuk mengelola emosi secara adaptif, yang pada akhirnya mengganggu prestasi akademik dan hubungan sosial di lingkungan sekolah. Daniel Goleman (2016) menganggap emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk berperilaku atau bertindak. Emosi merupakan reaksi terhadap rangsangan dari luar dan dalam diri individu. Mayer menyebutkan bahwa orang cenderung menganut gaya-gaya khas dalam menangani dan mengatasi emosi mereka, yaitu: sadar diri,

tenggelam dalam permasalahan, dan pasrah.

Kecerdasan emosional menjadi aspek penting dalam membangun kesadaran diri, empati, tanggung jawab, serta pengendalian diri. Remaja yang memiliki kecerdasan emosional tinggi cenderung mampu memahami dan mengelola perasaannya sendiri, sehingga mereka tidak mudah terbawa arus emosi negatif seperti marah, kecewa, atau iri hati. Sebaliknya, mereka akan lebih tenang dalam menghadapi masalah, lebih sabar dalam menyelesaikan tugas, serta lebih terbuka dalam menerima perbedaan dan bekerja sama dengan teman sebaya. Hal ini menjadi pondasi yang sangat penting dalam membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga matang secara emosional dan sosial (Fauziah et al., 2025).

Apabila permasalahan emosional tersebut tidak ditangani dengan baik, dampaknya tidak hanya dirasakan pada tingkat individu, tetapi juga berkembang menjadi fenomena sosial. Kenakalan remaja di Indonesia merupakan salah satu bentuk nyata dari akumulasi kesulitan dalam mengelola emosi yang dipengaruhi

oleh berbagai faktor dan memiliki dampak luas terhadap individu, keluarga, dan masyarakat. Berbagai bentuk kenakalan remaja, seperti penyalahgunaan narkoba, perkelahian antar siswa, perundungan, dan pelecehan seksual, menunjukkan bahwa remaja sering mengalami kesulitan dalam mengelola emosi dan mengendalikan perilaku mereka.

Kondisi ini menyoroti pentingnya kecerdasan emosional untuk membantu remaja mengelola emosi, mempertahankan hubungan sosial yang sehat, dan mengoptimalkan hasil belajar. Dengan kecerdasan emosional, individu dapat mengenali emosi diri, memotivasi diri atau orang lain, mengatur emosi, berempati, dan mengarahkan pikiran menuju keputusan optimal (Fitria, Harahap, & Agustina, 2022).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru bimbingan dan konseling serta penyebaran angket kepada 109 siswa kelas XI SMAN 9 Kabupaten Tangerang, diperoleh hasil rata-rata kecerdasan emosional siswa sebesar 58,72% yang termasuk dalam kategori sedang dan cenderung rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa

sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengelola emosi, memahami perasaan diri sendiri maupun orang lain, serta mengendalikan emosi dalam berbagai situasi.

Dalam layanan bimbingan dan konseling, penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas layanan. Adapun media yang dikembangkan oleh peneliti berupa media permainan monopoli berbasis *Problem Based Learning* sebagai sarana pendukung layanan bimbingan dan konseling. *Problem Based Learning* menurut Inayati (2022) merupakan pendekatan pembelajaran yang aktif, menarik, dan relevan. Model ini melibatkan siswa dalam memecahkan masalah melalui langkah-langkah sistematis untuk memperoleh informasi yang relevan dengan topik permasalahan. Selain itu, *Problem Based Learning* menghubungkan teori dan praktik, memungkinkan penerapan pengetahuan dan keterampilan pada masalah nyata (Tselepis, 2021).

Pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media permainan monopoli berbasis *Problem Based Learning* efektif dalam mendukung perkembangan akademik

dan emosional siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa kelas XI SMAN 9 Kabupaten Tangerang.

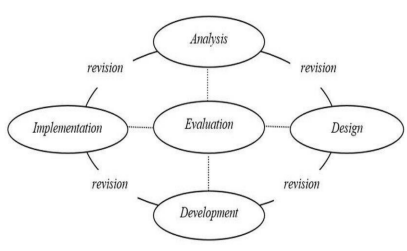
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Syahid et al. (2024) menjelaskan bahwa model ADDIE merupakan model penelitian dan pengembangan yang rasional dan menyeluruh, serta dapat diterapkan pada berbagai bentuk pengembangan produk seperti strategi pembelajaran, media, metode, dan bahan ajar, melalui lima tahapan sistematis. Model ADDIE terdiri atas tahapan yang saling berkaitan, mulai dari analisis hingga evaluasi.

Adapun rincian penjelasan dari tahapan pengembangan media berdasarkan model ADDIE menurut

Sugiyono (2023), adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Proses Pengembangan AADIE

1. Tahap pertama *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama dalam model ini adalah analisis, tahap ini merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang terjadi pada peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis terhadap kondisi siswa kelas XI, khususnya tentang kecerdasan emosional.

2. Tahap kedua *Design* (Perancangan)

Desain atau perancangan media pembelajaran, merupakan tahapan untuk merancang bentuk dan konsep media permainan monopoli yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti menyusun desain media permainan monopoli berbasis

Problem Based Learning yang disesuaikan dengan tujuan peningkatan kecerdasan emosional siswa. Proses perancangan meliputi penyusunan konsep permainan, aturan permainan, desain papan monopoli, serta desain komponen lain dalam permainan monopoli.

3. Tahap ketiga *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap pembuatan media berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya, peneliti pada tahap ini membuat produk media permainan monopoli secara nyata. Adapun produk yang akan dikembangkan dimulai dari papan, pion, kartu, poin, dan buku panduan.

4. Tahap keempat *Implementation* (Implementasi)

Implementasi merupakan tahap penerapan media permainan monopoli yang telah dikembangkan. Media yang telah dirancang dan divalidasi kemudian digunakan oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan, khususnya untuk meningkatkan kecerdasan

emosional. Pada tahap ini, peneliti melakukan peneitian secara terbatas untuk 6 siswa yang dipilih berdasarkan data siswa dengan tingkat kecerdasan emosional yang rendah.

5. Tahap kelima *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam model ADDIE. Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap permainan monopoli yang telah diimplementasikan. Hasil dari evaluasi digunakan sebagai umpan balik terhadap media permainan monopoli yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling serta penyebaran angket kepada 109 siswa, diperoleh rata-rata persentase kecerdasan emosional siswa sebesar 58,72% yang berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan emosional siswa masih perlu ditingkatkan, sehingga diperlukan

media layanan yang lebih interaktif dan menarik.

Produk yang dikembangkan berupa media permainan monopoli berbasis Problem Based Learning yang terdiri atas papan permainan, kartu pertanyaan, kartu tantangan, pion, poin, dan buku panduan. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media, ahli bahasa, serta praktisi bimbingan dan konseling.

Tabel 1. Hasi validasi produk

Penilaian	Persentase	Kategori
Ahli materi dan media	75%	Cukup layak
Ahli bahasa	92,85%	Sangat layak
Praktisi	93,75%	Sangat layak
Rata-Rata	87,2%	Sangat layak

Berdasarkan tabel tersebut, media permainan monopoli berbasis Problem Based Learning memperoleh rata-rata persentase sebesar 87,2% dengan kategori sangat layak sehingga dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Selain itu media permainan monopoli juga diujicobakan secara terbatas kepada 6 siswa. Hasil uji coba

memperoleh persentase sebesar 81,84% dengan kategori layak.

Untuk mengetahui layak atau tidak nya media, dilakukan pengukuran pre-test dan post-test terhadap kecerdasan emosional siswa.

Tabel 2. Hasil Pre-Test dan Post-Test

No	Pre-Test	Post-Test
1	145	286
2	146	288
3	141	278
4	145	286
5	141	278
6	154	304

Hasil analisis menggunakan uji *Wilcoxon Match Pairs Test* menunjukkan bahwa seluruh nilai post-test lebih tinggi dibandingkan nilai pre-test. Nilai T hitung yang diperoleh sebesar 0, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan monopoli berbasis *Problem Based Learning* layak digunakan untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Meidi (2022) yang menyatakan bahwa permainan monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif,

dan menyenangkan. Selain itu, media permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Dengan demikian, media permainan monopoli berbasis *Problem Based Learning* dapat dijadikan alternatif media layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli berbasis *Problem Based Learning* layak dan efektif digunakan untuk membantu meningkatkan kecerdasan emosional siswa kelas XI SMAN 9 Kabupaten Tangerang. Pada hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa tingkat kecerdasan emosional siswa berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 58,72%, maka diperlukannya media yang dapat membantu siswa dalam mengenali, memahami, dan mengelola emosi dengan lebih baik.

Media permainan monopoli yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan media, ahli bahasa, serta praktisi dengan

memperoleh rata-rata persentase sebesar 87,2% dan termasuk kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji coba terbatas kepada 6 siswa memperoleh persentase sebesar 81,84% dengan kategori layak, dan terdapat peningkatan nilai *post-test* dengan *pre-test* setelah penggunaan media permainan monopoli. Maka media permainan monopoli berbasis *Problem Based Learning* dapat digunakan sebagai media bimbingan dan konseling yang menarik, interaktif, dan efektif dalam membantu meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

Adapun saran perbaikan yang dapat dilakukan yaitu pengembangan media dengan desain yang lebih variatif, penyempurnaan isi materi, serta penambahan jumlah kartu permainan agar kegiatan lebih menarik dan interaktif. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan uji coba pada jumlah subjek yang lebih luas dan mengembangkan media permainan monopoli pada materi atau layanan bimbingan dan konseling lainnya, sehingga dapat diperoleh hasil penelitian yang lebih optimal dan beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., & Asrori, M. (2012). *Psikologi remaja: Perkembangan peserta didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fauziah, Fitriani, I., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Urgensi kecerdasan emosional (emotional intelligence) dalam pembentukan karakter peserta didik pada jenjang sekolah dasar: Tinjauan teoritis dan implikasinya dalam praktik pendidikan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 1–11.
- Fitria, S. R. N., Harahap, I. M., & Agustina, S. (2022). Kecerdasan emosional pada anak usia remaja. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan*, 6(4).
- Goleman, D. (2016). *Kecerdasan emosional*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Inayati, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) dalam Pembelajaran PAI; Teori David Ausubel, Vigotsky, Jerome S. Bruner. *Al Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 7(2), 144-144.
- Meidi, S., Mandira, G., & Nessa, R. (2022). Pengembangan Media Papan Monopoli Untuk Pembentukan Nilai Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)*, 7(1), 19-29.
- Paramitha, M. A. T., & Swandi, N. L. I. D. (2025). Kecerdasan emosi sebagai faktor penghambat kenakalan remaja. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(9C), 112–123.

- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5).
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tselepis, T. J., Nieuwenhuizen, C., & Schachtebeck, C. (2021). To Live and to Learn: Practice-Led Learning Through Entrepreneurship Education. *Teaching Innovations/Inovacije u Nastavi*, 34(2).