



Analisis Penggunaan Media Monopoli dalam Layanan Bimbingan Kelompok terhadap Kecerdasan Emosi Siswa

Juriani¹⁾, Sitti Nurhalisa²⁾, Nurhikmah H³⁾, Abdul Hakim⁴⁾, Rina Asriani Bakri⁵⁾.

¹⁾Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
email: Juriani1502@gmail.com

² Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
email: stnurhalisa253611@gmail.com

³Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
email : nurhikmah.h@unm.ac.id

⁴Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
email: abdul.hakim@unm.ac.id

⁵Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar
email: rina.asrini@unm.ac.id

Artikel histori:

Submit: 7 November 2025
Revisi: 13 November 2025
Diterima: 1 Desember 2025
Terbit: 30 Desember 2025

Kata Kunci: *Kecerdasan emosional, bimbingan kelompok, media monopoli*

Korespondensi:
Juriani1502@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media Monopoli dalam layanan bimbingan kelompok terhadap kecerdasan emosional siswa. Di Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan dengan lima siswa sebagai subjek dan guru BK sebagai informan tambahan. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dan observasi, kemudian dianalisis berdasarkan kategori kecerdasan emosional: kesadaran diri, pengendalian diri, empati, motivasi, dan keterampilan sosial. Hasil menunjukkan bahwa media Monopoli efektif meningkatkan kesadaran diri, pengendalian emosi, empati, motivasi, dan keterampilan sosial siswa. Siswa menjadi lebih terbuka, fokus, dan antusias dalam mengekspresikan emosi, serta mampu bekerja sama dan mendukung teman. Media ini terbukti sebagai sarana pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan inovatif, sekaligus mendukung pengembangan kecerdasan emosional dan keterampilan sosial siswa.

Abstract: This study aims to analyze the use of Monopoly media in group guidance services on students' emotional intelligence. A descriptive qualitative approach was used with five students as subjects and a guidance counselor as an additional informant. Data were collected through semi-structured interviews and observations, then analyzed based on emotional intelligence categories: self-awareness, self-control, empathy, motivation, and social skills. The results showed that Monopoly media effectively increased students' self-awareness, emotional control, empathy, motivation, and social skills. Students became more open, focused, and enthusiastic in expressing emotions, and were able to cooperate and support friends. This media has proven to be a fun and innovative interactive learning tool, while also supporting the development of students' emotional intelligence and social skills.



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

Pendahuluan

Pada era Pendidikan abad ke-21, keberhasilan belajar siswa tidak hanya bergantung pada kemampuan intelektual semata, tetapi juga keterampilan individu dalam mengendalikan emosi, dan juga menjalin interaksi sosial yang efektif dengan menyesuaikan diri terhadap lingkungan belajar yang kompleks(Riyanto & Muslihin, 2025). Pendidikan di sekolah selama ini sering dikaitkan dengan pencapaian akademik. Namun, pengembangan kecerdasan emosional siswa sebagai bekal penting di lingkungan sosial masih kurang diperhatikan. Kecerdasan emosional merupakan kemampuan individu untuk mengenali, memahami, dan mengelola emosi diri serta orang lain secara efektif. Penguasaan kecerdasan emosional tidak hanya mendukung perkembangan intelektual, tetapi juga membentuk karakter yang baik, sehingga berkontribusi terhadap keberhasilan pribadi dan sosial siswa (Rohmaniat et al., 2025).

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kesulitan mengendalikan emosi, seperti kurang empati, mudah marah, dan kurang mampu bekerja sama dalam kelompok. Realita juga menginginkan penerapan strategi bimbingan dan konseling yang berpartisipasi, menarik dan inovatif dengan melakukan layanan bimbingan kelompok . Kondisi ini menuntut penerapan strategi bimbingan dan konseling yang inovatif dan menyenangkan, agar siswa dapat belajar mengelola emosi melalui pengalaman langsung (Goleman & Cherniss, 2024).Salah satu inovasi yang menarik adalah penggunaan media Monopoli yang dimodifikasi untuk layanan bimbingan kelompok.

Media ini memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas bermain sambil berinteraksi dan berdiskusi mengenai situasi emosional yang beragam. Pengalaman bermain ini memberikan dampak positif, seperti meningkatkan empati, keterampilan komunikasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Selain itu, konselor dapat memfasilitasi refleksi diri dan pengendalian emosi siswa secara lebih menarik dan alami. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media bermain dalam bimbingan konseling efektif meningkatkan keterampilan sosial dan emosional siswa (Jannah & Surayana, 2024).

Namun, kajian yang secara spesifik mengevaluasi efektivitas media Monopoli dalam layanan bimbingan kelompok dan pengaruhnya terhadap kecerdasan emosional masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi layanan bimbingan konseling berbasis sains, seni, dan teknologi di sekolah. Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media monopoli dalam layanan bimbingan kelompok terhadap kecerdasan emosi

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode ini digunakan untuk mengetahui atau memahami secara mendalam tentang pengalaman, interaksi dan perubahan siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok yang menggunakan media monopoli. Subjek penelitian berjumlah 5 orang atau 1 kelompok siswa yang mengikuti layanan bimbingan kelompok menggunakan media Monopoli. Guru Bimbingan dan Konseling (BK) yang memfasilitasi sesi juga dijadikan informan tambahan untuk memberikan perspektif profesional. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara. Instrumen penelitian ini menggunakan panduan wawancara semi terstruktur. Data

dianalisis melalui tahapan reduksi, penyajian, dan verifikasi, dengan penyajian berdasarkan kategori kecerdasan emosional, seperti kesadaran diri, pengendalian diri, empati, motivasi, dan keterampilan sosial.

Hasil

1. Hasil wawancara siswa

No.	Komponen Kecerdasan Emosional	Pertanyaan	Hasil Wawancara Siswa
1.	Kesadaran Diri	Bagaimana perasaan kamu setelah mengikuti sesi bimbingan kelompok dengan media Monopoli?	"Saya jadi sadar Bu, kalau saya dapat yang saya tidak inginkan seperti kartu 'Dana Umum' yang menurutku jelek, saya langsung kesal dan emosi. karena Sebelumnya saya tidak pernah kepikiran mau dapat kartu jelek."
2.	Pengendalian Diri	Menurut pengalaman kamu, apakah bermain Monopoli membantu mengendalikan emosi, seperti marah, kecewa, atau cemas?	"saya Belajar menahan marahku kalau temanku mengambil properti yang saya targetkan padahal sudah saya tunggu."
3.	Empati	Apakah permainan ini membantu kamu memahami perasaan teman? Bisa berikan contoh?	"Permainan ini membuat saya lebih empati, seperti saat teman sedih karena kalah, saya memberi dukungan."
4.	Motivasi	Apakah permainan Monopoli membuat kamu termotivasi? Bagaimana contohnya?	"Saya termotivasi mencoba strategi baru setelah kalah beberapa kali bermain dengan teman-temanku.."
5.	Keterampilan Sosial	Apakah permainan Monopoli membantu kerja sama dan komunikasi dengan teman?	"Saya sudah bisa belajar membuat kesepakatan dan mampu bekerja sama saat menukar properti kepada teman bermain."

2. Hasil wawancara guru BK

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara Guru BK	
1.	Peran guru dalam layanan bimbingan kelompok	Bisakah ibu menjelaskan pengalaman dalam memfasilitasi layanan bimbingan kelompok? apa alasan ibu memilih permainan Monopoli sebagai media pendukung bimbingan kelompok?	“Saya sudah beberapa tahun memfasilitasi layanan bimbingan kelompok. Dalam sesi, saya fokus pada pengembangan kecerdasan emosional jadi menurutku, Media Monopoli bagus untuk mengamati secara langsung emosi nyata kepada siswa. Dan juga Media ini bisa membantu siswa mengenali emosinya, belajar mengelola diri, meningkatkan empati, dan mendorong kerja sama siswa.”
2.	Observasi terhadap siswa	Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media Monopoli dalam sesi bimbingan kelompok?	“kelihatan sekali Siswa antusias, fokus, dan lebih terbuka mengekspresikan emosi mereka selama sesi menggunakan media monopoli ini.”
	Apakah ada perubahan perilaku atau kemampuan pengelolaan emosi siswa setelah menggunakan media tersebut? Mohon dijelaskan dengan contoh.	“Beberapa siswa yang sebelumnya mudah marah saat kalah dalam bermain, tapi sekarang siswa sudah mampu mengekspresikan kekecewaan dengan kata-kata, menenangkan diri, dan memberi semangat teman.”	

		Bagaimana permainan ini berkontribusi terhadap kemampuan siswa dalam mengelola konflik, bekerja sama, atau memahami perasaan dalam teman?	"Siswa belajar berdiskusi, memberi saran, menghargai pendapat teman, dan saling membantu. Hal ini meningkatkan empati dan keterampilan sosial mereka."
3.	Evaluasi efektivitas media	Menurut Ibu, apa keunggulan dan keterbatasan media Monopoli sebagai alat bimbingan kelompok?	"Keunggulannya, Monopoli interaktif, menyenangkan, dan memunculkan emosi nyata sehingga pembelajaran sosial-emosional lebih efektif. Keterbatasannya, permainan kadang memakan waktu cukup lama dan memerlukan pendampingan guru agar aturan dipahami semua siswa."
		Apakah Ibu menerapkan strategi khusus agar media ini dapat lebih efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa?	"Saya selalu mengarahkan diskusi bersama setelah permainan, membimbing siswa mengekspresikan emosi, dan menekankan kerja sama agar pengalaman belajar lebih maksimal."

Pembahasan

1. Pembahasan wawancara guru BK

a. Peran guru BK dalam layanan bimbingan kelompok.

Peran guru BK ini sangat penting karena sudah beberapa tahun memfasilitasi layanan bimbingan kelompok kepada siswa yang fokus pada perkembangan kecerdasan emosional siswa, sehingga guru BK menyadari bahwa media monopoli bagus untuk membantu siswa mengenali emosinya, mengelola diri, bisa meningkatkan empati dan mendorong kerjasama siswa. Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Rohmaniati) mengatakan bahwa media monopoli dirancang sebagai alat yang efektif dalam membantu siswa Mengenali emosi mereka secara langsung dan nyata, Belajar mengelola diri sendiri, Meningkatkan empati terhadap orang lain, Mendorong kerja sama antar siswa. Media Monopoli Kecerdasan Emosi juga diujicobakan dalam layanan bimbingan klasikal berbasis problem based learning dan terbukti secara statistik meningkatkan kecerdasan emosional siswa secara signifikan, dengan hasil uji validasi ahli media, materi, dan layanan yang sangat baik. Penelitian ini menegaskan bahwa permainan monopoli sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membantu pengembangan kecerdasan emosional anak-anak atau siswa di sekolah. (Rohmaniati et al., 2025).

b. Observasi terhadap siswa

Berdasarkan hasil wawancara guru BK tentang penggunaan media monopoli terhadap siswa ini mengungkapkan bahwa penerapan media ini dengan bimbingan kelompok membuat lebih bersemangat, fokus, dan terbuka dalam mengekspresikan emosi. Berdasarkan hasil penelitian dwi putri sabtilas nurita lanasari sepakat dan mengatakan bahwa monopoli ini efektif sekaligus berperan sebagai sarana pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterampilan sosial. (LANASARI, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK tentang penggunaan media monopoli terhadap siswa menunjukkan bahwa beberapa siswa yang sebelumnya mudah marah ketika kalah kini mampu mengungkapkan kekecewaan dengan kata-kata, menenangkan diri, serta memberikan dukungan kepada teman. Temuan ini mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengelola emosi selama kegiatan pembelajaran atau bimbingan kelompok. Hal ini sejalan dengan temuan Liyanti & Subhi (2025) yang menyebutkan bahwa pengelolaan emosi yang baik secara signifikan meningkatkan kecerdasan emosional siswa, yang pada akhirnya mendukung perkembangan sosial dan akademik mereka (Liyanti & Subhi, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK tentang penggunaan media monopoli ini menunjukkan bahwa siswa sudah terlibat secara aktif dalam diskusi, menyampaikan saran dan mengharfai argument teman-temannya. Yangdimana siswa ini sudah secara langsung mendukung empati dan keterampilan sosial siswa (Maulana, 2019).

c. Evaluasi efektivitas media

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru BK Keunggulannya, Monopoli interaktif, terlihat menyenangkan, dan memunculkan emosi nyata sehingga pembelajaran sosial emosional lebih efektif. Namun Keterbatasannya, permainan kadang memakan waktu cukup lama dan memerlukan pendampingan guru agar aturan dipahami semua siswa. Hal ini juga sependapat dengan hasil penelitian, dimana penelitian lain pada SMP menunjukkan bahwa media pembelajaran Monopoli memberikan peningkatan signifikan pada keterampilan sosial siswa, termasuk kemampuan kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah. Pembelajaran menggunakan media ini juga dianggap sebagai strategi interaktif yang menyenangkan, namun ada keterbatasan ruang lingkup subjek dan waktu pelaksanaan yang terbatas.(Isnaini & et.al, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara guru BK selalu mengarahkan diskusi setelah permainan untuk membimbing siswa mengekspresikan emosi siswa dan menekankan kerja sama agar pengalaman belajar lebih meningkat. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari (Chen) menyatakan bahwa Guru yang aktif membimbing diskusi dan ekspresi emosi dapat mengurangi emosi negatif dan meningkatkan suasana belajar yang positif. (Chen et al., 2020)

2. Hasil Wawancara Siswa

a) Kesadaran Diri

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan adanya peningkatan kesadaran diri setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan media Monopoli. Siswa menyatakan, “Saya jadi sadar Bu, kalau saya dapat yang saya tidak inginkan seperti kartu 'Dana Umum' yang menurutku jelek, saya langsung kesal dan emosi. Karena sebelumnya saya tidak pernah kepikiran mau dapat kartu jelek.” Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa mulai mampu

mengenali perasaan negatif yang muncul serta memahami pemicunya. Sejalan dengan hasil penelitian Agustin yang menjelaskan bahwa kesadaran diri (self-awareness) merupakan dasar dari kecerdasan emosional yang membuat individu mampu mengenali dan memahami perasaan yang timbul dalam dirinya. Anak dengan tingkat kesadaran diri yang baik dapat mengidentifikasi penyebab emosinya dan mengontrol reaksi terhadap situasi yang tidak menyenangkan. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa peningkatan self-awareness berhubungan positif dengan kemampuan anak dalam mengatur emosi dan bertanggung jawab atas perilakunya (Agustin et al., n.d.).

b) Pengendalian Diri

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa melalui permainan Monopoli, siswa belajar menahan diri dan mengendalikan emosi saat menghadapi situasi yang tidak sesuai harapan. Hal ini tergambar dari pernyataan siswa, “Saya belajar menahan marahku kalau temanku mengambil properti yang saya targetkan padahal sudah saya tunggu.” Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Rahmawati (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *Mones (Monopoli Emosi)* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara positif. Data penelitian tersebut memperlihatkan peningkatan perkembangan emosional anak dari pra-siklus sebesar 41% menjadi 84% pada siklus III. Artinya, media permainan berbasis Monopoli terbukti efektif sebagai sarana latihan dalam mengenali serta mengendalikan emosi, seperti rasa marah, kecewa, dan cemas yang muncul selama proses permainan (Rahmawati, 2023).

c) Empati

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa melalui permainan Monopoli, siswa belajar untuk lebih berempati terhadap perasaan teman. Hal ini tercermin dari pernyataan siswa, “Permainan ini membuat saya lebih empati, seperti saat teman sedih karena kalah, saya memberi dukungan.” Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Riskiani dan Wulandari yang menunjukkan bahwa permainan Monopoli dapat menumbuhkan nilai empati dan kepedulian antar siswa, di mana selama proses bermain mereka belajar memahami perasaan teman, menghargai perbedaan, serta memberikan dukungan kepada teman yang mengalami kesulitan. Artinya, media permainan berbasis Monopoli tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga efektif dalam mengembangkan karakter empati dan perilaku prososial di kalangan peserta didik.

d) Motivasi

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa melalui permainan Monopoli, siswa menjadi lebih termotivasi untuk memperbaiki strategi setelah mengalami kekalahan. Hal ini terlihat dari pernyataan siswa, “Saya termotivasi mencoba strategi baru setelah kalah beberapa kali bermain dengan teman-temanku.” Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang mengembangkan media board game berbasis Monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan Monopoli edukatif mampu meningkatkan antusiasme, keaktifan, serta semangat belajar siswa selama proses pembelajaran. Artinya, media permainan Monopoli tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana efektif untuk menumbuhkan motivasi dan daya juang siswa dalam menghadapi tantangan (Rizki Nur Aisah, Dian Nuzulia AR, 2024)

e) Keterampilan Sosial

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa permainan Monopoli membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial, khususnya dalam hal kerja sama dan komunikasi dengan teman. Hal ini tergambar dari pernyataan siswa, "Saya sudah bisa belajar membuat kesepakatan dan mampu bekerja sama saat menukar properti kepada teman bermain." Temuan ini menunjukkan bahwa melalui permainan, siswa belajar berinteraksi secara positif, bernegosiasi, serta mencapai kesepakatan bersama untuk mencapai tujuan permainan. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Monopoli dapat meningkatkan aktivitas kolaboratif siswa, karena selama permainan mereka belajar untuk berkomunikasi, berdiskusi, dan mengambil keputusan secara bersama-sama. Dengan demikian, permainan Monopoli tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan edukatif, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan kemampuan bernegosiasi antar siswa (Akbar,Syahrial, 2022).

Kesimpulan

Pemanfaatan media Monopoli dalam layanan bimbingan kelompok terbukti mampu meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Siswa menjadi lebih menyadari perasaan diri, dapat mengelola emosi negatif, menumbuhkan empati terhadap teman, termotivasi menghadapi berbagai tantangan, serta mahir dalam berkolaborasi dan berkomunikasi. Guru BK melaporkan bahwa siswa menunjukkan antusias, fokus, dan keterbukaan dalam mengekspresikan emosi selama kegiatan. Media Monopoli menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus mendukung pengembangan keterampilan sosial dan emosional. Walaupun membutuhkan pendampingan guru dan waktu yang cukup, media ini terbukti sebagai strategi inovatif untuk membina kecerdasan emosional dan keterampilan sosial siswa di sekolah.

Refere

- Agustin, D. P., Pudyaningtyas, A. R., & Syamsuddin, M. M. (n.d.). *SELF-AWARENESS SEBAGAI PREDIKTOR PERILAKU TANGGUNG JAWAB PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 13(3), 331–340.
- Akbar,Syahrial, W. (2022). *Penerapan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik*. 7(2), 126– 133.
- Chen, S., Jamiatul Husnaini, S., & Chen, J. J. (2020). Effects of games on students' emotions of learning science and achievement in chemistry. *International Journal of Science Education*, 42(13), 2224–2245. <https://doi.org/10.1080/09500693.2020.1817607>
- Goleman, D., & Cherniss, C. (2024). Optimal Leadership and Emotional Intelligence. *Leader to Leader*, 2024(113), 7–12. <https://doi.org/10.1002/ltd.20813>
- Isnaini, & et.al. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Untuk Siswa SMP*. 04(01), 1–12.
- Jannah, A. R. N., & Surayanah, S. (2024). Meningkatkan Keterampilan Sosial-

Emosional Siswa Sekolah Dasar melalui Media Animasi Religi. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 210–217. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p210-217>

LANASARI, D. S. N. (2021). *EFEKTIVITAS MEDIA SMART MONOPOLY DENGAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PESERTA DIDIK SMA MUHAMMADIYAH 2 BANDAR LAMPUNG*. 167– 186.

Liyanti, N. C., & Subhi, R. M. (2025). Strategi Pengendalian Emosi Untuk Meningkatkan Kecerdasan. *Jurnal Asimilasi Pendidikan*, 3(3), 100–111.

Maulana, A. (2019). Pelaksanaan Diskusi Kelompok Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Budaya Di Man 2 Banda Aceh. *Skripsi*, 1–23.

Riyanto, P., & Muslihin, H. Y. (2025). Kecerdasan Emosional Dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Merauke: Studi Korelasional Dalam Konteks Pendidikan Multikultural. *Jurnal Prestasi*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.24114/jp.v9i1.66321>

Rizki Nur Aisah, Dian Nuzulia AR, M. (2024). *PENGEMBANGAN BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA* Rizki Nur Aisah¹, Dian Nuzulia AR², Marleni³. 14(2).

Rohmaniati, A., Danni Rosada, U., Hartanto, D., & Fauziah, M. (2025). Pengembangan Media Monopoli Kecerdasan Emosi (MONKESI) dalam Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Problem Based Learning Tentang Kecerdasan Emosi. *Jurnal Wahana Konseling*, 8(1), 43–53. <https://doi.org/10.31851/juang.v8i1.17946>