**Wibowo, Sarwo Edi 2018**. Efektivitas Bimbingan Kelompok Berbantuan Permainan *Board Game* Pada Siswa dengan Kematangan Emosi Rendah (Studi Eksperimen Kelas X di SMK 17 Seyegan). Tugas Akhir*.* Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Pendidikan, Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing: Ari Prasetyoaji, S.Pd., M.Pd.

**ABSTRAK**

Latar belakang masalah penelitian ini adalah kematangan emosi siswa di SMK 17 Seyegan tergolong rendah, hal itu ditunjukan dengan adanya siswa yang mudah marah, sering melanggar tata tertib sekolah, agresif, bullying, dan sindir menyindir di media sosial. Diketahui dari hasil analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) pada item pernyataan (saya merasa belum mengendalikan emosi dengan baik) dengan prosentase 3,31%.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas Bimbingan Kelompok Berbantuan Permainan *Board Game* Pada Siswa dengan Kematangan Emosi Rendah.

Penelitian ini bersifat kuantitatif yang dilakukan langsung terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan, dengan instrumen observasi, angket kematangan emosi dan AKPD Subjek penelitian kelas X SMK 17 Seyegan dengan menggunakan random sampling.

Hasil penelitian bahwa layanan bimbingan kelompok berbantuan permainan *board game* dapat digunakan sebagai suatu upaya dalam meningkatkan kematangan emosi siswa. Hasil observasi bimbingan kelompok berbantuan permainan *board game* terdapat 4 siswa dalam kategori “baik” dan 2 siswa dalam kategori “cukup baik”. Peningkatan kematangan emosi diantaranya adalah dapat memahami cara mengontrol emosi dengan baik, siswa dapat berfikir kritis akan tindakannya, siswa dapat menyesuaikan diri dalam lingkungannya, siswa dapat lebih bijaksana menggunakan media sosial, paham dampak negative dari *bullying*.

Analisis berdasarkan uji T-Test menggunakan SPSS 20 dengan n = 6 pada taraf signifikan 0.05 (Df=n-k) 12-1:11= $t\_{tabel}$ 1,795, maka Ha diterima karena $t\_{hitung}$ lebih besar dari $t\_{tabel}$ (4,437 > 1,795) dan nilai signifikansi *p-value* lebih besar dari taraf signifikansi 1% (0,001 < 0,01). Artinya hipotesis yang diajukan diterima. Hal ini menunjukan bahwa penerapan layanan bimbingan kelompok berbantuan permainan *Board Game* efektif untuk meningkatkan kematangan emosi siswa.

**Kata Kunci:** Bimbingan Kelompok Permainan, Kematangan Emosi

**Wibowo, Sarwo Edi 2018**. *the effectiveness of group guidance with board game for low maturity emotion students (experiment study class X in SMK 17 Seyegan).* *Thesis*. *Guidance And Counselling Department, Faculty Of Education*, *University of Technology Yogyakarta. Advisor: Ari Prasetyoaji, S.Pd., M.Pd.*

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the existence of the phenomena that occur at class sizes students at the X SMK 17 Seyegan It seems to indicate a symptom of the low maturity of emotion. The same thing can be seen from the students who are easy to get angry, who often violates the rules of school, who are agressive, who commit bullying, and who like to write sarcastically in social media. It is recognized from the results of need analysis of students (AKPD) on the statement of “*saya merasa belum mengendalikan emosi dengan baik” *with the percentage of 3,31%.*

*The purpose of this study is to find the effectiveness of group guidance with board game for low maturity emotion students (experiment study class X in SMK 17 Seyegan).*

*This research is quantitative. It was done directly towards subjects to get the necessary data, with the methods of observation, and the questionnaire. The subjects of this study were the students of class X SMK 17 seyegan with random sampling.*

*The results of the study stated that the services using Board Games were possibly used to see and raise the students’ maturity of emotion. The observations showed that there were 4 students in the category of “good” and 2 students in the category of “good enough“. The increase in the maturity of emotion was shown with the ability of controlling emotion, critical thinking, self Adjustment, and understanding to use social media wisely.*

*The analysis was based on the t-test using SPSS 20 with n = 6 at the significant level of 0.05 (df = n-k) 12-1:11 =* $t\_{table}$ *1,795, so Ha was accepted since the* $t\_{count}$ *was greater than* $t\_{table}$ *(4,437>1,795) and it meant that the value of significance of the p-value was greater than the significance level of 1 % (0,001<0,01). This meant that the hypothesis was accepted. It also showed that the guidance with board game was effective to increase students’ maturity of emotion*

***Keywords*** *: Group Guidance Games, Maturity of Emotion*