ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media *Board Game* Berbasis *Self Awareness* dalam Layanan Bimbingan Kelompok Siswa Kelas VIII di SMP Islam Al-Hidayah Samir" ini ditulis oleh Umi Hidayatun Nafi'ah, NIM. 1860306221011, dengan pembimbing/ promotor Bapak Dr. Dzinnun Hadi, M.Pd.

Kata Kunci: *board game*, *self awareness*, bimbingan kelompok, media bimbingan dan konseling, model ADDIE.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya *self awareness* siswa kelas VIII di SMP Islam Al-Hidayah Samir dari hasil kuesioner studi pendahuluan dengan persentase 40%, dan belum tersedianya media interaktif untuk mendukung layanan bimbingan kelompok. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *board game* berbasis *self awareness* yang layak dan praktis sebagai media penunjang layanan bimbingan kelompok. Penelitian ini menggunakan teori *self awareness* menurut Daniel Goleman, dipadukan dengan teori *experiential learning* menurut Kolb dan tahapan layanan bimbingan kelompok menurut Prayitno sebagai landasan pengembangan media *board game*. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* model ADDIE (*Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*), dengan fokus pada kelayakan dan kepraktisan media tanpa pengujian efektivitas. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner pada tahap studi pendahuluan, analisis kebutuhan, validasi ahli, dan uji coba terbatas kepada 8 siswa. Hasil penelitian menunjukkan media dinyatakan sangat layak dengan skor validasi ahli media 98% dan ahli materi 100%, serta sangat praktis dengan skor validasi pengguna media/ guru BK 90% dan angket respons siswa 83%. Media yang dikembangkan berupa media *board game* UTSA (Ular Tangga *Self Awareness*) beserta buku pedoman, dan kartu refleksi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *board game* UTSA (Ular Tangga *Self Awareness*) layak dan praktis digunakan sebagai sarana refleksi diri dalam layanan bimbingan kelompok.

ABSTRACT

This thesis, entitled "Development of Self-Awareness-Based Board Game Media in Group Guidance Services for Eighth Grade Students at Al-Hidayah Samir Islamic Junior High School," was written by Umi Hidayatun Nafi'ah, Student ID Number 1860306221011, with Dr. Dzinnun Hadi, M.Pd. as the supervisor/promoter.

Keywords: board game, self-awareness, group guidance, guidance and counseling media, ADDIE model.

This research was motivated by the low self-awareness of eighth grade students at Al-Hidayah Samir Islamic Junior High School, as measured by a preliminary questionnaire (40%), and the lack of interactive media to support group guidance services. This study aims to develop a feasible and practical self-awareness-based board game media to support group guidance services. This study uses Daniel Goleman's self-awareness theory, combined with Kolb's experiential learning theory and Prayitno's stages of group guidance services, as the basis for developing the board game media. The study used the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) Research and Development method, focusing on the feasibility and practicality of the media without effectiveness testing. Data collection was conducted through observation, interviews, and questionnaires at the preliminary study stage, needs analysis, expert validation, and limited trials with 8 students. The results showed that the media was declared very feasible with a media expert validation score of 98% and a material expert score of 100%, and very practical with a media user/BK teacher validation score of 90% and a student response questionnaire of 83%. The media developed was the UTSA (Snakes and Ladders Self Awareness) board game media along with a guidebook and reflection cards. This study concluded that the UTSA (Snakes and Ladders Self Awareness) board game media was feasible and practical to use as a means of self-reflection in group guidance services.

الملخص

هذه الرسالة بعنوان» :تطوير وسيلة تعليمية قائمة على لعبة لوحية لتنمية الوعي الذاتي في خدمات الإرشاد الجماعي لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة الهداية سمير الإسلامية المتوسطة«، أعدَّتها أمي هداية نافعة، ذات الرقم الجامعي ١٨٦٠٣٠٦٢٢١٠١١، تحت إشراف الدكتور دزينون هادي، الماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية :اللعبة اللوحية، الوعي الذاتي، الإرشاد الجماعي، وسائل الإرشاد والتوجيه، نموذج *ADDIE*

تستند هذه الدّراسة إلى انخفاض مستوى الوعي الذاتي لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة الهداية سمير الإسلامية الإعدادية، وفقًا لنتائج دراسة استبيانية أولية(٤٠٪) ، وإلى نقص الوسائل التفاعلية لدعم خدمات التوجيه الجماعي. تهدف هذه الدراسة إلى تطوير لعبة لوحية تفاعلية عملية وفعّالة قائمة على الوعي الذاتي لدعم خدمات التوجيه الجماعي. تستند هذه الدراسة إلى نظرية الوعي الذاتي لدانيال جولمان، بالإضافة إلى نظرية التعلم التجريبي لكولب ومراحل برايتنو لخدمات التوجيه الجماعي، كأساس لتطوير وسائط لعبة لوحية. استخدمت الدراسة منهجية البحث والتطوير *ADDIE* (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم)، مع التركيز على جدوى الوسائط وجدواها العملية دون اختبار فعاليتها. جُمعت البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والاستبيانات في المرحلة التمهيدية للدراسة، وتحليل الاحتياجات، والتحقق من صحة النتائج من قبل الخبراء، وتجارب محدودة على طلاب. أظهرت النتائج أن الوسائط كانت ذات جدوى عالية، حيث بلغت نسبة التحقق من صحتها من قبل خبراء الوسائط(٩٨٪)، ومن قبل خبراء المواد(١٠٠٪)، كما كانت عملية للغاية، حيث بلغت نسبة التحقق من صحتها من قبل مستخدمي الوسائط/معلمي رياض الأطفال(٩٠٪)، ومن قبل الطلاب(٨٣ ٪) في استبيان الاستجابة. الوسائط المطورة هي لعبة لوحية *UTSA* (الثعابين والسلالم والوعي الذاتي)، بالإضافة إلى دليل إرشادي وبطاقات تأمل. خلصت هذه الدراسة إلى أن لعبة *UTSA* (الثعابين والسلالم للوعي الذاتي) اللوحية كانت وسيلة عملية ومجدية للاستخدام كوسيلة للتأمل الذاتي في خدمات التوجيه الجماعي.