

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DENGAN TEMA *SELF AWARENESS* DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK PADA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG

Oleh

SHELLA DIANI GUSTINA

Masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya inovasi penggunaan media dalam layanan bimbingan kelompok di kalangan siswa tentang *self awareness* (kesadaran diri). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga dengan tema *self awareness* (kesadaran diri) dalam layanan bimbingan kelompok bagi siswa. Metode penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model yang digunakan yaitu 4-D (*Define – Design – Develop – Disseminate*). Subjek penelitian dibagi menjadi kelas kecil terdiri dari 6 siswa untuk uji keterbacaan visual dan 5 siswa sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner kelayakan media, kuisisioner keterbacaan visual, serta kuisisioner *pretest* dan *posttest*. Hasil uji ahli mendapatkan presentase kelayakan sebesar 75% dari ahli media dan 85% dari ahli materi. Keterbacaan visual mendapat presentase 84,4% dan dari subjek penelitian yang ditugaskan mengerjakan *pre-test* dan *post-test* mendapat presentase peningkatan sebesar 114,6%. Kesimpulan penelitian ini adalah pengembangan media permainan ular tangga dengan tema *self awareness* (kesadaran diri) dalam layanan bimbingan kelompok bagi siswa sangat layak digunakan.

Kata kunci: Media Permainan Ular Tangga, *Self Awareness*, Bimbingan Kelompok

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF A SNAKES AND LADDERS GAME MEDIA WITH THE THEME OF SELF-AWARENESS IN GROUP GUIDANCE SERVICES FOR GRADE VIII STUDENTS OF SMP NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG

By

SHELLA DIANI GUSTINA

The problem in this study is the lack of innovation in the use of media in group guidance services to enhance students' self awareness. This study aims to develop a Snakes and Ladders game media with the theme of self awareness for use in group guidance services for students. The research method employed is Research and Development (R&D), using the 4-D model (Define – Design – Develop – Disseminate). The research subjects were divided into two groups: a small group of six students for the visual readability test, and five students for the main study. Data collection techniques included media feasibility questionnaires, visual readability questionnaires, and pre-test and post-test questionnaires. The expert validation results showed a feasibility score of 75% from media experts and 85% from material experts. The visual readability test yielded a score of 84.4%. In addition, students assigned to complete the pre-test and post-test showed an improvement of 114.6%. The conclusion of this study is that the Snakes and Ladders game media with the theme of self awareness is highly feasible for use in group guidance services for students.

Keywords: *Snakes and Ladders Game Media, Self Awareness, Group Guidance*