



EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGELOLA EMOSI PADA SISWA KELAS XI IIS SMA N 1 BINJAI KAB. LANGKAT

Ira Farahdina Aisha

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email: irafarah09@gmail.com

Abstract: *This research aims to determine the Effectiveness of Group Guidance Services Using Role Playing Techniques to Improve Emotional Management Skills in 11th-grade students at SMA N 1 Binjai, Langkat Regency. The research design used in this study is experimental research by providing activities to the experimental group, with 10 students as the sample in this research. The results of this study indicate that there is an improvement in students' emotional management skills after the group guidance service, thus it can be said that group guidance services are effective in enhancing students' emotional management. In the t-test, it was found that the sig. value (2-tailed) is $0.008 < 0.05$, indicating a significant difference between the Pre-test and Post-test.*

Keywords: *Group Guidance Services, Role Playing Technique, Emotional Management Skills.*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengelola Emosi Pada Siswa Kelas XI IIS Sma N 1 Binjai Kab. Langkat. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan cara memberikan aktivitas kepada kelompok eksperimen, peneliti menggunakan 10 siswa sebagai sampel dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan mengelola emosi siswa setelah dilakukan layanan bimbingan kelompok, maka dapat dikatakan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan mengelola emosi siswa. Pada uji t diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,008 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara Pre-test dengan Post-test.*

Kata Kunci: *Layanan Bimbingan Kelompok, Teknik Role Playing, Kemampuan Mengelola Emosi*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Munir Yusuf, 2018). Setiap peserta didik harus memiliki karakter yang

baik dan dapat mencerminkan diri sebagai peserta didik yang menjunjung ilmu pengetahuan. Karakter adalah sifat yang mempengaruhi pikiran, perilaku, budi pekerti, yang dimiliki manusia atau makhluk hidup lainnya. Jika seorang peserta didik tak memiliki pengembangan karakter yang baik maka peserta didik tidak akan mampu dalam mengelola emosi yang ada di dalam dirinya. Emosi adalah reaksi seseorang terhadap suatu keadaan. Emosi bisa berupa perasaan yang menyenangkan seperti sukacita, bahagia, cinta dan tawa. Emosi yang tidak menyenangkan berwujud marah, benci, takut, dan cemas. Emosi sangat berperan penting bagi keseimbangan pola pikir seseorang yang dapat berpengaruh pada pola perilakunya (Raihana, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di Sma N 1 Binjai Kab.Langkat masih terdapat siswa yang belum bisa mengelola emosinya dan berperilaku sopan. hal ini ditunjukkan bahwa beberapa siswa sering terbawa emosi positif ataupun negatif. Siswa yang mempunyai perilaku emosi negatif contohnya, sedih, kecewa, perasaan tidak stabil, mengontrol diri, bersikap positif dan berpikir kritis. Dalam hal ini peran guru Bimbingan dan Konseling sangat dibutuhkan di sekolah, karena guru Bimbingan dan Konseling dikenal lebih dekat dengan siswa dan guru Bimbingan dan Konseling mampu memberikan bimbingan ataupun motivasi-motivasi yang membangun, dan mampu mengarahkan siswa kepada sesuatu yang lebih baik. Untuk membantu siswa tersebut peneliti memberikan alternatif layanan dalam Bimbingan dan Konseling. Layanan yang ditawarkan oleh peneliti ialah sebuah layanan Bimbingan Kelompok. Layanan Bimbingan Kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang memberikan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota- anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama (Syafaruddin, 2019:62)

Menurut Fogg (dalam Miftahul Huda, 2014:208) berpendapat bahwa *Role Playing* atau bermain peran adalah “ sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan edutainment”. *Role Playing* merupakan permainan peran menjadi orang lain. Permainan ini bersyaratkan para pemain memainkan peran khayalan, pemain melakukan aksi seperti peran

yang dipilih sesuai karakter peran. Jadi dapat didefinisikan bahwa *role playing* merupakan permainan peran menjadi orang lain, untuk membantu peserta didik agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuan mengelola emosi pada saat peserta didik mengalami masalah dalam dirinya.

Dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keadaan sebelum dilaksanakan “layanan bimbingan kelompok *Role Playing* pada Siswa Kelas XI IIS Sma N 1 Binjai Kab. Langkat Tahun Ajaran 2022/2023?”
2. Bagaimana kemampuan mengelola emosi siswa setelah di berikan “layanan bimbingan kelompok *Role Playing* pada Siswa Kelas XI IIS Sma N 1 Binjai Kab. Langkat Tahun Ajaran 2022/2023?”
3. Apakah Layanan Bimbingan Kelompok dengan menggunakan Teknik *Role Playing* Efektif dalam mengelola siswa kelas XI IIS Sma N 1 Binjai Kab. Langkat Tahun Ajaran 2022/2023?”

TINJAUAN PUSTAKA/ METODE PENELITIAN

1. Landasan Teori

a. Bimbingan Kelompok

Bimbingan Kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang memberikan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama (Syafaruddin, 2019:62). Menurut Pranoto dalam penelitian Pranoto dkk (2017:16) dalam bimbingan kelompok terdapat komponen-komponen diantaranya adalah pemimpin kelompok, anggota kelompok, dan dinamika dalam kelompok dimana semua memiliki tugasnya masing-masing. Tujuan bimbingan kelompok menurut Prayitno dalam penelitian Syahrul (2019:49) adalah mampu berbicara di depan umum atau orang banyak, mampu mengemukakan gagasan, saran, dan menanggapi pendapat orang lain, belajar agar bisa menghargai pendapat orang lain, memiliki rasa tanggung jawab terhadap apa yang dikemukakannya, mampu

mengendalikan diri dari emosi yang bersifat negatif, memiliki tenggang rasa, mengakrabkan satu dengan yang lainnya, membahas suatu permasalahan dan topik-topik umum yang dirasakan atau yang menjadi kepentingan bersama dalam kelompok. Adapun Tahap-tahap perkembangan kelompok dalam bimbingan melalui pendekatan keompok sangat penting yang pada dasarnya tahapan perkembangan kegiatan bimbingan kelompok sama dengan tahapan yang ada pada layanan konseling kelompok. Prayitno dalam Alamri (2015:3) ada empat tahap yang harus dilaksanakan dalam bimbingan kelompok yaitu; Tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran.

b. Teknik *Role Playing*

Role Playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan edutainment. Dalam *Role Playing* peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi terjadi di dalam kelas (Miftahul Huda, 2014:208). Sementara menurut (Joyce, Weil dan Calhoun, 2011:328) menjelaskan pengertian *Role Playing* merupakan sebuah model pengajaran ulang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model pengajaran *role playing* ini membantu masing-masing peserta didik untuk merencanakan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema yang terjadi dalam diri individu melalui bantuan kelompok sosial.

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan model *Role Playing* ini antara lain adalah: Memahami perasaan orang lain, membagi pertanggung jawaban dan memikulnya, menghargai pendapat orang lain, Mengambil keputusan dalam kelompok, menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Teknik *Role Playing* juga mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari Teknik *Role playing* adalah peserta didik mampu melatih dirinya sendiri untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati, isi cerita secara keseluruhan, terutama untk materi yang harus diperankannya, peserta didik terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif, dan peserta didik memperoleh kebiasaan

untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. Sementara kekurangan dari teknik *role playing* ini adalah Sebagian besar peserta didik yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif, banyak memakan waktu, baik persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan, dan memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.

c. Mengelola Emosi

Emosi adalah merupakan suatu keadaan pada diri organisme ataupun individu pada suatu waktu tertentu yang diwarnai dengan adanya gradasi afektif mulai dari tingkatan yang lemah sampai pada tingkatan yang kuat (Jahja, 2012:40). Sementara Menurut (Sarwono, 2012:40), emosi adalah reaksi penilaian (positif atau negatif) yang kompleks dari sistem syaraf seseorang terhadap rangsangan dari luar atau dari dalam dirinya. Pada dasarnya emosi terbagi dua yaitu emosi positif dan emosi negatif. Emosi positif merupakan dampak yang menyenangkan dan menenangkan, seperti tenang, santai, rileks, gembira, lucu, dan senang. Sedangkan emosi negatif, adalah emosi yang menyusahkan dan tidak menyenangkan seperti marah, dendam, kecewa, depresi, putus asa, dan cemas. Emosi negatif ini akan membuat keadaan psikologis manusia menjadi negatif. Ketika manusia gagal menyeimbangkan emosi negatif ini maka keadaan suasana hati menjadi buruk. Emosi yang kuat mencakup beberapa komponen umum yaitu reaksi tubuh, kumpulan pikiran dan keyakinan yang menyertai emosi, ekspresi wajah, dan reaksi terhadap sebuah pengalaman.

Emosi memiliki fungsi sebagai penghubung antara peristiwa eksternal di lingkungan dengan respon perilaku individu, emosi juga membantu menyediakan simpanan respon untuk perilaku dimasa mendatang (Prasetya & Gunawan, 2018:45). Mengelola emosi merupakan kemampuan individu untuk menangani perasaan agar terungkap dengan tepat dan selaras, sehingga tercapai keseimbangan dalam diri individu yang positif. Mengelola emosi akan mendorong seseorang untuk memiliki daya tahan yang lebih tinggi jika suatu saat ia dihadapkan pada

persoalan persoalan yang lebih kompleks dan rumit (Daniel Goleman, 2011:58). Sementara ada berbagai macam cara untuk mengelola emosi, diantaranya adalah dengan mengungkapkan emosi dengan tepat, pengungkapan emosi adalah upaya mengkomunikasikan status perasaannya yang berorientasi pada tujuan. Ada dua cara mengungkapkan emosi, yaitu secara verbal dan secara non verbal. Yang dimaksud secara verbal yaitu mengungkapkan emosi dengan menggunakan kata-kata, baik mengatakan perasaan kita secara langsung maupun tidak. Kemudian dapat dilakukan dengan cara relaksasi, Latihan relaksasi memiliki tujuan menurunkan tingkat ketegangan psikis dan fisiologis akibat stresor yang menekan dan menggantinya dengan keadaan santai dan tenang. Jika tubuh kita dalam keadaan santai dan relaks keadaan emosi kita juga akan menjadi relatif santai dan relaks.

2. Metodologi Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di SMA N 1 Binjai Kabupaten Langkat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner/angket. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa pada SMA N 1 Binjai Kelas XI IIS Kabupaten Langkat. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah salah satu teknik yang sering digunakan dalam penelitian, jadi dapat dikatakan purposive sampling adalah pengambilan sampel secara sengaja sesuai dengan persyaratan sampel yang diperlukan. Penentuan jumlah sampel yang akan peneliti uji ditentukan dengan jumlah populasi sebanyak 30 pegawai, dan diambil sampel pada penelitian ini adalah 10 responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah prosedur untuk memastikan apakah koesioner yang akan dipakai untuk mengukur variabel penelitian valid atau tidak.

Hasil Uji Validitas Instrumen

No	R Hitung	R Tabel (5% N=2)	Keterangan
1	0,779	0,631	Valid
2	0,673	0,631	Valid
3	0,653	0,631	Valid
4	0,719	0,631	Valid
5	0,725	0,631	Valid
6	0,728	0,631	Valid
7	0,637	0,631	Valid
8	0,746	0,631	Valid
9	0,729	0,631	Valid
10	0,829	0,631	Valid
11	0,760	0,631	Valid
12	0,695	0,631	Valid
13	0,816	0,631	Valid
14	0,800	0,631	Valid
15	0,759	0,631	Valid
16	0,822	0,631	Valid
17	0,705	0,631	Valid
18	0,819	0,631	Valid
19	0,795	0,631	Valid
20	0,722	0,631	Valid
21	0,800	0,631	Valid
22	0,835	0,631	Valid
23	0,776	0,631	Valid
24	0,744	0,631	Valid
25	0,853	0,631	Valid
26	0,668	0,631	Valid

b. Uji Reabilitas

Berdasarkan pencarian untuk uji reabilitas memerlukan angket yang

sudah valid, dimana sebelumnya pengujian validitas ini data yang di uji menggunakan *SSPS Statistic 23*.

Uji Reabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.967	26

Dari hasil tabel diatas maka dapat dideskripsikan uji reabilitas instrumen menggunakan 26 item angket yang sudah valid. Nilai Cronbach''s Alpha $0,967 > 0.60$ maka data dapat dikatakan reliable.

c. Hasil Data Pre-test

Tujuan diberikan pengukuran data pre test dan post test yaitu untuk agar mengetahui apakah berpengaruh atau tidak dilakukannya bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan mengelola emosi siswa kelas XI, adapun data pre-test yang diperoleh adalah sebagai berikut

Skor Pre-test Pada Nilai Mengelola Emosi Siswa

No	Nilai Pre-test		
	Nama Inisial Responden	Skor	Kategori
1	AM	117	Sangat Tinggi
2	LA	67	Sedang
3	NC	102	Tinggi
4	WA	86	Sedang
5	LR	49	Rendah
6	HS	122	Sangat Tinggi
7	DA	108	Tinggi
8	IT	121	Sangat Tinggi
9	YS	102	Tinggi
10	ADP	57	Rendah

	Rata-Rata	93,1	TINGGI
--	------------------	-------------	---------------

Berdasarkan tabel di atas dari 10 responden, maka hasil dari pre-test yang memiliki nilai mengelola emosi, 3 orang dikategorikan sangat tinggi, lalu 3 orang dikategorikan tinggi, 2 orang dikategorikan sedang, dan 2 orang dikategorikan rendah. Dari hasil nilai pre-test data yang telah diperoleh, maka hasil skor rata-rata mengelola emosi siswa adalah 93,1 berada pada kategori tinggi.

**Distribusi Frekuensi Variabel Terkait Mengelola Emosi Siswa
(Pre-test)**

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat tinggi	>109	3	30%
Tinggi	108-87	3	30%
Sedang	86-65	2	20%
Rendah	64-43	2	20%
Sangat rendah	<43	-	0%
Jumlah		10	100%

Berdasarkan tabel diatas hasil pretest pada kelompok eksperimen yang mendapatkan nilai terhadap pemahaman mengelola emosi siswa dikategorikan sangat tinggi 3 dengan persentase 30%, dan tinggi dikategorikan 3 orang dengan persentase 30%, dan sedang dikategorikan 2 orang dengan persentase 20%, dan rendah dikategorikan 2 orang dengan persentase 20%.

d. Hasil Data Post-test

Setelah memberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, kemudian peneliti mengukur mengelola emosi pada siswa pada kelompok. Adapun hasil posttest tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Skor Post-test Pada Nilai Mengelola Emosi Siswa

No	Nilai Pre-test		
	Nama Inisial Responden	Skor	Kategori
1	AM	119	Sangat Tinggi
2	LA	72	Sedang
3	NC	102	Tinggi
4	WA	96	Tinggi
5	LR	56	Rendah
6	HS	122	Sangat Tinggi
7	DA	113	Sangat Tinggi
8	IT	122	Sangat Tinggi
9	YS	104	Tinggi
10	ADP	60	Rendah
	Rata-Rata	96,6	TINGGI

Berdasarkan tabel di atas dari 10 orang responden yang diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* dikategorikan sangat tinggi ada 4 orang, 3 orang dikatakan tinggi dan 1 orang dikategorikan sedang, dan 2 orang dikategorikan rendah. Dari hasil pengukuran tersebut maka hasil rata rata posttest dikategorikan skor 96,6 dikategorikan tinggi.

Distribusi Frekuensi Variabel Terkait Mengelola Emosi Siswa (Post-test)

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat tinggi	>109	4	40%
Tinggi	108-87	3	30%
Sedang	86-65	1	10%
Rendah	64-43	2	20%
Sangat rendah	<43	-	0%
Jumlah		10	100%

Berdasarkan tabel diatas hasil post-test pada kelompok eksperimen

yang memiliki pemahaman terkait mengelola emosi siswa dikategorikan 4 responden sangat tinggi dengan presentase 40%, dikategorikan 3 responden tinggi dengan presentase 30%, dikategorikan 1 responden dengan presentase 10%, dan dikategorikan 2 responden dengan presentase 20%.

e. Hasil Data Terkait Mengelola Emosi Siswa

Data penelitian yang diperoleh pada kelompok tersebut berdasarkan instrumen yang telah diberikan kepada 10 orang siswa sebelum diberikannya perlakuan (pre-test) dan setelah diberikan perlakuan (post-test). Berikut ini skor masing nilai pemahamn terkait mengelola emosi siswa sebelum dan setelah diberikannya perlakuan adalah sebagai berikut:

Perbandingan Nilai Mengelola Emosi Siswa Sebelum dan Sesudah Diberikannya Erlakuan

No	Nama Inisial Responden	Pre-Test		Post-Test	
		Skor		Skor	
1	AM	117	Sangat tinggi	119	Sangat Tinggi
2	LA	67	Sedang	72	Sedang
3	NC	102	Tinggi	102	Tinggi
4	WA	86	Sedang	96	Tinggi
5	LR	49	Rendah	56	Rendah
6	HS	122	Sangat Tinggi	122	Sangat Tinggi
7	DA	108	Tinggi	113	Sangat Tinggi
8	IT	121	Sangat Tinggi	122	Sangat Tinggi
9	YS	102	Tinggi	104	Tinggi
10	ADP	57	Rendah	60	Rendah
Rata - Rata		93,1	Tinggi	96,6	Tinggi

Perbandingan tabel pada nilai pre-test dan nilai post-test bahwa terdapat perubahan, yaitu dimana nilai post-test lebih tinggi dari pada nilai pre-test setelah diberikannya perlakuan kepada siswa. Sebelumnya

pemahaman mengelola emosi mendapatkan nilai rata rata 93,1 dengan kategori tinggi, akan tetapi setelah diberikannya perlakuan rata-rata nilai tingkat mengelola emosi siswa 96,6 dengan kategori tinggi.

f. Pengujian Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus Uji T yang dengan menggunakan bantuan SPSS Statistic versi 23. Paired sample t- test digunakan untuk mendapatkan hasil rata rata sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan (Pretest-post-test).

Hasil Uji-T

Paired Samples 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	-3.50000	3.24037	1.02470	-5.81802	-1.18198	-3.416	9	.008	

Pada tabel 3.16 menunjukkan nilai sig. (2- tailed) pada variabel x sebesar $0,008 < \text{dari } 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan yang signifikan dari variabel. Terdapat peningkatan pada post-test dalam efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan mengelola emosi pada siswa XI IIS SMA N 1 Binjai Kab. Langkat Tahun Ajaran 2022/2023.

g. Pembahasan

Dalam menguji hasil penelitian ini, peneliti melakukan penyebaran instrumen penelitian dengan (X) yaitu Layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik *role playing* dan (Y) Mengelola Emosi Siswa. Dari analisis hasil data yang sudah dikumpulkan melalui sistem pre-test dan post-test terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan layanan

bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* untuk mengelola emosi siswa kelas XI IIS, hal ini ditunjukkan dengan nilai sig (2-tailed) adalah $0,008 < 0,05$ terdapat perbedaan yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y pada pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* untuk mengelola emosi siswa di SMA N 1 Binjai Kab.Langkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan diatas, maka kesimpulan yang dapat ditarik dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* untuk mengelola emosi siswa kelas XI IIS, hal ini ditunjukkan dengan nilai sig (2-tailed) adalah $0,008 < 0,05$ terdapat perbedaan yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y pada pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* untuk mengelola emosi siswa. Dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok ini, siswa dapat memahami apa yang dimaksud dengan mengelola emosi serta memahami beberapa indikator yang menunjukkan adanya kemampuan mengelola emosi yang ada dalam diri masing masing individu, dan mereka juga dapat mengetahui apa yang harus dilakukan jika berapa pada situasi dan kondisi yang belum mereka alami sebelumnya. Kegiatan layanan ini dibantu dengan teknik *role playing* berbentuk drama yang berjudul membantu anak untuk mengatur emosinya. Serta dalam mendapatkan hasil sebelum (pretest) dan sesudah (postest) menggunakan alat instrumen berupa angket. Bimbingan kelompok memberikan suasana yang berdinamika diskusi dengan saling menghargai satu sama lain, saling memberi saran, pemecahan masalah secara bersama sama dalam 1 kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

Miftahul Huda, Model-model Pengajaran dan Pembelajaran, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014).

- Abdul Rachman Shaleh, Pendidikan Agama dan Keagamaan, (Jakarta: PT. Gemawindu Pancaperssaka, 2000).
- Muhammad Askari Zakaria dan Vivi Afriani. Analisis Statistik Dengan SPSS Untuk Penelitian Kuantitatif. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warahmah, 2021.
- E. Mulyasa, Manajemen Berbasis Sekolah, (Bandung: PT Remaja Rosdaya, 2011).
- Safaria, Saputra, Manajemen Emosi, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), 19. Abu Ahmadi, Psikolog Sosial. (Jakarta: Rineka Cipta. 2013).
- Sarlito Wirawan Sarwono, Pengantar Umum Psikolog, 2012.
- Prayitno dkk, Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling kelompok yang Berhasil Dasar dan Profil, (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2017).
- Goleman, Daniel, Emotional Intelligence Kecerdasan Emotional mengapa EI Lebih Penting daripada IQ, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Syafaruddin, Dasar Dasar Bimbingan dan Konseling Telaah konsep. Teori dan Praktik, (Medan: Perdana Publishing, 2019)
- Hamdani, Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia 2011)
- Fahmi, . ali, & SS, H. H. (2019). Pengaruh layanan informasi dengan media film terhadap kewaspadaan siswa tentang pelecehan seksual di kelas viii-c smp n 1 matesih tahun pelajaran 2018/2019. Jurnal Media Kons, 5(5),
- Munir Yusuf. (2018). Pengantar Ilmu Pendidikan. In Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.
- Joyce, Bruce; Weil Marsha dan Calhoun Emily. 2011 Models Of Teaching, Model Model Pengajaran : Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Hanan, D. H. A. (2017). Meningkatkan Motivasi Belajar Bimbingan konseling Siswa Kelas VIII.C Melalui Bimbingan Kelompok Semester Satu Tahun Pelajaran 2015/2016. 3(1).
- Pranoto, H. (2016). Upaya Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok 1(1), 100-111.
- Syofian Siregar, Metode Penelitian Kuantitatif, 2016.
- Muhammad Askari Zakaria dan Vivi Afriani. Analisis Statistik Dengan SPSS Untuk Penelitian Kuantitatif. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warahmah, 2021.