

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* LUDO PRAJURIT DENJAKA  
UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU DISIPLIN SISWA KELAS XI  
SMA NEGERI 4 KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP UNP PGRI Kediri



OLEH :  
**SITI FATIMATUZ ZAHRO**  
NPM: 2014010057

FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UNP PGRI KEDIRI**

Skripsi oleh:  
**SITI FATIMATUZ ZAHRO**

NPM: 2014010057

Judul:  
**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* LUDO PRAJURIT DENJAKA  
UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU DISIPLIN SISWA KELAS XI  
SMA NEGERI 4 KEDIRI**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Skripsi BK  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 10 Juli 2024

Pembimbing I



Ikke Yuliani Dhian P.M.Pd  
NIDN. 0726079001

Pembimbing II



Dr. Atrup, M.Pd., M.M  
NIDN. 0709116101

Skripsi oleh:

**SITI FATIMATUZ ZAHRO**

NPM: 2014010057

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* LUDO PRAJURIT DENJAKA  
UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU DISIPLIN SISWA KELAS XI  
SMA NEGERI 4 KEDIRI TAHUN 2024**

Telah Dipertahankan Didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

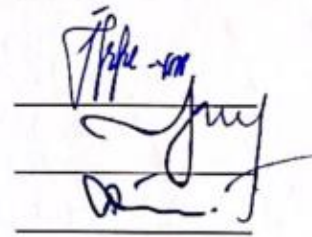
Prodi BK FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal:

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Ikke Yuliani Dhian P. M.Pd
2. Penguji I : Dr. Sri Panca Setyawati, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Atrup, M.Pd., M.M



Mengetahui,

DEKAN FKIP





## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya,

Nama : Siti Fatimatuz Zahro  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/Tgl.Lahir : Nganjuk, 16 Desember 2001  
NPM : 2014010057  
Fak/Prodi. : FKIP/S1 Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 10 Juli 2024

Yang Menyatakan



**SITI FATIMATUZ ZAHRO**  
NPM: 2014010057

## **MOTTO**

“Sakit Hati Yang Dirasakan Tidak Akan Mengubah Apa Yang Telah Terjadi. Malas Yang Menghadang Akan Menjadikan Diri Kita Menjadi Lebih Buruk. Jangan Menunggu Waktu Yang Tepat Untuk Melakukan Kewajiban Karena Ada Kesembuhan Dari Sakit Hati Yang Menantimu.

Setetes Keringat Ibukku, Seribu Langkahku  
Untuk Maju” (Siti Fatimatuz Zahro)

Kupersembahkan karya yang sangat sederhana ini untuk:  
Keluarga dan orang-orang yang senantiasa mensupport di setiap langkahku dan mendoakan kesuksesanku

## Abstrak

**Siti Fatimatuz Zahro** : Pengembangan Media *Board Game* Ludo Prajurit Denjaka Untuk Meningkatkan Perilaku Disiplin Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Kediri, Skripsi BK, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci : Media BK, Ludo Prajurit Denjaka, Perilaku Disiplin Siswa

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan hasil observasi di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 4 Kediri menunjukkan bahwa belum memiliki media layanan BK untuk meningkatkan perilaku disiplin siswa. Sedangkan permasalahan yang telah ditemukan di sekolah yaitu siswa mengalami kendala dalam menerapkan perilaku disiplin misalnya sering terlambat sekolah, tidak mengerjakan PR, membolos sekolah, gaduh saat guru sedang menerangkan materi. Oleh sebab itu, peneliti berinisiatif mengembangkan media yang bertujuan untuk meningkatkan perilaku disiplin siswa yang tervalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli guru BK.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui keberterimaan media permainan Ludo Prajurit Denjaka sebagai Upaya Untuk Meningkatkan disiplin siswa di SMA Negeri 4 Kediri. Penelitian ini menggunakan model penelitian Borg and Gall dan diadopsi berdasarkan 8 tahapan yaitu (1) Identifikasi masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) menghasilkan produk berupa media *board game*, (6) revisi produk, (7) uji coba produk, (8) perbaikan desain yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media Ludo Prajurit Denjaka Untuk Meningkatkan Disiplin Siswa.

Penelitian ini melakukan validasi ahli materi dan ahli media, hasil dari penilaian para ahli memenuhi kriteria sangat valid untuk digunakan. Adapun perolehan dari hasil data validasi ahli materi menunjukkan skor 71% dapat disimpulkan bahwa media Ludo Prajurit Denjaka baik untuk digunakan setelah revisi besar. Sedangkan hasil ahli media Ludo Prajurit Denjaka menunjukkan skor 91% dapat disimpulkan bahwa media Ludo Prajurit Denjaka sangat baik untuk digunakan. Hasil uji pengguna (guru BK) menunjukkan skor 83% jadi dapat disimpulkan bahwa media Ludo Prajurit Denjaka sangat baik untuk digunakan.

Dapat disimpulkan bahwa media Ludo Prajurit Denjaka untuk meningkatkan perilaku disiplin siswa diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK. Bagi guru BK diharapkan dapat menggunakan media Permainan Ludo Prajurit Denjaka dalam proses layanan BK dan media sebagai salah satu inovasi dalam pemberian layanan BK. Dan juga diharapkan mampu mengembangkan media Permainan Ludo Prajurit Denjaka dengan melakukan uji efektifitas dengan memperhatikan kebutuhan yang diperlukan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami haturkan kehadirat Allah SWT yang telah meridhoi dan memberikan hidatahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal skripsi. Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Board Game* Ludo Prajurit Denjaka Untuk Meningkatkan Perilaku Disiplin Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Kediri Tahun 2024” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan BK FIKS UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini ucapan terimakasih dan penghargaan setulus-tulusnya “Jazakumullah Ahsanal Jaza” kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri selaku .
3. Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi. selaku ketua Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ikke Yuliani Dhian P, M.Pd selaku Dosen pembimbing 1 skripsi Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
5. Dr. Atrup, M.Pd., M.M selaku Dosen pembimbing 2 skripsi Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
6. Alm. Bapak H. Masruchin Amnan S.Ag, yang telah berhasil membuat saya terus ingat bahwa harus bangkit dari kata menyerah, yang membuat saya terinspirasi untuk semangat hidup dan menjalankan hidup dengan penuh lika-liku. Pak, Alhamdulillah kini anakmu yang dulu sering kau timang, kau manja, kau sayang-sayang kini bisa berada di tahap ini menyelesaikan karya tulis ilmiah sebagaimana perwujudan terakhir sebelum engkau benar-benar pergi. Terimakasih bapak sudah mengantarkan sayaa berada ditempat ini, meskipun pada akhirnya perjalanan ini harus saya lewati tanpa kau temani lagi.
7. Teruntuk Ibu saya Hj. Siti Zainab perempuan hebat yang selalu menjadi penyemangat. Kupersembahkan karya tulis sederhana ini untuk ibukku tercinta yang sudah susah payah membiayai kuliah saya sejauh ini dan menghidupi saya ketika saya jauh dari pelukan ibu. Terima Kasih sudah melahirkan, merawat dan



membesarkan saya dengan penuh cinta, selalu berjuang untuk kehidupan saya, kerja keras dan menjadi tulang punggung keluarga hingga akhirnya saya bisa tumbuh dewasa dan bisa berada di posisi saat ini.

8. Kepada M Khoirul Akbar S.Pd terimakasih telah menjadi sosok pendamping dalam segala hal, yang senantiasa menemani, membimbing, meluangkan waktunya, mendukung dan menghibur dikala sedih serta memberikan semangat untuk terus semangat tanpa kenal kata menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teruntuk teman-teman kelas B bimbingan dna konseling terimakasih atas support dan dukungannya. Kalian hebat, kalian kuat bisa sampai di titik ini.
10. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang mendasar dalam Skripsi ini. Oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Skripsi ini dapat memberikan sumbangan positif bagi kita semua.

Kediri, 10 Juli 2024

**SITI FATIMATUZ ZAHRO**  
NPM: 2014010057

## **DAFTAR ISI**

	halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Rumusan Masalah.....	10
D. Tujuan Masalah.....	10
<b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori.....	12
1. Pengertian Media.....	12
2. Kriteria Pemilihan Media.....	14
3. Manfaat Media.....	16
4. Definisi <i>Board Game</i> .....	17
5. Macam-macam <i>Board Game</i> .....	18
6. Deskripsi Produk <i>Board Game</i> Ludo Prajurit Denjaka.....	20
7. Pengembangan Disiplin.....	21
B. Kajian Peneliti Terdahulu.....	30
C. Kerangka Berpikir.....	32
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b>	

A. Model Pengembangan.....	35
B. Prosedur Pengembangan .....	37
1. Identifikasi masalah .....	37
2. Pengumpulan informasi/Data .....	37
3. Desain produk .....	38
4. Validasi desain .....	38
5. Uji Coba Pemakaian.....	39
C. Lokasi dan Subyek Penelitian.....	39
D. Uji Coba Model/Produk.....	40
E. Validasi Produk Media Ludo .....	41
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	41
1. Pengembangan Instrumen.....	41
2. Validasi Instrumen Pengukur Disiplin .....	42

#### **BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	44
1. Identifikasi Masalah .....	44
2. Pengumpulan Data .....	44
3. Desain Produk.....	45
4. Validasi Produk .....	47
5. Uji Coba Pemakaian.....	49
B. Hasil Validasi Produk .....	49
1. Validasi Ahli.....	49
2. Validasi Ahli Materi.....	49
3. Validasi Ahli Media .....	51
C. Validasi Pengguna (Guru BK) .....	54
1. Hasil dan Interpretasi Uji Validasi.....	56
2. Kevalidan, Kepraktisan, dan Kefektifan Model.....	57
3. Revisi Produk Awal.....	58
D. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Perilaku Disiplin Siswa	

.....	58
1. Uji Validitas.....	58
2. Uji Reliabilitas.....	60
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	61
1. Spesifikasi Model.....	61
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model.....	63
3. Keterbatasan Penelitian.....	64
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b>	
A. Simpulan.....	65
B. Implikasi.....	65
C. Saran.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>71</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Kajian Penelitian Terdahulu.....	30
3.1 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	42
3.2 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi.....	43
3.3 Kisi-kisi Penilaian Instrumen Ludo Prajurit Denjaka.....	44
4.1 Skor Penilaian Ahli dan Pengguna.....	49
4.2 Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna.....	50
4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	50
4.4 Skor Penilaian Ahli dan Pengguna.....	52
4.5 Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna.....	52
4.6 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media.....	52
4.7 Skor Penilaian Ahli dan Pengguna.....	54
4.8 Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna.....	54
4.9 Hasil penilaian ahli materi.....	55
4.10 Hasil Uji Validitas Ahli dan Pengguna.....	56
4.11 Hasil Uji Validitas Item-item Variabel Perilaku Disiplin.....	59
4.12 Reliability Statistics.....	60
4.13 Spesifikasi <i>Board Game</i> Ludo Prajurit Denjaka.....	61

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.2 Gambar Kerangka Berpikir Peneliti .....	34
3.1 Model <i>Borg and Gall</i> .....	36
3.2 Tahap Pengembangan Media .....	36
4.1 Papan Permainan Ludo Prajurit Denjaka dandesain Permainan .....	45
4.2 Desain Ludo Prajurit Denjaka .....	46
4.3 Pion Permainan Ludo Prajurit Denjaka .....	46
4.4 Kartu Permainan Ludo Prajurit Denjaka .....	46
4.5 Buku Panduan Permainan Ludo Prajurit Denjaka .....	47
4.6 Revisi Produk .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		halaman
1	: Berita Acara Kemajuan Skripsi .....	72
2	: Surat Izin Melakukan Penelitian .....	74
3	: Surat Telah Melakukan Penelitian .....	75
4	: Dokumentasi Pelaksanaan .....	76
5	: Hasil Validasi Ahli.....	77

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan merupakan suatu peranan penting dalam mencerdaskan negara dan membangun potensi serta keterampilan peserta didik. Pembelajaran yang sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 dapat menjadi upaya yang sangat penting dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan persiapan pembelajaran yang dinamis, sehingga siswa akan melahirkan siswa yang bertaqwa, memiliki kualitas, pengendalian diri, jati diri, wawasan dan etika yang baik. etika dan bakat yang dibutuhkan oleh mahasiswa, warga, bangsa dan negara. Salah satu hasil keberhasilan pendidikan adalah kualitas peserta didik yang mampu memberikan kontribusi berarti bagi generasi penerus.

Pendidikan karakter sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan karakter berfokus pada pengembangan moral, etika, dan sikap positif pada siswa. Melalui pendidikan karakter, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis tetapi juga nilai-nilai dan kemampuan yang diperlukan untuk menjadi individu yang baik dan berkontribusi positif kepada masyarakat. Menurut Utami (2021), pendidikan karakter memberikan kontribusi terhadap pengembangan, peningkatan dan penyempurnaan karakter siswa. Hal ini dapat membantu menghasilkan generasi yang dapat mencerminkan sifat bangsa dan nilai-nilainya. Sedangkan



menurut Utami (2021), Indonesia memiliki 18 nilai inti kepribadian yang menjadi landasan pengembangan kepribadian. Nilai-nilai tersebut antara lain aspek keagamaan, kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatifitas, kemandirian, demokrasi, rasa ingin tahu, cinta tanah air, menghargai prestasi, kebaikan dan komunikasi, semangat membaca, menjaga lingkungan, kepedulian sosial, tanggung jawab, dan lain-lain. Sebab setiap siswa secara individu mengembangkan jiwa kedisiplinan yang menunjang keberhasilannya di masa depan.

Disiplin menjadi salah satu aspek perjalanan yang penting dalam dunia pendidikan. Sikap disiplin yang dimiliki siswa dapat mengantarkan siswa berkontribusi terhadap keberhasilannya dalam menyelesaikan pendidikan dan pengembangan kepribadiannya. Menurut Arifin (dalam Flippo 2017), disiplin adalah upaya mengatur perilaku di masa depan dengan menggunakan hukum dan penghargaan. Dalam hal ini disiplin berarti mengatur tingkah laku seseorang dengan menggunakan sistem hukuman dan penghargaan sebagai rangsangan untuk meningkatkan sikap disiplin. Dalam membentuk kedisiplinan siswa diperlukan koordinasi untuk mengatur perilaku yang diharapkan siswa untuk mencapai tujuan.

Sikap disiplin adalah sikap yang dilakukan dengan sadar untuk mentaati peraturan dan menghindari pelanggaran. Pelanggaran disiplin merupakan suatu bentuk tindakan yang sengaja dilakukan oleh siswa yang melanggar peraturan dalam keadaan sadar. Dalam menjalankan pendidikan baik yang bersifat normal maupun nonformal tidak dapat dipungkiri mudah

untuk dilakukan karena mempunyai berbagai proses untuk mencapai jenjang yang lebih tinggi guna mencapai keberhasilan. Salah satu indikator yang paling penting untuk diterapkan adalah perilaku sikap disiplin.

Menurut Drikaya (2016), peningkatan perilaku disiplin siswa dapat dilakukan melalui empat kategori utama, yaitu: 1) pengetahuan, siswa perlu mempunyai pemahaman yang matang terhadap peraturan perundang-undangan yang sudah ditetapkan di lingkungan sekolah dan harus memahami konsekuensi dari peraturan dan pentingnya menjaga disiplin dalam mencapai tujuan pendidikan. Dalam hal ini juga dibantu dalam menyampaikan informasi yang jelas tentang peraturan sekolah untuk meningkatkan pengetahuan disiplin siswa; 2) kesadaran moral, siswa perlu mempunyai kesadaran moral yang kuat untuk menjaga perilaku disiplin. Mereka harus memahami peraturan dan ketentuan yang ada bertujuan untuk menjaga kebaikan bersama dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Kesadaran moral dapat menolong peserta didik dalam memahami nilai-nilai ketaatan, kejujuran, dan tanggung jawab yang ada di diri siswa; 3) pengendalian diri, siswa perlu mengembangkan kemampuan pengendalian diri untuk menjaga perilaku disiplin. Karena mereka harus mampu mengatur diri sendiri, mengendalikan emosi, dan menghindari godaan untuk melanggar peraturan; 4) kehendak dan kebebasan untuk memilih perbuatan, siswa perlu diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses pembuatan keputusan terkait aturan sekolah.

Oleh karena itu, dari keempat indikator di atas menjelaskan bahwa

sekolah dan pendidik dapat mengambil langkah nyata untuk meningkatkan perilaku kedisiplinan siswa. Hal ini mencakup pendidikan yang baik tentang peraturan sekolah, penguatan nilai-nilai moral, pelatihan pengendalian diri, dan pemberian ruang partisipasi kepada siswa. Dalam jangka panjang, upaya ini diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan perilaku disiplin yang lebih baik dalam mencapai keberhasilan pendidikan. Perilaku tidak disiplin siswa di sekolah dapat terpengaruh dalam berbagai faktor yaitu: faktor sekitar, keluarga dan sekolah itu sendiri. Salah satu perilaku kurang disiplin siswa adalah membolos.

Menurut Russiana (2023), bolos sekolah menyebabkan puluhan siswa asal Purworejo terjebak di Kulon Progo. Beberapa pelajar yang mengenakan pakaian kebesaran berwarna putih dan abu-abu itu diantar polisi ke Polsek Temon, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Yogyakarta. Saat sedang nongkrong di pinggir jalan, mereka dijemput. Siswa SMA asal Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah, itu bolos sekolah di tengah jam pelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh ketidakpatuhan terhadap kontrol sekolah. Sependapat dengan Fitriyani (2020), membolos adalah ketika siswa membolos dari sekolah di tengah jam pelajaran dan mendapat sanksi termasuk pelanggaran peraturan sekolah. Namun kebutuhan siswa akan pengajaran sangat tidak nyaman bagi dirinya sendiri karena mereka harus ditolak karena aktivitasnya di masa lalu. Akibatnya, tingkat guru siswa di Indonesia masih sangat tinggi.

Faktor-faktor menurut Siregar & Syaputra (2022) yang dapat mempengaruhi perilaku kurang disiplin siswa adalah: 1) Kurangnya perhatian

dari kedua orang tua, ketika peserta didik merasa tidak merasakan kasih sayang serta perhatian yang cukup dari orang tua maka siswa merasa tidak dihargai atau kurang didukung. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya motivasi untuk menaati peraturan atau mengikuti disiplin yang telah ditetapkan; 2) Pendekatan pendidikan karakter yang buruk dari orang tua juga mempengaruhi karakter siswa karena menyangkut pelajaran nilai-nilai seperti tanggung jawab, ketekunan dan disiplin. Jika orang tua tidak secara aktif mengajarkan nilai-nilai atau mencontohkan perilaku yang konsisten, siswa mungkin tidak dapat mengembangkan pemahaman yang kuat tentang pentingnya disiplin dalam kehidupan sehari-hari; 3) Kurangnya pemahaman siswa tentang arti disiplin sering kali dipandang sebagai pemaksaan aturan dan kewaspadaan, padahal sebenarnya mempunyai arti yang lebih dalam jika siswa memahaminya dapat membantu mencapai tujuan, namun sebaliknya jika siswa tidak memahami disiplin maka mereka mungkin kurang termotivasi untuk disiplin; 4) kesadaran siswa dalam mengatur waktu luang; 5) pengaruh hubungan teman sebaya yang buruk: lingkungan sosial, termasuk interaksi teman sebaya, dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perilaku kedisiplinan siswa.

Perilaku tidak disiplin siswa seperti membolos sekolah pada saat jam pelajaran, tidak mengumpulkan tugas, tidak mengenakan pakaian lengkap sesuai kenyataan di lapangan ternyata sudah dianggap hal yang biasa atau wajar yang mengakibatkan tingkat disiplin siswa yang sangat rendah. Oleh karena itu, hasil ini dapat diperkuat dengan melakukan observasi kepada siswa dan wawancara terhadap Guru BK yang dilaksanakan di SMAN 4 Kediri pada tanggal 6 April

2023. Observasi terhadap siswa dan wawancara terhadap guru BK melakukan pelanggaran a) Kurangnya disiplin siswa terhadap membolos sekolah pada saat jam pelajaran, tidak mengumpulkan tugas, tidak mengenakan pakaian lengkap sesuai kenyataan di lapangan ternyata sudah dianggap hal yang biasa atau wajar yang mengakibatkan tingkat disiplin siswa yang sangat rendah. Hal tersebut divalidkan dengan hasil observasi terhadap siswa dan wawancara terhadap guru BK yang dilaksanakan di SMA Negeri 4 Kediri pada tanggal 6 April 2023. Dari hasil observasi dan wawancara menyebutkan bahwa siswa kelas XI melakukan pelanggaran a) tidak mengikuti jam pelajaran; b) terlambat masuk kelas; c) menggunakan handset saat guru sedang menerangkan; d) bercanda dengan teman sebangkunya; e) melanggar peraturan kelas dan tidak mematuhi peraturan yang telah ditetapkan oleh sekolah. Hal tersebut membuat dampak yang tidak baik pada hasil belajar siswa sehingga mengganggu proses pembelajaran.

Perilaku siswa yang kurang disiplin dapat mengganggu proses pembelajaran dan berdampak pada penurunan hasil belajar siswa. Pelanggaran yang dilakukan oleh siswa sering kali diperhatikan oleh guru pada saat pembelajaran. Rendahnya perilaku kurang disiplin siswa menyebabkan guru bimbingan dan konseling (BK) sering menjadi sorotan guru-guru lainnya. Menurut Prayitno (2004), dalam melaksanakan pelayanan BK langkah pertama yang perlu dilakukan adalah mengidentifikasi permasalahan atau tugas perkembangan yang ingin dicapai, kemudian menentukan permasalahan yang akan dibahas dan diselesaikan. Dengan cara ini pembelajaran dan permasalahan yang dibahas dapat dipahami dengan cepat oleh siswa. Dalam

proses ini, media menjadi peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan-pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa, serta membantu mereka memahami diri sendiri, mengarahkan diri, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah yang dihadapi.

Bersumber dari hasil observasi yang dilakukan, peneliti menemukan fakta bahwa guru BK dalam proses menangani perilaku kurang disiplin siswa seperti membolos sekolah dan tidak mentaati peraturan belum mampu memfasilitasi siswa dengan media. Guru BK cenderung memberikan nasihat dan ceramah yang membuat siswa merasa bosan dan tidak memiliki motivasi untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya yang mengakibatkan siswa masih terus melanggar dan menganggap enteng tentang perilaku tidak disiplin. Dengan adanya media, maka komunikasi antara guru dengan siswa akan terjalin lebih harmonis dan bisa saling memahami dengan setiap informasi yang diberikan. Salah satunya adalah media yang mengandung nilai luhur.

Berdasarkan salah satu yang telah peneliti baca disebutkan bahwa pendekatan penggunaan nilai-nilai luhur karakter Prajurit Denjaka yang dikemas dalam media *board game* Ludo Prajurit Denjaka merupakan suatu gagasan yang menarik untuk meningkatkan kedisiplinan siswa. Dalam hal ini fokus karakter yang digunakan adalah jujur, pekerja keras, rendah hati, dan memiliki solidaritas yang tinggi. Permainan Ludo ini bisa menjadikan media pembelajaran pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan. Ludo mempunyai berbagai aspek strategis yang kompleks, sehingga melibatkan pemikiran strategis dan pengambilan keputusan yang dapat meningkatkan kemampuan

berpikir siswa. Selain itu permainan Ludo juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan interaksi siswa. Media permainan Ludo dikembangkan dari segi model dan gambar yang dikembangkan dari tokoh-tokoh Prajurit Denjaka.

Prajurit Denjaka merupakan komando pelaksana Korps Marinir yang mempunyai tugas pokok melaksanakan pembinaan kemampuan dan kekuatan dalam rangka melaksanakan operasi antiteror, antisabotase, dan klandestin aspek laut atas perintah Panglima TNI. Denjaka dibentuk pada Tahun 1984 pada 13 November. Untuk menjadikan prajurit secara profesional, selain harus dilatih, dibekali dan dilengkapi dengan Alutsista yang memadai, juga harus memiliki perilaku disiplin dan mental yang tangguh. Prajurit yang bermental tangguh adalah prajurit yang memiliki iman dan taqwa yang kuat, kesiapan fisik yang prima, disiplin yang tinggi, kesetiaan yang kuat, patang menyerah dan rela berkorban demi bangsa dan Negara menurut Kodam II/Sriwijaya (2015).

Menurut Duarmas (dalam Alvi dan Ahmed 2022), Ludo adalah permainan masa kini yang mengharuskan beberapa siswa untuk terhubung satu sama lain secara berkelompok. Inti dari setiap pengalihan adalah untuk meraih kemenangan, begitu pula dengan media pengalihan Ludo ini untuk meningkatkan kedisiplinan siswa. Dalam permainan ini siswa harus bekerjasama dengan siswa lain, bekerjasama dan memahami aturan permainan. Hal tersebut akhirnya dapat menyatukan siswa satu dengan yang lain, membangun kemampuan sosial, bersaing, dan menghargai peraturan yang sudah dibuat. Dalam suasana pendidikan, penggunaan permainan Ludo juga dapat

dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Komponen hiburan

dapat disesuaikan untuk membantu siswa memperoleh konsep khusus dalam mata pelajaran yang diajarkan. Misalnya, Anda akan menggunakan pertanyaan atau tantangan yang terkait dengan materi pembelajaran yang sedang dipertimbangkan.

Dengan dikembangkannya media *board game* Ludo Prajurit Denjaka untuk meningkatkan disiplin perilaku siswa kelas XI SMA Negeri 4 Kediri menjadi topik yang menarik untuk dikembangkan. Hal ini menarik bagi peneliti mengenai “Pengembangan Media *Board Game* Ludo Prajurit Denjaka Untuk Meningkatkan Perilaku Disiplin Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Kediri”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara di SMA Negeri 4 Kediri, terdapat beberapa pelanggaran terhadap siswa yang sering terjadi:

1. Siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Kediri sering melakukan pelanggaran terhadap peraturan yang berdampak pada rendahnya disiplin siswa. Adapun pelanggaran yang sering terjadi yakni: membolos pada saat jam pelajaran, keterlambatan masuk kelas, bermain handphone pada saat jam pelajaran berlangsung, melanggar aturan kelas dan tidak mematahui aturan yang dibuat oleh sekolah.
2. Rendahnya perilaku disiplin siswa menyebabkan guru BK menjadi sorotan guru lain dan layanan yang diberikan dianggap kurang efektif
3. Layanan yang diberikan oleh guru BK cenderung hanya ceramah/nasehat dan terlalu monoton tanpa menggunakan media yang menarik (interaktif dan



inovatif) sehingga perlu adanya media.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang ada, terdapat permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang media *Board Game* Ludo Prajurit Denjaka untuk meningkatkan perilaku disiplin siswa SMAN 4 Kediri?
2. Bagaimana penilaian ahli terhadap media *Board Game* Ludo Prajurit Denjaka untuk meningkatkan perilaku disiplin siswa SMAN 4 Kediri?
3. Apakah penggunaan media *Board Game* Ludo Prajurit Denjaka dapat diterima dengan praktis dan teoritis?

### **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan diatas, maka tujuan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Terciptanya rancangan media layanan bimbingan dan konseling yang inovatif untuk meningkatkan perilaku disiplin siswa.
2. Menghasilkn rancangan media yang interaktif yang dapat dilakukan secara bimbingan kelompok yaitu media *Board Game* Ludo Prajurit Denjaka untuk meningkatkan perilaku siswa.
3. Penilaian kelayakan oleh para ahli terhadap media *Board Game* Ludo Prajurit Denjaka sehingga media Ludo ini dapat digunakan sebagai media layanan bimbingan kelompok di SMAN 4 Kediri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. (2017). *Strategi Manajemen perubahan dalam meningkatkan disiplin di perguruan tinggi*. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1).
- Afandi, R. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1 (1).
- Annisa, F. (2019). *Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter disiplin pada siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 10(1), 69-74.
- Anjar 2015. [https://yogyakarta.kompas.com/read/2023/03/16/225258478/bolos-sekolah-demi-jalan-ke-yogya-puluhan-pelajar-sma-asal](https://yogyakarta.kompas.com/read/2023/03/16/225258478/bolos-<u>sekolah-demi-jalan-ke-yogya-puluhan-pelajar-sma-asal</u>)
- Dachi, M. R. (2020). Pentingnya Pengawasan Orangtua dalam Optimalisasi

Kedisiplinan Remaja. *Ginosko: Jurnal Teologi Praktika*, 1(2), 84-97.

Duarmas, Y. E., Batkunde, Y., & Bacori, Z. (2022). *Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Trinitas Lorwembun*. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 4(1), 1-10.

Emzir, 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

Fitriyani, U. (2020). *Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik Reinforcement Terhadap Penurunan Perilaku Membolos Siswa (Penelitian pada Siswa Kelas XII TKR A SMK Islam Sudirman Grabag Kabupaten Magelang)* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).

Guntur, N. A., Kasmawati, A., & Sudirman, M. (2018). *Peran Orangtua Dalam Menanamkan Sikap Sikap Disiplin Anak Di Desa Kalimporo Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto Oleh*.

Jauhari, M. I. (2018). *Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam*.

*Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 54-67.

Jordi, D., Dini Faisal, S. D., Ds, M., San Ahdi, M. S., & Ds, M. (2017). Perancangan Board Game Edukatif Tentang Peduli Lingkungan Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(1).

Kurniawan, W. A. (2018). *Budaya tertib siswa di sekolah*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Laksono, D. Y. (2013). *Pengaruh Fasilitas Dan Media Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di SMA Islam Sudirman Bruno Purworejo* (Doctoral dissertation, Pend. Ekonomi).

Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). *Pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa*.

Lugina, R. S. Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Metode Untuk Matapelajaran Algoritma dan Pemrograman Dasar Pada Materi Sorting. (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia). (Online), tersedia: <https://repository.upi.edu>. Di unduh 13 juli 2023

Martsiswati, E., & Suryono, Y. (2014). Peran orang tua dan pendidik dalam menerapkan perilaku disiplin terhadap anak usia dini. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 1(2), 187-198.

Maranti, N. D. S., Martini, & Isnawati. 2016. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Melatih Sikap Sosial Siswa Pada Materi Sistem Gerak Manusia Di SMP*. Pensa, E-Jurnal Pendidikan Sains, 4 (02).

Nasution, R. A. (2017). Penanaman Disiplin dan Kemandirian Anak Usia Dini dalam Metode Maria Montessori. *Jurnal Raudhah*, 5(2).

Nursalim M. 2018 Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling. Jakarta: Indeks.

Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Prayitno, L. 1995. Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil). Jakarta: Ghalia Indonesia.

Prayitno, H. J., Wulandari, M. D., Widyasari, C., Nursalam, N., Malaya, K. A., Bachtiar, F. Y., ... &

- Aditama, M. G. (2020). Pemberdayaan Guru dalam Peningkatan Layanan Bimbingan Konseling di SD/MI Muhammadiyah Se- Surakarta pada Era Komunikasi Global. *Buletin KKN Pendidikan*, 2(2), 56- 62.
- Russiana 2023.<https://yogyakarta.kompas.com/read/2023/03/16/225258478/bolos-sekolah-demi-jalan-ke-yogya-puluhan-pelajar-sma-asal>
- Ratminingsih, N. M. (2018). Implementasi board games dan pengaruhnya terhadap hasil belajar bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 19-28.
- Romlah, T. 2006. Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berbasis Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sari, D. S., & Alawiyah, N. (2023). *Peran Orang Tua Dalam Membentuk Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun*. JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam, 3(2), 115-232.
- Siregar, D. M., & Syaputra, E. (2022). *Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE), 1(3), 119-124.
- Sugiyono, 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N.S 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Roesdakarya.
- Utami, M. D., Krisphianti, Y. D. (2021, December). Nusantara, U., & Kediri, P. (n.d.). *Meningkatkan Disiplin Diri Siswa SMK Melalui Media Permainan Stik Prabu Angling Darma*.
- Wondal, R., Samad, R., & Kore, D. (2020). Peran permainan ludo dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(2), 106-116.