

**PENGUNAAN MEDIA *BOARD GAME* ULAR TANGGA DALAM
KONSELING SINGKAT BERORIENTASI SOLUSI UNTUK
MENINGKATKAN EMPATI**

Dzhulfa Nurfitria

ABSTRAK

Penelitian ini bertitik tolak pada rendahnya kemampuan empati yang dimiliki oleh siswa kelas X SMK Mitra Batik Tasikmalaya dan belum adanya intervensi yang dilakukan melalui konseling singkat berorientasi solusi menggunakan media board game ular tangga. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan media board game ular tangga dalam konseling singkat berorientasi solusi untuk meningkatkan empati pada siswa kelas X SMK Mitra Batik Tasikmalaya. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen nonequivalent* (pretest dan posttest) control group design. Sampel penelitian adalah siswa Kelas X SMK Mitra Batik Tahun Ajaran 2019-2020 dengan kategori rendah dalam kemampuan empatinya. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media *board game* ular tangga dalam konseling singkat berorientasi solusi efektif untuk meningkatkan kemampuan empati siswa Kelas X SMK Mitra Batik Tahun Ajaran 2019-2020. Adapun rekomendasi penelitian ini ditujukan kepada pihak-pihak sebagai berikut. Pertama, guru bimbingan dan konseling/konselor hendaknya dapat melakukan upaya-upaya untuk meningkatkan kemampuan empati, salah satunya dengan menerapkan penggunaan media *board game* dalam konseling. Kedua, peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk mengembangkan media agar bisa digunakan berbagai jenjang sekolah.

Kata Kunci : Media *board game*, konseling singkat berorientasi solusi, empati.