# ABSTRAK

**Marva, Alifia, 2024**. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Memberikan Pemahaman Mengenai *SelfLove*”. Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Bisnis dan Humaniora. Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbingan Nararya Rahadyan Budiyono, S.Pd., M.Pd

Remaja seringkali menghadapi tantangan dalam mengekplorasi dan mengembangkan identitas dirinya, kurangnya pemahaman mengenai konsep diri menjadi kebutuhan bagi remaja agar tidak terjurumus pada tindakan-tindakan yang berpotensi negatif, dengan adanya pemahaman mengenai konsep diri seperti mencintai, menerima, menghargai dan merawat diri dapat menjadi cara untuk menanamkan nilai-nilai *selflove* di tengah fase perkembangan remaja. Pengambilan data dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil AKPD dan kuesioner yang sudah diisi oleh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Sleman. Penelitian ini dilaksankan pada bulan April-Mei 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga dengan pendekatan bimbingan kelompok untuk memberikan pemahaman mengenai *selflove* kepada peserta didik dalam proses layanan bimbingan kelompok, serta melihat nilai dan kategori kelayakan media ular tangga yang dikembangkan. Permainan ular tangga ini dapat diberikan kepada peserta didik karena bersifat sederhana, mendidik dan juga menghibur. Media ini dilengkapi dengan papan ular tangga, buku panduan, kartu *flashcard* yang berisikan pertanyaan mengenai aspek-aspek s*elf love* dan juga tantangan atau perintah mengenai *selflove,* pion pemain, dadu, dan juga ember dadu. Keterbatasan dari media yang dikembangkan yaitu berbahan kertas sehingga berpotensi terjadi kerusakan, tidak tahan air, dan Sulit menyimpan media dalam jangka waktu yang panjang jika tanpa adanya perlindungan yang memadai. Manfaat dari media ini adalah dapat memberikan wawasan dengan cara belajar sambil bermain serta menciptakan lingkungan yang menarik dan menyenangkan. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan sudah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pengguna. Hasil dari uji kelayakan oleh ahli media menunjukkan 92,5% dengan kategori sangat baik atau sangat layak untuk digunakan, hasil uji kelayakan oleh ahli materi sebesar 85% dengan kategori sangat baik atau sangat layak untuk digunakan dan hasil dari praktisi pengguna sebesar 95% dengan kategori sangat baik atau sangat layak untuk digunakan. Akumulasi dari hasil kelayakan para validator tersebut menunjukan bahwa media sangat baik dan sangat layak digunakan untuk diterapkan dalam permainan ular tangga yang dikemas dengan layanan bimbingan kelompok agar dapat memberikan pemahaman mengenai *selflove* bagi peserta didik. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas implementasi permainan ke sekolah lain, dan mengembangkan inovasi media terbaru seperti dari segi tampilan, kemasan serta pemilihan konsep.

**Kata Kunci :** *Selflove, Permainan ular tangga, Bimbingan kelompok*

# ABSTRACT

**Marva, Alifia, 2024.** “Development of Snakes and Ladders Game Media Using Group Guidance Approach to Increase Students' Self Love”. Guidance and Counseling Study Program, Faculty of Business and Humanities. Yogyakarta University of Technology. Supervision of Nararya Rahadyan Budiyono, S.Pd., M.Pd.

Teenagers often face challenges in exploring and developing their identities. A lack of understanding about self-concept can lead them to potentially negative behaviors. By applying self-concept understanding, such as self-love, acceptance, appreciation, and self-care, we can instill self-love values during this critical developmental phase. Data for this study were collected through AKPD results and questionnaires completed by eighth-grade students at SMP Negeri 2 Sleman. The research was conducted from April to May 2024. The study aims to develop a snakes and ladders game media using a group counseling approach to bring self-love understanding to students during group counseling sessions, and to assess the value and feasibility of the developed snakes and ladders media. This snakes and ladders game can be given to students because it is simple, educational, and entertaining. The media is equipped with a snake and ladder board, a guidebook, flashcards containing questions and statements about aspects of self-love and challange about self-love, player pawns, dice, and also a dice bucket. The limitations of the media developed are that it is made of paper so it has the potential for damage, is not waterproof, and is difficult to store media for a long period of time without adequate protection. The benefits of this media include providing insights through learning while playing and creating an engaging and enjoyable environment. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The developed product has been validated by media experts, material experts, and practitioners. The media feasibility test results show a 92.5% rating by media experts, 85% by material experts, and 95% by practitioners, all categorized as very good or highly feasible for use. The cumulative feasibility results from the validators indicate that the media is very good and highly suitable for use in a snakes and ladders game, packaged with group counseling services to bring self-love understanding to students. Suggestions for future research include expanding the implementation of the game to other schools and developing innovative new media in terms of design, packaging, and concept selection.

Keywords: *Selflove, Snakes and ladders game, Group guidance*