

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Gambaran Umum Sekolah

1. Profil Sekolah

Pendirian MTs Manba'ul Ulum berlangsung pada tanggal 17 Juli 1992, bertepatan dengan tanggal 16 Muharam 1413 H Al Muslichun Gondosari Gebog Kudus dalam acara Musyawarah Tokoh Masyarakat Desa Gondosari.

KH yang menjadi ketua rapat saat itu. Abdul Bashir Muhtar.M.A. yang merupakan pimpinan gereja dan panitera yaitu Bpk. Busyro Ibawi. Agenda rapat menghasilkan beberapa keputusan, yaitu:

- a. Agar segera didirikannya MTs.Nurul Ulum guna menampung lulusan dari MI Tsamrotul wathon khususnya dan MI/SD sekitar
- b. Menempati gedung diniyah Manba'ul Ulum sementara
- c. Sepakat mendirikan gedung diata tanah yang disediakan oleh keluarga H.mc.Tas'an Wartono dan H.Sanaji sebagai tanah wakaf beliau.
- d. MTs Manba'ul Ulum masuk pagi
- e. Kepengurusan dibawah kepengurusan Yayasan Manba'ul Ulum

Sehubung dengan adanya nama madrasah lain yang sama di Kabupaten Kudu serta demi sinkronnya yayasan dengan nama MTs, mala pada tanggal 24 September 1993 nama "MTs Nurul Ulum" berubah menjadi "MTs Manba'ul Ulum".¹

2. Visi dan Misi MTs Manba'ul Ulum

a. Visi Sekolah

Unggul dalam Prestasi,Mulia dalam budi pekerti

b. Misi Sekolah

- 1) Mewujudkan kualitas tamatan
- 2) Membentuk generasi yang bertaqwa, mandiri, memiliki sikap gotong royong, hormat dan santun kepada orang tua, kekeluargaan dan cinta tanah air.
- 3) Mmbentuk generasi yang cerdas, terampil, kreatif, berdedikasi, dan cinta almamater.
- 4) Meningkatkan semangat dan prestasi belajaryang dilandasi dengan IMAN dan TAQWA.

¹ Hasil Observasi Pada Yanggal 20

3. Tujuan Didirikannya MTs Manba'ul Ulum

- a. Dalam rangka ikut serta mensukseskn Progrm Pendidikan Nasional mencerdaskan kehidupan bangsa dan dalam rangka memenuhi panggilan kewajiban untuk memperjuangkan dan mensyi'arkan Islam serta sesuai dengan kebutuhan masyarakat Desa Gondosari dan sekitarnya.
- b. Bertujuan untuk menampung siswa lulusan MI Tsamrotul Wathon dan SD/MI yang ada disekitar Kecamatan Gebog.

B. Penajian Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan permainan ini menggunakan model R&D (Research and Development) dengan 7 tahapan dari 10 tahapam Borg & Gall. Model tersbut digunakan dalam proses penelitian yang menghasilkan produk yang layak digunakan. Pelaksanaan keseluruhan tahapan pengembangan penelitian diuraikan sebagai berikut :

1. *Research and Information Collecting* (penelitian dan pengumpulan data)

a. Studi Lapangan

Hasil dari analisis dan masalah dalam penelitian ini dilakuka dengan cara studi lapangan ke sekolah MTs Manba'ul Ulum dan observasi dengan Ibu Umi Arofah, S.Psi selaku guru Bimbingan dan Konseling. Data yang diperoleh dari potensi dan masalah ialah sebagai berikut:

- 1) Layanan Bimbingan kelompok di MTs Manba'ul Ulum masih bersifat konvensional.
- 2) Kurangnya minat pada saat melakukan layanan Bimbingan Konseling
- 3) Kurangnya rasa percaya diri siswa, siswa tidak mengetahui kelebihan dan kekurangannya, merasa tidak bermanfaat bagi orang lain.

b. Studi Literatur


Studi literature mendukung penelitian dan pengembangan Permainan *Dart Board* di MTs Manba'ul Ulum. Pelaksanaan studi literature dilaksanakan berdasarkan peneitian-penelitian yang sesuai untuk dijadiakn panduan dalam pengembangan.

2. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan awal Permainan *Dart Board*. Penyusunan perencanaan

dibutuhkan agar dapat terlaksana secara sistematis. Adapun perencanaan dapat dilihat pada table 4.1

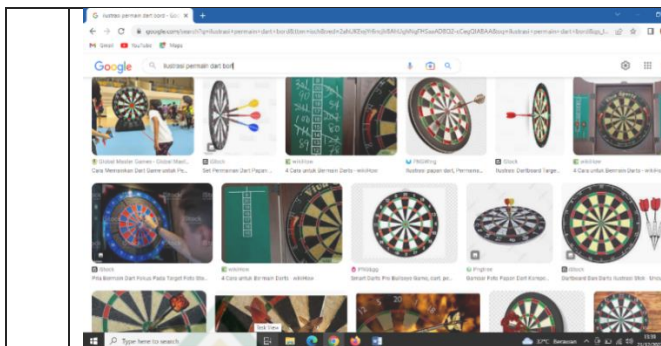
Tabel 4.1 Rencana Awal Pengembangan Permainan Dart Board

No	Kegiatan
1	<p>Membuat <i>draft</i> rancangan (<i>storyboard</i>) permainan <i>dart board</i></p> 
2	Menyiapkan bahan dan alat pembuatan box untuk <i>dart board</i>
3	Mencari Gambar pendukung Untuk petunjuk Prmainan dan kartu soal

Gambar 4.1

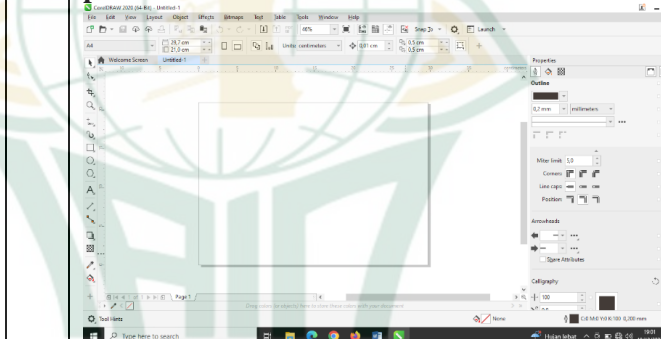
Storyboard permainan dart board

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.3
Proses mencari gambar pendukung untuk
petunjuk permainan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4 **Menyiapkan aplikasi atau perangkat untuk**
membuat desain Papan Dart Boart, Petunjuk
permainan dan soal



3. Develop Preliminary Form Of Product (Pengembangan produk)

Tahap pengembangan produk awal. Pada pengembangan ini berdasarkan dari hasil tahap sebelumnya yaitu perencanaan. Pemilihan desain merupakan hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti yang bertujuan untuk membuat produk yang dikembangkan lebih menarik dan meningkatkan minat peserta didik. Pengembangan produk *dart board* ini selain pembuatan manual untuk desain petunjuk permainan dan aturan permainan menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*. Untuk menambah kemenarikan dan kejelasan dalam petunjuk permainan *dart board* ditambah dengan ilustrasi gambar yang telah disesuaikan dengan syarat-syarat penyajian gambar oleh

Andreansyah yaitu : (1) autentik, gambar yang digunakan menggambarkan sebuah situasi yang sesungguhnya; (2) sederhana, penggunaan gambar hars jelas serta menunjukkan point pokok dalam gambar, dan (3) gambar yang digunakan menunjukkan suaru perbuatan seperti berjalan, berlari, dan sebagainya,² penggunaan ilustrasi tersebut bertujuan untuk menghasilkan konten yang tidak membosankan bagi pemain *dart board* sehingga ada daya tarik. Gmbar pengembangan format produk awal sebagai berikut :

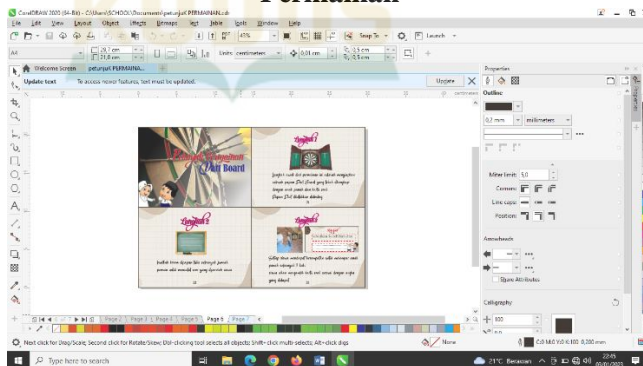
- a. Menyiapkan Tulisan untuk melengkapi serta memberikan kemenarikan pada papan *dart board* dengan menggunakan aplikasi Corel Draw.

Gambar 4.3 Proses Membuat Tulisan Untuk Papan *Dart Board*



- b. Proses desain petunjuk permainan untuk melengkapi *dart boart*

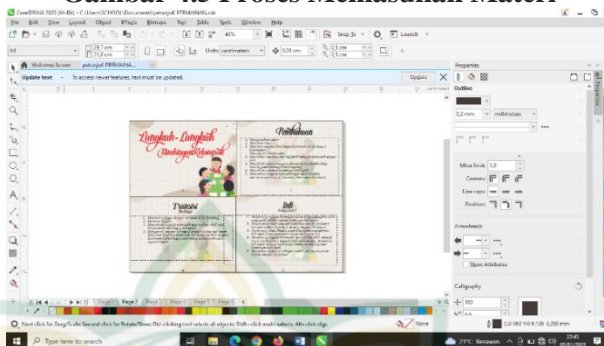
Gambar 4.4 Proses Mendesain Layout Petunjuk Permainan



² Sofia Al Farizi,dkk., *Analisis Pengaruh Multifaktor Terhadap Pemberian Asi Eksklusif di Indonesia*, 79.

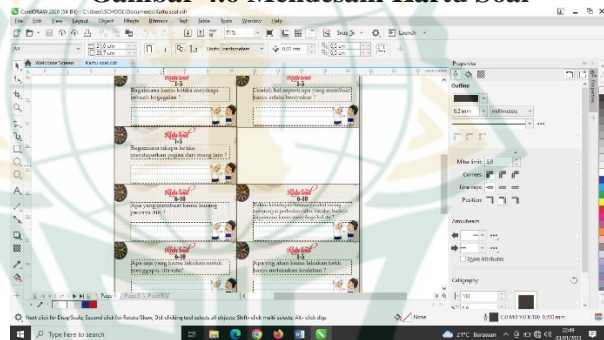
- c. Proses Memasukan Materi Bimbingan Kelompok Tentang Konsep diri

Gambar 4.5 Proses Memasukan Materi



- d. Proses desain kartu soal untuk melengkapi permainan

Gambar 4.6 Mendesain Kartu Soal



4. Preliminary Field Testing (uji coba lapangan awal/validasi produk)

Tujuan dari tahap validasi ialah untuk mendapatkan evaluasi produk yang diproduksi sebelum uji coba lapangan skala besar. Tahap validasi melibatkan tiga orang ahli, yaitu seorang ahli media dan dua orang ahli materi yang memenuhi syarat di bidangnya sebagai validator. Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada masing-masing validator. Berikut ialah informasi yang diperoleh dari hasil validasi.

- a. Validasi Ahli Materi

Validator keahlian materi ini meliputi beberapa aspek seperti isi/materi, penyajian, bahasa dan pengintegrasian nilai-nilai keislaman. Penelitian ini memiliki 2 validator ahli materi yaitu dosen BKI IAIN Kudus sebagai ahli materi I dan guru BK MTs Manba'ul Ulum sebagai ahli materi II.

Validator Ahli Materi I yaitu Inayatul Khafidhoh, M.Pd sebagai Lektor Kepala pada program studi BKI Fakultas Dakwa IAIN Kudus. Hasil validasi estimasi yang diberikan disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Penilaian Validasi Ahli Materi I

No.	Kriteria	Jumlah Jawaban Item	Jumlah Skor	Presentase
1	Sangat Kurang Layak	-	-	0%
2	Kurang Layak	-	-	0%
3	Cukup	-	-	0%
4	Layak	12	48	65%
5	Sangat Layak	8	40	35%
	Jumlah	20	88	100%

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi pertama yaitu Ibu Inayatul Khafidhoh, M.Pd. “ktegori layak “ mendapatkan skor 48 dengan jumlah jawaban 12 item dan hasil presentase 65% dan “kategori sangat layak” mendapatkan skor 40 dengan jumlah jawaban sebanyak 8 dan hasl presentase 35%. Selanjunya jumlah sekor di presentasekan dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{88}{20 \times 5} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{88}{100} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 88$$

Maka dengan nilai 88 pada Permainan *Dart Boart* dalam Bimbingan kelompok untuk menguatkan konsep diri siswa dari penilaian ahli materi I yaitu Ibu Inayatul Khafidhoh, M.Pd. masuk dalam kategori sangat baik.

Validator ahli materi II pada penelitian ini ialah Ibu Umi Arofah S.Psi yang merupakan guru BK di MTs Manba’ul Ulum. Guru sebagai ahli materi Iikarena lebih memahami tingkat kedalaman kebutuhan layanan untuk siswa MTs/SMP. Hasil dari validitas penilaian diberikan berdasarkan 20 pernyataan dapat dilihat pada table 4.3.

Table 4.3 Penilaian Validasi Ahli Materi II

No.	Kriteria	Jumlah Jawaban Item	Jumlah Skor	Presentase
1	Sangat Kurang Layak	-	-	0%
2	Kurang Layak	-	-	0%
3	Cukup	-	-	0%
4	Layak	7	28	17%
5	Sangat Layak	13	65	83%
Jumlah		20	92	100%

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi pertama yaitu Ibu Inayatul Khafidhoh, M.Pd. “kategori layak “ mendapatkan skor 28 dengan jumlah jawaban 7 item dan hasil presentase 17% dan “kategori sangat layak” mendapatkan skor 65 dengan jumlah jawaban sebanyak 13 dan hasil presentase 83%. Selanjutnya jumlah skor di presentasikan dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{92}{20 \times 5} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{92}{100} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 92$$

Maka dengan nilai 88 pada Permainan Dart Boart dalam Bimbingan kelompok untuk menguatkan konsep diri siswa dari penilaian ahli materi II yaitu Ibu Umi Arofah S.Psi masuk dalam kategori sangat baik.

b. Validasi Ahli Media

Validasi Ahli media untuk menilai permainan *dart boart* berdasarkan 2 aspek yaitu aspek tampilan dan keterlaksanaan.

Validator ahli media dalam penelitian ini ialah Ibu Heny Kristiana Rahmawati, M.Pd. yang merupakan dosen BKI Fakultas Dakwah IAIN Kudus. Hasil validasi dari penilaian yang diberikan dapat dilihat pada table 4.4

Tabel 4.4 Penilaian Validasi Ahli Media

No.	Kriteria	Jumlah Jawaban Item	Jumlah Skor	Presentase
1	Sangat Kurang Layak	-	-	0%
2	Kurang Layak	-	-	0%
3	Cukup	1	3	8%
4	Layak	4	16	26%
5	Sangat Layak	7	35	66%
Jumlah		12	54	100%

Pada penilaian oleh ahli media, pada kategori “cukup” mendapatkan skor 3 dengan jumlah jawaban 1 item dan hasil presentase 8%, kategori “layak” mendapatkan skor 16 dengan jumlah jawaban 4 item dan hasil presentase 26%, kategori “sangat layak” mendapatkan skor 35 dengan jumlah jawaban 7 dan hasil presentase 66% selanjutnya jumlah skor di presentasekan dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{54}{12 \times 5} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{54}{60} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 90$$

Maka dengan nilai 90 pada permainan *dart boat* dalam bimbingan keompok untuk menguatkan konsep diri dari ahli media Ibu Heny Kristiana Rahmawati, M.Pd.I masuk dalam kategori sangat baik.

5. *Main Product Revision* (Revisi Produk)

Permainan *dartboard* telah direvisi. Perbaikan tersebut berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan media. Selain angket, validator juga memberikan komentar, kritik dan saran pengembangan sebagai panduan untuk perbaikan produk. Perbaikan menurut hasil validator ditunjukkan pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Tabel Revisi Produk

Komentar & Saran	Perbaikan
Ukuran Petunjuk permainan semula 15cmX21CM	Ukuran diubah menjadi 15cmX10CM

	
<p>Rasional Kurang jelas</p> <p>RASIONAL</p> <p>Permasalahan yang dialami oleh remaja sangat beragam, salah satunya adalah masalah interaksi sosial antara individu maupun kelompok. Masalah tersebut dapat disebabkan karena aspek fisik, psikologis, dan sosial yang berbeda-beda. Oleh karena itu, remaja perlu memahami konsep diri yang baik sebagai landasan untuk menghadapi masalah tersebut.</p> <p>Hal tersebut dapat membantu remaja untuk memahami konsep diri yang baik sebagai landasan untuk menghadapi masalah tersebut. Dalam era modern seperti saat ini, remaja perlu memahami konsep diri yang baik sebagai landasan untuk menghadapi masalah tersebut.</p> <p>Hal tersebut dapat membantu remaja untuk memahami konsep diri yang baik sebagai landasan untuk menghadapi masalah tersebut. Dalam era modern seperti saat ini, remaja perlu memahami konsep diri yang baik sebagai landasan untuk menghadapi masalah tersebut.</p>	<p>Kata diubah menjadi lebih spesifik</p> <p>RASIONAL</p> <p>Permasalahan yang dialami oleh remaja sangat beragam, salah satunya adalah masalah interaksi sosial antara individu maupun kelompok. Masalah tersebut dapat disebabkan karena aspek fisik, psikologis, dan sosial yang berbeda-beda. Oleh karena itu, remaja perlu memahami konsep diri yang baik sebagai landasan untuk menghadapi masalah tersebut.</p> <p>Hal tersebut dapat membantu remaja untuk memahami konsep diri yang baik sebagai landasan untuk menghadapi masalah tersebut. Dalam era modern seperti saat ini, remaja perlu memahami konsep diri yang baik sebagai landasan untuk menghadapi masalah tersebut.</p> <p>Hal tersebut dapat membantu remaja untuk memahami konsep diri yang baik sebagai landasan untuk menghadapi masalah tersebut. Dalam era modern seperti saat ini, remaja perlu memahami konsep diri yang baik sebagai landasan untuk menghadapi masalah tersebut.</p>
<p>Belum ada materi Keislaman</p> 	<p>Penambahan materi keislaman</p> 
<p>Ilustrasi Dart Board belum ada</p> 	<p>Penambahan gambar Ilustrasi Dart Board</p> 

6. Main Field Testing (Uji Coba Lapangan Utama)

Setelah melakukan validasi dan revisi yang telah dinyatakan efektif, selanjutnya dilaksanakan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 15 juni 2021 sebanyak 3x pertemuan. Uji coba lapangan dilaksanakan di MTs Manba’ul Ulum pada kels VII. Dengan jumlah 24 siswa, untuk mengetahui bahwa siswa tersebut homogen dan tidak homogeny

dengan hasil signifikan, oleh karena itu penulis melakukan uji homogenitas, dalam melakukan uji dengan memasukan hasil dari post tes dan pretes yang akan diuji menggunakan aplikasi IBM SPSS Versi 22.

a. Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada siswa MTs Manba’ul Ulum dilaksanakan guna mengetahui dari hasil homogenitasnya yang dapat dibandingkan antara siswa sebelum Melakukan Permainan *Dart Board* untuk menguatkan konsep diri. Nilai yang digunakan ialah nilai dari angket yang telah di isi. Dat nilai angket dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Nilai Angket Sebelum Melakukk Permainan Dart Board dalam Bimbingan Kelompok

No.	Kelompok A	Kelompok B
1.	27	25
2.	30	31
3.	28	31
4.	33	34
5.	32	28
6.	30	34
7.	26	30
8.	29	28
9.	30	25
10.	22	37
11.	24	27
12.	30	32
13.	29	26
Jumlah	370	388

Hasil uji homogenitas SPSS 22 ialah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Based on Mean	.222	1	24	.642
Based on Median	.191	1	24	.666
Based on Median and with adjusted df	.191	1	23.453	.666
Based on trimmed mean	.300	1	24	.589

ANOVA

Hasil

	Sum Squares	of df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	12.462	1	12.462	1.057	.314
Within Groups	282.923	24	11.788		
Total	295.385	25			

Data dari hasil output SPSS 22 diperoleh signifikannya 0,642. Jika dibandingkan dengan taraf signifikasinya menunjukkan bahwa $0,642 > 0,05$ yang artinya nilai homogen.

b. Analisis Data Soal Post-Test

Tindakan terakhir, peneliti menyebarkan angket post-tes terhadap siswa kelas VII MTs Manba'ul Ulum setelah melaksanakan permainan Dart board dalam bimbingan kelompok. Sebelum diberikan kepada siswa angket tersebut di koordinasi dengan dosen IAIN Kudus Yaitu Ibu Farida, M.Si, diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.8 Hasil Post Test Siswa

Responde n	Mater i	Bahas a	Komunikas i Visual	Total Persisw a
R1	11	16	22	49
R2	13	15	26	54
R3	12	17	24	53
R4	11	21	26	58
R5	12	19	28	59
R6	11	18	27	56
R7	12	19	24	55
R8	12	18	25	55
R9	11	14	28	53
R10	11	18	29	58
R11	11	16	25	52
R12	13	14	30	57
R13	11	18	23	52
R14	9	17	21	47
R15	9	17	18	44
R16	7	13	26	46

R17	10	17	24	51
R18	11	17	28	56
R19	12	17	22	51
R20	10	18	20	48
R21	10	18	25	53
R22	12	18	24	54
R23	10	18	21	49
R24	11	15	25	51
R25	12	17	27	56
R26	12	17	27	56
Total	286	442	645	1373
Rata-Rata	11	17	24,8	

Keterangan : R= Responden

c. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untntuk pengolahan data mengetahui variabel normal atau tidak. Ketika uji normalitas menunjukkan hasil yang normal maka uji t-test bias dilaksanakan, namun sebaliknya jika menunjukkan tidak normal ada kesalahan pada data tersebut.

Brikut hasil uji normalitas dengan IBM SPSS 22 :

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Menggunakan SPSS 22 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.61294403
Most Extreme Differences	Absolute	.133
	Positive	.052
	Negative	-.133
Test Statistic		.133
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan IBM SPSS 22 hasil nilai siswa dalam melakukan permainan *dart board* dalam bimbingan kelompok diperoleh nilai $0,200 > 0,005$

maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal

d. Uji t-test

Setelah dinyatakan bahwa data dari kontribusi siswa berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya yaitu uji t-test. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil dari permainan dart board digunakan uji t-test. Hasil dari posttest disajikan pada table 4.10.

Tabel 4.10 Sebelum dan sesudah Melakukan Permainan Dart Board

Responden	Sebelum	Sesudah
R1	27	49
R2	30	54
R3	28	53
R4	33	58
R5	32	59
R6	30	56
R7	26	55
R8	29	55
R9	30	53
R10	22	58
R11	24	52
R12	30	57
R13	29	52
R14	25	47
R15	31	44
R16	31	46
R17	34	51
R18	28	56
R19	34	51
R20	30	48
R21	28	53
R22	25	54
R23	37	49
R24	27	51
R25	32	56
R26	26	56
Jumlah	758	1366
Rata-Rata	52,5	29,15

Keterangan R=Responden

Hasil perhitungan uji T menggunakan IBM SPSS Versi 22 ialah sebagai berikut :

Tabel 4.11 Hasil Uji T Menggunakan IBM SPSS 22

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretes	29.15	26	3.437	.674
Postes	52.54	26	3.733	.732

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pa Pret ir es - 1 Post es	-23.385	4.392	.861	-25.158	-21.611	-27.152	25	.000

Berdasarkan Hasil Output IBM SPSS Versi 22 pada sebelumnya, diperoleh signifikan sebesar 0.000. jika dibandingkan dengan taraf signifikansinya maka $0.000 < 0.05$ yang berarti ada ada perbedaan antara sebelum dan sesudah melakukan permainan dart board dalam bimbingan kelompok. Sehingga ada pengaruh antara permainan dart board dengan konsep diri siswa,

7. *Operational Product Revision* (Revisi Produk)

Pada tahapan ketujuh ini ialah hasil akhir dari produk yang dikembangkan. Media permainan *dart board* selesai dikembangkan dengan uji coba kelayakan dn pemakaian sehingga media permainan *dart board* ini dapat digunakan sebagai media dalam bimbingan kelompok.respon dari siswa diantaranya menjadi lebih menarik dan tidak membosankan ketika melakukan kegiatan bimbingan kelompok.

C. Pembahasan

Permainan papan dart ini merupakan produk penelitian dan pengembangan. Salah satu manfaat praktis dari konseling dan pembelajaran media ialah bahwa media dapat meningkatkan dan melibatkan perhatian anak.³

Permainan *dartboard* dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian pengembangan model prosedural Borg and Gall dengan menyederhanakan langkah-langkahnya menjadi tujuh langkah, yaitu:

Riset dan pengumpulan data, desain, pengembangan produk, uji lapangan awal atau validasi produk, rilis produk, uji lapangan produk utama dan rilis produk. Peneliti menyederhanakan langkah-langkah pengembangan, karena pada langkah ketujuh peneliti sudah mendapatkan jawaban atas masalah; ada juga alasan lain, karena peneliti mempertimbangkan waktu dan anggaran.

1. Proses pengembangan permainan *dart board*

Langkah awal dalam membuat permainan *dart* ialah analisis kebutuhan berupa penelitian lapangan atau observasi kelas dan penelitian pustaka atau literature. Hasil melakukan studi lapangan dapat memiliki berbagai masalah, seperti:

Kurangnya rasa percaya diri siswa, kurangnya pemahaman tentang kekuatan diri siswa, kurangnya tanggung jawab guru pembimbing ketika melaksanakan supervisi kelompok. Studi literature atau literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan referensi tentang pokok bahasan pengembangan produk.

Langkah pertama dalam mengembangkan lingkungan permainan dart ini ialah membuat desain awal. Kami mencari bahan ajar kelompok pada aplikasi self-concept pada media design yaitu pada penggunaan CorelDraw X7. Setelah menyusun materi, peneliti juga mengumpulkan materi tambahan seperti papan dart, ilustrasi dari gambar kartu soal.

Lingkungan permainan papan dart yang dikembangkan dapat digunakan setelah pemeriksa yang kompeten telah menentukan bahwa produk dapat digunakan. Produk terlebih dahulu akan divalidasi untuk diuji kesesuaiannya sebagai alat dalam konseling kelompok. Validasi dilakukan untuk 2 ahli materi dan 1 validasi untuk ahli media yang ahli dibidangnya.

³ Priansa dan Donni, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*, (Bandung: Pustaka Setia, 2017), 141-147.

Data kualitatif dan kuantitatif diperoleh setelah dilakukan validasi. Peneliti memperoleh data kuantitatif dengan mengelola dan mengisi kuesioner multi-segi. Data kualitatif diperoleh dari komentar, kritik dan saran validator.

Penilaian ahli media terdiri dari dua aspek, yaitu aspek dan aspek pelaksanaan. Persentase kedua aspek tersebut mendapat kriteria cukup 8%, kriteria cukup 26%, dan kriteria sangat layak 66%, yang kemudian diinterpretasikan menurut skala kelayakan sehingga diperoleh kategori sangat layak, seperti: B. detail keduanya. pertimbangan Selama pengembangan permainan papan dart, kami menerima komentar dan saran untuk meningkatkan produk. Komentar dan saran dari ahli media yaitu perbaikan ukuran panduan permainan dan penambahan soal.

Media yang dikembangkan oleh peneliti juga divalidasi oleh ahli materi. Validator materi mata kuliah ada dua orang, yaitu Validator I (Guru Besar IAIN Kudu) dan Validator Dua (guru BK MTs Manba'ul Ulum). Penilaian ahli materi menunjukkan kategori sangat layak. Penilaian ahli materi terdiri dari tiga aspek yaitu kesesuaian, penyajian informasi dan keefektifan biaya. Validator Ahli Materi I memperoleh skor 65% pada kategori Cukup dan 35% pada kategori Sangat Layak, sedangkan Validator Ahli Media II memperoleh skor 17% pada kategori Cukup dan 83% pada kategori Sangat Layak. Kategori. Validator Pakar Materi I menyediakan versi untuk menambahkan materi Islami pada petunjuk permainan dan kartu soal. Validator ahli materi II memberikan saran agar penulisan instruksi permainan menjadi lebih jelas.

Setelah validasi, peneliti merevisi media berdasarkan saran dan komentar validator. Kekurangan media diatasi sebelum siswa diberi tes lapangan. Eksperimen tersebut digunakan untuk mendapatkan jawaban siswa terhadap permainan anak panah. Setelah beberapa langkah kerja yang dilakukan peneliti, maka hasil produk akhir media permainan dart dikumpulkan dalam bimbingan kelompok untuk memperkuat konsep diri siswa.

D. Analisis Data

1. Hasil Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas yang dilakukan dari hasil respon siswa menggunakan IBM SPSS 22 didapatkan hasil yang signifikansinya 0,642. Bias dianalisis hasil signifikansinya $0,642 > 0,05$. Uji homogenitas memberi beberapa hasil sesudah dan sebelum melakukan permainan *dart board* dalam bimbingan

kelompok ialah homogeny atau tidak terjadi perbedaan signifikan dengan siswa A dan siswa B yang dibandingkan.

2. Uji Normalitas

Hasil dari output IBM SPSS 22 terhadap siswa memberikan signifikansi sebesar 0,200 yang artinya data pada siswa tersebut berdistribusi normal. Jika dibandingkan dengan signifikansi maka $0.200 > 0,05$. Karena dalam uji normalitas menunjukkan berdistribusi normal maka bias dilakukan uji t-test.

3. Uji-t

Pada penelitian ini untuk menguji t-test menggunakan IBM SPSS 22 diperoleh signifikansi senilai 0.00. perbedaan signifikansinya $0.00 < 0.05$ yang berarti adanya perbedaan yang signifikan antar siswa sebelum dan sesudah melakukan permainan *dart board*, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara permainan dalam konsep diri siswa. Perbedaan nilai selisih respon siswa dijelaskan pada table 4.12.

Tabel 4.12 Nilai Rata-Rata Sebelum Dan Sesudah Melakukan Permainan

Nilai Rata-rata Sebelum dan Sesudah Melakukan Permainan Dart Board			
Sebelum Melakukan Permainan	Melakukan Permainan	Sesudah Melakukan Permainan	Melakukan Permainan
29,15		52,5	
Selisih Rata-Rata = 23,35			

Dari hasil pengujian permainan *dart board* diatas nilai rata-rata *post test* melakukan permainan *dart board* ialah 52,5 lebih tinggi dari nilai *pre test* yang rata-ratanya 29,15. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dari hasil permainan *dart board* . hal ini menunjukkan bahwa produk penggunaan media permainan untuk menguatkan konsep diri dinyatakan efektif dan layak, yang didasari pada proses yang sudah dijalankan mulai dari pengembangan produk hingga uji coba lapangan, karena terbukti dapat menguatkan konsep diri siswa kelas VII MTs Manb’ul Ulum.

Bahwa dalam hal ini terbukti bahwa permainan dart board terbukti berhasil,dalam menguatkan konsep diri melalui bimbingan kelompok atau bisa dinyatakan bahwa permainan dart board ini efektif menguatkan konsep diri siswa.

Dari hasil uji kelayakan permainan dart board dalam bimbingan kelompok oleh ahli materi, ahli media dan guru BK menyatakan bahwa permainan *dart board* dinyatakan layak. Selain itu, dari hasil respon peserta didik menunjukkan respon baik dan

antusias siswa dalam permainan *dart boat* di bimbingan kelompok. Adapun beberapa kelebihan dari permainan *dart board* dalam bimbingan kelompok yang telah dikembangkan yaitu :

- a. Mampu mendekatkan guru BK dengan siswa.
- b. Dapat menguatkan konsep diri siswa seperti dalam hal pemahaman tentang potensi dirinya.
- c. Mampu membuat siswa tertarik dan antusias dalam melaksanakan Bimbingan kelompok.

Selain beberapa kelebihan dari permainan *dart board* juga terdapat kekurangan yaitu :

- a. Permainan *dart board* ini memerlukan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatannya.
- b. Belum dilengkapinya papan untuk mencatat *scor* yang diperoleh.

