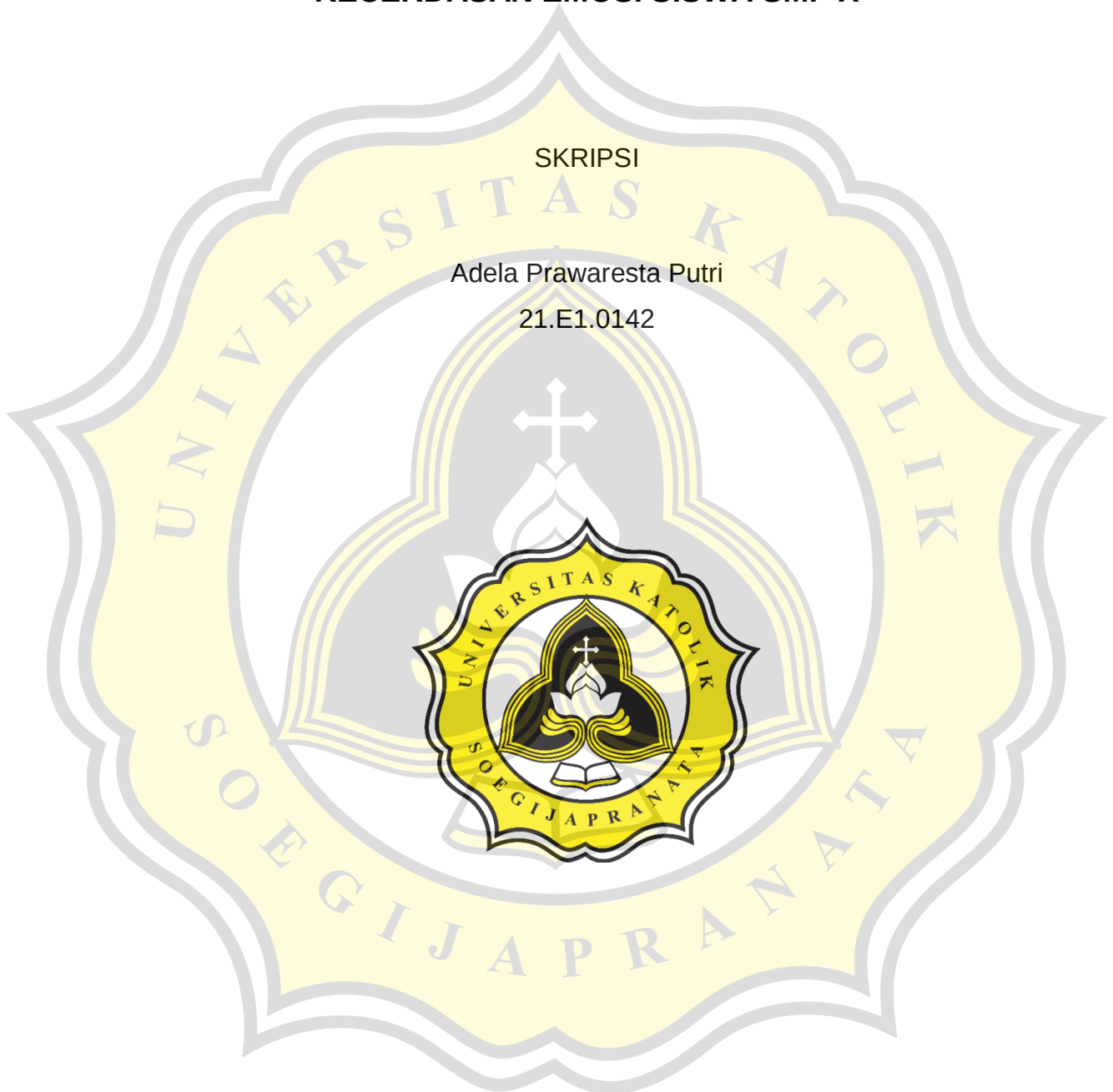


**KASIH TIKA (KATAKAN ISI HATIMU DENGAN KARTU):  
PERMAINAN KARTU UNTUK MENINGKATKAN  
KECERDASAN EMOSI SISWA SMP X**

SKRIPSI

Adela Prawaresta Putri

21.E1.0142



**PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
2025**

**KASIH TIKA (KATAKAN ISI HATIMU DENGAN KARTU):  
PERMAINAN KARTU UNTUK MENINGKATKAN  
KECERDASAN EMOSI SISWA SMP X**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi  
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dan Diterima untuk  
Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Oleh:

Adela Prawaresta Putri

21.E1.0142



**PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG**

**2025**

**KASIH TIKA (Katakan Isi Hatimu dengan Kartu):  
Permainan Kartu untuk Meningkatkan Kecerdasan  
Emosi Siswa SMP X**

*(KASIH TIKA (Katakan Isi Hatimu dengan Kartu): Card Game  
to Enhance Emotional Intelligence Among X Junior High  
School Students)*

**Adela Prawaresta Putri, Maria Bramanwidyantari, Lidwina  
Florentiana Sindoro**

Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang, Indonesia

**Abstrak**

SMP X merupakan sekolah yang memiliki banyak prestasi, namun terdapat beberapa siswa yang mengalami permasalahan kompleks yaitu masalah dalam keluarga, *self harm*, keinginan bunuh diri, dan sebagainya. Masalah yang dialami siswa-siswa tersebut disebabkan karena mereka tidak bisa mengungkapkan permasalahannya pada orang lain. Oleh karena itu, tim PKM-PM merancang program bernama KASIH TIKA (Katakan Isi Hatimu dengan Kartu) untuk membantu siswa mengungkapkan permasalahannya sehingga kecerdasan emosi mereka juga meningkat. Partisipan dari penelitian ini adalah siswa kelas 8 Tahun Ajaran 2022/2023. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan KASIH TIKA dalam meningkatkan kecerdasan emosi siswa SMP X. Melalui analisis data Wilcoxon Matched Pairs Test pada lembar *pre-test* dan *post-test* Schutte Emotional Intelligence Scale (SEIS) dari 53 siswa, didapatkan nilai signifikansi  $p=0.385>0.05$  yang artinya hipotesis ditolak, yaitu tidak terdapat pengaruh permainan kartu KASIH TIKA terhadap skor kecerdasan emosi siswa SMP X. Terdapat 26 siswa yang mengalami peningkatan skor kecerdasan emosi, 21 siswa mengalami penurunan skor, dan 3 siswa dengan skor sama. Analisis dari lembar kerja bagian 1 dan 2 menunjukkan menunjukkan peningkatan yang terjadi secara spesifik pada siswa yang mengalaminya terlihat pada kemampuan berempati sebagai teman bercerita, dan mengelola emosi.

**Kata kunci:** permainan kartu, kecerdasan emosi, siswa SMP

*Abstract*

*SMP X is a school that has many achievements, but there are several students who experience complex problems, namely problems in the family, self harm, suicidal ideation, and so on. The problems experienced by these students are caused because they cannot express their problems to others. Therefore, the PKM-PM team designed a program called KASIH TIKA (Tell Your Heart with Cards) to help students express their problems so that their emotional intelligence also increases. The participants of this study were 8th grade students in the 2022/2023 academic year. The*

purpose of this study is to determine whether or not there is an effect of the KASIH TIKA game in increasing the emotional intelligence of SMP X students. Through data analysis of the Wilcoxon Matched Pairs Test on the pre- test and post-test sheets of the Schutte Emotional Intelligence Scale (SEIS) of 53 students, a significance value of  $p=0.385>0.05$  was obtained, which means that the hypothesis is rejected, namely there is no effect of the KASIH TIKA card game on the emotional intelligence scores of SMP X students. There were 26 students who experienced an increase in emotional intelligence scores, 21 students experienced a decrease in scores, and 3 students with the same score. Analysis of worksheets part 1 and 2 showed that the improvement was specific to the students who experienced it was seen in the ability to empathize as a storyteller, and manage emotions.

**Keywords:** card game, emotional intelligence, junior high school students

