COVER i
HALAMAN SAMPUL ii
PERSETUJUAN iii
PENGESAHAN iv
KEASLIAN v
PUBLIKASI vi
MOTTO vii
PERSEMBAHAN viii
KATA PENGANTAR xi
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xvi
DAFTAR BAGAN xvii
ABSTRAK xix
ABSTRAC xx
البحث ملخص xxi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 22
C. Batasan Masalah 23
D. Rumusan Masalah 24
E. Tujuan penelitian 24
F. Spesifikasi Produk 25
G. Kegunaan Penelitian 30
H. Penegasan Istilah 31
BAB II KAJIAN TEORI 36
A. Kajian Teori 36
B. Kerangka Berfikir 74
C. Penelitian Terdahulu 78
D. Landasan Teoritik Pengembangan Produk 83
E. Sintesis Penelitian Terdahulu untuk Pengembangan Produk 85

F. Spesifikasi Produk dan Tehnik Permaianan Card game 89
G. Landasan Teoretis dan Model Konseptual Cara Kerja Produk 98
H. Model Konseptual Cara Kerja Produk 100
BAB III METODE PENELITIAN 104
A. Tujuan Penelitian 104
B. Waktu dan tempat penelitian 104
C. Rancangan Penelitian 104
D. Pengumpulan Data 110
E. Langkah-Langkah Penelitian 111
F. Keterbatasan Penelitian 143
BAB IV HASIL PENELITIAN 145
A. Proses Pengembangan Media Card game Terintegrasi Nilai-Nilai Qur'ani 145
1. Penelitian dan Pengumpulan Infromasi *(Resech and Information Collecting)* .....
2. Perencanaan *(Planning)* .....
3. Pengambangan Produk Awal *(Develop Preliminary From of Product)*
4. Uji Coba Lapangan Awal *(Prelimanary Field Testing)* .....
5. Hasil Analisis Validasi dan Uji Coba Produk .....
BAB V PEMBAHASAN 191
A. Kevalidan Media Cardgame Terintegrasi Nilai-Nilai Qur'ani sebagai Media Layanan Konseling untuk Regulasi Emosi Siswa ..... 191`
B. Kepraktisan Media Cardgame Terintegrasi Nilai-Nilai Qur'ani sebagai Media Layanan Konseling untuk Regulasi Emosi Siswa 197
C. Implikasi Penilaian 205
BAB VI PENUTUP 210
A. Kesimpulan 210
B. Saran 213
DAFTAR PUSTAKA 217
LAMPIRAN-LAMPIRAN 224

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kategori Regulasi Emosi Siswa Kelas X MAN 1 Trenggalek.....7
Tabel 1.2 Perilaku Spesifik Regulasi Emosi Siswa Kelas X MAN 1 Trenggalek....7
Tabel 1.3 Perbandingan Penelitian Terdahulu dan Kelebihan Penelitian Ini 19
Tabel 1.4 Fungsi Setiap Jenis Kartu.....29
Tabel 2.1 Nilai-Nilai Qur'ani dalam Regulasi Emosi Berdasarkan Ayat, Makna Tafsir, dan Indikator Gross Model
Tabel 2.2 Implementasi Teori dalam Desain Media *Card game*..... 72
Tabel 2.3 Penelitian terdahulu yang relevan 79
Tabel 2.4 Matriks Sintesis Penelitian Terdahulu sebagai Dasar Desain Produk....86
Tabel 2.5 Spesifikasi Teknis Permainan Qur'anic Emotion Card Game 89
Tabel 2.6 fungsi dan capaian dari masing-masing komponen kartu 90
Tabel 2.7 Rancangan Tata Letak (Layout) Kartu 92
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....104
Tabel 3.2 Indikator Angket Analisis Kebutuhan Regulasi Emosi Berdasarkan Teori Gross 112
Tabel 3.3 Keterkaitan Hasil Analisis Kebutuhan dengan Fitur Produk 114
Tabel 3.4 Blueprint Kartu Situasi Emosi.....119
Tabel 3.5 Blueprint Kartu Nilai Qur'ani 119
Tabel 3.6 Blueprint Kartu Refleksi 119
Tabel 3.7 Kartu Aksi Positif.....120
Tabel 3.8 Komponen Media Card Game.....120
Tabel 3.9 Hubungan Fitur Media Card Game dengan Teori Regulasi Emosi Gross 122
Tabel 3.10 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....130
Tabel 3.11 skala Likert.....131
Tabel 3.12 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi 132
Tabel 3.13 Skala Likert 133
Tabel 3.14 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pengguna 135
Tabel 3.15 skala Likert.....136
Tabel 3.16 Kisi-Kisi Angket Respons Siswa.....137

Tabel 3.17 skala Likert.....138
Tabel 3.18 Tingkat Kevalidan Produk 141
Tabel 3.19 Tingkat Kepraktisan Produk.....142
Tabel 4.1 Distribusi Kategori Regulasi Emosi Siswa Berdasarkan Hasil Angket Analisis Kebutuhan.....146
Tabel 4.2 Blueprint Komponen Media Card Game Terintegrasi Nilai-Nilai Qur'ani.....151
Tabel 4.3 Media Card Game Regulasi Emosi Terintegrasi Nilai-Nilai Qur'ani...157
Tabel 4.4 Skor Penilaian Ahli Materi per Butir Instrumen 163
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi 164
Tabel 4.6 Masukan Validator Ahli Materi dan Tindak Lanjut Revisi.....166
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media.....167
Tabel 4.8 Hasil Validasi Pengguna (Guru Bimbingan dan Konseling).....169
Tabel 4.9 Hasil Angket Respons Siswa pada Uji Coba Produk Terbatas.....172
Tabel 4.10 Hasil Angket Respons Siswa Berdasarkan Aspek Penilaian.....172
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Kevalidan dan Kepraktisan Media Card Game....176
Tabel 4.12 Ringkasan Revisi Produk 179
Tabel 4.13 Sebelum dan Sesudah Revisi dari Ahli Materi.....185
Tabel 4.14 Sebelum dan Sesudah Revisi dari Ahli Media 186
Tabel 5.1 Hubungan Teori Regulasi Emosi Gross dan Nilai Qur'ani dengan Fitur Produk.....196
Tabel 5. 2 Perbandingan Produk dengan Media Sejenis.....203

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Revisi buku pedoman indentitas layanan 181
Gambar 4.2 Revisi buku pedoman evaluasi proses dan hasil 182
Gambar 4.3 revisi buku pedoman lembar observasi guru BK 183

DAFTAR BAGAN

Bagian 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media *Card game* Terintegrasi Nilai-Nilai Qur'ani Sebagai Layanaan Konseling Untuk Regulasi Emosi Kelas X MAN 1 Trenggalek 77

Bagan 3.1 Tahapan Penelitian Research & Development (R&D) Model Borg and Gall 108

Bagan 3.2 Alur Proses Pengembangan Produk Awal 118

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian 224
Lampiran 2 : Surat Keterangan Izin Penelitian 225
Lampiran 3 : Surat Keterangan Selesai Penelitian 226
Lampiran 4 : Validasi Ahli Materi 227
Lampiran 5 : Validator Ahli Media 229
Lampiran 6 : Validator Pengguna 231
Lampiran 7 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian 233
Lampiran 8 : Tampilan Buku Pedoman 235
Lampiran 9 : Tampilan *Card Game* 238
Lampiran 10 : Form Bimbingan Skripsi 239
Lampiran 11 :Biodata Penulis 240