DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **iii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iv**
HALAMAN KEASLIAN ..... **v**
HALAMAN KESEDIAAN PUBLIKASI ..... **vi**
MOTTO ..... **vii**
PERSEMBAHAN ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**
ABSTRAK ..... **xviii**
ABSTRACT ..... **xix**
الملخص ..... **xx**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 14
C. Batasan Masalah 15
D. Rumusan Masalah 15
E. Tujuan Penelitian 16
F. Spesifik Produk 16
G. Kegunaan Penelitian 20
H. Penegasan Istilah 22
BAB II LANDASAN TEORI **25**
A. Kajian Teori 25
B. Kerangka Berpikir 73
C. Penelitian Terdahulu 75

BAB III METODE PENELITIAN 83
A. Desain Penelitian dan Pengembangan 83
B. Model Pengembangan 87
C. Prosedur Pengembangan 92
D. Teknik Pengumpulan Data 115
E. Analisis Data 122
BAB IV HASIL PENELITIAN 132
A. Tahap Analisis (*Analyze*) 132
B. Tahap Desain (*Design*) 137
C. Tahap Pengembangan (*Development*) 145
D. Tahap Implementasi (*Implementation*) 154
E. Tahap Evaluasi (*Evaluation*) 163
BAB V PEMBAHASAN 168
A. Proses Pengembangan Media *Board Game* Berbasis *Self Awareness* dalam Layanan Bimbingan Kelompok 168
B. Kelayakan Media *Board Game* 178
C. Kepraktisan Media *Board Game* 182
D. Media *Board Game* sebagai Sarana Refleksi Diri dalam Layanan Bimbingan Kelompok 187
E. Kontribusi Media *Board Game* terhadap Praktik Layanan Bimbingan Kelompok 191
F. Keterbatasan Penelitian 194
G. Implikasi Akademik 195
H. Sintesis Pembahasan 197
BAB VI PENUTUP 198
A. Simpulan 198
B. Saran 199
DAFTAR PUSTAKA 205
LAMPIRAN 213

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Kebaruan Penelitian 12
Tabel 2.1 Integrasi Tahapan Bimbingan Kelompok dengan Mekanisme Permainan 46
Tabel 2.2 Tahapan *Experiential Learning* dalam Aktivitas Media *Board Game* 58
Tabel 2.3 *Mapping* Aspek, Indikator dan Fitur *Game* 62
Tabel 2.4 Tujuan Operasional Fitur Media 64
Tabel 2.5 Rasionalisasi Desain Media *Board Game* 67
Tabel 2.6 Penelitian Terdahulu 75
Tabel 2.7 Temuan Penelitian Terdahulu dan Keputusan Desain 80
Tabel 3.1 Komparasi Model Pengembangan 85
Tabel 3.2 Sintesis Analisis Kebutuhan Pengembangan Media *Board Game* ... 94
Tabel 3.3 Spesifikasi Media *Board Game* 97
Tabel 3.4 Pemetaan Jenis Kartu pada Produk Akhir 98
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media 103
Tabel 3.6 Deskripsi Butir Penilaian Ahli Media 103
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi 105
Tabel 3.8 Deskripsi Butir Penilaian Ahli Materi 105
Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Validasi Pengguna Media 108
Tabel 3.10 Deskripsi Butir Penilaian Pengguna Media 108
Tabel 3.11 Penilaian Skala *Likert* Instrumen Validasi 110
Tabel 3.12 Kisi-kisi Instrumen Respons Siswa 112
Tabel 3.13 Deskripsi Butir Penilaian Respons Siswa 113
Tabel 3.14 Penilaian Skala *Likert* Angket Respons Siswa 114
Tabel 3.15 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Uji Coba Terbatas 116
Tabel 3.16 Lembar Observasi Uji Coba Terbatas 116
Tabel 3.17 Kisi-kisi Pedoman Wawancara 118
Tabel 3.18 Nama-nama validator 121
Tabel 3.19 Kategori Aspek Tingkat Pembentukan Identitas Diri Remaja 124

Tabel 3.20 Kategori Analisis Kebutuhan 124
Tabel 3.21 Kriteria Kelayakan Media *Board Game* berdasarkan Validasi Ahli Media dan Ahli Materi 126
Tabel 3.22 Kriteria Keberhasilan 127
Tabel 3.23 Kriteria Kelayakan Media *Board Game* Validasi Pengguna Media 128
Tabel 3.24 Kriteria Kelayakan Media *Board Game* berdasarkan Angket Respons Siswa 128
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Media 134
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Analisis Kebutuhan per Aspek 136
Tabel 4.3 Pemetaan Kartu Pertanyaan 141
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media 145
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media per Aspek 146
Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Ahli Media dan Penyempurnaan dari Peneliti 148
Tabel 4.7 Spesifikasi Produk Akhir Media *Board Game* 148
Tabel 4.8 Klasifikasi Jenis Revisi Produk 150
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Materi 151
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi per Aspek 152
Tabel 4.11 Hasil Lembar Observasi Kelompok 1 dan Kelompok 2 154
Tabel 4.12 Hasil Validasi Pengguna Media 159
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Validasi Pengguna Media per Aspek 159
Tabel 4.14 Hasil Angket Respons Siswa 161
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Per Aspek 161
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Evaluasi Formatif 163
Tabel 4.17 Triangulasi Sumber Data Kelayakan Media 164
Tabel 4.18 Hasil Revisi Media Berdasarkan Masukan Validator 165
Tabel 4.19 Ketercapaian Tujuan Pengembangan 166
Tabel 5.1 Pemetaan Kebutuhan Pengguna dan Solusi Media 170
Tabel 5.2 Perbandingan Kebutuhan Awal dengan Hasil Setelah Uji Coba 170
Tabel 5.3 Perbandingan Media dengan Penelitian Terdahulu 172
Tabel 5.4 Pemetaan Fitur Media *Board Game* dengan Landasan Teori 175
Tabel 5.5 Sintesis Teori, Implementasi Media, dan Bukti Hasil Penelitian 178

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hubungan Landasan Teori, Fitur Media, Aktivitas Siswa dan *Outcome* 71
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian 73
Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE 88
Gambar 3.2 Alur Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok 99
Gambar 3.3 Alur Pengembangan Media *Board Game* 101
Gambar 4.1 Media *Board Game* 139
Gambar 4.2 Pion dan Dadu Media *Board Game* 139
Gambar 4.3 Rancangan Awal Kartu Pertanyaan Sebelum Revisi 141
Gambar 4.4 Buku Pedoman Guru BK 143
Gambar 4.5 Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Terbatas 158

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Persuratan 213
Lampiran 2 Media *Board Game* 215
Lampiran 3 Validasi Ahli 217
Lampiran 4 Angket Respons Siswa 220
Lampiran 5 Hasil Angket Respons Siswa 223
Lampiran 6 Lembar Observasi Uji Coba Terbatas 224
Lampiran 7 Dokumentasi 226
Lampiran 8 Kartu Bimbingan Skripsi 228
Lampiran 9 Biodata Penulis 229