DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....ii

LEMBAR PENGESAHAN.....iii

PERNYATAAN KEASLIAN.....iv

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....v

MOTTO.....vi

PERSEMBAHAN.....vii

KATA PENGANTAR.....ix

DAFTAR ISI.....xi

DAFTAR TABEL.....xiv

DAFTAR GAMBAR.....xvi

DAFTAR LAMPIRAN.....xvii

ABSTRAK.....xviii

ABSTRACT.....xix

الملخص.....xx

BAB I.....1

PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang.....1

B. Identifikasi Masalah.....11

C. Batasan Masalah.....12

D. Rumusan Masalah.....13

E. Tujuan Penelitian.....13

F. Sfesifikasi Produk.....14
G. Kegunaan Penelitian.....15
H. Penegasan Istilah.....15
BAB II.....18
LANDASAN TEORI.....18
A. Kajian Teori 18
1. Media Bimbingan dan Konseling 18
2. Game Edukasi.....21
3. Keterampilan Regulasi Emosi 27
B. Kerangka Berfikir.....33
C. Penelitian Terdahulu.....35
BAB III.....42
METODE PENELITIAN.....42
A. Desain Penelitian dan Pengembangan 42
B. Model Pengembangan.....42
C. Prosedur Pengembangan 43
D. Teknik Pengumpulan Data.....46
E. Analisis Data.....56
1. Data Kuantitatif.....56
2. Data Kualitatif.....61
BAB IV.....62
HASIL PENELITIAN.....62

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan 62

B. Produk Akhir 98

BAB V 100

PEMBAHASAN 100

A. Proses Pengembangan Media Game Edukasi “My Emo Card” (MEC) 100

B. Hasil Analisi Kelayakan Media Game Edukasi “My Emo Card” (MEC) 104

C. Tanggapan Guru BK dan Peserta Didik terhadap Media Game Edukasi 105

BAB VI 110

PENUTUP.....110

DAFTAR PUSTAKA 114

LAMPIRAN.....125