

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori Terkait Judul	9
1. Media Pembelajaran	9
a. Definisi Media Pembelajaran	9
b. Macam-Macam Media Pembelajaran	9
c. Manfaat Media Pembelajaran	10
2. Permainan <i>Dart Board</i>	10
a. Pengertian <i>Dart Board</i>	10
b. Kelebihan dan Kekurangan Permainan <i>Dart Board</i>	11
3. Bimbingan Kelompok	11
a. Pengertian Bimbingan Kelompok	11
b. Tujuan Bimbingan Kelompok.....	12
c. Fungsi Bimbingan Kelompok	13
d. Unsur-Unsur Pelaksanaan Bimbingan Kelompok	14
e. Materi Layanan Bimbingan Kelompok	16
f. Tahap-Tahap Bimbingan Kelompok	17
g. Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok ...	18
4. Konsep Diri	18
a. Pengertian Konsep Diri	18
b. Aspek-Aspek Konsep Diri	20

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Konsep Diri	
d. Komponen Konsep Diri	27
e. Konsep Diri Menurut Islam	27
f. Konsep Diri Positif dan Konsep Diri Negatif...	28
B. Penelitian Terdahulu	30
C. Kerangka Berfikir	32
D. Hipotesis	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	34
B. Seting Penelitian	34
C. Prosedur Pengembangan	34
D. Uji Coba Produk	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Gambaran Umum Sekolah	48
1. Profil Sekolah	48
2. Visi dan Misi MTs Manba'ul Ulum	48
3. Tujuan Didirikannya MTs Manba'ul Ulum	49
B. Penyajian Hasil Penelitian dan Pengembangan	49
1. <i>Research and Information Collecting</i> (penelitian dan pengumpulan data).....	49
2. <i>Planning</i> (Perencanaan).....	49
3. <i>Develop Preliminary Form Of Product</i> (Pengembangan produk).....	51
4. <i>Preliminary Field Testing</i> (uji coba lapangan awal/validasi produk)	53
5. <i>Main Product Revision</i> (Revisi Produk)	56
6. <i>Main Field Testing</i> (Uji Coba Lapangan Utama).....	57
C. Pembahasan	62
D. Analisis Data	64
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Angket Ahli Materi.....	39
Tabel 3.2	Angket Ahli Media.....	40
Tabel 3.3	Angket Tanggapan Uji Coba	41
Tabel 3.4	Angket Tanggapan Siswa	42
Tabel 3.5	Aturan Pemberian Skor Validator.....	44
Tabel 3.6	Aturan Pemberian Skor Untuk Siswa	44
Tabel 4.1	Rencana Awal Pengembangan Permainan <i>Darl Board</i> .	50
Tabel 4.2	Penilaian Validasi Ahli Materi	54
Tabel 4.3	Penilaian Validasi Ahli Materi II.....	55
Tabel 4.4	Penilaian Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 4.5	Tabel Revisi Produk	56
Tabel 4.6	Nilai Angket Sebelum Melakukan Permainan	58
Tabel 4.7	Hasil Uji Homogenitas	58
Tabel 4.8	Hasil Post Test Siswa	59
Tabel 4.9	Hasil Uji Normalitas.....	60
Tabel 4.10	Sebelum dan Sesudah Melakukan Permainan.....	61
Tabel 4.11	Hasil Uji T Menggunakan IBM.....	61
Tabel 4.12	Nilai Rata-Rata Sebelum dan Sesudah Permainan.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	32
Gambar 4.1 Storyboard.....	50
Gambar 4.2 Proses Mencari Gambar Pendukung	51
Gambar 4.3 Proses Membuat Tulisan	52
Gambar 4.4 Proses Mendesain Layout Petunjuk Permainan.....	52
Gambar 4.5 Proses Memasukan Materi	53
Gambar 4.6 Mendesain Kartu Soal.....	53

