

## ABSTRAK

### **Lusi Nuranisa. (2021). Pengembangan *Board Game* sebagai Media dalam Bimbingan Kelompok untuk Mengembangkan *Self Compassion* Siswa SMK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya evaluasi diri negatif yang dilakukan remaja, sehingga remaja terus menerus bersikap kasar terhadap kelemahan dirinya, merasa terpisah dari orang lain serta selalu berlebih-lebihan ketika mengalami suatu kondisi negatif terutama pada pandemi COVID-19. Tidak sedikit remaja menjadi frustrasi karena beban belajar menjadi semakin banyak serta adanya ketakutan dan kecemasan ketika berinteraksi dengan orang lain.

*Self compassion* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sikap siswa untuk menerima dan ikhlas dalam merespon segala bentuk kesulitan, kekurangan dan kegagalan yang dialami sebagai bagian dari kehidupannya yang ditandai dengan adanya *self kindness, common humanity, mindfulness*.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan untuk mengembangkan media berupa *board game* untuk mengembangkan *self compassion* siswa SMK. Adanya *board game* ini diharapkan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling menjadi semakin menarik dan suasana kelompok akan semakin hidup/dinamika kelompok dapat terlihat dengan jelas. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Ali, hanya saja penelitian ini sampai pada tahap ke lima yaitu studi pendahuluan, penyusunan rencana *research and development*, pengembangan bentuk awal perangkat, ekspose bentuk awal perangkat dan revisi awal perangkat.

Hasil penelitian pengembangan ini diukur berdasarkan hasil penilaian uji validasi ahli materi, ahli media, dan ahli layanan. Hasil penilaian oleh uji ahli materi mendapatkan nilai sebesar 96,87 dengan kategori sangat baik. Uji ahli media mendapatkan nilai sebesar 75 dengan kategori sbaik. Uji ahli layanan BK mendapatkan nilai sebesar 88,33 dan masuk pada kategori sangat baik. Hasil penilaian secara keseluruhan nilai rata-rata nilai yang didapatkan sebesar 86,73 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hal tersebut maka media *board game* untuk mengembangkan *self compassion* siswa SMK layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** *Self Compassion, Board Game*