



PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA AI OF SELFI UNTUK SELF IMAGE PESERTA DIDIK DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Siti Ainul Wardah¹, Cici Yulia^{2(*)}, Melina Lestari³

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia¹²³

sitiainulward188@gmail.com¹, ciciyulia@uhamka.ac.id², melina.lestari@uhamka.ac.id³

Abstract

Received: 20 Juli 2024
Revised: 20 Juli 2024
Accepted: 20 Juli 2024

Self image merupakan penilaian seseorang dalam menggambarkan dirinya maupun orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media ular tangga *AI OF SELFI (Adventure Icon Of Self Image)* peserta didik dengan menggabungkan konten berisi afirmasi positif, pernyataan motivasional, pertanyaan reflektif, dan aktivitas untuk penguatan *self image* positif peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE, yaitu model sistematis untuk merancang dan mengembangkan program pelatihan dan media layanan dalam layanan konseling. Terdiri dari lima tahap: *analyze* (analisis kebutuhan dan tujuan yang berkaitan dengan *self image*), *design* (perancangan strategi layanan konseling), *development* (pengembangan konten dan media *self image*), *implementation* (pelaksanaan program layanan konseling), dan *evaluation* (evaluasi efektivitas dan efisiensi media ular tangga *AI OF SELFI*). Model ini memastikan bahwa setiap tahap direncanakan dan dievaluasi secara menyeluruh, sehingga pemberian layanan konseling yang dihasilkan efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media ini secara signifikan dapat menjadi penunjang layanan bimbingan dan konseling terkait *self image* peserta didik. Temuan ini berdasarkan hasil implementasi dan evaluasi media ular tangga *AI OF SELFI*, sehingga mengindikasikan media ini efektif sebagai penunjang dalam memperkuat *self image* peserta didik. Kesimpulannya, media ular tangga *AI OF SELFI* menawarkan metode inovatif dalam media konseling dan mudah diakses untuk mendukung *self image* positif peserta didik. Penelitian ini menekankan pentingnya integrasi media dalam proses konseling untuk kehidupan positif peserta didik. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi media ular tangga *AI OF SELFI* pada berbagai kelompok usia dan konten yang berbeda.

Keywords: Media Layanan BK; *Self Image*; Ular Tangga; ADDIE

(*) Corresponding Author: Yulia, ciciyulia@uhamka.ac.id

How to Cite: Wardah, S. A., Yulia, C., & Lestari, M. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA AI OF SELFI UNTUK SELF IMAGE PESERTA DIDIK DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *Research and Development Journal of Education*, 10(2), 674-680

INTRODUCTION

Self Image merupakan bagaimana cara individu melihat dirinya sendiri dan bagaimana gambaran tentang dirinya berdasarkan penilaian orang lain (Jersild, 1963). *Self image* yang positif adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan psikologis peserta didik, karena dapat mempengaruhi motivasi, perilaku, dan prestasi akademis yang dimilikinya. Peserta didik yang memiliki *self image* yang positif (Jersild, 1963) akan merasa penampilannya tidak ada kekurangan baik secara fisik (merasa cantik atau tampan, berat badan ideal, dan lain sebagainya), secara sosial (merasa mampu beradaptasi hingga

berinteraksi dengan lingkungan sekitar, memiliki hubungan yang baik dengan keluarga dan teman sebaya, memiliki relasi pertemanan yang cukup banyak dan positif, dan lain sebagainya), secara psikologis (memandang etika moral dirinya dengan berpegang teguh pada kejujuran, tanggung jawab atas kegagalan yang dialaminya, religiusitas, serta kesesuaian perilakunya dengan norma-norma masyarakat). Begitupun sebaiknya, peserta didik yang memiliki *self image* yang negatif akan merasa penampilannya selalu memiliki kekurangan baik secara fisik, sosial maupun psikologisnya.

Self image merupakan salah satu bentuk perkembangan diri yang dimiliki peserta didik. Untuk melihat *self image* peserta didik, guru BK berperan penting didalamnya karena salah satu tugas guru BK ialah membentuk perkembangan diri peserta didik yang lebih baik. Proses layanan bimbingan dan konseling sangat dibutuhkan bagi seorang guru BK dalam menunjang perkembangan diri peserta didik. Pada proses layanan bimbingan dan konseling, terdapat media-media BK yang dapat dijadikan wadah untuk menunjang perkembangan diri peserta didik salah satunya adalah media ular tangga. Media permainan ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak, remaja, hingga dewasa yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media permainan ular tangga ini bersifat interaktif, menyenangkan, mendidik dan menghibur (Said & Budimanjaya, 2017).

Banyak penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media khususnya media ular tangga yang cenderung berhasil dalam mengentaskan permasalahan peserta didik di berbagai aspek kehidupan, khususnya pada perkembangan diri peserta didik. Seperti pengembangan media ular tangga yang diteliti oleh Hawasi, Yulia, & Yunus (2022) yang berjudul "Keefektifan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Strategi *Coping Stress*". Dari hasil tersebut, menunjukkan adanya peningkatan cara pandang sebelum menggunakan media ular tangga dan setelah menggunakan media ular tangga sehingga dinyatakan memberikan pengaruh. Selain itu, terdapat juga penelitian yang berjudul "Keefektifan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan *Self Awareness*", yang dilakukan oleh Agniarahmah, Yulia, & Stevani (2023). Penelitian tersebut, menggunakan metode pre eksperimen dengan desain penelitian *one-group pre-test dan post-test design*. Dari hasil tersebut, memperlihatkan bahwa terdapat pengaruh pada *self awareness* siswa dan terdapat peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media ular tangga.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, pengembangan media ular tangga efektif dalam perkembangan diri seseorang. Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan media ular tangga yang akan lebih mengarah kepada diri peserta didik agar nantinya bisa membuat peserta didik dapat memahami *self image* dirinya sehingga memberikan inovasi terbaru dalam layanan bimbingan dan konseling karena pengembangan media ular tangga ini akan sangat menarik pada kalangan masyarakat khususnya peserta didik. Selain itu, media ini diharapkan tidak hanya sebagai permainan yang menyenangkan akan tetapi bisa memberikan dampak positif kepada perkembangan *self image* peserta didik. Pada konteks inilah, penelitian ini mengembangkan media ular tangga sebagai alat untuk melihat sejauh mana peserta didik dalam memahami *self image* dirinya. Maka dari itu, media ini dinamakan media ular tangga "*AI OF SELFI (Adventure Icon of Self Image)*".

Pada penelitian pengembangan media ini berdasarkan konsep ADDIE. ADDIE merupakan singkatan atau tahapan yang meliputi: *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Konsep ADDIE diterapkan untuk membangun pembelajaran atau pemberian layanan berupa kinerja atau mengembangkan produk berbasis media (Branch, 2009). Sehingga pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media permainan ular tangga yang didesain khusus untuk meningkatkan *self image* peserta didik. Media ini menggabungkan konten yang berisi afirmasi positif, pernyataan motivasional, pertanyaan reflektif dan aktivitas yang dirancang untuk membangun *self image* yang sehat dan kuat. Sehingga peneliti ingin mengkaji lebih

dalam bagaimana penggunaan media ular tangga *AI OF SELFI* ini dapat memberikan manfaat terhadap perkembangan diri *self image* peserta didik.

Selain itu, penelitian pengembangan media ini memiliki beberapa signifikansi penting seperti: 1) Sebagai pengembangan media ular tangga khususnya dikalangan anak SMK; 2) Untuk menyediakan media ular tangga yang mudah di akses dan mudah di pahami untuk memberikan wawasan tentang *self image* dengan alat pendidikan inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik, salah satunya ialah media ular tangga; 3) Memberikan alternatif baru dalam metode layanan BK dan perkembangan diri *self image* peserta didik; 4) Membantu guru dan pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, menyenangkan dan mendukung perkembangan diri *self image* peserta didik; dan 5) Menyediakan data empiris mengenai efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan *self image* yang dapat menjadi referensi bagi penelitian dan pengembangan lebih lanjut di bidang pendidikan.

Adapun hasil analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) di SMK PKP 1 JIS Jakarta Timur yang telah diolah peneliti dengan perolehan hasil bahwa peserta didik memiliki *self image* yang belum maksimal dalam perkembangan dirinya. Untuk melihat *self image* peserta didik dapat dilihat dari hasil pengolahan data Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) pada bidang pribadi. Berikut persentase hasil analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) pada bidang pribadi peserta didik yang telah diperoleh :

Tabel 1.
 Hasil analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) Pada Bidang Pribadi Peserta Didik

Keterangan	Bidang Pribadi			Total
	Tinggi	Sedang	Rendah	
Tinggi persentase keseluruhan bidang pribadi	34%	10%	2%	46%
Tinggi persentase dari 9 butir pernyataan angket tentang <i>Self Image</i> pada bidang pribadi	26%	0	0	26%

Sumber: Peneliti

Pada tabel 1. diperoleh hasil persentase keseluruhan pada bidang pribadi dengan 20 butir pernyataan Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) sebesar 46% dan hasil persentase dari 9 butir pernyataan Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) pada bidang pribadi terkait *self image* sebesar 26%. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh pada tabel 1. peneliti perlu memberikan angket tentang *self image* berdasarkan komponen-komponen *self image* yang terdiri dari: 1) *Perseptual Component (Physical Self Image)* yang terdiri dari Kelayakan Fisik dan Daya Tarik/Menarik; 2) *Attitudional Component (Social Self Image)* yang terdiri dari *Character Traits and Temprament Qualities* dan Hubungan Sosial; dan 3) *Conceptual Component (Psychological Self Image)* yang terdiri dari Proses Mempersepsi Diri dan Atribusi Kausal (Jersild, 1963). Sehingga dengan pemberian angket *self image* ini peneliti dapat melihat sejauh mana pemahaman peserta didik tentang *self image* dirinya.

METHODS

Penelitian ini dilakukan di SMK PKP 1 JIS Jakarta Timur dengan jumlah populasi kelas kategori X DKV sebanyak 22 peserta didik dan didapati jumlah sampel sebanyak 10 peserta didik karena pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan cara *purposive sampling*. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Dalam pengembangan ADDIE, terdapat 5 tahap (Branch, 2009), yaitu: 1). Tahap *analyze* (analisis), 2). Tahap *design* (desain), 3). Tahap *development* (pengembangan), 4). Tahap *implementation* (implementasi), dan 5). Tahap *evaluation* (evaluasi). Instrumen yang digunakan adalah menggunakan skala *guttman*. Pada instrumen *self image* diperoleh hasil jumlah item yang belum di validasi sebesar 34 item dengan memperoleh uji validitas sebesar 25 angket instrumen *self image* dengan tarafikasi rata-rata uji reabilitas sebesar 0,96. Sedangkan menurut Syaifuddin Azwar dalam bukunya yang berjudul “Penyusunan Skala Psikologi” menyatakan bahwa tarafikasi uji reabilitas instrumen sebesar 0,60 (A. Syaifuddin, 2012). Artinya instrumen *self image* penelitian ini dinyatakan reliabel. Berikut tabel hasil uji coba instrumen *self image* yang diperoleh :

Tabel 2.
 Hasil Uji Coba Instrumen *Self Image*

Indikator	Sub Indikator	Sebelum Uji Validitas	Setelah Uji Validitas
<i>Perceptual Component (Physical Self Image)</i>	Kelayakan Fisik	8 item	6 item
	Daya Tarik	8 item	5 item
<i>Attitudinal Component (Social Self Image)</i>	<i>Character Traits and Temperament Qualities</i>	4 item	3 item
		4 item	3 item
	Sikap Dan Hubungan Sosial		
<i>Conceptual Component (Psychological Self Image)</i>	Proses Mempersepsi Diri	4 item	3 item
	Atribusi Kausal	6 item	5 item
Total		34 item	25 item

Sumber: Peneliti

Adapun hasil taraf signifikansi uji reliabilitas instrumen *self image* menggunakan skala *guttman* yang telah diperoleh :

Reliability Statistics

Lambda	1	.918
	2	.969
	3	.956
	4	.991
	5	.945
	6	.
N of Items		25

Gambar 1.

Tampilan Hasil Taraf Signifikansi Uji Reliabilitas Instrumen Self Image Skala Guttman
 Sumber: SPSS

RESULTS & DISCUSSION

Results

Result atau hasil penelitian ini berdasarkan konsep pengembangan ADDIE. Menurut Branch (2009) dalam bukunya yang berjudul "*Instructional Design: The ADDIE Approach*" terdapat 5 tahap ADDIE, yaitu :

A. Analyze (analisis)

Pada tahap *analyze* dalam penelitian *self image* ini meliputi:

- 1) *Validate the Performance GAP* (menganalisis kesenjangan kinerja), Pada tahap ini merupakan tahap *analyze* (analisis). Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi terlebih dahulu dari guru BK yang bersangkutan serta melakukan observasi terhadap pelaksanaan layanan BK melalui data Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) di SMK PKP 1 JIS Jakarta Timur dan didapatkan hasil: 1) Peserta didik belum memahami fungsi layanan BK di sekolah; 2) Pemberian layanan BK di SMK PKP 1 JIS Jakarta Timur belum ada yang menggunakan media ular tangga; dan 3) Peserta didik belum mampu meningkatkan perkembangan diri dalam mengenal dan memahami *self image* yang dimiliki.
- 2) *Determine Instructional Goals* (menentukan tujuan instruksional), Pada *Determine Instructional Goals* (menentukan tujuan instruksional) meliputi tujuan penetapan media dan tujuan penetapan masalah penelitian. Pada tujuan penetapan media yang akan dikembangkan, peneliti menggunakan media ular tangga *AI OF SELFI*, yaitu: 1) Agar media ular tangga *AI OF SELFI* ini dapat menjadi media layanan BK terbaru. Karena di SMK PKP 1 JIS Jakarta Timur belum ada pemberian layanan BK yang menggunakan pengembangan media ular tangga untuk menangani permasalahan *self image* peserta didik; 2) Agar media ular tangga *AI OF SELFI* ini dapat menjadi media layanan BK yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Sehingga membuat peserta didik merasa senang dan tidak jenuh dalam pemberian layanan BK; dan 3) Agar penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian dan pengembangan lebih lanjut di bidang pendidikan khususnya bimbingan dan konseling.

Adapun tujuan penetapan masalah yang akan diteliti ialah tentang *self image*, yaitu: 1) Agar peserta didik dapat mengenal dan memahami *self image* dirinya; 2) Agar peserta didik lebih percaya diri terhadap potensi atau kemampuan yang dimilikinya sehingga peserta didik memiliki keyakinan bahwa dirinya memiliki *self image* yang positif; dan 3) Agar permasalahan yang dialami oleh peserta didik satu persatu dapat terentaskan, salah satunya permasalahan di bidang pribadinya yaitu *self image*.

- 3) *Confirm the Intended Audience* (konfirmasi audiens yang dituju), Pada audiens yang dituju dalam penelitian yaitu peserta didik pada kelas kategori X DKV sebanyak 22 peserta didik karena berdasarkan informasi dari guru BK dan observasi serta pengolahan data instrument Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) yang telah dilakukan, peserta didik pada kelas X DKV memiliki *self image* yang belum maksimal.
- 4) *Identify Required Resources* (mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan), Mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan dalam penelitian ini diantaranya: 1) Pustaka sebagai rujukan atau sumber materi yang akan dimuat pada konten berisi afirmasi positif, pernyataan motivasional, pertanyaan reflektif tentang *self image*. Pustaka sendiri terdiri dari buku milik Atrhur T. Jersild yang berjudul "*Psychology Of Adolescence*" (Jersild, 1963), dan beberapa jurnal penelitian tentang *self image* dan pengembangan media ular tangga; 2) Instrumen *self image*; 3) *Software canva*

pro menjadi salah satu media digital untuk mendesain produk yang dikembangkan; 4) Buku panduan permainan media untuk guru BK dan peserta didik; 5) Alat permainan media seperti papan media, penyangga papan media, pion, dadu, corong 4D dan tangga 4D; 6) Laptop sebagai alat untuk pengembangan media; 7) Validator ahli konten yang mengoreksi konten berisi komponen-komponen *self image*; 8) Validator media yang mengoreksi media yang dikembangkan sesuai dengan aspek tampilan visual dan aspek desain pemberian layanan; 9) Ahli praktikkan (guru BK) sebagai validator dalam menunjang kepraktisan media layanan; dan 10) Peserta didik kelas X DKV sebanyak 10 orang sebagai subjek uji coba produk dan responden untuk angket respon peserta didik.

- 5) *Determine Potential Delivery System* (menentukan cara penyampaian produk), Produk yang dikembangkan pada tahap implementasi melalui proses layanan BK pada kelas X DKV berupa media ular tangga *AI OF SELFI* dengan memberikan layanan bimbingan kelompok kepada 10 peserta didik yang memiliki *self image* yang belum maksimal diantara peserta didik lainnya. Kemudian peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok dan 2 sesi dalam pemberian layanan BK berupa permainan media ular tangga *AI OF SELFI*.

B. Design (Desain)

Pada tahap *design* dalam penelitian *self image* ini meliputi:

- 1) *Conduct a Task Inventory* (membuat daftar tugas): Pada tahap awal desain proyek peneliti terlebih dahulu membuat daftar tugas agar produk yang dikembangkan selesai, diantaranya:
 - a. Membuat Instrumen *Self Image*: Instrumen *self image* digunakan untuk melihat sejauh mana pengembangan diri *self image* yang dimiliki peserta didik. Instrumen *self image* ini berdasarkan komponen-komponen *self image* (Jersild, 1963) yang terdiri dari: 1) *Perseptual Component (Physical Self Image)* yang terdiri dari Kelayakan Fisik dan Daya Tarik/Menarik; 2) *Attitudinal Component (Social Self Image)* yang terdiri dari *Character Traits and Temperament Qualities* dan Hubungan Sosial; dan 3) *Conceptual Component (Psychological Self Image)* yang terdiri dari Proses Mempersepsi Diri dan Atribusi Kausal. Adapun jumlah butir pernyataan angket *self image* yang didapatkan yaitu sebesar 34 item butir.
 - b. Membuat *Storyboard*: *Storyboard* digunakan untuk memberi gambaran awal yang berisikan tahap-tahap yang nantinya akan di muat pada media ular tangga *AI OF SELFI*.
 - c. Membuat Konten: Konten yang digunakan berisi afirmasi positif, pernyataan motivasional, pertanyaan reflektif dan aktivitas yang dirancang untuk membangun *self image*.
 - d. Membuat Instrumen Validasi: Terdapat tiga validasi untuk mengetahui kevalidan produk yakni validasi ahli konten, validasi ahli media, dan validasi ahli praktikkan (guru BK) untuk mengetahui kepraktisan produk, terdapat instrumen validasi praktikalitas dan respon peserta didik.
- 2) *Compose Performances Objective* (menyusun tujuan kinerja): Adapun penyusunan tujuan dalam pengembangan yang dilakukan yaitu melihat sasaran kinerja dalam pengembangan media yang dilakukan yaitu: 1) Metode pengujian yang tepat adalah *Research and Development*; 2) Pemilihan konten dalam penelitian ini terkait *self image* peserta didik; 3) Pengembangan media dalam penelitian ini adalah media ular tangga *AI OF SELFI*; 4) Strategi layanan yang tepat adalah bimbingan kelompok; 5) Menilai kesiapan peserta didik melalui dinamika BMB3 (Berpikir, Merasa, Bersikap, Bertindak, dan Bertanggung Jawab); 6) Mengukur prestasi peserta

didik/mengukur hasil penelitian melalui buku panduan permainan media; 7) Mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh guru BK melalui buku panduan guru BK; 8) Sumber daya yang diperlukan adalah ahli konten, ahli media, dan ahli praktikkan (guru BK); dan 9) Prosedural pembuatan strategi pembelajaran adalah media pengembangan ular tangga *AI OF SELFI*).

- 3) *Generate Testing Strategies* (menyusun strategi penilaian): Tahap ketiga dari tahap *design* adalah menyusun strategi penilaian yang terdiri dari: 1) Validator ahli konten yang mengoreksi konten berisi komponen-komponen *self image*; 2) Validator media yang mengoreksi media yang dikembangkan sesuai dengan aspek tampilan visual dan aspek desain pemberian layanan; 3) Ahli praktikkan (guru BK) sebagai validator dalam menunjang kepraktisan media layanan.

Tahap ini peneliti memberikan instrumen penelitian berupa angket tentang *self image* yang telah valid sebanyak 25 butir pernyataan. Instrumen *self image* tersebut diberikan kepada 22 peserta didik kelas kategori X DKV dan didapati 10 peserta didik yang memiliki *self image* belum maksimal diantara peserta didik lainnya. Adapun hasil pengolahan data instrumen *self image* terhadap 10 peserta didik yang telah dilakukan :

Tabel 3.
 Hasil Pengolahan Data Instrumen *Self Image* Terhadap 10 Peserta Didik

No.	Nama/Inisial	Skor	Persentase	Kategori
1	DSM	13	52%	Sedang
2	ARDAY	18	72%	Tinggi
3	F	14	56%	Sedang
4	CPZ	5	20%	Sangat Rendah
5	FFDS	11	44%	Rendah
6	MMI	10	40%	Rendah
7	HSA	4	16%	Sangat Rendah
8	EHM	18	72%	Tinggi
9	AFA	10	40%	Rendah
10	NS	14	56%	Sedang
Rata-rata			47%	

Sumber: Peneliti

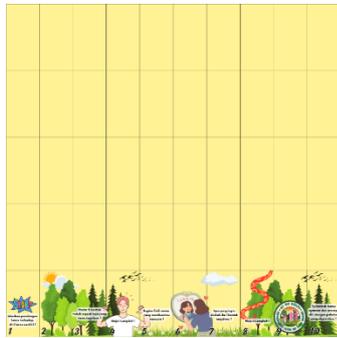
Pada tabel 3. diperoleh hasil pengolahan data instrumen *self image* terhadap 10 peserta didik dengan kategori “Sangat Rendah” sebanyak 2 peserta didik yaitu CPZ mendapatkan skor 5 dengan persentase 20% dan HSA mendapatkan skor 4 dengan persentase 16%. Sedangkan pada hasil pemberian instrumen *self image* peserta didik dengan kategori “Rendah” sebanyak 3 peserta didik yaitu FFDS mendapatkan skor 11 dengan persentase 44%, MMI mendapatkan skor 10 dengan persentase 40%, dan AFA mendapatkan skor 10 dengan persentase 40%. Kemudian pada hasil pemberian instrumen *self image* peserta didik dengan kategori “Sedang” sebanyak 3 peserta didik yaitu DSM mendapatkan skor 13 dengan persentase 52%, F mendapatkan skor 14 dengan persentase 56%, dan NS mendapatkan skor 14 dengan persentase 56%. Dan pada hasil pemberian instrumen *self image* peserta didik dengan kategori “Tinggi” sebanyak 2 peserta didik yaitu ARDAY mendapatkan skor 18 dengan persentase 72%, dan EHM mendapatkan skor 18 dengan persentase 72%.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil dari pemberian instrumen anget tentang *self image* terhadap 10 peserta didik yaitu diperoleh hasil yang bermacam-macam mulai dari kategori Sangat Rendah, Rendah, Sedang hingga Tinggi.

C. *Development* (pengembangan)

Pada tahap *development* dalam penelitian *self image* ini meliputi:

- 1) *Generate Content* (menghasilkan konten): Pada tahap ini peneliti menghasilkan produk media ular tangga *AI OF SELF I* yang berisi konten-konten tentang *self image* dengan menggunakan *software canva pro* berupa desain media yang didesain dengan lima papan media ular tangga. Dari lima papan media tersebut terdapat 10 kotak/baris dan terdapat konten yang berisi lima pernyataan motivasional atau pertanyaan reflektif berdasarkan komponen-komponen *self image* dan jika di total keseluruhan terdapat 25 konten yang berisi pernyataan motivasional atau pertanyaan reflektif tentang *self image*. Adapun desain papan media yang dihasilkan:



Gambar 2.

Tampilan Desain Papan Media Baris Ke-1

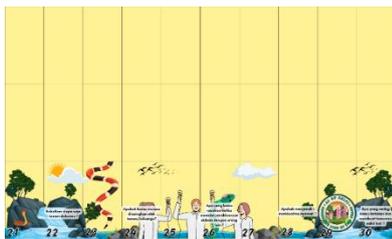
Sumber: Peneliti



Gambar 3.

Tampilan Desain Papan Media Baris Ke-2

Sumber: Peneliti



Gambar 4.

Tampilan Desain Papan Media Baris Ke-3

Sumber: Peneliti



Gambar 5.

Tampilan Desain Papan Media Baris Ke-4

Sumber: Peneliti



Gambar 6.

Tampilan Desain Papan Media Baris Ke-5

Sumber: Peneliti

- 2) Dilihat dari gambar 2 sampai dengan gambar 6, Terdapat 10 kotak/baris dan terdapat lima konten yang berisi pernyataan motivasional atau pertanyaan reflektif berdasarkan komponen-komponen *self image*. Pada gambar 2. terdapat lima pernyataan atau pertanyaan tentang komponen *Perseptual Component (Physical Self Image)* yaitu Kelayakan Fisik. Kemudian pada gambar 3. terdapat lima pernyataan motivasional atau pertanyaan reflektif tentang komponen *Perseptual Component (Physical Self Image)* yaitu Daya Tarik. Selanjutnya pada gambar 4. terdapat tiga pernyataan motivasional atau pertanyaan reflektif tentang komponen *Attitudinal Component (Social Self Image)* yaitu *Character Traits and Temperament Qualities* dan dua pernyataan motivasional atau pertanyaan reflektif tentang komponen *Attitudinal Component (Social Self Image)* yaitu Hubungan Sosial. Adapun gambar 5. terdapat dua pernyataan motivasional atau pertanyaan reflektif tentang komponen *Conceptual Component (Psychological Self Image)* yaitu Proses Mempersepsi Diri dan tiga pernyataan motivasional atau pertanyaan reflektif tentang komponen *Conceptual Component (Psychological Self Image)* yaitu Atribusi Kausal. Sedangkan pada gambar 6. terdapat lima pernyataan motivasional atau pertanyaan reflektif tentang harapan-harapan terkait perkembangan *self image* yang ingin dicapai oleh peserta didik.
- 3) *Select or Development Supporting Media* (memilih atau mengembangkan media pendukung): Adapun pengembangan media pendukung penelitian yaitu berupa papan media, penyangga papan media, pion, dadu, corong 4D dan tangga 4D. Adapun tampilan media ular tangga *AI OF SELFI* yang dihasilkan:



Gambar 7.

Tampilan Media Ular Tangga *AI OF SELFI* Sisi Depan
Sumber: Peneliti



Gambar 8.

Tampilan Media Ular Tangga *AI OF SELFI* Sisi Samping
Sumber: Peneliti

- 4) *Development Guidance for than Student* (mengembangkan panduan untuk peserta didik) : Media ular tangga *AI OF SELFI* memuat cara penggunaan produk atau panduan penggunaan produk untuk peserta didik yang terbagi beberapa tahap, pengembangan panduan ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam menggunakan produk dan menghindari kesalahan dalam penggunaan produk, diantaranya: 1) Sebelum memulai kegiatan, berdoa menurut agama masing-masing (dipimpin oleh guru BK/perwakilan kelompok); 2) Peserta didik fokus mendengarkan arahan yang disampaikan oleh Guru BK; 3) Dilarang memainkan gadget pada saat kegiatan sedang berlangsung; 4) Dilarang membuat kegaduhan/kerusakan pada saat kegiatan sedang berlangsung; 5) Dilarang merusak atau menghilangkan peralatan media ular tangga *AI OF SELFI*; 6) Permainan dapat

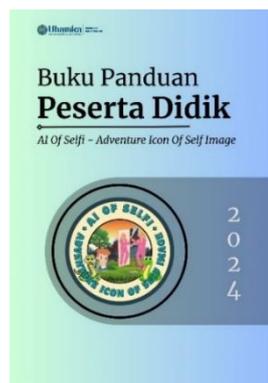
dimulai; 7) Permainan selesai apabila peserta didik telah mencapai kotak finish di nomor 50; 8) Peserta didik mengungkapkan kesan dan pesan; 9) Peserta didik wajib mengisi lembar evaluasi yang diberikan oleh guru BK; dan 10) Guru BK dapat mengakhiri layanan.

- 5) *Development Guidance for than Teacher* (mengembangkan panduan untuk guru): Panduan guru sebagai petunjuk untuk menggunakan produk yang dikembangkan, terbagi menjadi beberapa tahap yang disajikan pada penggunaan produk, diantaranya: 1) Sebelum memulai layanan, berdoa menurut agama masing-masing (dipimpin oleh guru BK/perwakilan kelompok); 2) Guru BK menciptakan suasana saling mengenal, hangat dan rileks; 3) Guru BK menjelaskan tujuan dan manfaat layanan secara singkat; 4) Memotivasi peserta didik untuk aktif dan saling terbuka; 5) Guru BK membacakan dan menjelaskan teknik dalam memainkan permainan ular tangga ini; 6) Permainan dapat dimulai; 7) Permainan selesai apabila peserta didik telah mencapai kotak finish di nomor 50; 8) Guru BK meminta peserta didik mengungkapkan kesan dan pesan; 9) Guru BK dapat mengakhiri layanan; 10) Guru BK wajib mengisi lembar refleksi; dan 11) Guru BK mencatat perkembangan self image peserta didik selama proses permainan berlangsung.

Adapun tampilan cover depan dan cover belakang buku panduan guru BK dan buku panduan peserta didik yang dihasilkan :



Gambar 9.
 Tampilan Cover Depan Buku Panduan Guru BK
Sumber : Penelitian



Gambar 10.
 Tampilan Cover Depan Buku Panduan Guru BK
Sumber : Penelitian



Gambar 11.
 Tampilan Cover Belakang Buku Panduan Guru BK dan Peserta Didik
Sumber : Penelitian

- 6) *Conduct Formative Revision* (melaksanakan revisi formatif) : Pada tahap ini peneliti mengadakan revisi formatif yang berisikan hasil pengisian lembar validasi uji kelayakan media yang dilakukan oleh ahli konten, ahli media, dan ahli praktikkan (guru BK). Terdapat tim validator pada pengembangan media ini, di antaranya:

Tabel 4.
 Hasil Pengolahan Data Pengisian Lembar Validasi Uji Kelayakan Media

Nama	Validator	Tugas
Cici Yulia, M.Pd., Kons.	Validator Ahli Konten	Memvaldasi media ular tangga <i>AI OF SELFI</i> dari sisi konten.
Dr. Melina Lestari, M.Pd.	Validator Ahli Media	Memvalidasi media ular tangga <i>AI OF SELFI</i> dari sisi media.

Lusy Faiqo, P.Si. Validator Praktikkan Memvalidasi media ular tangga *AI OF*
Media (Guru BK) *SELF* dari kepraktisan media layanan.

Sumber: Peneliti

Adapun hasil pengolahan data pengisian lembar validasi uji kelayakan media yang diperoleh:

Tabel 5.

Hasil Pengolahan Data Pengisian Lembar Validasi Uji Kelayakan Media				
No.	Nama/Inisial	Skor	Persentase	Kategori
1	Ahli Konten	92	79%	Layak
2	Ahli Media	104	90%	Sangat Layak
3	Ahli Praktikkan (guru BK)	96	83%	Sangat Layak
	Rata-rata		84%	

Sumber: Peneliti

Berdasarkan tabel 5. diperoleh hasil pengolahan data pengisian lembar validasi uji kelayakan media dari ahli konten mendapatkan skor 92 dan hasil persentase sebesar 79% dengan kategori “Layak”. Kemudian dari ahli media mendapatkan skor 104 dan hasil persentase sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan dari guru BK mendapatkan skor 96 dan hasil persentase sebesar 83% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun rata-rata yang didapatkan sebesar 84%. Dari hasil tersebut, pengembangan media ular tangga *AI OF SELF* dinyatakan layak untuk diberikan kepada peserta didik.

D. Implementation (implementasi)

Pada tahap *implementation* dalam penelitian *self image* ini meliputi :

- 1) *Prepare the Student* (mempersiapkan peserta didik) : Pada tahap ini peneliti mempersiapkan peserta didik untuk melakukan uji coba media. Peserta didik yang akan melakukan uji coba media yaitu 10 peserta didik kelas kategori X DKV yang memiliki *self image* belum maksimal diantara peserta didik lainnya.
- 2) *Media Trials* (uji coba media) : Pada 10 peserta didik yang terpilih, peneliti membagi menjadi 2 kelompok dengan masing-masing kelompok memiliki 5 orang anggota kelompok. Permainan berlangsung pada kedua kelompok berdurasi sekitar 40-60 menit/kelompok. Pelaksanaan layanan BK didukung oleh perangkat layanan diantaranya Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) sebagai rencana proses layanan BK. Pelaksanaan layanan membutuhkan perlengkapan media ular tangga *AI OF SELF* seperti papan media, penyangga papan media, pion, dadu, corong 4D dan tangga 4D serta buku panduan peserta didik dan guru BK.

Pada awal kegiatan, kedua kelompok sangat antusias dalam memainkan media ular tangga *AI OF SELF* tetapi ada beberapa orang dari kedua kelompok yang belum terbuka sepenuhnya ketika mendapatkan pernyataan motivasional atau pertanyaan reflektif tentang *self image*. Namun dipertengahan kegiatan anggota kelompok mulai merasa nyaman dan menikmati permainan hingga permainan berakhir sehingga kegiatan berjalan dinamis dan menyenangkan. Adapun dokumentasi pada saat peserta didik bermain media ular tangga *AI OF SELF*:



Gambar 12.
 Dokumentasi Peserta Didik Bermain
 Media Ular Tangga *AI OF SELFI*
 Sumber : Peneliti



Gambar 13.
 Dokumentasi Peserta Didik Bermain
 Media Ular Tangga *AI OF SELFI*
 Sumber : Peneliti

Setelah melakukan uji coba media, peneliti memberikan lembar evaluasi uji coba media kepada peserta didik sebagai penilaian dalam melihat keefektifan media terhadap *self image* peserta didik. Pada lembar evaluasi uji coba media ini berisi tentang kelayakan media, pemahaman tentang *self image* setelah melakukan uji coba media, dan tindakan atau komitmen yang akan dilakukan kedepannya terkait *self image* yang dimiliki oleh peserta didik. Adapun hasil lembar evaluasi uji coba media yang diperoleh:

Tabel 6.
 Data Hasil Lembar Evaluasi Uji Coba Media Ular Tangga *AI OF SELFI*

No.	Nama/Inisial	Skor	Persentase	Kategori
1	DSM	24	96%	Sangat Tinggi
2	ARDAY	22	88%	Sangat Tinggi
3	F	21	84%	Sangat Tinggi
4	CPZ	15	60%	Sedang
5	FFDS	22	88%	Sangat Tinggi
6	MMI	23	92%	Sangat Tinggi
7	HSA	14	56%	Sedang
8	EHM	19	76%	Tinggi
9	AFA	21	84%	Sangat Tinggi
10	NS	20	80%	Tinggi
Rata-rata			80%	

Sumber: Peneliti

Berdasarkan tabel 6. diatas, memperoleh hasil lembar evaluasi uji coba media dengan kategori “Sedang” ada 2 peserta didik, yaitu CPZ mendapatkan skor 15 dengan persentase 60% dan HSA mendapatkan skor 14 dengan persentase 56%. Selanjutnya pada hasil uji coba dengan kategori “Tinggi” sebanyak 2 peserta didik, EHM mendapatkan skor 19 dengan persentase 76%, dan NS mendapatkan skor 20 dengan persentase 80%. Kemudian pada hasil uji coba dengan kategori “Sangat Tinggi” ada 6 peserta didik, yaitu DSM mendapatkan skor 24 dengan persentase 96%, ARDAY mendapatkan skor 22 dengan persentase 88%, F mendapatkan skor 21 dengan persentase 84%, FFDS mendapatkan skor 22 dengan persentase 88%, MMI mendapatkan skor 23 dengan persentase 92%, dan AFA mendapatkan skor 21 dengan persentase 84%. Ditinjau dari rentang skor dan kategori sebelum dengan sesudah melakukan uji coba menggunakan media ular tangga *AI OF SELFI* mengalami peningkatan. Dapat diartikan bahwa media ular tangga *AI OF SELFI* efektif dalam meningkatkan *self image* peserta didik dan media ini layak digunakan

dalam proses layanan bimbingan dan konseling terkait perkembangan diri *self image* peserta didik.

E. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap *evaluation* dalam penelitian *self image* ini meliputi:

- 1) *Determine Evaluation Criteria* (menentukan kriteria evaluasi): Evaluasi yang digunakan pada pendekatan ADDIE pada desain media adalah untuk menentukan apakah kualitas media layanan memenuhi standar pada tahap desain (Branch, 2010). Penelitian ini menggunakan evaluasi formatif dengan memperbaiki atau merevisi produk sesuai dengan saran/komentar validator.
 - a. Validasi Produk: Media ular tangga *AI OF SELFI* dievaluasi melalui validasi konten mencakup aspek kelayakan konten/isi, penyajian konten. Kemudian pada validasi media yang terdiri dari aspek tampilan visual, desain konten layanan dan penyajian. Sedangkan pada validasi praktikkan (guru BK) sebagai validator dalam menunjang kepraktisan media layanan.
 - b. Kepraktisan Produk: Kepraktisan diketahui dari penilaian respon peserta didik dan validasi praktikalitas. Respon peserta didik mencakup kelayakan media, pemahaman tentang *self image* setelah melakukan uji coba media, dan tindakan atau komitmen yang akan dilakukan kedepannya terkait *self image* peserta didik.
 - c. Validasi Hasil Lembar Evaluasi Uji Coba Media Ular Tangga *AI OF SELFI*: Pada hasil lembar evaluasi uji coba media kepada 10 peserta didik didapati hasil rata-rata persentase sebesar 80%. Sedangkan jika melihat hasil instrumen *self image* yang telah diberikan sebelum melakukan uji coba media, hanya didapati hasil rata-rata persentase sebesar 47%. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan media ular tangga *AI OF SELFI* efektif dalam meningkatkan perkembangan diri *self image* peserta didik dan layak dijadikan sebagai salah satu media BK dalam melaksanakan layanan BK terkait perkembangan diri *self image* peserta didik.
- 2) *Select Evaluation Tools* (memilih alat evaluasi) : Alat evaluasi untuk mengukur keefektifan media ular tangga *AI OF SELFI* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah angket validasi ahli konten, media, dan praktikkan (guru BK) serta validasi hasil lembar evaluasi uji coba media. Kriteria sangat valid produk dapat digunakan tanpa revisi, kriteria valid produk dapat digunakan apabila sudah melalui revisi kecil, dan kriteria cukup valid produk dapat digunakan ketika sudah melalui revisi sedang.

Discussion

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti melakukan pengembangan media ular tangga *AI OF SELFI* dengan konsep pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap (Branch, 2009), yaitu :

- 1) Tahap *Analyze* (analisis): Pada tahap *analyze* (analisis) dalam pengembangan media ular tangga *AI OF SELFI* yaitu media ini dapat dijadikan sebagai penunjang bagi guru BK maupun peserta didik dalam mengenal, memahami, memperbaiki, mempertahankan bahkan meningkatkan *self image* yang dimiliki oleh peserta didik.
- 2) Tahap *Design* (desain): Pada tahap *Design* (desain) dalam pengembangan media ular tangga *AI OF SELFI* yaitu *Design* (desain) yang dikembangkan sangat menarik dan terbaru serta layak digunakan dalam proses layanan bimbingan dan konseling karena berdasarkan hasil pemberian lembar validasi uji kelayakan media yang telah dilakukan oleh ahli konten, ahli media, maupun guru BK memperoleh hasil rata-rata sebesar 84%.

- 3) Tahap *Development* (pengembangan): Adapun tahap *development* (pengembangan) yaitu pengembangan media ini bisa digunakan untuk penelitian-penelitian selanjutnya dan bisa diujikan kembali serta dapat dijadikan sebagai rujukan guru BK agar lebih berinovasi dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling menggunakan media-media yang menyenangkan.
- 4) Tahap *Implementation* (implementasi): Pada tahap *Implementation* (implementasi) dalam pengembangan media ular tangga *AI OF SELFI* yaitu peserta didik sangat tertarik dan antusias pada saat pemberian uji coba media yang dilakukan. Artinya media ini sangat layak untuk di uji coba kembali kepada pihak selain peserta didik di SMK seperti peserta didik di SMA, MA, bahkan Perguruan Tinggi.
- 5) Tahap *Evaluation* (evaluasi): Pada tahap *evaluation* (evaluasi) dalam pengembangan media ular tangga *AI OF SELFI* yaitu media ini layak digunakan dalam program layanan bimbingan dan konseling karena adanya perbaikan atau revisi yang telah dilakukan oleh validasi konten, validasi media, dan validasi praktikkan (guru BK) sehingga pengembangan media ular tangga *AI OF SELFI* dinyatakan layak digunakan dalam proses layanan bimbingan dan konseling terkait perkembangan diri khususnya *self image* peserta didik.

Selain itu, adanya peningkatan *self image* yang signifikan setelah dilakukan uji coba media terhadap peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengolahan instrumen *self image* sebelum melakukan uji coba media memperoleh rata-rata sebesar 47% dan hasil pengolahan lembar evaluasi setelah melakukan uji coba media memperoleh rata-rata sebesar 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ular tangga *AI OF SELFI* ini layak digunakan dalam meningkatkan *self image* peserta didik serta layak dijadikan sebagai media layanan bimbingan dan konseling yang menarik dan efisien dalam mengentaskan permasalahan peserta didik khususnya perkembangan diri *self image*.

Adapun manfaat dalam penerapan dari pengembangan media dan pemberian uji coba media ini yaitu: 1) Peserta didik dapat menjadikan layanan bimbingan dan konseling sebagai penunjang perkembangan diri *self image* yang dimilikinya, 2) Peserta didik dapat mengenal, memahami, memperbaiki, mempertahankan bahkan meningkatkan *self image* dirinya, 3) Peserta didik dapat mengatur emosi ketika terdapat masalah dan dapat mencari cara atau solusi dengan identifikasi masalah terlebih dahulu, 4) Peserta didik lebih percaya diri ketika mengungkapkan pendapat maupun curahan hatinya dengan terbuka, 5) Peserta didik dapat saling menghargai dan memahami serta bekerja sama satu sama lain, dan 6) Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat mengembangkan penelitian ini menjadi lebih luas serta penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan bahan acuan dalam penelitian. Disarankan bagi penelitian lain untuk meningkatkan kualitas penelitian lebih lanjut dengan perubahan dan perbaikan agar dapat memberikan hasil penelitian yang lebih baik.

Namun, peneliti menyadari dalam pelaksanaan pengembangan media ini terdapat keterbatasan walaupun sudah dilakukan semaksimal mungkin, diantaranya: 1). Media ular tangga *AI OF SELFI* yang dikembangkan terbatas pada materi perkembangan diri terkait *self image* saja. Padahal pemahaman tentang perkembangan diri peserta didik sangatlah luas dan kompleks, 2). Konten yang terdapat pada media ular tangga *AI OF SELFI* ini hanya mencakup perwakilan dari tiap komponen-komponen *self image*, 3). Pembuatan media ular tangga *AI OF SELFI* ini cukup rumit dan butuh dana yang cukup besar, 4). Keterbatasan waktu pada saat uji coba produk dilakukan, dan 5). Keterbatasan peneliti untuk memberikan pelatihan kepada guru BK dalam pembuatan media ular tangga *AI OF SELFI*.

CONCLUSION

Berlandaskan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian pengembangan media ular tangga *AI OF SELFI* terhadap self image peserta didik dengan menggunakan konsep ADDIE ini sangat efektif karena berdasarkan hasil pengolahan instrumen *self image* sebelum melakukan uji coba media memperoleh rata-rata sebesar 47% dan hasil pengolahan lembar evaluasi setelah melakukan uji coba media memperoleh rata-rata sebesar 80% serta hasil uji validasi kelayakan media yang dilakukan oleh ahli konten, ahli media, dan guru BK memperoleh rata-rata sebesar 84%.
2. Media yang dikembangkan ini sangat menarik sehingga peserta didik dapat menggali dan mengentaskan permasalahan yang dimilikinya khususnya pada perkembangan diri *self image* melalui media ular tangga *AI OF SELFI*.
3. Guru BK diharuskan mengikuti pelatihan khusus untuk pembuatan media BK agar program BK dapat terlaksana dengan baik dan lebih inovatif serta dapat mengikuti perkembangan zaman.
4. Dengan adanya media ular tangga *AI OF SELFI* ini paradigma peserta didik di sekolah terhadap konseling lebih terbuka dan dinamis. Sehingga peserta didik tidak berpikir bahwa proses konseling itu menakutkan dan hanya untuk peserta didik yang bermasalah saja tetapi juga untuk peserta didik yang belum mampu memahami perkembangan dirinya dengan baik.

REFERENCES

- Agniarahmah, A., Yulia, C., & Stevani, H. (2023). KEEFEKTIFAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN SELF AWARENESS. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 8(1), 8-13.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). New York: Springer.
- Hawasi, O., Yulia, C., & Yunus, A. (2022). KEEFEKTIFAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN STRATEGI COPING STRESS. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 511-517.
- Jersild, A. T. (1963). *The Psychology of Adolescence*. London: The Macmillan Company.
- Said, A., & Budimanjaya, A. (2017). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenada Media Group.