

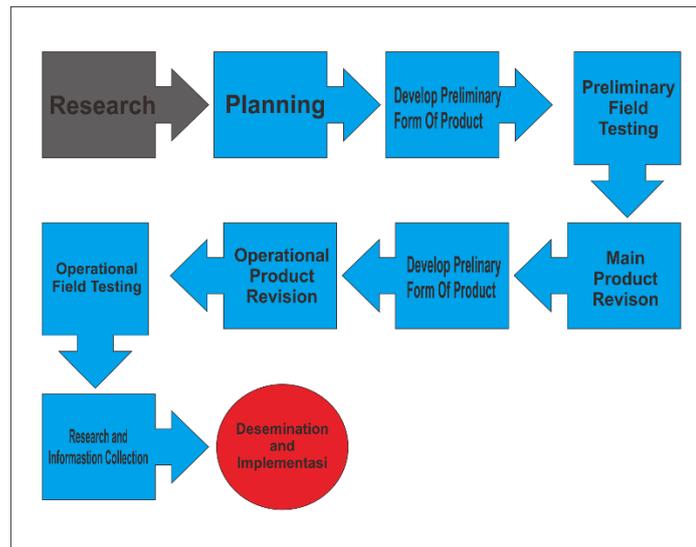
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *R&D* merupakan jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk bukan menguji sebuah teori. Pengertian tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan Borg & Gall (2007) "*educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products*". Pengertian *R&D* menurut Borg & Gall (2007) dapat diartikan bahwa penelitian pendidikan dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan dalam mengembangkan dan menguji sebuah produk pendidikan.

Langkah dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada langkah yang dikemukakan Borg & Gall (1983) sebagai berikut: penelitian awal dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*); perencanaan (*planning*); pengembangan draf produk awal (*develop preliminary form of product*); uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*); revisi hasil uji coba lapangan awal (*main product revision*); uji coba lapangan utama (*main field testing*); revisi hasil uji coba lapangan utama (*operational product revision*); uji lapangan operasional (*operational field testing*); revisi produk akhir (*final product revision*); dan diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian *R&D* Borg&Gall

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan simulasi labirin. Dalam permainan ini nanti disajikan informasi-informasi mengenai konsep diri. Gambaran dari produk ini yaitu permainan simulasi labirin yang diwujudkan dalam bentuk permainan yang bisa dimainkan menggunakan papan dari triplek dengan adanya dinding penghalang labirin yang tinggi dengan jalan yang berkelok-kelok lalu lubang jebakan berbentuk lingkaran.

B. Langkah-langkah Penelitian

Langkah dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada langkah yang dikemukakan Borg & Gall (2007) sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (*Research and Information Collecting*). Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah mengumpulkan informasi mengenai produk yang akan dikembangkan dan teknik pengembangannya. Pengumpulan informasi dapat dilakukan dengan cara observasi kelas, observasi kegiatan pembelajaran, studi literatur, dan konsultasi ahli.

2. Merencanakan (*Planning*). Dalam tahap perencanaan, hal utama yang perlu diperhatikan adalah tujuan dari pengembangan produk tersebut, kemudian merancang desain awal produk sesuai dengan unsur-unsur desainnya.
3. Mengembangkan Bentuk Awal Produk (*Develop Preliminary Form of Product*). Produk awal dikembangkan sesuai dengan rancangan desain, rencana, dan tujuan pengembangan. Sebelum dilakukan uji coba, produk divalidasi oleh ahli terkait sesuai dengan bidangnya. Setelah melewati uji validitas, saran atau masukan dari ahli digunakan dalam menyempurnakan produk dan uji coba pun siap dilakukan.
4. Uji coba Perorangan (*Preliminary Field Testing*). Setelah melewati uji validitas dan revisi ahli, produk diujicobakan secara perorangan.
5. Revisi Produk Utama (*Main Product Revision*). Uji coba produk yang dilakukan dengan sasaran peserta didik, akan menghasilkan beberapa saran dan kesan, dan dapat digunakan untuk memperbaiki produk
6. Uji Coba Kelompok Kecil (*Main Field Testing*). Subjek uji coba selanjutnya setelah produk direvisi adalah uji coba kelompok kecil.
7. Revisi Produk Operasional (*Operational Product Revision*). Uji coba kelompok kecil terhadap produk yang dikembangkan memungkinkan adanya catatan revisi. Apabila revisi dibutuhkan, produk harus direvisi agar lebih sempurna sebelum diujicobakan pada kelompok besar.
8. Uji Coba Kelompok Besar (*Operational Field Testing*). Uji coba selanjutnya adalah uji coba terhadap kelompok besar yang melibatkan subjek coba bersifat masal.

9. Revisi Produk Akhir (*Final Product Revision*). Revisi produk terakhir harus dilakukan sebelum dilakukannya tahap diseminasi.
10. Diseminasi dan Implementasi Produk (*Dissemination and Implementation*). Diseminasi dilakukan dalam rangka mengenalkan produk terhadap peserta didik agar dapat digunakan sesuai tujuan pengembangan produk. Tahap Diseminasi tidak dilakukan dalam penelitian ini, penelitian dan pengembangan ini hanya sampai tahap uji coba kelompok kecil dan tahap revisi produk akhir karena produk hanya dikembangkan melalui tahap pengujian di SMP Negeri 1 Bojong, sehingga untuk diimplementasikan di sekolah lain, perlu adanya uji coba lagi sesuai dengan keadaan sekolah tersebut.

Kesepuluh tahapan tersebut, peneliti melakukan penyederhanaan tahapan. Penyederhanaan tahapan ini didasarkan pada pendapat Borg & Gall (Emzir, 2011:271) yang menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk kemungkinan untuk membatasi langkah penelitian. Penyederhanaan tahapan penelitian dilakukan oleh peneliti dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti. Tahapan-tahapan tersebut dipadukan dengan tahapan pembuatan permainan simulasi labirin sebagai berikut:

1. Tahap penelitian dan pengumpulan data meliputi:
 - a. Penentuan gagasan dan tujuan pembuatan produk yaitu menetapkan permainan simulasi labirin sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri.
 - b. Pengumpulan data atau informasi mengenai konsep diri melalui observasi, instrumen angket atau kuisioner.

2. Tahap perencanaan, meliputi:

- a. Tahap awal yang dilakukan adalah membuat konsep awal sebuah desain produk yang akan dibuat yaitu permainan simulasi labirin tentang konsep diri menggunakan aplikasi corel draw dan canva
- b. Permainan simulasi ini akan dibuat dengan menggunakan papan mdf dan juga kayu jati belanda dengan ukuran 48×33 cm yang nantinya permukaan labirin tersebut berupa sketsa labirin beserta lubang jebakan berbentuk lingkaran. Gambar petak yang akan dibentuk seperti jalan yang berkelu-liku yang diberi dinding penyekat. Permainan labirin ini dimainkan dengan menggunakan sebuah kelereng. Selain itu juga produk tersebut disertai dengan *Identity Self Card*, *Behavioral Self Card*, *Judging Self Card*, *Physical Self Card*, *Moral-Ethical Self Card*, *Personal Self Card*, *Family Self Card*, dan *Social Self Card* dan juga buku panduan mengenai cara penggunaan produk permainan simulasi labirin

3. Tahapan pengembangan produk, meliputi:

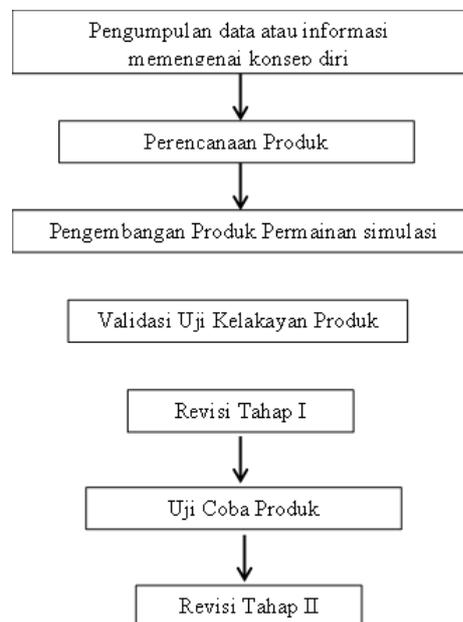
Pada tahap ini peneliti menyusun serta merancang permainan simulasi labirin yang dikembangkan. Media ini terdiri dari beberapa komponen yang saling melengkapi. Berikut rencana produk awal media permainan simulasi labirin yang belum dilakukan revisi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli layanan BK:

- a. Permainan simulasi labirin ini disertai dengan Lembar Panduan yang berisi mengenai langkah-langkah dan petunjuk cara bermain

permainan simulasi labirin. Lembar panduan ini dibuat menggunakan aplikasi canva dengan ukuran sedang dan dengan desain yang sederhana dan menarik dibuat, tujuannya agar mempermudah pengguna dalam memahami langkah-langkah bermain permainan simulasi labirin yang telah dikembangkan.

- b. Papan labirin ini akan dibuat menggunakan papan mdf dan juga kayu jati belanda dengan ukuran 48×33 cm yang nantinya permukaan labirin tersebut berupa sketsa labirin beserta lubang jebakan berbentuk lingkaran. Gambar petak yang akan dibentuk seperti jalan yang berkeluk-liku yang diberi dinding penyekat. Permainan labirin ini dimainkan dengan menggunakan sebuah kelereng.
 - c. Permainan labirin ini disertai dengan 8 jenis kartu yang dicetak dengan yang berupa pertanyaan atau pernyataan. Pembuatan kartu ini menggunakan aplikasi canva dan dicetak.
 - d. Papan untuk kartu dibuat menggunakan aplikasi canva dan dicetak.
4. Tahap validasi dan uji coba, meliputi:
- a. Tahap validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media
 - b. Revisi tahap I
 - c. Tahap validasi dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling SMP 1 Bojong
 - d. Revisi tahap II
 - e. Produk akhir berupa permainan simulasi labirin

Prosedur pengembangan permainan simulasi labirin sebagai media layanan bimbingan kelompok untuk peserta didik SMP kelas VIII dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2
(Bagan Prosedur Pengembangan Permainan Simulasi Labirin)

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

- a. Subjek uji coba perorangan. Subjek uji coba adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bojong sebanyak 33 orang di kelas VIII B.
- b. Subjek uji coba kelompok kecil. Uji coba pada tahap dua dilakukan dengan jumlah subjek uji coba sebanyak 8 orang siswa kelas VIII A.
- c. Subjek uji coba lapangan. Uji coba lapangan, dilakukan dengan jumlah subjek uji coba yang melibatkan siswa kelas VIII sebanyak 1 kelas.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah meningkatkan konsep diri melalui bimbingan kelompok untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Bojong.

D. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Pengembangan media permainan simulasi labirin untuk meningkatkan konsep diri ini dilaksanakan secara bertahap sebagai berikut:

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan				
		Mei 22	Juni 22	Juli 22	Agus 22	Sep 22
1	Konsultasi hasil studi pendahuluan untuk penyusunan draft produk	✓				
2	Konsultasi draft produk dan tes untuk variabel terikat	✓				
3	Validasi produk dan konsultasi revisi produk sesuai masukan validator		✓			
4	Uji coba terbatas dan, Uji coba lebih luas dan tes variabel terikat				✓	
5	Konsultasi hasil uji coba terbatas dan lebih luas serta revisi produk berdasarkan masukan saat uji coba terbatas dan lebih luas, hasil tes dan pengolahannya				✓	
6	Penulisan BAB 1-3					✓
7	Penulisan BAB 4-5 dan lampiran-lampirannya					✓

2. Tempat Penelitian

Peneliti menggunakan lokasi penelitian di SMP Negeri 1 Bojong yang terletak di Jalan Raya Bojong, Sukamanah, Kecamatan Bojong, Kabupaten

Purwakarta. Dalam hal ini peneliti meneliti para peserta didik di SMP Negeri 1 Bojong yang memiliki konsep diri. Alasan Penelitian ini adalah:

1. Berasarkan pengamatan yang di lakukan pada observasi terlihat bahwa siswa masih banyak yang tidak fokus pada saat proses kegiatan pembelajaran.
2. Peneliti beranggapan bahwa kondisi di sekolah tersebut sesuai dengan konsep Penelitian yang akan dilaksanakan.
3. Adanya keterbukaan dari pihak sekolah terutama guru BK terhadap Penelitian yang akan dilaksanakan di sekolah tersebut.
4. UPTD SMP Negeri 1 Bojong belum pernah ada penelitian R&D. Guru Bimbingan dan Konseling pun jarang sekali menggunakan media permainan di dalam layanan Bimbingan dan Konseling.

E. Desain Uji Coba

Peneliti menggunakan media permainan simulasi labirin bagi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Bojong dengan melaksanakan tiga kali pengujian meliputi uji coba lapangan validasi ahli, uji coba lapangan awal, dan uji coba lapangan utama, guna menghasilkan media yang baik dan layak. Permainan simulasi labirin sebagai media pada bimbingan kelompok harus diuji coba, dianalisis, direvisi, dan di uji cobakan kembali.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik penumpulan data adalah cara atau langkah yang paling utama dalam sebuah penelitian, karena tujuan utama dari sebuah penelitian adalah mendapatkan

data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket atau kuesioner

Angket atau kuesioner (*questionnaire*) merupakan suatu teknik atau alat pengumpulan data secara tidak langsung, dalam arti lain peneliti tidak langsung melakukan tanya jawab dengan responden. Angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Angket dalam penelitian dan pengembangan permainan simulasi labirin ini diberikah kepada validator ahli untuk menilai produk pengembangan ini, serta peserta didik untuk mengetahui tingkat konsep diri peserta didik menggunakan media permainan simulasi labirin.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dua orang atau lebih yang berlangsung antara narasumber dan pewawancara dengan tujuan mengumpulkan data-data berupa informasi. Oleh karena itu, teknik wawancara adalah salah satu cara pengumpulan data.

G. Instrumen Pengumpulan Data

1. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan suatu definisi yang mengkhususkan kegiatan dalam variabel. Adapaun definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah konsep diri.

Konsep diri merupakan skor yang menjelaskan mengenai penilaian yang dilakukan oleh individu terhadap dirinya sendiri yang menyangkut dimensi *internal* dan dimensi *eksternal*.

2. Kisi-kisi Instrumen

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket

Variabel				Dimensi Internal		
				<i>Identity Self</i>	<i>Behavioral Self</i>	<i>Judging Self</i>
Konsep Diri	Indikator			Mampu mempersepsikan mengenai gambaran dirinya sendiri dan membangun identitasnya	Mampu menyadari apa yang dilakukan oleh diri	Mampu mengamati, menentukan standard dan mengevaluasi dirinya yang berhubungan dengan seberapa jauh seseorang menerima dirinya
				Nomor item (+) (-)		
	Dimensi Eksternal	<i>Physical Self</i>	Mampu mempersepsikan kondisi kesehtana dirinya, mampu mempersepsikan penampilan dirinya, mampu mempersepsikan keadaan tubuhnya	(+) =1,2 (-) = 3	(+) =4,5 (-) = 6	(+) =7,8 (-) = 9
		<i>Moral-ethical Self</i>	Mampu mempersepsikan hubungannya dengan Tuhan, kepuasan akan kehidupan keagamaannya	(+) =10,11 (-) = 12	(+) =13,14 (-) = 15	(+) =16,17 (-) = 18

			dan nilai moral yang dipegang			
		<i>Personal Self</i>	Merasa puasa akan pribadinya	(+)=19,20 (-)=21	(+)=22,23 (-)=24	(+)=25,26 (-)=27
		<i>Family Self</i>	Mampu memahami peranan dirinya sebagai anggota keluarga	(+)=28,29 (-)=30	(+)=31,32 (-)=33	(+)=34,35 (-)=36
		<i>Social Self</i>	Mampu memberikan penilaian sejauh mana interaksi dirinya dengan orang lain dan lingkungan	(+)=37,38 (-)=39	(+)=40,41 (-)=42	(+)=43,44 (-)=45
		Total jumlah item		45		

H. Instrumen Uji Kelayakan

1. Lembar Validasi Media

Lembar validasi media yang menunjukkan dukungan permainan simulasi labirin dalam topik pengetahuan umum. Pernyataan tersebut telah dikembangkan menjadi sejumlah pernyataan dan diisi oleh ahli media. Kisi-kisi kuisisioner validasi ditunjukkan pada **Tabel 3.3** Sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

NO	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	Daya tarik media	1,2	2
		Kualitas desain media	3,4,5	3
2	Fisik	Kejelasan cetakan	6,7,8	3
		Kualitas bahan yang diunakan	9,10,11	3
		Kelengkapan komponen-komponen media	12,13	2
3	Penggunaan	Penggunaan lembar petunjuk	14,15	2
Total				15

Berdasarkan **tabel 3.3** terdapat tiga aspek menurut Utami (2020 : 230-239) diantaranya aspek tampilan, fisik, penggunaan.

2. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi berisi mengenai kelayakan materi pada media permainan simulasi labirin dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri siswa. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan dan lembar validasi ini diisi oleh ahli materi, sebagaimana ditunjukkan pada **Tabel 3.4** dibawah ini.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Kelayakan Isi	Kelengkapan materi	1	1
	Keluasan materi	2,3,4	3
	Keakuratan materi	5,6,7	3
Kelayakan Bahasa	Penggunaan kaidah bahasa	8	1
	Penggunaan bahasa	9,10	2
Total			10

Berdasarkan **tabel 3.4** terdapat dua aspek menurut Sugiarto (2019 Maret 1) diantaranya aspek kelayakan isi, dan aspek kelayakan bahasa.

3. Lembar Validasi Angket

Lembar validasi angket ini untuk mengetahui tentang kelayakan anket atau kuisioner pretest dan post test mengenai media permainan simulasi labirin untuk meningkatkan konsep diri siswa. Adapun kisi-kisi validasi angket dalam **Tabel 3.5** sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Angket

NO	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Kejelasan	Kejelasan judul lembar angket	1,2,3	3
		Kejelasan butir pertanyaan		
		Kejelasan petunjuk pengisian angket		
2	Ketepatan isi	Ketepatan pernyataan dengan jawaban diharapkan	4	1
3	Relevansi	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian	5,6	2
		Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai		
4	Kevalidan isi	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	7	1
5	Tidak ada bias	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap	8	1
6	Ketepatan bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	9,10,11	3
		Bahasa yang digunakan efektif		
		Penulisan sesuai dengan EYD		
Total				11

4. Lembar Validasi Praktisi

Lembar validasi praktisi digunakan untuk mengetahui tentang kelayakan materi dan media permainan simulasi labirin. Adapun kisi-kisi validasi praktisi atau respon guru dalam **Tabel 3.6** Sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Praktisi

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Kelayakan Isi	Kelengkapan materi	1	1
	Keluasan materi	2,3,4	3
	Keakuratan materi	5,6,7	3
Kelayakan Bahasa	Penggunaan kaidah bahasa	8	1
	Penggunaan bahasa	9,10	2
Tampilan	Daya tarik media	11,12	2
	Kualitas desain media	13,14,15	3
Fisik	Kejelasan cetakan	16,17,18	3
	Kualitas bahan yang diunakan	19,20,21	3
	Kelengkapan komponen-komponen media	22,23	2
Penggunaan	Penggunaan lembar petunjuk	24,25	2
Total			25

5. Lembar Validasi Respon Peserta Didik

Lembar validasi ini berbentuk angket yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media permainan simulasi labirin dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri. Adapun kisi-kisi validasi respon peserta didik terdalam dalam **Tabel 3.7** Sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kisi-kisi Validasi Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Kelayakan Isi	Kelengkapan materi	1	1
	Keluasan materi	2,3,4	3
	Keakuratan materi	5,6,7	3
Kelayakan Bahasa	Penggunaan kaidah bahasa	8	1
	Penggunaan bahasa	9,10	2
Tampilan	Daya tarik media	11,12	2
	Kualitas desain media	13,14,15	3
Fisik	Kejelasan cetakan	16,17,18	3
	Kualitas bahan yang diunakan	19,20,21	3
	Kelengkapan komponen-komponen media	22,23	2
Penggunaan	Penggunaan lembar petunjuk	24,25	2
Total			25

I. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

1. Hasil Uji Coba Skala Kebutuhan Peserta Didik Akan Konsep Diri

Pengujian pada validitas instrumen dihitung dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*. Uji validitas dimulai dengan menghitung nilai r hitung dari masing-masing butir pernyataan angket yang kemudian dibandingkan dengan r tabel menggunakan program aplikasi *SPSS*. Pada penelitian ini jumlah responden yaitu 31 dengan taraf signifikansi 5% maka nilai dari r tabel yaitu 0,355. Hasil dari r hitung dengan menggunakan *SPSS*. Hasil dari r hitung tersebut, jika butir pernyataan lebih besar dari r tabel 0,355 dengan taraf signifikansi 5% dari 31 responden maka butir pernyataan dinyatakan valid. Hasil validitas dapat dilihat dilampiran.

2. Hasil Uji Reliabilitas Skala Kebutuhan Peserta Didik Akan Konsep Diri

Reliabilitas instrumen di uji menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dengan menggunakan bantuan program aplikasi SPSS. Hasil dari uji reliabilitas dapat dilihat pada **Tabel 3.8** yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.8 Reliability

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.866	45

Hasil perhitungan dengan rumus *Cronbach Alpha* menggunakan program aplikasi SPSS, menurut (Wiratna Sujerweni, 2014) instrumen dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* $> 0,6$. Sesuai dengan tabel interpretasi *Cronbach Alpha* reliabilitas nilai $r (0,866) > 0,6$ termasuk pada kategori *Excellent*. Jadi instrumen dinyatakan reliabel digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

J. Prosedur Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Teknik analisis kuantitatif digunakan saat menganalisis format penilaian media permainan simulasi labirin. Sementara teknik analisis kualitatif didapat dari penilaian yang berupa kritik dan saran yang ada pada kolom yang telah disediakan pada instrumen penilaian produk. Berikut analisis data kuantitatif dan data kualitatif.

1. Analisis Data Kuantitatif

Uji analisis dilakukan setelah melaksanakan uji validasi desain produk. Hasil yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk dijadikan acuan dalam memperbaiki produk. Teknik analisis data dengan menggunakan statistik deskriptif. Setiap aspek dihitung menggunakan rumus presentase (Sudjana,2002) sebagai berikut:

$$P = \left(\frac{F}{n} \right) \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai persentase yan diperoleh

F = Frekuensi jawaban yang diperoleh

n = Jumlah skor ideal

Peneliti mengumpulkan data menggunakan angket tertutup dengan tingkat penilaian sebagai berikut:

Sangat Layak = 4	Tidak Layak = 2
Layak = 3	Sangat Tidak Layak = 1

Analisis data penelitian disesuaikan dengan tujuan penelitian, sehingga digunakan analisis persentase. Hasil analisis dipersentasikan dengan tabel kriteria deskriptif persentase. Langkah-langkah perhitungan sebagai berikut:

- a. Menetapkan skor tertinggi
- b. Menetapkan skor terendah
- c. Menetapkan persentase terendah

- d. Menetapkan rentang persentase
- e. Menetapkan interval

Tabel kriteria penilaian produk dari Arikunto (2006:208) yang digunakan sebagai acuan dalam menginterpretasikan hasil penilaian uji ahli maupun peserta didik disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Produk

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan
100% - 76%	Sangat Layak
75% - 56%	Layak
55% - 40%	Tidak Layak
39% - 0%	Sangat Tidak Layak

2. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif bersumber dari kritik, saran dan masukan dari uji ahli media, ahli materi, praktisi. Data hasil dari masing-masing uji ahli dan penilaian praktisi dianalisis secara deskriptif. Analisis tersebut menjadi pedoman peneliti dalam melakukan perbaikan-perbaikan guna untuk menyempurnakan produk permainan simulasi labirin sebagai media untuk meningkatkan konsep diri siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bojong.