

## ABSTRAK

Nabila, Egalita W. U. 2022. *Pengembangan Media Permainan Lubikon (Ludo BK) Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal*. Program Studi Bimbingan dan Konseling. Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Dosen Pembimbing: Dr. Muwakhidah, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Media Permainan, Lubikon, Bimbingan Kelompok, Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan fenomena yang ada di SMP Negeri 2 Sukodono yang menunjukkan tingkat keterampilan komunikasi interpersonal yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan panduan permainan ludo yang memenuhi kriteria akseptabilitas serta menghasilkan panduan permainan ludo yang efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMP. Penelitian ini memiliki spesifikasi produk yang diharapkan yakni produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan diharapkan mampu menghasilkan produk yang layak dan berkualitas untuk digunakan sebagai media dalam bimbingan dan konseling.

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) prosedur Borg and Gall. Prosedur yang digunakan yakni tiga langkah, studi pendahuluan, perencanaan dan pengembangan produk media, dan tahap uji produk. Langkah pada uji produk yakni uji ahli, uji calon pengguna dan uji kelompok terbatas. Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yakni angket akseptabilitas sebagai penilaian produk media dan angket keterampilan komunikasi interpersonal sebagai penilaian siswa. Teknik analisis data yang digunakan yakni *Inter-rater Agreement Model* sebagai data kuantitatif, saran, masukan dan kritikan sebagai data deskriptif pada uji ahli dan uji calon pengguna.

Hasil penelitian menunjukkan media permainan Lubikon (Ludo BK) telah memenuhi kriteria kegunaan, kelayakan, ketepatan melalui uji ahli dan uji calon pengguna. Penelitian ini hanya berhenti pada uji calon pengguna, tidak berlanjut pada uji kelompok terbatas.

Media permainan Lubikon memiliki nilai rata-rata 1 pada uji ahli media dan ahli isi artinya media permainan Lubikon dinilai sangat baik akseptabilitasnya dan berterima secara teoritik. Hasil uji calon pengguna pada 40 responden atau siswa SMP yakni pada kategori tinggi nilai 95% pada 38 responden, dan kategori sedang 5% pada 2 responden. Hal ini menunjukkan bahwa “Media Permainan Lubikon (Ludo BK) Dikatakan Berterima Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMP”.

## ABSTRACT

Nabila, Egalita W. U. 2022 Development of Lubikon Game Media (Ludo Guidance and Counseling) in Group Guidance to Improve Interpersonal Communication Skills. Guidance and Counseling Study Program. Faculty of Pedagogy and Psychology, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Supervisor: Dr. Muwakhidah, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Game Media, Lubikon, Group Guidance, Interpersonal Communication Skills

This research was conducted based on the phenomenon that existed in SMP Negeri 2 Sukodono which showed a low level of interpersonal communication skills. This study aims to produce a ludo game guide that meets the acceptability criteria and to produce an effective ludo game guide to improve interpersonal communication skills of junior high school students. This research has the expected product specifications, namely the products produced in research and development are expected to be able to produce decent and quality products to be used as media in guidance and counseling.

This study uses a research and development model (Research and Development) procedure Borg and Gall. The procedure used is three steps, preliminary study, planning and development of media products, and product testing stage. The steps in product testing are expert testing, prospective user testing and limited group testing. The data collection used in this study is an acceptability questionnaire as an assessment of media products and a questionnaire on interpersonal communication skills as a student assessment. The data analysis technique used is the Inter-rater Agreement Model as quantitative data, suggestions, input and criticism as descriptive data in the expert test and prospective user test.

The results showed that the Lubikon game media (Ludo Guidance and Counseling) had met the criteria for usefulness, feasibility, accuracy through expert testing and prospective user tests. This research only stops at the prospective user test, does not continue on the limited group test. The Lubikon game media has an average value of 1 in the media expert and content expert tests, meaning that the Lubikon game media is considered very good in acceptability and

theoretically acceptable. The results of the test for prospective users on 40 respondents or junior high school students are in the high category, the value is 95% for 38 respondents, and the middle category is 5% for 2 respondents. This shows that "the Lubikon Game Media (Ludo Guidance and Counseling) is said to be Acceptable in Improving the Interpersonal Communication Skills of Middle School Students".