

ABSTRAK

PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN *EMOTIONAL* *AWARENESS* SISWA KELAS VIII SMPIKT LULUUL JANNAH BANDAR LAMPUNG

Oleh

FIRDA AYU FATIMAH

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ular tangga dalam meningkatkan *Emotional Awareness* siswa kelas VIII SMPIKT Luluul Jannah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *Pretest-posttest control group*. Data dikumpulkan melalui skala *Emotional Awareness* dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor *Emotional Awareness* secara deskriptif pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan. Namun, hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,092 ($p > 0,05$), yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *Pretest* dan *posttest*. Pada kelompok kontrol, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,293 ($p > 0,05$), yang juga menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, sehingga layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ular tangga belum terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan *Emotional Awareness* siswa. Meskipun demikian, layanan ini memiliki potensi sebagai media pengembangan kesadaran emosional, sehingga diperlukan penguatan durasi intervensi, intensitas layanan, serta integrasi dengan lingkungan siswa untuk meningkatkan hasil layanan.

Kata kunci: Bimbingan Kelompok, *Emotional Awareness*, Permainan Ular Tangga, Siswa SMP.

ABSTRACT

THE EFFECT OF GROUP GUIDANCE SERVICES USING A SNAKES AND LADDERS GAME-BASED MEDIA IN IMPROVING THE EMOTIONAL AWARENESS OF EIGHTH GRADE STUDENTS AT SMP IKT LULUUL JANNAH BANDAR LAMPUNG

By

FIRDA AYU FATIMAH

This study aims to examine the use of group guidance services using the snakes and ladders game technique in improving the Emotional Awareness of eighth-grade students at SMP IKT Luluul Jannah Bandar Lampung in the 2025/2026 academic year. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Pretest-posttest control group design. Data were collected using an Emotional Awareness scale and analyzed through descriptive statistics and the Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed a descriptive increase in Emotional Awareness scores in the experimental group after the intervention. However, the Wilcoxon test indicated a significance value of 0.092 ($p > 0.05$), suggesting no significant difference between Pretest and posttest scores. In the control group, the significance value was 0.293 ($p > 0.05$), which also indicated no significant difference. These findings imply that the null hypothesis (H_0) is accepted and the alternative hypothesis (H_a) is rejected. Therefore, the group guidance service using the snakes and ladders game technique has not been proven to be statistically effective in improving students' Emotional Awareness. Nevertheless, it shows potential as a medium for developing Emotional Awareness, and further improvements in intervention duration, service intensity, and environmental integration are recommended.

Keywords: *Emotional Awareness, Group Guidance, Junior High School Students, Snakes And Ladders Game.*