

SKRIPSI FERI

by Tio Gansa

Submission date: 18-Aug-2022 07:39PM (UTC+1000)

Submission ID: 1883889161

File name: SKRIPSI_VERY_FIX_2022_Melinda_upload.docx (26.71M)

Word count: 21574

Character count: 130393

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* ANGLING
DARMA UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN DIRI PADA
SISWA KELAS XI SMKN 1 KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada
Program Studi Bimbingan dan Konseling



OLEH:

MELINDA DEWI UTAMI

NPM. 18.1.01.01.0030

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2022

Skripsi oleh:

MELINDA DEWI UTAMI
NPM: 18.1.01.01.0030

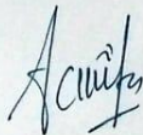
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* ANGLING
DARMA UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN DIRI PADA
SISWA KELAS XI SMKN 1 KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan
Kepada Panitia Ujian/Sidang
Skripsi Prodi BK FKIP UN PGRI
Kediri

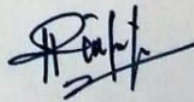
Tanggal: 14 Juli 2022

Pembimbing I



Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd
NIDN. 0708068904

Pembimbing II



Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi
NIDN. 0720018601

Skripsi oleh:

MELINDA DEWI UTAMI
NPM: 18.1.01.01.0030

Judul:

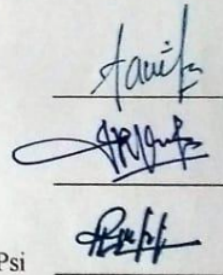
**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* ANGLING
DARMA UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN DIRI PADA
SISWA KELAS XI SMKN 1 KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi BK FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 22 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Yuanita Dwi Krisphianti, M pd
2. Penguji I : Dr. Vivi Ratnawati, S. Pd., M. Psi
3. Penguji II : Dr. Risaniatin Ningsih, S. Pd., M. Psi



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M. Pd
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Melinda Dewi Utami
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl. lahir : Bojoengoro/ 14 Mei 1999
NPM : 18.1.01.01.0030
Fak/Jur./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 secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 22 Juli 2022

Yang Menyatakan



MELINDA DEWI UTAMI
NPM. 18.1.01.01.0030

Motto:

Man Jadda Wa Jadda

“Barang Siapa yang Bersungguh-Sungguh, Dia Pasti Berhasil”

Kupersembahkan karya ini buat:

الله تَعَالَى وَ سُبْحَانَهُ dan seluruh orang yang kucintai

Abstrak

Melinda Dewi: Pengembangan Media *Board Game* Angling Darma Untuk Meningkatkan Disiplin Diri Siswa Kelas XI SMKN 1 Kediri, Skripsi, BK, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci : disiplin diri, media BK, *board game*, Prabu Angling Darma

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa masalah disiplin diri di kalangan pelajar tergolong masih rendah terutama pada siswa kelas XI SMKN 1 Kediri. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku siswa yang sering membolos, terlambat mengumpulkan tugas, dan tidak memakai atribut lengkap.

Tujuan penelitian ini adalah pengembangan media *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri pada siswa kelas XI SMKN 1 Kediri dapat diterima secara teoritik dan praktik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian RnD (*Research and Development*) dengan model pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh peneliti menjadi delapan tahap yaitu studi pendahuluan, perancangan media, pengembangan media, uji coba, hasil uji coba, uji coba guru BK, hasil uji coba guru BK, produk akhir.

Penelitian ini menghasilkan produk, yaitu sebuah media *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri siswa. Produk ini memiliki beberapa piranti yang terdiri dari : 1) papan media *board game*; 2) pion; 3) cawan chatinos; 4) bola warna; 5) tongkat penyeimbang; 6) kartu tantangan; 7) kartu pijak; 8) *punishment card*; 9) buku panduan. Produk ini telah melalui tahap uji validitas dari ahli materi BK dengan perolehan skor indeks *face validity* sebesar 1, uji ahli media BK memperoleh skor indeks *face validity* sebesar 0,80, dan uji guru BK memperoleh skor indeks *face validity* sebesar 0,88. Secara keseluruhan pengembangan media *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri siswa kelas XI SMKN 1 Kediri tergolong pada kategori layak dan dapat digunakan. Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri siswa kelas XI SMKN 1 Kediri diterima secara teoritis dan praktis sebagai salah satu media BK.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: 1) Bagi Guru BK diharapkan mampu menerapkan media *board game* Angling Darma pada proses layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan disiplin diri siswa kelas XI SMKN 1 Kediri; 2) Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan dengan adanya penelitian dan pengembangan media *board game* Angling Darma dapat dikembangkan dari berbagai segi bidang mata pelajaran. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat meningkatkan minatnya untuk melakukan penelitian pada nilai kearifan lokal atau karakter tokoh budaya lainnya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN *BOARD GAME* ANGLING DARMA UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN DIRI PADA SISWA KELAS XI SMKN 1 KEDIRI” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan BK FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

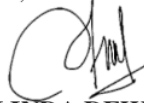
1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M. Pd selaku Rektor Universitas Nusanantara PGRI Kediri yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M. Pd selaku Dekan FKIP Universitas Nusanantara PGRI Kediri.
3. Bapak Galang Surya Gumilang, M.Pd selaku Kaprodi Bimbingan dan konseling.
4. Ibu Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd selaku dosen pembimbing I skripsi.
5. Ibu Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd., M. Psi selaku dosen pembimbing II skripsi.
6. ¹²Terimakasih kepada Ayah Kastiono dan Ibu Wiwik atas segala doa, dukungan, dan kasih sayang yang diberikan bagi penulis dalam berjuang meraih mimpi dan menyelesaikan skripsi ini. Kesuksesan dan segala kebaikan yang kedepannya akan penulis dapatkan adalah karena dan untuk Ayah dan Ibu.

7. Terimakasih kepada Kakak Indo, Mbak Dewi, Zahra sanguinku, dan Adek Yumna yang selalu membuat penulis kuat, tersenyum dan ceria, sehingga terselesainya penulisan skripsi ini.
8. Terimakasih untuk teman-teman penulis (Mbak Arin, Sylla, Mada, Indul, Fatimah, Sela, Putri, Puput, Sintya, Sinta, dan Bunda) yang selalu menjadi pendengar, penyemangat, dan penguat bagi penulis dari awal berjumpa hingga sukses menyelesaikan skripsi ini. Semoga pertemanan ini tidak hanya berhenti di dunia saja, semoga hingga Jannah-Nya.
9. Terimakasih kepada Mas print belakang kampus yang selalu memberi diskon dalam penyelesaian skripsi. Terimakasih pula pada Mas Iwan yang telah membantu membuat media dengan baik dan berniali tinggi, serta kepada Pak Boy terimakasih selalu memberi nutrisi berupa pentol yang legendaris dan selalu dirindukan.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi inia da manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri, 22 Juli 2022



MELINDA DEWI UTAMI
NPM. 18.1.01.01.0030

DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Pengembangan	9
E. Sistematika Penulisan	9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Disiplin Diri.....	10
1. Pengertian Disiplin Diri	10
2. Faktor yang Mempengaruhi Disiplin Diri	11
3. Fungsi Disiplin Diri	13
4. Indikator Disiplin Diri	15
B. Bimbingan Kelompok.....	16
1. Pengertian Bimbingan Kelompok.....	16
2. Tujuan Bimbingan Kelompok	17
3. Manfaat Bimbingan Kelompok	17
4. Komponen Bimbingan Kelompok	18
C. Media BK	19
1. Pengertian Media BK.....	19
2. Kriteria Media BK	20
3. Manfaat Media BK	22
D. Board Game	22
1. Pengertian Board Game	22
2. Jenis-Jenis Board Game.....	23
3. Komponen Board Game	25
4. Manfaat Board Game.....	26
E. Prabu Anling Darma	27
1. Deskripsi Produk Board Game Angling Darma	27
2. Nilai-Nilai Karakter Prabu Angling Darma	28
F. Peneliti Terdahulu.....	33

G. Kerangka Berpikir	35
----------------------------	----

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Metode Pengembangan.....	38
B. Prosedur Pengembangan.....	39
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	41
D. Uji Coba Model/ Produk	41
1. Desain Uji Coba.....	41
2. Subjek Uji Coba.....	42
E. Validasi Model/ Produk.....	44
F. Instrumen Pengumpulan Data	45
1. Pengembangan Instrumen.....	45
2. Validasi Instrumen	48

BAB IV DESKRIPSI INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan.....	51
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	51
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	52
3. Desain Model Awal	53
B. Pengujian Model Terbatas.....	53
C. Validasi Model	55
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	57
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	59

3. Kevalidan, Kepraktisan, Dan Keefektifan Model	61
4. Desain Akhir Model.....	61
D. Pembahasan Hasil Penelitian	62
1. Spesifikasi Produk	62
2. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Produk	64
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	67
B. Implikasi	67
C. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Table	halaman
3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media Board	
<i>Game Angling Darma Untuk Ahli Materi</i>	46
3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media Board	
<i>Game Angling Darma Untuk Ahli Media</i>	47
3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media Board	
<i>Game Angling Darma Untuk Ahli Pengguna Guru BK</i>	48
3.4 Uji ahli Gregory	51
3.5 Kualifikasi Kriteria Hasil Produk.....	52
4.1 Tabulasi Uji Ahli Gregory	56
4.2 Kriteria Hasil Penilaian Uji Keberterimaan.....	56
4.3 Hasil Uji Keberterimaan Ahli Materi.....	57
4.4 Hasil Uji Keberterimaan Ahli Media	58
4.5 Hasil Uji Keberterimaan guru BK.....	59
4.4 Hasil Uji Keberterimaan Para Ahli dan guru BK.....	60
4.5 Spesifikasi Produk Media Board <i>Game Angling Darma</i>	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 Produk <i>Board Game</i> Angling Darma.....	29
2.2 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Buku Panduan
- Lampiran 2 : Lembar Validasi Ahli Materi BK 1
- Lampiran 3 : Lembar Validasi Ahli Materi BK 2
- Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli Media BK 1
- Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Media BK 2
- Lampiran 6 : Lembar Validasi Guru BK 1
- Lampiran 7 : Lembar Validasi Guru BK 2
- Lampiran 8 : Tabel Hasil Uji Validasi Ahli Materi BK
- Lampiran 9 : Tabel Hasil Uji Validasi Ahli Media BK
- Lampiran 10 : Tabel Hasil Uji Validasi Guru BK
- Lampiran 11 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 12 : Berita Acara Kemajuan Bimbingan Penulisan Karya Tulis Ilmiah

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses tujuan dari mencerdaskan bangsa dengan mengembangkan segala potensi dan keterampilan bagi siswa. Menurut Undang Undang Republik Indonesia Tahun 2003 no 20 pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Salah satu hasil dari keberhasilan pendidikan adalah kualitasnya siswa dan siswa mampu berkontribusi baik bagi generasi selanjutnya.

Demi terwujudnya tujuan pendidikan, pendidikan karakter sangat dibutuhkan di era saat ini. Pendidikan karakter menanamkan dan mengembangkan kemampuan yang positif bagi siswa. Mustotip (2018) menyatakan bahwa pendidikan karakter berfungsi dalam bidang pengembangan, perbaikan, dan penyaringan untuk mencetak peserta didik yang mampu mencerminkan karakter bangsa. Yaumi (2014) menambahkan

bahwa pendidikan karakter di Indonesia memiliki delapan belas nilai karakter dasar yaitu, nilai- nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/ komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Setiap siswa membutuhkan disiplin diri. Menurut Tu'u (2004) disiplin diri adalah kepatuhan dan ketaatan yang muncul karena adanya kesadaran dan dorongan dari dalam diri seseorang individu, agar dapat diterima berdasarkan nilai- nilai dan norma- norma yang berlaku.

Bagi seorang siswa, disiplin diri diperlukan agar setiap siswa mampu berperilaku sesuai dengan aturan dan tata tertib secara tulus dan suka rela (Sirefar & Syaputra, 2022). Sikap patuh dan taat menjadi barometer keberhasilan dari disiplin diri siswa terhadap peraturan di sekolah. Jika seorang siswa memiliki disiplin diri yang tinggi, maka siswa tersebut dapat menjadi pribadi yang baik dan mampu diterima oleh lingkungannya. Namun, jika siswa tidak mampu menerapkan disiplin diri dengan baik, maka keadaan sekolah menjadi tidak tertib dan akan mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kacau. Menurut Fiana (2013) disiplin diri yang rendah memicu timbulnya pelanggaran-pelanggaran yang harus segera dicegah dan diatasi oleh berbagai pihak, sehingga disiplin diri sangat ditekankan untuk diterapkan bagi siswa agar tidak terjadi berbagai permasalahan, karena disiplin diri sangat berharga bagi kemajuan siswa dan pendidikan.

Permasalahan rendahnya disiplin diri sering ditemui di dalam dunia pendidikan, tidak terkecuali pada siswa SMK. Menurut Gunarsa (dalam Sitanggang, 2013) siswa sekolah menengah kejuruan atau siswa yang duduk di bangku sekolah lanjutan tingkat atas termasuk dalam masa tahap perkembangan remaja, yang sering kali menimbulkan permasalahan yang sangat beragam. Setiawan (2019) juga mengatakan bahwa individu yang berada dalam fase remaja cenderung susah untuk diatur dan selalu ingin menunjukkan perilaku yang kontradiktif. Maka dapat dikatakan bahwa siswa SMK pada usianya mudah sekali melakukan tindakan pelanggaran, terlebih pada pelanggaran disiplin. Pada kondisi remaja sangat diperlukan perhatian yang lebih dari lingkungan sekitar dengan melakukan pembiasaan perilaku disiplin dalam penanganan permasalahan ini.

Kenyataan fenomena di lapangan bisa dianggap lazim dikalangan siswa, yaitu dengan berperilaku tidak disiplin pada kegiatan belajar dan pembelajaran. Permasalahan ini ditunjukkan dari sikap dan perilaku siswa yang membolos sekolah, terlambat mengumpulkan tugas, tidak memakai atribut lengkap, dan masih banyak lagi permasalahan mengenai rendahnya disiplin siswa (Nawantara, 2019). Hal tersebut diperkuat dengan data dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti bersama Ibu Sumi Astutik salah satu guru BK di SMKN 1 Kediri yang dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2021. Dari observasi dan wawancara yang dilakukan didapatkan hasil yang diketahui bahwa masih banyak siswa SMKN 1 Kediri yang sering a) membolos; b) tidak memakai atribut lengkap; c) sering merokok di kelas;

d) bermain handphone saat jam pelajaran berlangsung; e) tidak mengumpulkan tugas; f) mengerjakan tugas dengan menyalin pekerjaan milik teman. Perilaku tersebut memberikan dampak negatif pada hasil belajar siswa sehingga hal ini sangat mengganggu proses pembelajaran.

Perilaku siswa yang tidak disiplin mengakibatkan proses pembelajaran akan terganggu. Siswa akan mengalami penurunan pada hasil belajar yang ditunjukkan dengan nilai akademik siswa yang menurun. Menurut penuturan Ibu Sumi, permasalahan ini disebabkan karena pembelajaran di rumah selama pandemi yang kurang efektif dan lingkungan disiplin siswa yang masih rendah. Sutrisno (dalam Arofah, 2021) memaparkan bahwa faktor yang mendorong siswa melakukan pelanggaran disiplin antara lain kurang konsentrasi saat belajar sekolah, penjelasan guru yang susah dipahami, malas belajar, tidak menguasai metode belajar yang tepat, dan problematika dalam mengatur waktu.

Disamping itu, guru BK dianggap kurang dalam memberikan layanan yang efektif dan cenderung monoton kepada siswa, sehingga siswa kurang memahami isi materi atau pesan yang diberikan oleh guru BK. Guru BK sudah semestinya memiliki kemampuan yang mumpuni dalam menjalankan tugasnya seperti halnya, dapat memecahkan masalah siswa, memiliki kemampuan komunikasi yang baik, mampu menguasai berbagai teknik dalam bimbingan dan konseling dan dapat menjalin hubungan dengan berbagai macam karakter orang (Harita dkk ,2022). Menjadi peran penting bagi guru BK membantu dan memberikan layanan yang tepat untuk mengatasi

fenomena di atas. Guru BK adalah orang yang profesional dalam mengkoordinasikan seluruh masalah-masalah yang dihadapi oleh siswanya dan kegiatan belajar yang diharapkan dapat terlaksana dengan baik berupa layanan bimbingan dan konseling (Rahman, 2015). Menurut Yusuf dan Nurihsan (2010) layanan bimbingan dan konseling memiliki tujuan salah satunya untuk mengembangkan keterampilan untuk mengidentifikasi tanggung jawab atau seperangkat tingkah laku tepat (memadai) bagi penyesuaian diri siswa dengan lingkungannya.

Layanan bimbingan belajar dianggap tepat dengan permasalahan disiplin diri siswa. Layanan bimbingan belajar adalah layanan bimbingan yang diharapkan mampu merubah kebiasaan buruk siswa baik memberikan penguatan yang positif maupun negatif, sehingga siswa menghadapi dan mengatasi kesulitan yang dialaminya (Andayani, 2014). Oleh karenanya, menjadi langkah utama yang diambil oleh guru BK untuk mengatasi rendahnya disiplin diri melalui layanan bimbingan belajar, sehingga dapat melatih siswa untuk merubah kebiasaan buruk yang disebabkan oleh rendahnya disiplin diri.

Salah satu strategi layanan yang dapat diterapkan adalah penggunaan teknik permainan dalam layanan bimbingan kelompok. Susanto (2017) mengemukakan bahwa permainan sendiri memiliki definisi yaitu kegiatan yang didasari oleh rasa senang dan terdapat tantangan yang harus dihadapi dan dilakukan secara sungguh-sungguh, namun dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Purwanti & Ramdhani (2018) menambahkan bahwa

bermain mendorong siswa untuk menjadi pribadi yang disiplin sebab di dalam permainan siswa diminta untuk patuh terhadap peraturan dan pentingnya membangun kerja sama antar anggota. Maka dapat dikatakan bahwa teknik permainan dalam bimbingan kelompok diyakini efektif dan memungkinkan dapat mengatasi permasalahan yang ditimbulkan dari rendahnya disiplin diri siswa.

Pada teknik permainan dalam bimbingan dan konseling tidak terlepas dengan penggunaan alat atau sarana yang disebut dengan media BK. Menurut Nursalim (2013) media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu sarana untuk menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa atau konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses bimbingan dan konseling. Adapun manfaat dari penggunaan media BK adalah memudahkan guru BK dalam memberikan materi bimbingan dan konseling (Leksana, dalam Setyaputri, 2020). Maka, dalam hal ini permainan tidak hanya dapat membantu siswa dalam memecahkan permasalahannya, akan tetapi media BK juga dapat membantu guru BK menyampaikan pesan atau materi kepada siswa melalui inovasi dan kreatifitasnya dalam proses layanan bimbingan dan konseling.

¹ Menurut Gumilang (2015) salah satu ciri-ciri guru BK yang berkompeten adalah guru BK yang memiliki kepekaan tinggi terhadap kebudayaan. Legenda atau cerita rakyat merupakan bagian dari hasil kebudayaan yang berbentuk sastra lisan (Rokhmawan & Firmansyah, 2018).

Maka dari itu, guru BK dapat menggunakan layanannya dengan berbasis nilai-nilai budaya dengan mengaplikasikan legenda atau cerita rakyat yang dikemas dalam bentuk media permainan untuk mengatasi *minusnya* disiplin diri pada siswa, yaitu legenda dari Prabu Angling Darma.

Berdasarkan hasil yang ditemukan dalam penelitian terdahulu oleh Setiawan (2019) yang menyatakan bahwa nilai luhur Prabu Angling Darma yang terkandung didalamnya antara lain: adil, amanah, jujur, kerja keras, kasih sayang, pemaaf, sabar, dan tawadhu. Nilai luhur Prabu Angling Darma dianggap mampu meningkatkan disiplin siswa yang dialami saat ini. Menjawab tantangan tersebut, guru BK dapat menggunakan nilai luhur dari tokoh tersebut yang dikemas dalam bentuk media permainan yaitu media *board game* Angling Darma. Namun, dalam penelitian ini dapat menggunakan beberapa karakter saja yaitu jujur, kerja keras, sabar dan amanah. Hal ini dikarenakan karakter tersebut disesuaikan dengan indikator dari disiplin diri siswa.

Board game Angling Darma dikembangkan dalam bentuk *board game* atau permainan yang menggunakan objek berupa papan dalam proses bermain. Menurut Yan (2022) *board game* adalah permainan yang menarik dan terdapat aturan didalam permainannya yang sangat berbeda dengan permainan *online* pada *smartphone*, karena pada media *board game* dapat meningkatkan kemampuan kognitif, emosional, moral, seni, dan psikomotorik siswa. Maka diharapkan pada media *board game* Angling Darma dapat mengedukasi siswa mengenai pentingnya meningkatkan disiplin diri.

² Berdasarkan paparan teori, jurnal penelitian, dan fakta dilapangan, maka peneliti mengembangkan produk *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri siswa kelas XI di SMKN 1 Kota Kediri

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan data dan hasil pengamatan dilapangan pada saat melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PLP) di SMKN 1 Kediri, terdapat beberapa masalah siswa yang sering terjadi:

- ⁸ ¹ Siswa kelas XI di SMKN 1 Kediri mengalami rendahnya disiplin diri yang ditandai dengan perilaku yang sering membolos, tidak mengerjakan tugas, terlambat datang kesekolah, bermain *handphone* saat jam pelajaran, dan lain-lain ⁹
- Guru BK dalam memberikan layanan kepada siswa khususnya pada permasalahan rendahnya disiplin diri siswa yang dianggap kurang efektif dan cenderung monoton.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang berkembang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pengembangan media *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri pada siswa SMKN ¹ Kediri dapat diterima secara teoritis dan praktis?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah agar pengembangan media *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri pada siswa kelas XI SMKN 1 Kediri dapat diterima secara teoritis dan praktis.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merujuk pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah. Lembaga penelitian dan pengabdian pada masyarakat (LPPM) Universitas Nusantara PGRI Kediri 2022.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Disiplin Diri

1. Pengertian Disiplin Diri

Istilah disiplin berasal dari bahasa latin *disiplina* yang menekankan pada aktivitas kegiatan belajar dan mengajar. Istilah lainnya berasal dari bahasa inggris *discipline* yang artinya tertib, taat, atau mengendalikan tingkah laku, penguasaan diri, dan kendali diri. Hal ini juga sejalan dengan pendefinisian disiplin diri pada Kamus Besar Bahasa Indonesia yang artinya seorang yang memiliki sikap tertib, ketaatan, atau bidang studi yang memiliki objek, sistem, atau metode tertentu. Menurut Tu'u (2004) disiplin diri merupakan kesadaran dan dorongan dari dalam diri maupun luar seseorang untuk mematuhi dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku untuk menciptakan kondisi yang tertib dan teratur. Berkaitan dengan nilai sikap yang harus dimiliki oleh seorang siswa, disiplin diri merupakan suatu sikap dan perilaku yang berfungsi sebagai alat kontrol siswa khususnya pada kegiatan sekolah (Nawantara, 2019).

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa disiplin diri seorang siswa adalah sikap dan perilaku yang secara sadar patuh mengendalikan, mempengaruhi, mengubah, membina dan menciptakan perilaku untuk melaksanakan kewajiban terhadap peraturan

dan tata tertib yang berlaku dan disepakati, dengan kemudian dapat memunculkan pengaruh yang positif bagi siswa.

2. Faktor yang Mempengaruhi Disiplin Diri

¹ Menurut Tu'u (2004) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi siswa dalam membentuk perilaku disiplin, sehingga siswa menjadi patuh dan taat terhadap peraturan yang berlaku, khususnya di lingkungan sekolah. Faktor tersebut diantaranya kesadaran diri, mengikuti dan menaati peraturan, suatu alat pendidikan, dan hukuman. Berikut penjelasan terkait 4 faktor yang mempengaruhi kedisiplinan siswa:

a. Kesadaran diri

Seorang siswa secara sadar harus memiliki dorongan dalam meyakini dan memahami pentingnya disiplin diri bagi dirinya. Disiplin diri apabila dianggap penting dan dilaksanakan dengan bersungguh-sungguh, hal ini mampu memberikan kontribusi dalam kebaikan dan keberhasilan pada diri siswa sehingga timbul kebiasaan yang baik dari diri siswa. Maka dari itu kesadaran diri menjadi salah satu penyebab terwujudnya disiplin diri.

b. Mengikuti dan menaati peraturan

Peraturan sudah selayaknya diikuti dan ditaati bagi siswa. Mengikuti dan menaati peraturan merupakan suatu langkah penerapan dan praktik nyata terhadap peraturan-peraturan yang berlaku. Hal ini merupakan kelanjutan dari faktor kesadaran diri

c. Alat pendidikan

Alat pendidikan berguna dalam ⁹ mempengaruhi, mengubah, membina, dan membentuk perilaku yang sesuai dengan norma dan nilai-nilai yang telah ditetapkan dan diterapkan. Dalam hal ini siswa mampu bertindak dan berperilaku dengan terkontrol yang telah diselaraskan dengan peraturan pendidikan yang telah diajarkan.

d. Hukuman

Hukuman sangat diperlukan dalam menyadarkan, mengoreksi, mendidik, dan memberikan efek jera terhadap siswa yang melakukan penyimpangan atau ketidaktaatan siswa terhadap aturan yang berlaku. Hukuman juga dimaksudkan sebagai salah satu alat mengendalikan perilaku disiplin siswa. Hal ini bertujuan agar hukuman yang telah dibentuk menjadikan siswa mampu mempengaruhi perilakunya dan mengendalikan dengan tepat sesuai aturan.

Adapun faktor yang mempengaruhi kedisiplinan menurut Ekosiswoyo dan Rachman (dalam Ernawati, 2016) antara lain:

- a. Tipe kepemimpinan guru atau sekolah yang mengendalikan tingkah laku berdasarkan tekanan, dorongan, paksaan, dan sering kali menggunakan hukuman sebagai dorongan untuk mematuhi dan menaati peraturan. Hal ini membuat siswa senantiasa harus selalu mematuhi peraturan tanpa memperhatikan kenyamanan siswa.
- b. Pembelajaran terhadap siswa yang berbuat salah. guru lebih mengedepankan pemberian pelajaran dibanding memperhatikan sikap

dan perilaku siswa yang pada akhirnya siswa membuat siswa bersikap disiplin.

- c. Lingkungan sekolah yang menerapkan dengan tegas pada disiplin siswa atau sebaliknya.

3. Fungsi Disiplin Diri

Disiplin sangat penting dalam membentuk sikap, perilaku, dan tata kehidupan berdisiplin bagi siswa dalam hingga mengiringi siswa menjadi generasi yang unggul dan sukses. Maka terdapat beberapa fungsi menurut Tu'u (2004) dari disiplin diri, yaitu sebagai berikut:

- a. Menata kehidupan.
- b. Membangun kepribadian.
- c. Melatih kepribadian.
- d. Pemaksaan.
- e. Hukuman.
- f. Menciptakan lingkungan kondusif.

Menurut Tabrani (dalam Rohman, 2018) dalam proses belajar, disiplin memiliki fungsi tertentu yaitu sebagai berikut:

- a. Disiplin membawa proses belajar menuju ke arah produktivitas yang tinggi atau menghasilkan kualitas belajar yang tinggi.
- b. Disiplin mempengaruhi kegiatan dalam proses belajar, karena disiplin sangat berpengaruh terhadap kreatifitas dan aktifitas belajar tersebut.
- c. Disiplin memperteguh diri untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

- d. Disiplin memberi kemudahan bagi kita memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Disiplin memberikan kesiapan bagi pendidik melaksanakan proses belajar mengajar.
- e. Disiplin akan menunjang hal-hal yang positif dalam melakukan berbagai kegiatan dan proses belajar

4. Tujuan Disiplin Diri

Trisnawati (2013) mengemukakan bahwa pengendalian sikap dan perilaku sangat dibutuhkan bagi pelajar atau siswa dalam kehidupannya untuk mengatur perilaku menyimpang, yang disebabkan karena masalah disiplin diri yang rendah, seperti: perilaku membolos, terlambat masuk sekolah, ribut di kelas, berbicara di kelas, tidak memakai atribut yang lengkap, dan lain-lain. Disiplin diri tidak hanya memiliki tujuan sebagai suatu tindakan untuk mengendalikan sikap dan perilaku siswa saja, lebih dari itu terdapat beberapa tujuan disiplin diri menurut para ahli, seperti halnya yang dikemukakan oleh Rachman (dalam Tu'u, 2004) bahwa tujuan disiplin disekolah adalah:

- a. Memberi dukungan bagi terciptanya perilaku yang tidak menyimpang.
- b. Mendorong siswa melakukan yang baik dan benar.
- c. Membantu siswa memahami dan menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungannya dan menjauhi melakukan hal-hal yang dilarang sekolah.
- d. Siswa belajar hidup dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik dan bermanfaat baginya serta lingkungannya

Adapun pendapat lain, menurut Gunarsa (dalam Rohman, 2018) yang menyatakan tujuan dari penegakan disiplin diri pada anak agar anak mudah:

- a. Meresap pengetahuan dan pengertian sosial antara lain mengenai hak milik orang lain.
- b. Mengerti dan segera menurut, untuk menjalankan kewajiban dan secara langsung mengerti larangan-larangan.
- c. Mengerti tingkah laku yang baik dan buruk.
- d. Belajar mengendalikan keinginan dan berbuat sesuatu tanpa merasa terancam oleh hukuman.
- e. Mengorbankan kesenangan sendiri tanpa peringatan dari orang lain.

5. Indikator Disiplin Diri

Terdapat beberapa indikator dari disiplin diri yang dijadikan sebagai prasyarat keberhasilan siswa dalam hidup dan mengaplikasi disiplin diri, diantaranya.

- a. Kemampuan siswa untuk hadir di sekolah.
- b. Kemampuan siswa untuk merancang dan melaksanakan jadwal kegiatan.
- c. Kemampuan siswa untuk mengendalikan diri saat belajar di kelas
- d. Kemampuan siswa untuk mengendalikan diri saat menghadapi ujian
- e. Kemampuan siswa untuk mengurangi perilaku prokrastinasi akademik

B. Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok dalam rangka membahas hal yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari berupa pencegahan timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan kemampuan siswa yang dilakukan oleh sekelompok siswa dalam waktu bersamaan (Wicaksono, 2013). Senada dengan pendapat Prayitno (dalam Erlangga, 2017) bimbingan kelompok merupakan kegiatan kelompok yang saling berinteraksi, bebas dalam berpendapat, memberi tanggapan maupun saran, dan lain sebagainya untuk memberikan manfaat bagi peserta itu sendiri dan lainnya. Bimbingan kelompok dapat didefinisikan sebagai teknik bimbingan yang membantu siswa untuk mencapai perkembangannya berkaitan dengan kemampuan, bakat, minat, dan nilai-nilai yang dianut siswa dalam situasi kelompok serta suatu bentuk pencegahan timbulnya permasalahan yang sering terjadi pada siswa (Romlah dalam Musafiroh, 2015)

Berdasarkan pemaparan diatas, maka bimbingan kelompok dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan pemberian bantuan kepada siswa dalam situasi kelompok untuk memberikan manfaat bagi siswa berupa kemampuan, bakat minat, percaya diri, dan lain sebagainya, sehingga siswa dapat meningkatkan kualitas hidupnya dengan baik.

2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Tujuan dari bimbingan kelompok adalah untuk mengatur hidup siswa, percaya diri dalam mengambil keputusan, sehingga siswa mampu memandirikan dirinya dalam mengatur hidup dengan baik (Wicaksono, 2013). Adapun tujuan dari bimbingan kelompok menurut Prayitno (dalam Lesmana dalam Melianasari, 2016) menyatakan terdapat 2 tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Berikut adalah penjelasannya:

- a. Tujuan umum bimbingan kelompok adalah kemampuan sosial siswa yang semakin meningkat, khususnya kemampuan komunikasi siswa.
- b. Tujuan khusus bimbingan kelompok adalah siswa mampu mewujudkan tingkah laku yang lebih efektif, dengan membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan, dengan demikian siswa termotivasi untuk mengembangkan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan

Maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari bimbingan kelompok adalah untuk mengembangkan kemampuan dan terapkan berupa tingkah laku yang positif didalam diri siswa sehingga siswa mampu mengatur hidupnya dengan mandiri.

3. Manfaat Bimbingan Kelompok

Manfaat bimbingan kelompok (Wicaksono, 2013) adalah

- a. Memberikan kemudahan bagi guru BK yang secara rasio jauh lebih sedikit dibandingkan jumlah siswa, sehingga memungkinkan pelayanan secara rata.

- b. Siswa dapat memecahkan permasalahan secara bersamaan.
- c. Memotivasi siswa untuk berani mengungkapkan pendapat, sehingga meningkatkan kepercayaan dirinya dan siswa mampu menghargai pendapat orang lain.
- d. Siswa mendapatkan banyak informasi baik dari guru BK maupun teman lainnya.
- e. Siswa mendapatkan bimbingan secara mendalam dan khusus dari guru BK, dengan demikian mampu menumbuhkan kesadaran siswa untuk memecahkan masalah dengan baik.

4. Komponen Bimbingan Kelompok

Prayitno (dalam Wicaksono, 2013) terdapat dua komponen dalam bimbingan kelompok, antara lain:

- a. Pimpinan kelompok
 - ˆ Pimpinan kelompok adalah guru BK yang memimpin jalannya bimbingan kelompok, sehingga memerlukan kemampuan yang terlatih dan profesional dalam menyelenggarakan praktik bimbingan kelompok.
- b. Anggota kelompok
 - Anggota kelompok adalah siswa yang dipimpin oleh guru BK dalam rangka kegiatan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok idealnya kurang dari 10 anggota untuk mencapai keefektifan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok.

C. Media BK

1. Pengertian Media BK

Kata “media” berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara, yaitu alat menyalurkan informasi yang disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan dengan tujuan tertentu (Mahnun, 2012). Hal ini senada dengan pendefinisian media menurut Setyaputri, dkk (2020) bahwa media adalah suatu objek penyampaian informasi yang digunakan untuk menumbuhkan rangsangan dalam belajar yang dikemas dalam rupa atau bentuk saluran informatif. Media memiliki peranan yang mampu berkontribusi memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Miarso (dalam Nursalim, 2011) media didefinisikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang mampu menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Berdasarkan uraian di atas, media didefinisikan sebagai suatu objek pemberian informasi yang disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan berupa alat grafis, fotografis, elektronik secara visual maupun verbal dengan tujuan untuk menumbuhkan rangsangan belajar anak atau siswa.

Media BK Menurut Nursalim (2011) media BK adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan

kemauan siswa/konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi. Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media permainan dalam Media BK merupakan suatu alat pemberi informasi yang bersifat menyenangkan dengan tujuan untuk menumbuhkan rangsangan belajar anak atau siswa, sehingga siswa dapat memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan, serta memecahkan masalah.

2. Kriteria Media BK

Efektifitas penyampaian layanan bimbingan dan konseling pada beberapa hal diantaranya dipengaruhi oleh penggunaan media pada layanan bimbingan dan konseling (Prasetiawan, 2018). Hal ini tentunya terdapat kriteria dalam pemilihan media BK, sehingga media tersebut dapat dikatakan menjadi sebuah media yang layak dan efektif dalam pengimplementasiannya. Berikut enam kriteria pemilihan media BK menurut Nursalim (2013).

- a. Kesesuaian dengan tujuan. Kegiatan layanan bimbingan dan konseling harus mampu dirumuskan dan dibahas dengan tepat agar apa yang diinginkan dapat tercapai dengan baik dan tepat
- b. Kesesuaian media dengan materi BK. Media BK yang dikembangkan sangat perlu menyesuaikan dengan kajian yang bahas pada kegiatan layanan Bimbingan dan konseling, sehingga perlu mempertimbangkan bahasan atau bahan pada media tersebut.

- c. Kesesuaian dengan karakteristik BK. Media BK yang baik adalah media yang sesuai dengan karakteristik siswa, seperti kebiasaan, kualitas, kuantitas, kemampuan dan lain-lain.
- d. Kesesuaian dengan teori. Pemilihan media perlu mengambil teori yang tepat dan telah teruji validitasnya oleh para ahli, sehingga media tersebut dapat memberikan segi kelayakan dalam memberikan ²⁴ layanan bimbingan dan konseling.
- e. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa. Gaya belajar siswa terdapat 3 tipe, yaitu tipe visual, auditorial dan kinestetik. Hal ini juga sangat diperlukan pertimbangan dalam pemilihan media berdasarkan gaya belajar siswa.
- f. Kesesuaian kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia. Keefektifan sebuah media juga harus mempertimbangkan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu agar tepat sasaran

Adapun secara khusus dalam pemilihan media BK (Nursalim, 2013), antara lain:

- a. Kemudahan dalam mengakses.
- b. Keefektifan biaya.
- c. Ketersediaan teknologi.
- d. Interaktivitas.
- e. Dukungan organisasi.
- f. Unsur kebaruan dari produk media.

3. Manfaat Media BK

Terdapat beberapa manfaat dari media BK menurut Nursalim (2011) yang dipaparkan sebagai berikut.

- a. Memudahkan guru BK dalam menyampaikan pesan atau materi bimbingan konseling
- b. Membantu guru BK dalam meminimalisir berbagai hambatan dalam memberi layanan seperti waktu, tenaga, daya indra
- c. Meningkatkan minat siswa agar terjadi interaksi yang aktif saat proses layanan bimbingan dan konseling
- d. Membantu menyelesaikan permasalahan siswa agar tercipta sikap yang positif dan mandiri.

D. Board Game

1. Pengertian Board Game

Board game berasal dari bahasa inggris yakni kata *board* yang artinya papan, dan *game* yang berarti permainan. Menurut Elianta dkk (2018) *board game* adalah sebuah alat yang digunakan untuk bermain yang terdapat beberapa seperangkat benda yang tersusun di dalamnya dengan menggunakan aturan tertentu untuk memainkannya. Sedangkan menurut Purwanti & Ramdhani (2018) *board game* adalah permainan dengan media papan yang menyajikan interaksi antar pemain, sehingga pemain dapat saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan yang

diinginkan. *Board game* dapat diartikan sebagai permainan yang dimainkan dengan benda seperti papan, dadu, pion, kartu, stik, dan sebagainya yang memiliki ketentuan tertentu dengan dioperasikan oleh dua orang pemain atau lebih (Diceygoblin, dalam Purwanti & Ramdhani 2018)

Berdasarkan pemaparan di atas ¹ maka dapat disimpulkan bahwa *board game* adalah suatu alat permainan berasal dari media papan dengan tema tertentu yang dimainkan oleh dua orang pemain atau lebih dengan memiliki beberapa piranti-piranti yang saling berkaitan dan terdapat segenap peraturan di dalamnya untuk ditaati dan dipatuhi, sehingga tercipta tujuan dari permainan tersebut.

2. Jenis-Jenis *Board Game*

Semakin berkembangnya zaman kini *board game* juga mengalami kemajuan dan memiliki beragam aneka macam jenis. Beragam aneka macam jenis ini ditandai dengan tingkat aturan permainan, tujuan yang dicapai, dan peran-peran anggota pemain dari yang sederhana hingga kompleks. Menurut Purwanti & Ramdhani (2018) jenis *board game* dibedakan menjadi beberapa jenis yang dipaparkan sebagai berikut.

a. *Classic Board Games*

Classic Board Games adalah permainan yang menekankan kepada dampak dari interaksi yang dihasilkan setelah bermain. Kemenangan bukanlah suatu hal yang diharapkan pada permainan ini, melainkan

pengalaman yang mampu memberikan pengaruh positif merupakan tujuan dari permainan ini

b. *German Style Board Game (Eurogames)*

German Style Board Game (Eurogames) adalah Permainan yang berfokus pada tantangan yang memiliki aturan main dan masih dalam tingkat permainan yang sederhana. Permainan ini menyajikan tema yang berkarakter sehingga setiap *board game* yang dihasilkan memiliki ciri khas masing-masing.

c. *Deck Building Game*

Deck Building Game adalah permainan yang dimainkan dengan cara membangun, menyusun, memadukan kartu.

d. *Strategi Game*

Strategi Game adalah permainan yang membutuhkan trik atau rencana yang cermat untuk mencapai tujuan/ sasaran yang dituju. Permainan ini sangat membutuhkan tingkat persaingan atau kerjasama yang tinggi. Biasanya terdapat tema tertentu yang berkaitan untuk memenangkan permainan tersebut

e. *Card Based Strategi Game*

Card Based Strategi Game adalah gabungan dari *Deck Building Game* dan *Strategi Game* yakni, permainan ini menggunakan kartu sebagai media utamanya dan melibatkan kompetisi yang sangat tinggi. Memenuhi kartu dengan lengkap dan mampu mengeliminasi pemain lawan dianggap sebagai pemenang dalam permainan ini.

3. **Komponen *Board Game***

Komponen adalah salah satu hal yang sangat penting dalam *board game*. Komponen dapat membentuk satu kesatuan yang wajib dan mampu mempengaruhi kredibilitas dari *board game* yang dirancang. Berikut ini komponen dari *board game* menurut Fullerton (2013).

- a. Pemain, orang yang melakukan kegiatan permainan dalam *board game*. Pada *board game* pemain sangat memiliki peran aktif agar diharapkan dapat memperoleh dampak dan tujuan dalam permainan.
- b. Tujuan, misi yang harus diraih oleh pemain.
- c. Tata cara, permainan *board game* membutuhkan langkah-langkah permainan agar permainan dapat dilaksanakan dengan runtut dan tepat.
- d. Aturan, aturan permainan adalah tindakan yang harus ditaati atau dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan dalam permainan. Hal ini bertujuan agar menciptakan keteraturan berdasarkan peraturan yang sudah ditetapkan dalam permainan tersebut.
- e. Sumber Daya, aspek-aspek dalam *board game* dibutuhkan untuk merealisasikan tujuan dari permainan seperti, pendidikan, kesehatan, sosial, keuangan, budaya, dan lain- lain.
- f. Konflik, konflik dalam permainan *board game* diciptakan untuk meningkatkan daya tarik dan interaksi bagi pemain.

- g. Hasil, hasil merupakan perolehan diakhir permainan berupa menang-kalah, hidup mati, tercepat, terbanyak, berakhirnya waktu yang ditentukan.

4. Manfaat *Board Game*

Terdapat beberapa manfaat yang diperoleh pemain ketika bermain *board game*. Manfaat *board game* menurut Yunita (2017) yaitu:

- a. Aturan

Board game erat kaitannya dengan aturan. Aturan dalam *board game* mengatur pemain untuk melakukan tindakan yang diperintahkan dan dilarang. Oleh karenanya, pemain diharapkan mampu mematuhi segala peraturan tersebut, sehingga dapat diartikan bahwa aturan dalam *board game* dapat melatih pemain untuk patuh, hidup teratur, dan disiplin.

- b. Interaksi Sosial

Proses sosial terjalin pada *board game* karena biasanya dimainkan 2 orang atau lebih. *Board game* memiliki banyak ragam tantangan seperti saling menjatuhkan lawan, bermain kecepatan, bermain peran, dan berbagai aksi berdasarkan ketentuan yang ditetapkan pada permainan tersebut. Maka, secara otomatis terdapat interaksi antar pemain.

- c. Edukasi

Board game biasanya dirancang berdasarkan tema atau topik tertentu. Tema edukasi sering kali digunakan dalam pengembangan

board game. Hal ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru bagi pemain, membentuk karakter, memiliki pandangan luas, dan segala dampak yang mengarah pada pengetahuan dan pembelajaran.

d. Simulasi

Seseorang memiliki kecenderungan untuk meniru perilaku orang lain. Simulasi juga biasanya disematkan pada tata cara permainan dalam *board game*. Simulasi mengantarkan pemain agar mampu meniru tokoh, nilai-nilai, dan konsep tertentu, sehingga saat proses bermain pemain diharapkan dapat menerapkan, menampilkan, dan mengasah keterampilan diri yang positif.

E. Prabu Angling Darma

1. Deskripsi Produk *Board Game* Angling Darma

Prabu Angling Darma di dalam arsip kumpulan cerita rakyat Jawa Timur memimpin sebuah kerajaan yang bernama Malawapati dan termasuk dalam wilayah daerah Kabupaten Bojonegoro Jawa Timur (Sungkowati dkk, 2011). Prabu Angling Darma dikenal sebagai raja yang bijaksana, adil, dan sakti mandra guna. Nilai-nilai karakter yang terletak pada Prabu Angling darma dijadikan sebagai *role model* untuk meningkatkan disiplin diri siswa. Nilai-nilai luhur Prabu Angling Darma diantaranya jujur, kerja keras, sabar, dan amanah (Setiawan, 2019)

Media *board game* Angling Darma terdapat beberapa piranti, diantaranya 1) papan media *board game*; 2) pion; 3) cawan chatinos; 4)

bola warna; 5) tongkat penyeimbang; 6) kartu tantangan; 7) kartu pijak; 8) *punishment card*; 9) buku panduan. Media *board game* Angling Darma dirancang dan didesain sendiri oleh peneliti pada beberapa sumber seperti internet dan hasil pengamatan. Selanjutnya media yang telah dikembangkan memperoleh perbaikan dari para ahli dan guru BK, sehingga diperoleh media *board game* Angling Darma yang dapat diimplementasikan pada siswa.

Media *board game* Angling Darma dimainkan 2 sampai 6 orang pemain dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok. Sasaran pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMKN 1 Kediri. Terdapat peran atau tugas-tugas yang harus dilaksanakan oleh guru BK dan siswa. Peran dari guru BK adalah mengawasi jalannya permainan, menentukan waktu saat permainan, dan memberikan soal tantangan kepada siswa untuk meningkatkan disiplin dirinya. Sedangkan siswa memiliki tugas untuk mematuhi segala aturan permainan, memenangkan permainan, dan menjawab tugas dari kartu tantangan. Untuk mengukur peningkatan disiplin diri siswa dalam permainan ini diberikan lembar pre-test dan post-test berupa skala disiplin diri kepada setiap pemain dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal sebelum dilakukan *treatment* dan hasil setelah dilakukan *treatment*.



Gambar 2.1 Produk *Board Game* Angling Darma
Sumber : dokumen pribadi

2. Nilai-Nilai Karakter Prabu Angling Darma

Tokoh Prabu Angling Darma merupakan salah satu tokoh dalam arsip kumpulan cerita rakyat Jawa Timur yang termasuk dalam jenis legenda. Menurut Sedyawati (dalam Kuswara, 2021) legenda adalah karya sastra dalam bentuk cerita dengan tokoh utama yang dianggap memiliki kekuatan magis dan suci yang terjadi pada zaman dahulu serta diyakini oleh masyarakat bahwa peristiwa tersebut benar-benar terjadi. Tokoh dalam legenda memiliki nilai-nilai positif yang dapat dijadikan penguat karakter pada siswa. Hal ini diperkuat oleh pendapat Kuswara (2021) bahwa tokoh-tokoh hebat dalam suatu cerita rakyat dapat mempengaruhi karakter siswa dengan mengagumi atau meniru karakter yang ada dalam tokoh tersebut. Oleh karenanya, nilai-nilai karakter yang positif dari Prabu Angling Darma dapat meningkatkan perilaku disiplin diri.

(Setiawan, 2019) nilai-nilai karakter dari Prabu Angling Darma yang dapat meningkatkan disiplin diri siswa dijelaskan sebagai berikut.

a. Jujur

Jujur merupakan penafsiran dari bahasa Arab “*Sidhiq*” yang artinya benar. Jujur adalah ucapan dan perilaku yang sesuai pada fakta atau kebenaran (Setiawan, 2019). Karakter jujur yang terdapat pada Prabu Angling Darma dalam arsip kumpulan cerita rakyat Jawa Timur adalah ditandai dengan perilaku Prabu Angling Darma yang membenarkan telah membunuh Naga Gini yang merupakan istri dari sahabatnya yakni Naga Pertala (Setiawan, 2019)

Apabila dikaitkan dengan perilaku disiplin diri, maka jujur sudah semestinya dimiliki oleh siswa ketika berada di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Menurut Himayati (2019) perilaku jujur sangat memiliki pengaruh yang kuat pada disiplin diri, hal ini dikarenakan jujur merupakan upaya individu untuk selalu berperilaku lurus dan benar, sehingga dapat mencegah perilaku yang menyimpang. Perilaku jujur pada siswa dapat mencegah siswa melakukan kecurangan, mengalami kecemasan, tidak percaya diri dan sifat malas.

b. Kerja Keras

Kerja keras menurut Marzuki & Hakim (2019) adalah perilaku yang ditandai dengan keinginan yang kuat untuk mewujudkan sesuatu. Terkadang dalam aktualisasi perilaku kerja keras diiringi dengan upaya individu yang cenderung melakukan tindakan melampaui batas kemampuannya. Adapun, karakter kerja keras yang terdapat pada Prabu Angling Darma arsip kumpulan cerita rakyat Jawa Timur

adalah Prabu Angling Darma berupaya dengan keras menjaga wilayah kerajaan dan rakyatnya dalam peperangan melawan raksasa meskipun tubuh Sang Prabu hampir pada titik darah penghabisan (Setiawan, 2019).

Menurut Sudrajad (2013) disiplin diri timbul berasal dari kemauan kuat dan kerja keras untuk senantiasa patuh dan taat terhadap peraturan. Jika dikaitkan dengan perilaku disiplin yang harus dimiliki oleh siswa, maka dapat dikatakan bahwa kerja keras bagian dari dorongan dalam diri siswa untuk senantiasa optimis untuk mewujudkan cita-cita dan harapan siswa. Siswa yang memiliki kerja keras tinggi cenderung akan mudah berhasil dalam menyelesaikan tugas, mengerjakan soal-soal ujian, memperoleh nilai yang maksimal, dan berprestasi.

c. Sabar

Sabar berasal dari bahasa Arab yang memiliki arti menahan diri. Menurut (Ernadewita & Rosdialena, 2019) sabar adalah upaya untuk menahan diri dengan hati yang lapang terhadap segala hal yang disenangi dan tidak disenangi. Karakter sabar yang terdapat pada Prabu Angling Darma dalam arsip kumpulan cerita rakyat Jawa Timur adalah Prabu Angling Darma menerima ujian berupa kutukan yang menimpa padanya menjadi seekor burung belibis putih (Setiawan, 2019)

Sabar sangat diperlukan dalam disiplin diri. Hal ini dikarenakan sabar menjadikan individu mampu mengendalikan dirinya agar senantiasa taat (Umarudin, 2021). Adapun kaitan antara sabar dan disiplin diri siswa, seperti siswa harus senantiasa sabar bangun pagi dan datang ke sekolah sebelum atau tepat pada waktunya, siswa harus senantiasa sabar mengerjakan tugas dari guru, siswa harus sabar menghadapi teman yang buruk, dan lain-lain.

d. Amanah

Amanah dapat diartikan sebagai perilaku yang dapat dipercaya. Menurut Setiawan (2019) adalah perilaku yang menunjukkan mampu memelihara hal yang dipercaya. Karakter amanah yang terdapat pada Prabu Angling Darma dalam arsip kumpulan cerita rakyat Jawa Timur adalah negara Malawati tampak tenang, subur, dan bahagia karena kesungguhan Prabu Angling Darma dalam menjaga negara dari segala serangan lawan dan mencukupi kebutuhan rakyatnya (Setiawan, 2019).

Kaitan antara amanah dan disiplin diri dipaparkan oleh Aprilia (2022) bahwa individu yang mampu menjalankan perilaku yang taat maka dapat diartikan bahwa individu tersebut mampu melaksanakan segala perintah yang diamanahkan dengan baik. Siswa yang memiliki amanah tinggi akan cenderung menaati dan berperilaku sesuai dengan peraturan tata tertib sekolah, seperti memakai atribut sekolah secara lengkap, menjaga kebersihan sekolah, menjaga fasilitas sekolah,

mengerjakan tugas dari guru, dan lain-lain. Sebaliknya, jika siswa yang memiliki sikap dan perilaku amanah yang rendah cenderung akan melakukan tindakan yang melanggar.

F. Peneliti Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan memiliki variabel yang hampir sama dengan tujuan sebagai bahan masukan bagi peneliti. Terdapat beberapa penelitian terdahulu tentang pengembangan ¹ media *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri siswa yang dijelaskan sebagai berikut.

Pertama, Nuranisa (2021) dengan judul Pengembangan *Board Game* Sebagai Media Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mengembangkan *Self Compassion* Siswa SMK. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah produk *board game* atau permainan papan yang dikembangkan sebagai media bimbingan dan konseling untuk membantu guru BK dalam mengembangkan penerimaan diri secara tulus terhadap siswa SMK. Berdasarkan hasil penilaian uji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan uji pengguna guru BK secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,73% dengan kategori sangat baik. Perbedaan penelitian ini terletak pada variable X yang diteliti yaitu *self compassion* dan media yang dikembangkan tidak berbasis nilai kebudayaan. Persamaan penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D) dari teori Borg & Gall dan menghasilkan media permainan untuk layanan BK.

Kedua, penelitian Pratama (2019) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas X Madrasah. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *Arjun Game* dalam rangka memberikan pemahaman dan pembiasaan kepada siswa untuk berakhlakul karimah. Pada penelitian ini berdasarkan hasil penilaian guru dan ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 89,8% dengan kategori sangat baik. Perbedaan dengan penelitian Pratama adalah sasaran atau subjek yang digunakan yaitu pada siswa kelas X Madrasah, pengembangan pada media pembelajaran pada bidang agama, penelitian hingga tahap uji kelompok kecil. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D).

Ketiga, penelitian Isnaendyah dkk (2022) dengan judul Pengembangan Media Layanan Informasi Menggunakan Booklet Untuk Meningkatkan Disiplin Siswa di Sekolah. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah produk berupa *Booklet* sebagai layanan informasi untuk meningkatkan disiplin siswa di sekolah SMA. Diperoleh hasil penilaian uji Ahli dan uji guru BK rata-rata memperoleh persentase sebesar 86,4 % dan 89,2 % hasil presentase uji respon siswa dengan kategori sangat layak digunakan. Perbedaan penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan teknik ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation), menghasilkan produk media berupa *booklet*, penelitian hingga pada tahap kelompok kecil, dan sasaran merupakan siswa

kelas X SMA. Persamaan penelitian ini adalah menghasilkan media pada layanan BK untuk meningkatkan disiplin diri siswa

G. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran di sekolah perlu dilaksanakan dalam suasana belajar yang tertib dan kondusif. Hal ini tentu saja berkaitan dengan esensi disiplin diri yang timbul melalui kesadaran dan dorongan dalam diri maupun luar seseorang untuk mematuhi dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah, sehingga membentuk pola perilaku tertentu. Pentingnya disiplin diri diharapkan mampu mencegah perilaku yang menyimpang, membantu siswa beradaptasi dengan baik, dan memunculkan kebiasaan-kebiasaan yang positif.

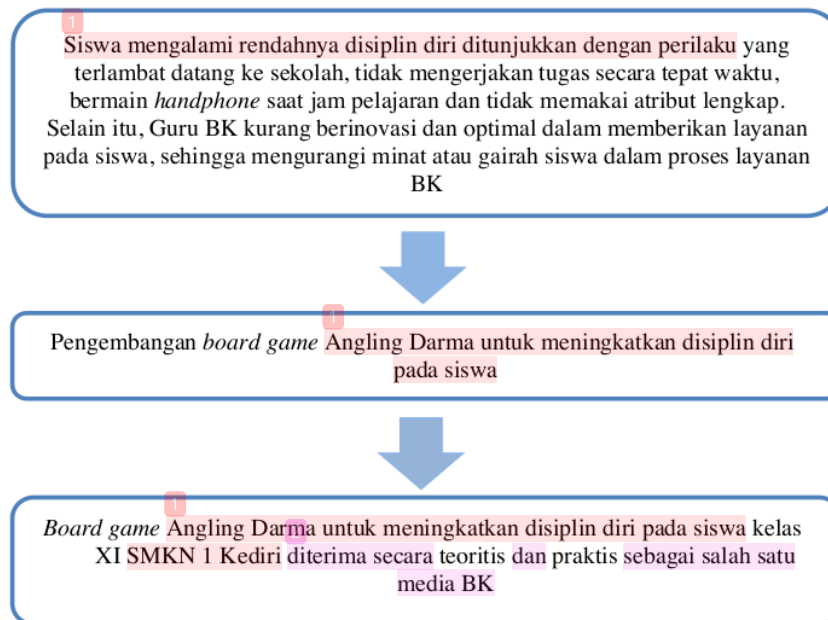
Namun pada kenyataannya, fenomena yang terjadi di SMKN 1 Kediri menunjukkan bahwa siswa mengalami disiplin diri yang rendah. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku siswa yang mengalami keterlambatan saat datang ke sekolah, tidak mengerjakan tugas secara tepat waktu, merokok di sekolah, bermain *handphone* saat jam pelajaran, tidak memakai atribut lengkap, dan lain-lain. Jika dibiarkan akan berdampak pada menurunnya nilai akademik siswa. Disamping itu, guru BK kurang berinovasi dan optimal dalam memberikan layanan pada siswa, sehingga mengurangi minat atau gairah siswa dalam proses layanan BK.

Melihat permasalahan di atas, sangat diperlukan peran guru BK dalam memberikan layanannya berupa inovasi pengembangan media yang mampu

¹ meningkatkan disiplin diri siswa yaitu media *board game* Angling Darma. Media *board game* Angling Darma merupakan permainan yang dimainkan menggunakan alat berupa papan dengan menautkan nilai-nilai karakter dari ¹ Prabu Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri siswa. Nilai luhur yang terkandung dalam tokoh Prabu Angling Darma yang digunakan dalam penelitian ini antara lain, jujur, kerja keras, sabar, dan amanah,. Nilai karakter tersebut dipilih karena dianggap sesuai dengan indikator disiplin diri.

Permainan dipilih karena karakteristik siswa kelas XI SMKN 1 Kediri yang menyukai aktifitas bermain. Media tersebut di dalamnya terdapat soal tantangan yang telah disematkan nilai-nilai karakter Prabu Angling Darma berupa tugas-tugas pokok siswa yang nantinya digunakan untuk meningkatkan disiplin diri. Media *board game* Angling Darma memanfaatkan proses dinamika kelompok, yakni dengan dimainkan oleh 6 orang yang saling berinteraksi satu sama lain. Dalam penelitian pengembangan kali ini hanya dibatasi ⁸ pada siswa kelas XI SMKN 1 Kediri. Oleh sebab itu, diharapkan media *board game* ¹ Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri siswa kelas XI SMKN 1 Kediri dapat diterima secara praktis maupun teoritis.

Peneliti menyusun rancangan penelitian berdasarkan kerangka berpikir yang bertujuan untuk mengetahui alur dari penelitian ini. maka kerangka berpikir dapat disajikan sebagai berikut.



Gambar 2.2 bagan kerangka berpikir penelitian

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Metode Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). R&D adalah metode penelitian yang menggunakan tahapan atau prosedur untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan teruji secara empiris (Sukmadinanta, 2016). Oleh karenanya, pengembangan produk dilakukan berdasarkan langkah-langkah tertentu untuk menghasilkan produk yang dapat memiliki keefektifan saat diimplementasikan secara aktual di lapangan. Maka, peningkatan produktivitas pendidikan menjadi maksud dan tujuan yang sangat diharapkan pada penelitian R&D

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk yakni media permainan *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri siswa. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti pengacu pada prosedur yang digagas oleh Borg & Gall. Penelitian dari Borg & Gall dianggap tepat digunakan karena metode penelitian pengembangan sangat mengedepankan proses mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan secara efektif dan efisien untuk akhirnya dapat digunakan (dalam Lugina, dalam Mentari, 2021). Oleh karenanya sangat diharapkan media *board game* Angling Darma dapat diimplementasikan pada siswa untuk meningkatkan disiplin diri pada siswa.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan menggunakan metode pengembangan dan penelitian model Borg and Gall. Menurut Borg & Gall (dalam Sukmadinata, 2016) terdapat 10 tahap dalam metode penelitian pengembangan, yaitu *research and information collecting, planning, develop preliminary from of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, Final product revision, deseminasion implementation*. Proses prosedur pengembangan dapat di batasi sesuai dengan kebutuhan yang juga diperkuat oleh pendapat dari Borg & Gall (Sukmadinata, 2016) bahwa penelitian yang merujuk pada karya tulis ilmiah dianjurkan untuk membatasi langkah penelitian dalam skala kecil.

Penelitian ini mengalami keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti. Maka fokus pada tahap penelitian ini dibatasi 4 tahap dari 10 tahap Borg & Gall yang kemudian dimodifikasi menjadi 8 tahap pengembangan, yaitu:

1. Tahap studi pendahuluan, yaitu proses mengumpulkan data dan sumber referensi atau daftar pustaka.
2. Tahap perencanaan yaitu proses menyusun rencana penelitian *board game* angling darma, meliputi tujuan yang ingin dicapai, desain atau langkah penelitian, dan kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian.
3. Tahap pengembangan draft produk, yaitu proses pengembangan media permainan atau pembuatan media permainan, penentuan tahap-tahap

pelaksanaan, penyusunan indikator disiplin diri, deskripsi dan tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.

4. Tahap uji coba pendalaman materi BK dan media BK, yaitu pelaksanaan uji kelayakan yang meliputi uji ahli media, uji ahli materi dari media
5. Tahap merevisi hasil uji coba 1, yaitu memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba yang telah dilakukan baik kepada uji ahli media, uji ahli materi
6. Tahap uji coba guru BK, yaitu tahap setelah dilakukan revisi oleh ahli media dan ahli materi, sehingga diperlukan pengujian kembali produk tersebut kepada guru BK dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan produk ketika digunakan di lapangan
7. Tahap merevisi hasil uji coba produk akhir, yaitu pada tahap ini dilakukan perbaikan dan penyempurnaan produk berdasarkan saran, hasil uji kelayakan, dan informasi yang diperoleh dari guru BK. Jika produk dikatakan sudah valid maka penelitian dapat dihentikan akan tetapi jika belum valid maka wajib untuk direvisi kembali.
8. Produk Akhir, yaitu media *board game* Angling Darma yang telah melalui tahap uji coba dari para ahli dan guru BK, serta telah dilakukan revisi atau perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari ahli media, ahli materi dan guru BK setelah disempurnakan, diperoleh media *board game* Angling Darma dapat dilakukan tindak lanjut untuk kemudian diimplementasikan pada siswa.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SMKN 1 Kediri, Jl. Veteran No.9, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Provinsi Jawa Timur. Alasan lokasi penelitian dipilih karena SMKN 1 Kediri merupakan lokasi yang peneliti gunakan dalam kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), sehingga didapatkan hasil dari kegiatan tersebut bahwa siswa kelas XI di SMKN 1 Kediri memiliki ¹rendahnya disiplin diri yang ditunjukkan dengan perilaku siswa yang senang membolos, mengenakan atribut sekolah yang tidak lengkap, dan terlambat mengumpulkan tugas. Selain itu, lokasi tersebut dianggap strategis dengan lokasi tempat tinggal peneliti, sehingga diharapkan kemudahan dalam memperoleh data, pelaksanaan penelitian, maupun pengujian hasil media yang peneliti kembangkan.

Subjek penelitian adalah individu yang dijadikan sebagai sumber utama dalam penelitian dengan memberikan informasi yang dibutuhkan dalam mengumpulkan data penelitian (Ardiyanti, 2015). Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMKN 1 Kediri. Populasi yang peneliti gunakan terfokus pada siswa kelas XI TPM 1, karena berdasarkan hasil *need assesment* merujuk pada indikator disiplin diri yang rendah.

D. Uji Coba Model/ Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan secara teoritis dan praktis, serta mafaat produk media *board game*

Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri siswa. Proses uji coba media *board game* Angling Darma yang dilakukan meliputi: 1) validasi media oleh ahli materi BK dan media BK; 2) hasil uji coba pendalaman materi BK dan media BK serta revisi produk tahap 1; 3) validasi media oleh guru BK; 4) hasil validasi uji coba guru BK dan revisi produk akhir; 4) penyempurnaan dan hasil produk akhir media *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri siswa SMKN 1 Kediri

2. Subjek Uji Coba

Subjek validasi uji coba pada penelitian ini terbagi atas uji coba ahli media, ahli materi, dan guru BK. Berikut penjelasan terkait subjek uji coba:

a. Uji Ahli materi BK

Ahli materi BK adalah orang yang menguasai dalam memberikan penilaian dan tanggapan pada bidang materi terhadap pengembangan media *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri siswa. Subjek uji ahli materi BK menggunakan 2 orang ahli materi BK dari universitas Nusantara PGRI Kediri yang memiliki kriteria sebagai berikut.

- 1) Dosen program studi bimbingan dan konseling.
- 2) Pendidikan S2 bimbingan dan konseling.
- 3) Pengajar aktif di Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- 4) Memiliki sertifikat pendidik/ dosen.

- 5) Pengalaman mengajar pada mata kuliah kebudayaan dan melakukan penelitian yang berkaitan dengan kebudayaan.
- 6) Bersedia menjadi uji ahli materi untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan media *board game* Angling Darma.

b. Uji ahli media BK

Ahli media BK adalah orang yang menguasai dalam memberikan penilaian dan tanggapan pada bidang media terhadap pengembangan ¹ media *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri siswa. Subjek uji ahli media BK menggunakan 2 orang ahli media BK dari universitas Nusantara PGRI Kediri yang memiliki kriteria sebagai berikut.

- 1) Dosen ³² program studi bimbingan dan konseling.
- 2) Pendidikan S2 bimbingan dan konseling.
- 3) Pengajar aktif di Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- 4) Memiliki sertifikat pendidik/ dosen.
- 5) Mengajar pada mata kuliah media dan melakukan penelitian yang berkaitan dengan media.
- 6) Bersedia menjadi uji ahli media untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan media *board game* Angling Darma.

c. Uji guru BK

Guru BK adalah orang yang menguasai memberikan penilaian tanggapan materi dan media terhadap pengembangan ¹ media *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri siswa. Subjek

uji pengguna guru BK menggunakan 2 orang dari SMKN 1 Kediri yang memiliki kriteria sebagai berikut.

- 1) Guru bimbingan dan konseling.
- 2) Pendidikan S1 bimbingan dan konseling.
- 3) Aktif mengajar di sekolah yang ditugaskan.
- 4) Bersedia menjadi uji guru BK untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan media *board game* Angling Darma.

E. Validasi Model/ Produk

Validasi model produk dilakukan oleh orang yang ditunjuk dengan memiliki kompetensi sebagai ahli materi dan media bimbingan dan konseling untuk melakukan penilaian terhadap media *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri siswa kelas XI SMKN 1 Kediri. Data hasil penilaian validasi para ahli berupa skor dari hasil uji keberterimaan produk media serta saran dan komentar dari para ahli dan guru BK, sehingga diketahui tingkat kelayakan, kelebihan dan kekurangan dari media *board game* Angling Darma. Oleh karenanya, data hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman dalam perbaikan produk sebelum diujicobakan pada guru BK SMKN 1 Kediri.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen

Pengembangan Instrumen adalah alat ukur yang dikembangkan dalam sebuah penelitian untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar validasi para ahli berupa angket dengan menggunakan skala likert untuk mengubah bentuk penilaian yang kualitatif menjadi kuantitatif. Angket yang dikembangkan berupa daftar pernyataan yang diturunkan melalui kisi-kisi instrumen dengan memberikan tanda *checklist* (✓), sehingga dapat mengetahui tingkat kelayakan media *board game* Angling Darma yang dikembangkan

Penelitian dan pengembangan media *board game* Angling Darma ini menggunakan 3 instrumen validasi dari para ahli, yaitu:

a. Instrumen Ahli Materi

Tingkat kelayakan, kejelasan, dan kesesuaian sangat dibutuhkan dalam penelitian dan pengembangan media *board game* Angling Darma. Maka alat ukur yang digunakan adalah lembar instrumen pendapat dan penilaian ahli materi berupa angket. Penilaian dari ahli materi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan pada materi produk yang dikembangkan dan sebagai panduan dalam melakukan perbaikan, sehingga menghasilkan desain akhir materi dari media *board game* Angling Darma. Berikut kisi-kisi instrumen untuk ahli materi.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media *Board Game* Angling Darma Untuk Ahli Materi.

No.	Pengembangan media	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
1	Pengembangan materi <i>board game</i> Angling Darma	Isi materi disiplin diri	Kesesuaian dengan karakteristik siswa	1, 2, 3, 4, 5	5
			Kesesuaian dengan masalah siswa	6, 7, 8, 9, 10	5
			Kesesuaian dengan materi BK	11, 12, 13, 14, 15	5
2		Penulisan materi disiplin diri	Kerapian	16, 17, 18	3
			Kejelasan	19, 20, 21, 22, 23,	5
3		Penyajian materi disiplin diri	Kabaruan	24, 25, 26	3
Total					26

b. Instrumen Ahli Media

Tingkat kelayakan, kejelasan, dan kesesuaian sangat dibutuhkan dalam penelitian dan pengembangan media *board game* Angling Darma. Maka alat ukur yang digunakan adalah lembar instrumen pendapat dan penilaian ahli media BK berupa angket. Penilaian dari media digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan pada media produk yang dikembangkan dan sebagai panduan dalam melakukan revisi, sehingga menghasilkan desain akhir media *board game* Angling Darma. berikut kisi-kisi instrumen untuk ahli media.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media *Board Game* Angling Darma Untuk Ahli Media.

No	Pengembangan media	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
1	Pengembangan media <i>board game</i> Angling Darma	Bentuk	Ukuran media permainan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	8
			Bentuk alat permainan	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16,	8
Penampilan visual		Desain permainan	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	9	
		Komposisi warna	Komposisi warna	26, 27, 28, 29, 30, 31, 32	7
Gambar ilustrasi			33, 34, 35, 36	4	
Kejelasan penulisan			37, 38, 39, 40, 41, 42	6	
3		Penggunaan	Peraturan permainan	43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52	10
	Kepraktisan media		53, 54, 55, 56, 57	5	
Total					57

c. Instrumen Guru BK

Lembar instrumen pendapat dan penilaian yang ditujukan kepada guru BK digunakan untuk uji coba terbatas berupa angket. Berdasarkan penilaian dari guru BK akan dilakukan proses revisi sehingga akan diperoleh produk akhir media *board game* Angling Darma, sehingga layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. berikut kisi –kisi instrumen penilaian dari guru BK.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media *Board Game* Angling Darma Untuk Ahli Pengguna Guru BK

No	Pengembangan media	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
1	Pengembangan media dan materi <i>board game</i> Angling Darma	Materi media	Kejelasan materi	1, 2, 3, 4,5	5
			Kemudahan materi	6, 7	2
			Kemenarikan	8, 9, 10, 11	4
2		Media permainan	Penampilan media	12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19	8
			Penggunaan media	20, 21, 22, 23, 24, 25	6
Total					25

2. Validasi Instrumen

Validasi instrumen merupakan proses memperoleh pengukuhan instrumen yang dibuat untuk mendapatkan data yang valid. Rancangan validasi instrumen pada penelitian ini meliputi (1) tahap menyusun kisi-kisi instrumen skala disiplin diri; (2) membuat instrumen dan uji coba untuk memperoleh data yang berisi kriteria kualitas dan kolom selalu (S), sering (SR), kadang-kadang (KD), tidak pernah (TP) dengan memberikan tanda *check list* (√) pada pilihan jawaban skala disiplin diri; (3) melaksanakan kegiatan mengumpulkan data dengan menyebarkan angket skala disiplin diri kepada siswa kelas XI SMKN 1 Kediri

Berdasarkan uji coba produk terhadap guru BK diperoleh data yang kemudian dianalisis untuk memperoleh hasil yang dijadikan sebagai sumber data dalam proses perancangan produk media *board game* Angling Darma. Pada proses analisis menggunakan aplikasi SPSS untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabelitas dari instrumen yang sudah dikembangkan.

Teknik analisis data kuantitatif diperoleh dengan menggunakan model *inter-rater agreement*. Model *inter-rater agreement* ini dikemukakan oleh Gregory (2015) bahwa analisis data angka penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru BK diperoleh dengan masing-masing 2 penilai, sehingga diperoleh skor tingkat kelayakan dari media yang dikembangkan. Adapun penggunaan analisis data kuantitatif yang dikemukakan oleh (Gregory, 2015) sebagai berikut:

Tabel 3.4 Uji Ahli Gregory⁴

Matriks Uji Ahli		Ahli 1	
		Kurang Relevan (Skor 1-2)	Sangat relevan (Skor 3-4)
Ahli 2	Kurang Relevan (Skor 1-2)	A	B
	Sangat relevan (Skor 3-4)	C	D

Keterangan :

A = Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh kedua ahli

B = Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh ahli 2

C = Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh ahli 1

D = Jumlah butir dengan penilaian relevan oleh kedua ahli

Data yang telah diketahui pemerolehan point A, B, C, dan D, kemudian dilakukan analisis data kuantitatif dengan rumus Gregory (2015) yang disajikan sebagai berikut.

$$\text{Indeks Uji Ahli} = \frac{D}{(A+B+C+D)}$$

Terdapat rentang kualifikasi kriteria dari perolehan data hasil validasi. Berikut tabel kualifikasi kriteria validasi hasil validasi produk (Sancaya dkk, 2019) .

Tabel 3.5 Kualifikasi Kriteria Hasil Produk

Indeks	Kategori
0,66-1,00	Baik/ Layak
0,33-0,65	Cukup Baik/ Cukup Layak
0,00-0,32	Tidak baik/ Tidak Layak

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Penelitian dengan metode angket skala disiplin diri dan observasi secara tidak terstruktur yang diajukan pada siswa kelas XI SMKN 1 Kediri pada tanggal 15 Februari 2021 didapatkan hasil bahwa terdapat siswa kelas XI yang memiliki tingkat disiplin diri yang rendah. Hal ini disebabkan oleh rendahnya motivasi siswa, peraturan yang kurang tegas, manajemen waktu yang kurang baik, dan lingkungan yang kurang mendukung siswa untuk berdisiplin. Adapun penyebab lainnya, yaitu cara guru BK yang dianggap kurang mampu menyampaikan pesan atau materi dengan tepat, sehingga juga mempengaruhi minat siswa yang kurang aktif dalam proses kegiatan layanan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan disiplin diri siswa, membantu guru BK dalam memberikan pesan atau materi layanan bimbingan dan konseling, serta mempengaruhi minat siswa agar aktif dalam proses bimbingan konseling sangat diperlukan inovasi pengembangan media BK berupa *board game* Angling Darma pada siswa kelas XI SMKN 1 Kediri.

2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Tahap awal dalam pendekatan penelitian dan pengembangan (*Reasearch and Development*) adalah studi pendahuluan. Pada tahap ini terdapat kegiatan yang dilakukan yaitu mengumpulkan data-data dan mengkaji referensi yang berkaitan dengan media *board game* Angling Darma dan pengembangannya. Tujuan pada tahap ini adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat berkaitan dengan *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri pada siswa kelas XI SMKN 1 Kediri dan merupakan bahan atau sumber yang digunakan untuk melanjutkan pada tahap selanjutnya.

3. Desain Model Awal

Setelah melakukan studi pendahuluan dan memperoleh informasi sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi kebutuhan siswa terhadap pengembangan media *board game* Angling Darma dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Selanjutnya peneliti melakukan perencanaan pembuatan media *board game* Angling Darma, diantaranya penyusunan indikator disiplin diri, deskripsi dan tugas pihak-pihak yang terlibat, penentuan tahap-tahap pelaksanaan permainan, dan proses pengembangan produk media. Beberapa piranti yang terdapat pada *board game* Angling Darma, diantaranya (1) papan media *board game*; (2) pion; (3) cawan chatinos; (4) bola warna; (5) tongkat penyeimbang; (6) kartu tantangan; (7) kartu pijak; (8) *punishment card*; (9) buku panduan.

Board game Angling Darma dapat dimainkan oleh 2 sampai 6 anggota pemain dari siswa kelas XI dengan tipe kategori permainan kompetitif. Kategori permainan kompetitif merupakan tipe permainan yang bersifat saling bersaing antara setiap pemain, sehingga hanya terdapat 1 pemain saja yang dapat dikatakan sebagai pemenang. Permainan ini terdapat tugas-tugas atau peran dari guru BK, yaitu menyiapkan media sebelum permainan dimulai, menjelaskan tata cara permainan, mengawasi jalannya permainan, dan menentukan waktu yang digunakan dalam permainan. Adapun tugas-tugas atau peran dari siswa yaitu menaati seluruh aturan yang terdapat pada permainan *board game* Angling Darma dan menjalankan tugas-tugas berupa soal tantangan yang berkaitan dengan disiplin diri yang terdapat pada kartu tantangan. Terdapat pula *punishment card* yang hanya berlaku dimainkan oleh siswa yang tidak mampu menjawab atau menjalankan kartu tantangan.

Pre tes dan post tes berupa skala disiplin diri yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengukur peningkatan disiplin diri. Adapun lembar refleksi yang diberikan kepada siswa diakhir permainan memiliki tujuan untuk melihat respon siswa setelah dilakukan treatment dan diharapkan mampu dijadikan sebagai bahan evaluasi dari *board game* Angling Darma.

B. Pengujian Model Terbatas

Pengujian model terbatas pada penelitian ini dilakukan oleh uji validasi ahli dan guru BK. Pada tahap ini peneliti menentukan beberapa para

ahli dan guru BK yang nantinya akan diuji cobakan untuk mendapatkan penilaian berupa kelayakan. Para ahli yang dilibatkan merupakan orang yang sudah berpengalaman dan mampu memberikan penilaian terhadap media *board game* Angling Darma yang dikembangkan. Uji validasi ahli terdapat 2 segi bidang, yaitu ahli materi dan ahli media.

Uji validasi ahli materi dilakukan oleh 2 orang dosen aktif yang mengajar di UNP Kediri pada program studi bimbingan dan konseling. Ahli materi yang pertama adalah Galang Surya Gumilang, M. Pd dengan pengalaman mengajar mata kuliah sosioantropologi BK. Ahli Materi kedua adalah Nora Yuniar Setyaputri, M. Pd dengan pengalaman mengajar mata kuliah konseling multibudaya. Begitupun juga pada uji validasi media yang dilakukan oleh 2 dosen aktif yang mengajar di UNP Kediri pada program studi bimbingan dan konseling. Ahli media yang pertama adalah Guruh Sukma Hanggara, M. Pd dengan pengalaman melakukan penelitian pengembangan media dalam bidang BK. Ahli media yang kedua adalah Rosalia Dewi Nawantara, M. Pd dengan pengalaman melakukan penelitian mengenai pengembangan media dalam bidang BK.

Adapun uji validasi guru BK dari sekolah yang digunakan sebagai penelitian. Uji validasi guru BK akan dilakukan oleh 2 orang guru BK dari SMKN 1 Kediri yang bernama Sumi Astutik, S. Ag dengan pengalaman memberikan layanan bimbingan dan konseling selama 12 tahun dan Samuel Iswanto, S.Th pengalaman memberikan layanan bimbingan dan konseling selama 12 tahun.

C. Validasi Model

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

Setelah dilakukan studi pendahuluan dan desain model produk awal, langkah selanjutnya ¹ media *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri siswa dilakukan uji validasi produk dengan menggunakan uji keberterimaan ahli materi, ahli media, dan guru BK untuk mengetahui keberterimaan produk tersebut, sehingga ¹ media *board game* Angling Darma dapat digunakan dalam proses layanan bimbingan dan konseling. Tahap uji validasi ahli dilakukan oleh 2 ahli, meliputi ahli materi dan ahli media dengan mengisi instrumen angket validitas media ¹ *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri pada siswa kelas XI SMKN 1 Kediri. Hasil dari instrumen angket validitas tersebut ⁴ kemudian dilakukan proses analisis data dengan menggunakan metode *interater agreement* menurut (Gregory, 2015), yakni proses analisis data yang diperoleh dari hasil total skor uji ahli berdasarkan hasil penilaian dan masukkan yang berikan, sehingga diketahui tingkat kevalidan dan kelayakan dari media *board game* Angling Darma.

.Pada tabel 4. 1 diperoleh penilaian uji ahli 1 dilakukan oleh ahli materi, sedangkan pada penilaian uji ahli 2 dilakukan oleh ahli media. Adapun penggunaan A, B, C, D adalah A merupakan jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh ahli 1 dan 2; B merupakan jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh ahli 2; C merupakan butir dengan penilaian tidak relevan oleh ahli 1; D merupakan jumlah butir dengan

penilaian relevan oleh ahli 1 dan 2. Pada tabel di atas dalam penentuan skor dapat dikategorikan menjadi 2 yaitu skor 1-2 termasuk nilai yang kurang relevan dan pada skor 3-4 termasuk skor yang sangat relevan.

Matriks tabulasi uji *inter-ater agreement* menurut Gergory (2015) sebagai berikut.

Tabel 4.1 Tabulasi Uji Ahli Gregory

Matriks Uji Ahli		Ahli 1	
		Kurang Relevan (Skor 1-2)	Sangat relevan (Skor 3-4)
Ahli 2	Kurang Relevan (Skor 1-2)	A	B
	Sangat relevan (Skor 3-4)	C	D

$$\text{indeks uji Ahli} = \frac{D}{(A + B + C + D)}$$

Terdapat kriteria untuk memberikan penafsiran terhadap hasil uji keberterimaan para ahli dan guru BK menurut Sancaya dkk (2019), yaitu:

Tabel 4.2 Kriteria Hasil Penilaian Uji Keberterimaan

Rentang	Interpretasi
0,66-1,00	Baik/ layak
0,33-0,65	Cukup baik/ layak
0,00-0,32	Tidak baik/ tidak layak

3 a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi adalah penilaian dan evaluasi untuk mengetahui kevalidan materi yang digunakan dalam mengembangkan media *board game* Angling Darma. Uji validasi pada penelitian ini menggunakan instrumen angket yang diisi oleh 2 validator ahli materi, kemudian dilakukan perhitungan sesuai dengan teori gregory yang dipaparkan pada tabel dibawah ini berupa hasil nilai skor yang diperoleh pada uji keberterimaan ahli materi.

Tabel 4.3 Hasil Uji Keberterimaan Ahli Materi

<i>Interater Expert Judge</i>		<i>Expert Judge Ahli 1</i>	
		Kurang Relevan (Skor 1-2)	Sangat Relevan (Skor 3-4)
<i>Expert Judge Ahli 2</i>	Kurang Relevan (Skor 1-2)	0	0
	Sangat Relevan (Skor 3-4)	0	26

$$\text{indeks uji Ahli materi} = \frac{D}{(A+B+C+D)}$$

$$\text{indeks uji Ahli materi} = \frac{26}{(0+0+0+26)}$$

$$\text{indeks uji Ahli materi} = 1,00$$

Berdasarkan hasil *interater expert judge* ahli materi pada pada tabel di atas diperoleh skor pada indeks *face validity* sebesar 1,00. Skor tersebut termasuk dalam rentang 0,66-1,00 sebagaimana menurut teori Gregory memiliki arti bahwa media *board game* Angling Darma layak digunakan.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media adalah penilaian dan evaluasi untuk mengetahui kevalidan media yang digunakan dalam mengembangkan media *board game* Angling Darma. Uji validasi pada penelitian ini menggunakan instrumen angket yang diisi oleh 2 validator ahli media, kemudian dilakukan perhitungan sesuai dengan teori Gregory yang dipaparkan pada tabel dibawah ini berupa hasil nilai skor yang diperoleh pada uji keberterimaan ahli media.

Tabel 4.4 Hasil Uji Keberterimaan Ahli Media

<i>Interater Expert Judge</i>		<i>Expert Judge Ahli 1</i>	
		Kurang Relevan (Skor 1-2)	Sangat relevan (Skor 3-4)
<i>Expert Judge Ahli 2</i>	Kurang Relevan (Skor 1-2)	2	9
	Sangat relevan (Skor 3-4)	0	45

$$\text{indeks uji ahli media} = \frac{D}{(A+B+C+D)}$$

$$\text{indeks uji ahli media} = \frac{26}{(2+9+0+45)}$$

$$\text{indeks uji ahli media} = 0,80$$

Berdasarkan hasil *interater expert judge* ahli media pada pada tabel di atas diperoleh skor pada indeks *face validity* sebesar 0,80. Skor tersebut termasuk dalam rentang 0,66-1,00 sebagaimana menurut teori Gregory memiliki arti bahwa media *board game* Angling Darma layak digunakan

c. Validasi guru BK

Validasi ahli BK adalah penilaian dan evaluasi untuk mengetahui kevalidan media dan materi yang digunakan dalam mengembangkan media *board game* Angling Darma. Uji validasi pada penelitian ini menggunakan instrumen angket yang diisi oleh 2 validator guru BK., kemudian dilakukan perhitungan sesuai dengan teori Gregory yang dipaparkan pada tabel dibawah ini berupa hasil nilai skor yang diperoleh pada uji keberterimaan guru BK.

Tabel 4.5 Hasil Uji Keberterimaan guru BK

<i>Interater expert judge</i>		<i>Expert Judge Ahli 1</i>	
		Kurang Relevan (Skor 1-2)	Sangat relevan (Skor 3-4)
<i>Expert Judge Ahli 2</i>	Kurang Relevan (Skor 1-2)	1	1
	Sangat relevan (Skor 3-4)	1	22

$$\text{indeks uji guru BK} = \frac{22}{(1+1+1+22)}$$

$$\text{indeks uji guru BK} = \frac{22}{(1+1+1+22)}$$

$$\text{indeks uji guru BK} = 0,88$$

Berdasarkan hasil *interater expert judge* guru BK pada pada tabel di atas diperoleh skor pada indeks *face validity* sebesar 0,88. Skor tersebut termasuk dalam rentang 0,66-100 sebagaimana menurut teori Gregory memiliki arti bahwa media *board game* Angling Darma memiliki validitas sangat tinggi.

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Uji validasi pada penelitian ini menggunakan uji keberterimaan menurut teori Gregory yang dilakukan pada media *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri siswa kelas XI SMKN 1 Kediri. Interpretasi hasil uji validasi dari 3 aspek yang terdiri atas ahli materi, ahli media dan guru BK disajikan pada tabel sebagai berikut

Tabel 4.6 Hasil Uji Keberterimaan Para Ahli dan Guru BK

Penguji	Hasil	Interpretasi
Ahli Materi	Hasil penilaian pada uji ahli materi memperoleh skor sebesar 1. Hal ini memiliki arti bahwa <i>board game</i> Angling Darma sangat layak. Pada penilaian ini tidak terdapat saran dari ahli materi	Dari hasil analisis penilaian media <i>board game</i> Angling Darma dikatakan sangat layak. Maka media <i>board game</i> angling darma telah memenuhi uji keberterimaan ahli dan dapat diimplementasikan untuk meningkatkan disiplin diri siswa pada siswa kelas XI SMKN 1 Kediri
Ahli Media	Skor yang didapatkan pada penilaian uji keberterimaan ahli media sebesar 0,80. Skor tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Adapun saran dari ahli media 1, yaitu 1) peneliti sebaiknya memilih material yang lebih murah dan mudah dicari; 2) warna pada kartu tantangan sebaiknya diselaraskan dan diklasifikasikan pada indikator. Sedangkan saran dari ahli media 2, yaitu 1) menambahkan <i>handle</i> pada kotak kemasan media <i>board game</i> Angling Darma agar mudah untuk dibawa; 2) cawan <i>chitinos</i> dibuat lebih kecil agar peluang terambilnya kartu menjadi besar.	Dari hasil analisis penilaian, media <i>board game</i> Angling Darma dikatakan sangat layak. Akan tetapi, peneliti tetap harus memperhatikan saran dari ahli media untuk memperbaiki masukkan yang telah diberikan. Sehingga mampu diimplementasikan pada siswa dengan baik dan tepat sasaran
guru BK	Dari penilaian hasil pada uji keberterimaan guru BK diperoleh skor sebesar 0,88. Hal ini memiliki arti bahwa media <i>board game</i> Angling Darma termasuk pada kategori sangat layak. Pada penilaian ini tidak terdapat saran dari guru BK	Dari hasil analisis penilaian, media <i>board game</i> Angling Darma dikatakan sangat layak karena media <i>board game</i> yang dikembangkan menarik, edukatif, dan mampu meningkatkan minat siswa untuk

mempelajari budaya. Meskipun masih memiliki kekurangan media *board game* angling darma sudah dapat diaplikasikan untuk meningkatkan disiplin diri pada siswa kelas XI SMKN 1 Kediri

3. Kevalidan, Kepraktisan, Dan Keefektifan Model

Media *board game* Angling Darma pada penelitian dan pengembangan ini sudah valid, praktis, dan efektif. Hal ini ditunjukkan dari hasil presentasi yang diperoleh dari uji ahli materi BK, ahli media BK dan guru BK yang telah dijabarkan sebelumnya.

4. Desain Akhir Model

Desain akhir model adalah proses rancangan terakhir dari sebuah produk media yang telah melalui uji validitas dari para ahli. Pada tahap ini media *board game* Angling Darma telah melalui proses uji validitas dari para ahli. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media, diantaranya





- 1) warna kartu tantangan sebaiknya diklasifikasikan berdasarkan indikator;
- 2) bentuk tongkat penyeimbang sebaiknya disesuaikan dengan tema;
- 3) peraturan permainan perlu diselaraskan dengan kisah Prabu Angling Darma;
- 4) bentuk cawan chatinos disesuaikan dengan tema;
- 5) pada kotak kemasan hendaknya ditambahkan handle agar mudah dibawa.






D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk adalah deskripsi tentang hal-hal atau karakteristik yang ada dalam sebuah produk. Tujuan dari spesifikasi produk adalah untuk memudahkan pengguna memperoleh data, fungsi, kegunaan, atau karakter yang lengkap dalam sebuah produk saat digunakan. Adapun spesifikasi media *board game* Angling Darma yang telah melalui tahap uji validitas dari para ahli materi, ahli media dan guru BK sebagai berikut.

Tabel 4.7 Spesifikasi Produk Media *Board Game* Angling Darma

No	Piranti	Gambar	Deskripsi
1	Papan Media	 <p>sumber: www. Freepik.com</p>	Papan permainan yang dimainkan oleh pemain dengan mengikuti alur dimulai dari lintasan batu (<i>start</i>) hingga tanah (<i>finish</i>)
2	Pion	 <p>Sumber: desain pribadi</p>	Alat yang digunakan sebagai penggerak saat bermain
3	Cawan Chatinos	 <p>Sumber: www.pinterest.com</p>	Alat yang digunakan sebagai wadah bola warna dan tongkat penyeimbang
4	Bola Warna	 <p>sumber: www.freepik.com</p>	Alat yang digunakan siswa untuk mengambil bola berdasarkan warna kartu pijak

5	Tongkat penyeimbang		Alat yang digunakan sebagai penentu pemain untuk menang atau kalah.
Sumber: www.pinterest.com			
6	Kartu Tantangan		Berisi tugas tantangan dengan kartu berwarna merah, kuning, hijau, biru yang berisi nilai luhur dari Prabu Angling Darma
Sumber: desain pribadi			
7	Kartu Pijak		Lintasan bermain yang terdiri dari lintasan batu dan tanah yang di baliknya terdapat warna merah, kuning, hijau, biru yang sesuai dengan warna kartu tantangan dan bola warna
Sumber: desain pribadi			
8	Punishment Card/ Kartu Hukuman		berisi hukuman bagi siswa yang tidak mampu menjawab kartu tantangan
Sumber: desain pribadi			
9	Buku Panduan		Petunjuk pelaksanaan permainan bagi guru BK mengenai rasional, tujuan, sasaran, materi, serta tata cara dan aturan permainan
Sumber: www.pinterest.com			

2. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Produk

a. Prinsip-Prinsip Media *Board Game* Angling Darma

Proses layanan BK dapat berjalan lancar salah satunya dengan adanya media BK. Oleh karenanya, prinsip dalam penelitian ini adalah media *board game* Angling Darma yang dikembangkan mampu memudahkan siswa dalam memahami masalah disiplin diri dan siswa mampu menangkap materi yang disajikan dengan mudah dan lebih cepat. Disamping itu, guru BK dapat meningkatkan kemampuan dirinya dengan menggunakan media BK sehingga diharapkan dapat memudahkan guru BK dalam memberikan layanan dan mengurangi kejenuhan saat proses layanan bimbingan dan konseling.

b. Keunggulan Media *Board Game* Angling Darma

Keunggulan media *board game* Angling Darma adalah 1) media yang dikembangkan memiliki desain yang menarik dan edukatif, serta memiliki unsur kebaruan yaitu dengan menggunakan nilai-nilai karakter dari Prabu Angling Darma yang termasuk dalam nilai kebudayaan; 2) meningkatkan minat siswa untuk pelajari nilai-nilai dan tokoh budaya untuk dijadikan teladan dalam kehidupan sehari-hari; 3) media *board game* Angling Darma mudah dimainkan dan disimpan dimana saja.

c. Kelemahan Media *Board Game* Angling Darma

Kelemahan yang terdapat pada media *board game* Angling Darma adalah hanya dapat dimainkan maksimal 6 anggota dan bahan yang digunakan pada media *board game* Angling Darma masih belum terjangkau dan relatif mahal.

d. Proses Pengembangan Produk

Terdapat beberapa tahapan dengan proses pengembangan produk media *board game* Angling Darma meliputi:

- 1) Persiapan desain media *board game* Angling Darma dengan membuat rancangan *layout* media *board game* Angling Darma, menentukan skema warna, bentuk angka, *font*, piranti-piranti, dan material dari media *board game* Angling Darma.
- 2) Proses pembuatan desain media dan buku panduan *board game* Angling Darma menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*.
- 3) Proses pembuatan media *board game* Angling Darma dan pencetakan buku panduan media *board game* Angling Darma.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil keseluruhan penelitian dan pengembangan yang diperoleh dari pengumpulan data tentang pengembangan *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri pada siswa kelas XI SMKN 1 Kediri tahun pelajaran 2021/2022, dapat disimpulkan bahwa media *board game* Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri siswa kelas XI SMKN 1 Kediri dapat diterima secara teoritis dan praktis sebagai salah satu media BK.

B. Implikasi

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan yang diambil dalam penelitian ini, maka terdapat 2 implikasi yang dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Implikasi Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat dikatakan bahwa semakin meningkatnya perkembangan ilmu dalam bidang bimbingan dan konseling di lingkup pendidikan yang berlandaskan kearifan lokal melalui pengembangan media *board game* Angling Darma.

2. Implikasi praktis

Berdasarkan penelitian yang diperoleh guru BK dapat mengaplikasikan media *board game* Angling Darma dalam bentuk layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan disiplin diri pada siswa kelas XI SMKN 1 Kediri.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, kesimpulan, dan implikasi, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah

1. Bagi Guru Bk

Sesuai dengan hasil penelitian bahwa media *board game* Angling Darma dapat diterima secara teoritis dan praktis, maka diharapkan guru BK mampu menerapkan media *board game* angling darma pada proses layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan disiplin diri pada siswa kelas XI SMKN 1 Kediri.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dengan adanya penelitian dan pengembangan ini media *board game* Angling Darma dapat dikembangkan dari berbagai segi bidang mata pelajaran lainnya. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat meningkatkan minatnya untuk menjadikan nilai kearifan lokal atau karakter tokoh nasional lainnya pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, N. P. S. N., Sulastri, M., Sedanayasa, G. 2014. Penerapan Layanan Bimbingan Belajar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bagi Siswa yang Mengalami Kesulitan Belajar Siswa Kelas X4 SMA Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling*, (online). 2 (1): , tersedia: <http://dx.doi.org/10.23887/jibk.v2i1.3724>, diunduh 6 Juni 2021
- Aprilia, I. D. 2022. *Strategi Guru Akidah Akhlak dalam Membentuk Karakter Religius Siswa MAN 3 Tulungagung*. Skripsi. Dipublikasikan. Tulungagung: IAIN Tulungagung
- Ardiyanti, N. 2015. *Sistem Ijon Jual Beli Ikan di Kecamatan Seruyan Hilir*. Skripsi. Dipublikasikan. Palangka Raya: IAIN Palangka Raya
- Arofah, L. 2021. Validitas dan Reliabilitas Skala Disiplin Diri untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Nusantara of Reasearch*, (online). 8 (1): 25-34, tersedia:, diunduh 15 Agustus 2015
- Elianta, P., Prestiliano, J., & Setiawan. 2018. Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara Untuk Rmaja Dengan Mekanik Dice Rolling. *International Jaournal of Natural Sciences and Engineering*, (online). 2 (3): 80-91, tersedia: <https://doi.org/10.23887/ijnse.v2i3.17186>, diunduh 6 Juni 2021
- Erlangga, E. 2017. Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa. *Jurnal Ilmiah psikologi*, (online). 4 (1): 149-156, tersedia: <https://doi.org/10.15575/psy.v4i1.1332>, diunduh 6 Juni 2021
- Ernadewita,. Rosdialena. 2019. Sabar Sebagai Terapi Kesehatan Mental. *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, (online). 3 (1): 45-65, tersedia: <https://doi.org/10.31869/jkpu.v2i1.1914>, diunduh 12 juni 2022
- Ernawati, I. 2016. Pengaruh Layanan Informasi Dan Bimbingan Pribadi Terhadap Kedisiplinan Siswa Kelas XII Ma Cokroaminoto Wanadadi Banjarnegara Tahun Ajaran 2014/2015. *G-COUNS Jurnal Bimbingan dan Konseling*. (online). 1 (1): 1-13, tersedia: <https://doi.org/10.31316/g.couns.v1i1.40>, diunduh 25 September 2021
- Fiana, F. J., Daharnis., Ridha, Mursyid. 2013. Disiplin Siswa di Sekolah dan Implikasinya Dalam Pelayanan Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Ilmiah Konseling*, (online). 2 (23): 26-33, tersedia:

¹
<https://doi.org/10.24036/02013231733-0-00>, diunduh 6 Juni 2021

Fullerton, Tracy. 2013. *Game Design Workshop*. 3rd edition USA: CRC Press

⁴
 Gregory, R. J. 2015. *Psychological Testing: History, Principles, and Applications, 7th Edition*. Pearson Education.

²⁹
 Gumilang, G. S. 2015. Urgensi Kesadaran Budaya Konselor Dalam Melaksanakan Layanan Bimbingan dan Konseling Untuk Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (Mea). *Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Konseling*, (online). 5 (2) : 45-58, tersedia: 10.24127/gdn.v5i2.316, diunduh 6 Juni 2021

³⁷
 Harita, A., Laila, B., Zagoto, S. F. L. 2022. Peranan Guru Bimbingan Konseling dalam Pembentukan Karakter Disiplin Siswa SMP Negeri 3 Onolalu Tahun Pelajaran 2021/2022. *Counseling for All: Jurnal bimbingan dan konseling*, (online). 2 (1), tersedia: <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Counseling>

Himayati, E. 2019. *Pengaruh Keikutsertaan Siswa dalam TPQ (Taman Pendidikan Alquran) Terhadap Perilaku Jujur dan Disiplin Siswa di SDI Al Hidayah Samir Ngunut Tulungagung*. Skripsi. Dipublikasikan. Tulungagung: IAIN Tulungagung

Husna, N., Normelani, E., Adyatma, S. 2017. Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Di Kecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan Geografi*, (online). 4 (3): 1-14, tersedia: <http://dx.doi.org/10.20527/jpg.v4i3.3524>, diunduh 23 Juni 2021

Isnaendyah, S., Afiati, E., & Wibowo, B. Y. 2022. Pengembangan Media Layanan Informasi Menggunakan *Booklet* Untuk Meningkatkan Disiplin Siswa Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, (online). 7 (6): 8620-8623, tersedia: <http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v7i6.8152>, diunduh 16 juli 2022

²²
 Kuswara, & Sumayana, Y. 2021. Apresiasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Memperkuat Karakter Siswa dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Basicedu*, (online). 5 (1): 317-326, tersedia: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.678>, diunduh 3 Mei 2022

²³
 Mahnun, N. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah*

Pemilihan Media dan implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, (online). 37 (1): 27-35, tersedia: <http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.310>, diunduh 23 Juni 2021

¹ Marzuki, I., & Hakim, L. 2019. Strategi Pembelajaran Karakter Kerja Keras. *Jurnal Pemikiran & Pencerahan*, (online). 15 (1) : 79-96, tersedia:, diunduh 29 Januari 2022

Melianasari, D. 2016. Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Permainan Simulasi Dan Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal ilmu pendidikan*, (online). 14 (2) : 311-317, tersedia: <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v14i2.3880>. diunduh 4 April 2021

Mentari, A. D. 2021. *Pengembangan Board Game Semar Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas XI di SMAN & Kota Kediri*. Skripsi. Tidak Dipublikasi. Kediri: UNP Kediri, diunduh 4 April 2021

²⁷ Musafiroh. 2015. Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mengatasi Perilaku Membolos Siswa Kelas XII IPS-1 SMA 1 Gebog Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Konseling Gusjigang*, (online). 1 (1), tersedia: <https://doi.org/10.24176/jkg.v1i1.260>, diunduh 4 April 2021

¹ Mustotip, S., Japar, M., Ms. Zulela. 2018. *Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya : CV. Jakad Publishing

Nawantara, R. D., Arofah, L., Setyaputri, N. Y. 2019. Penggunaan Panduan Teknik SelfIntruction Sebagai Media Untuk Meningkatkan Disiplin Diri Siswa SMA. *Jurnal Nusantara Of Research*, (online). 6 (2) : 88-94, tersedia: <https://doi.org/10.29407/nor.v6i2.13609>, diunduh 4 April 2021.

Nuranisa, L. 2021. *Pengembangan Board Game Sebagai Media Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mengembangkan Self Compassion Siswa SMK*. Skripsi. Dipublikasi. Tasikmalaya: Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

Nursalim, M. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : PT Indeks.

Prasetiawan, H., Alhadi, S. 2018. Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, (online). 3 (2) : 87-98, tersedia: <https://doi.org/10.17977/um001v3i22018p087>, diunduh 13 Maret 2021

- ¹² Pratama, D. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas X Madrasah. *Baturaja Journal of Educational Technologi*, (online). 3 (1): 140-167, tersedia: <http://journal.unbara.ac.id/index.php/BaJET/article/view/36>, diunduh 4 April 2021
- Purwanti, R., & Ramdhani, A. D. 2018. Build Social Interaction and Local Value in Children through Board Game Interface Design. *Idealogy Journal*, (online). 3 (3): 102-113, tersedia:, diunduh 5 Mei 2022
- Rahman, A. 2015. Peranan Guru Bimbingan dan Konseling Terhadap Pelaksanaan Bimbingan Belajar di SMK Negeri Loksado. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, (online). 2 (1) : 1-14, tersedia: <http://dx.doi.org/10.31602/jmbkan.v1i3.580>, diunduh 13 Maret 2021
- Rijali, A. 2019. Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmu Dakwah*, (online). 17 (33) : 81-95, tersedia: <http://dx.doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>, diunduh 13 Maret 2021
- Rohman, F. 2018. Peran Pendidik Dalam Pembinaan Disiplin Siswa di Sekolah / Madrasah. *Ihya Al-Arabiyah : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, (online). 4 (1) : 72-94, tersedia:, diunduh 13 Maret 2021
- Rokhmawan, T., & Firmansyah, M. B. 2018. Budaya Lisan sebagai “Pembawa Nilai Normatif” Masyarakat Santri :Analisis KontenDidaktik dan Penyusunan Cergam Legenda Para Ulama. *OSF Preprints*. tersedia:10.31219/osf.io/rb3pu, diunduh 13 Maret 2021
- Sabrina, G. N. M. 2014. *Penggunaan Media Board Game dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis Pada Siswa Kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung*. Skripsi. Dipublikasi. Bandung: UPI
- ²⁸ Sancaya, S. A., Krisphianti, Y. D., Hanggara, G. S., Muzaki, M. F. 2019. Keberterimaan Instrumen Penilai Kompetensi Komunikasi dan Interaksi Positif Konselor Terhadap Masyarakat Sekolah. *Jurnal Nusantara of Reasearch*, (online). 6 (2): 105-114, tersedia: <https://doi.org/10.29407/nor.v6i2.13603>, diunduh 26 Juli 2022
- ¹⁷ Setiawan, A. 2019. Keterbukaan Diri dan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Psikologi: Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*. 6 (1): 68-80, tersedia:

<https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/ILMUPSIKOLOGI/article/view/1815>, diunduh 15 Maret 2021

¹ Setiawan, K. E. P. 2019. Nilai Pendidikan Budi Pekerti Dalam Naskah Cerita Rakyat Prabu Angling Darma. *Inonesian Journal of social science education*. 1 (1): 29-33, tersedia: <http://dx.doi.org/10.29300/ijss.v1i1.1323>, diunduh 15 Maret 2021

Setyani, F., Isnanto, R. R., Martono, K. T. 2014. Pengenalan Bahasa Inggris untuk Anak Melalui Permainan Edukasi "The Zoo" Berbasis Kinect. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer. 2 (1), tersedia: 10.14710/jtsiskom.2.1.2014.136-142, diunduh 15 Maret 2021

³⁴ Setyaputri, N. Y., Krisphianti, Y. D., Nawantara, R. D. 2020. *BADRANAYA (Media Inovatif Kultural untuk Memperdalam Karakter Adil Calon Konselor Multibudaya)*. Purwodadi : CV. Sarnu Untung.

Sirefar, D. M., & Syaputra, E. 2022. Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Multi Disiplin Dehasen*, (online). 1 (3) : 119-124, tersedia: <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2390>, diunduh 16 Juli 2022

Sitanggang, N., & Saragih, A. H. 2013. Studi Karakteristik Siswa SLTA Di Kota Medan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, (online). 6 (2): 184-196, tersedia: <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4994>, diunduh 15 Maret 2021

⁹ Sudrajad, J. 2013. *Hubungan Nilai-Nilai Kepramukaan, Karakter Disiplin dan Kerja Keras Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Produktif di SMK PGRI 1 Ngawi*. Thesis. Dipublikasikan. Yogyakarta: UNY

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: AlfabetaSukmadinata,

Sukmadinata. N. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya

¹ Sungkowati, dkk. 2011. *Antologi Cerita Rakyat Jawa Timur*. Sidoarjo: Balai Bahasa Surabaya

Susanto, B. H. 2017. Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*. 2

(2): 117-130, tersedia: <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JMK>, diunduh 15 Maret 2021

20

Trisnawati, D. D. (2013). Membangun Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa SMA Khadijah Surabaya Melalui Implementasi Tata Tertib Sekolah. *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. 2 (1): 397-411, tersedia: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraa/article/view/2658>, diunduh 15 Maret 2021

1

Tu'u, T. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta : PT. Grasindo

Wicaksono, G., & Naqiyah, N. 2013. Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK Ikip Surabaya. *Jurnal Mahasiswa bimbingan dan konseling*. 1 (1) : 60-78, tersedia: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/1935>, diunduh 15 Maret 2021

Yan, W. 2022. *Perancangan Board Game Untuk Mengedukasi Pengelompokan Jenis-Jenis Plastik Kepada Anak Sekolah Dasar*. Skripsi. Dipublikasi. Jakarta: Universitas Tarumanegara

Yaumi, M. 2014. *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta :Kencana.

Yudiwinata, H. K., Handoyo, P. 2014. Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Jurnal Paradigma*. 2 (3) : 1-5, tersedia: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/9088>. diunduh 15 Maret 2021

2

Yunita, I., & Wirawan, A, R. 2017. Perancangan Mediaboard Game menggunakan pendekatan edutainment untuk Meningkatkan Minatbelajar Dasar Akuntansi Pada Sekolah Menengah Atasjurusan Sosial. *Jurnal Akutansi dan Teknologi Informasi*. 11 (1): 1-14, tersedia: <https://doi.org/10.24123/jati.v11i1.326>, diunduh 7 Maret 2021

1

Yusuf, S. L. N., & Nurihsan, A. J. 2010. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Undang- Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

LAMPIRAN

Buku Panduan ANGLING DARMA BoardGame



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wata'ala, Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan buku panduan tentang “*Permainan Board Game Angling Darma*” ini dengan baik, kendati demikian masih banyak kekurangan di dalamnya.

Penulis sangat berharap buku ini dapat bermanfaat dalam rangka memberikan panduan mengenai permainan *board game* angling darma yang dapat digunakan untuk meningkatkan disiplin diri siswa kelas XI SMKN 1 Kediri dalam lingkup layanan bimbingan dan konseling. Melalui kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang tulus kepada Bapak Galang Surya Gumilang, M. Pd selaku ketua program studi BK Univeritas Nusantara PGRI Kediri yang memberi arahan positif untuk berinovasi, Ibu Yuanita Dwi Krisphianti, M. Pd selaku dosen pembimbing utama yang senantiasa membantu dan membimbing dalam penyelesaian buku panduan ini, serta Ibu Risa Niatiningsih, S.Pd., M.Psi selaku dosen pembimbing kedua yang selalu sabar dan selalu memberikan motivasi untuk tidak mudah putus asa dalam menyelesaikan buku panduan ini, dan kepada keluarga serta teman-teman yang selalu telah membantu penulis dalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat, serta doa yang tidak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan penulis dalam menyelesaikan buku panduan ini.

Penulis menyadari bahwa karya sederhana ini masih jauh dari sempurna dan perlu perbaikan lebih lanjut. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga buku ini dapat bermanfaat untuk guru BK dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling dalam meningkatkan disiplin diri siswa SMK kelas XI Kediri.

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan.....	5
1.3 Sasaran Pemakai.....	5
BAB II SPESIFIKASI PRODUK	6
2.1 Deskripsi Produk.....	6
2.2 Peran Guru BK.....	7
2.3 Peran Siswa.....	8
2.4 Tata Cara Permainan.....	9
2.5 Soal Tantangan.....	10
2.6 Disiplin Diri.....	13
BAB III EVALUASI	16
3.1 Tahapan Layanan Bimbingan Kelompok.....	16
3.2 Evaluasi Proses.....	32
3.3 Evaluasi Hasil.....	33
BAB IV PENUTUP	36
DAFTAR PUSTAKA	37
PROFIL PENULIS	39

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Disiplin diri sangat erat kaitannya dengan peraturan dan norma. Menurut Slameto (dalam Cahyani & Winata, 2020) disiplin diri merupakan penerimaan diri individu untuk selalu patuh dan proporsional antara hak dan kewajiban individu terhadap peraturan yang berlaku di lingkungannya. Adapun pendapat lain menurut Aitma & Rustika (2016) disiplin diri adalah perilaku individu untuk tetap patuh terhadap peraturan sehingga mampu menangani berbagai gangguan dari dalam diri maupun luar seperti, rendahnya motivasi diri, menghabiskan waktu dengan bermain, melakukan tindakan yang tidak terpuji, dan gangguan yang lainnya. Maka dapat disimpulkan bahwa disiplin diri merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan, sebagaimana setiap individu dituntut untuk patuh dan taat terhadap peraturan dan norma yang berlaku, untuk kemudian mampu menciptakan keteraturan-keteraturan yang dapat mewujudkan tujuan dan harapan yang ingin dicapai.

Disiplin diri tidak lepas dari karakter yang harus dimiliki seorang pelajar. Dalam upaya meningkatkan disiplin diri siswa dapat dikaitkan dengan nilai-nilai karakter dari Prabu Angling Darma. Prabu Angling Darma dipilih sebagai model karena merupakan salah satu tokoh Raja legenda dari cerita rakyat Jawa Timur dengan karakter yang dianggap dapat meningkatkan disiplin diri siswa. Karakter dari Prabu Angling Darma yang dapat dijadikan untuk meningkatkan disiplin diri yaitu 1) jujur; 2) kerja keras; 3) sabar; dan 4) amanah (Setiawan, 2019).

Berdasarkan arsip cerita rakyat Jawa Timur karakter jujur yang dimiliki oleh Prabu Angling Darma tercermin pada sepenggal cerita yang menunjukkan bahwa Prabu Angling Darma yang membenarkan telah membunuh Naga Gini merupakan istri dari sahabatnya yakni Naga Pertala yang sedang berselingkuh dengan raksasa (Setiawan, 2019). Hal ini membuktikan bahwa Prabu Angling Darma telah berkata jujur meskipun telah melakukan perilaku yang tidak baik. Menurut Himayati (2019) perilaku jujur

sangat memiliki pengaruh yang kuat pada disiplin diri, hal ini dikarenakan jujur merupakan upaya individu untuk selalu berperilaku lurus dan benar, sehingga dapat mencegah perilaku yang menyimpang.

Nilai karakter yang terdapat pada Prabu Angling Darma selanjutnya adalah kerja keras. Gambaran perilaku kerja keras pada Prabu Angling Darma dalam arsip cerita Rakyat Jawa timur ditunjukkan dengan Prabu Angling Darma berupaya keras menjaga wilayah kerajaan dan rakyatnya dalam peperangan melawan raksasa (Setiawan, 2019). Karakter kerja keras menjadi unsur yang dapat meningkatkan disiplin diri. Hal ini sependapat dari Sudrajad (2013) disiplin diri timbul berasal dari kemauan kuat dan kerja keras untuk senantiasa potuh dengan peraturan yang ada.

Adapun karakter sabar yang dapat memengaruhi disiplin diri siswa berdasarkan arsip cerita rakyat Jawa Timur yakni Prabu Angling Darma menerima ujian berupa kutukan yang menimpa padanya menjadi seekor burung belibis putih (Setiawan, 2019). Sabar sangat diperlukan dalam disiplin diri karena di dalam disiplin diri individu diharapkan mampu mengendalikan dirinya agar taat terhadap peraturan, oleh karenanya dalam mengendalikan diri sangat membutuhkan sikap dan perilaku sabar (Umarudin, 2021)

Amanah juga menjadi karakter dari Prabu Angling Darma yang dapat meningkatkan disiplin diri siswa. karakter amanah diceritakan negara Malawati tampak tentram, subur, dan bahagia berkat kesungguhan Prabu Angling Darma dalam menjaga negara dari segala serangan lawan dan mencukupi kebutuhan rakyatnya (Setiawan, 2019). Kaitan antara amanah dan disiplin diri dipaparkan oleh Aprilia (202) bahwa individu yang mampu menjalankan perilaku yang taat maka dapat diartikan bahwa individu tersebut mampu melaksanakan segala perintah yang diamanahkan dengan baik.

. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan bersama salah satu guru BK di SMKN 1 Kediri ditemukan sebuah fakta yang mengungkap bahwa siswa pelajar di sekolah tersebut mengalami *minusnya* disiplin diri dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku siswa yang sering kali membolos, tidak mengerjakan tugas dari guru, terlambat saat pengumpulan tugas, merokok di kelas, asyik bermain *handphone* saat guru menjelaskan

materi, dan lain-lain. Dengan perilaku tersebut sangat mengganggu proses pembelajaran. Siswa akan mengalami penurunan pada hasil belajar yang ditunjukkan dengan nilai akademik siswa yang menurun.

Menurut Amala & Kaltsum (2021) guru BK adalah seroang yang memiliki kewajiban dalam memfasilitasi perkembangan peserta didik untuk membangun kepribadian yang berkarakter. Maka, pada permasalahan di atas menjadi peran guru BK sebagai penggerak dalam membantu menyelesaikan permasalahan akan rendahnya disiplin diri dan menanamkan disiplin diri pada siswa melalui layanan bimbingan konseling. Dalam hal ini guru BK sangat membutuhkan pembaruan melalui inovasi dalam bentuk model media BK.

Media BK adalah perangkat yang dipergunakan untuk menuangkan pesan bimbingan dan konseling yang mampu mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa/ konseli sehingga siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapi (Nursalim, 2013). Menurut Nursalim (2013) terdapat beberapa hal akan pentingnya penggunaan media BK, yakni: 1) kemudahan guru BK dalam memperagakan media BK; 2) kemudahan guru BK dalam penguasaan terhadap media dan materi BK; 3) kemudahan guru BK dalam memberikan layanan kepada siswa; 4) mempengaruhi minat siswa untuk aktif dalam proses kegiatan layanan BK. Oleh karena itu, salah satu yang dapat guru BK kembangkan dalam meningkatkan disiplin diri siswa adalah media permainan *board game* Angling Darma.

Media *board game* Angling Darma adalah media permainan yang menggunakan papan sebagai media utamanya. Dalam permainan *board game* biasanya terdapat aturan tertentu untuk meminkannya yang termuat dalam buku panduan. Buku panduan media *board game* Angling Darma diperuntukkan bagi guru BK agar dapat memberi pedoman, kemudahan, kefahaman, dan memperlancar guru BK dalam memberikan layanan kepada siswa. Sesuai dengan namanya media *board game* Angling Darma menyematkan nilai-nilai karakter yang terkandung pada tokoh Prabu Angling Darma. Nilai-nilai karakter Prabu Angling Darma dianggap berkaitan dalam penguatan disiplin diri, Sehingga diharapkan pengembangan media *board*

game Angling Darma yang dapat meningkatkan disiplin diri siswa kelas XI SMKN 1 Kediri yang dikemas secara menarik dan edukatif.

Relevansi indikator disiplin diri dengan makna nilai-nilai karakter Prabu Angling Darma sebagai berikut:

Tabel 1.1 Relevansi Indikator Disiplin Diri dengan Makna Nilai-Nilai Karakter Prabu Angling Darma

No	Indikator Prabu Angling Darma	Indikator Disiplin Diri
1	Jujur Jujur merupakan perilaku yang muncul berdasarkan kesesuaian antara ucapan dengan perbuatan	Mengendalikan diri saat menghadapi ujian Mengendalikan diri saat menghadapi ujian merupakan kemampuan siswa dalam berperilaku jujur saat ujian berlangsung
2	Amanah Amanah merupakan perilaku seseorang yang dapat dipercaya	Mengendalikan diri menaati tata-tertib di sekolah Mengendalikan diri menaati tata-tertib di sekolah merupakan kemampuan siswa dalam mematuhi segala peraturan yang terdapat di sekolah
		Kehadiran di sekolah Kehadiran di sekolah merupakan kemampuan siswa secara fisik maupun mental dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam keikutsertaanya terhadap kegiatan-kegiatan di sekolah
3	Sabar Sabar adalah perilaku seseorang dalam menahan diri dalam segala bentuk macam kesulitan, kesedihan, atau segala sesuatu hal yang tidak disukai atau dibenci	Mengendalikan diri saat belajar di kelas Mengendalikan diri saat belajar di kelas merupakan kemampuan siswa untuk berperilaku berdasarkan moral, nilai, aturan yang berlaku di lingkungan sekolah sehingga mampu memunculkan perilaku yang positif dan berdisiplin saat berlangsungnya proses pembelajaran

4	<p>Kerja keras Kerja keras adalah perilaku yang ditunjukkan dengan semangat yang muncul dalam diri untuk mampu mencapai keinginan atau target pribadi</p>	<p>Prokstinasi akademik Prokstinasi akademik merupakan perilaku siswa dalam menunda-nunda mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru sehingga diperlukan kemampuan siswa untuk mengurangi dan mengatasi permasalahan tersebut</p> <p>Memiliki jadwal kegiatan Memiliki jadwal kegiatan merupakan kemampuan siswa untuk mewujudkan perilaku yang disiplin dan aktivitas belajar siswa sehingga mampu secara terorganisir merancang dan menyusun jadwal belajar dan senantiasa berkomitmet melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari</p>
---	--	---

1.2 Tujuan

Media *board game* Angling Darma bertujuan untuk meningkatkan disiplin diri siswa kelas XI di SMKN 1 Kediri dan membantu guru BK dalam memberikan layanan kepada siswa, agar siswa mampu menunjukkan ketertarikan, pemahaman, dan kenikmatan saat kegiatan layanan bimbingan konseling. Selain itu, diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran akan pentingnya mempelajari budaya khususnya nilai-nilai luhur tokoh budaya yang dapat dijadikan sebagai pedoman hidup bagi pelajar.



1.3 Sasaran Pemakai

Media *board game* Angling Darma merupakan media yang dikemas secara menarik dan edukatif. Media ini menggunakan media papan dengan menautkan nilai-nilai luhur dari tokoh budaya Prabu Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri siswa. Dengan demikian, yang menjadi sasaran pemakai media ini berdasarkan hasil observasi adalah siswa kelas XI di SMKN 1 Kediri yang memiliki disiplin diri rendah.

BAB II
SPESIFIKASI PRODUK

2.1 Deskripsi Produk

No	Piranti	Gambar	Deskripsi
1	Papan media		Papan permainan yang dimainkan oleh pemain dengan mengikuti alur dimulai dari lintasan batu (<i>start</i>) hingga tanah (<i>finish</i>)
2	Pion		Alat yang digunakan sebagai penggerak saat bermain
3	Cawan Chatinos		Alat yang digunakan sebagai wadah bola warna dan tongkat penyeimbang
4	Bola Warna		Alat yang digunakan siswa untuk mengambil bola berdasarkan warna kartu pijak
5	Tongkat penyeimbang		Alat yang digunakan sebagai penentu pemain untuk menang atau kalah.

6	Kartu Tantangan		Berisi tugas tantangan dengan kartu berwarna merah, kuning, hijau, biru yang berisi nilai luhur dari Prabu Angling Darma
7	Kartu Pijak		Lintasan bermain yang terdiri dari lintasan batu dan tanah yang di baliknya terdapat warna merah, kuning, hijau, biru yang sesuai dengan warna kartu tantangan dan bola warna
8	<i>Punishment Card/</i> Kartu Hukuman		berisi hukuman bagi siswa yang tidak mampu menjawab kartu tantangan
9	Buku Panduan		Petunjuk pelaksanaan permainan bagi guru BK mengenai rasional, tujuan, sasaran, materi, serta tata cara dan aturan permainan.

2.2 Peran Guru BK

1. Guru BK membagikan skala disiplin diri untuk mengetahui disiplin diri siswa yang perlu ditingkatkan.

2. Guru BK merancang jadwal untuk bimbingan kelompok.
3. Guru BK melaksanakan bimbingan kelompok sesuai dengan rencana pelaksanaan layanan yang terdapat pada buku panduan.
4. Guru BK menjelaskan mengenai tujuan layanan, disiplin diri, dan Prabu Angling Darma pada awal pelaksanaan bimbingan.
5. Guru BK bertugas menjelaskan maksud permainan dan ketentuan permainan.
6. Guru BK bertugas untuk menyiapkan piranti-piranti permainan sebagai berikut: a) guru BK dapat menyatukan *board game* yang bergambar sungai dan hutan, b) guru BK meletakkan cawan chatinos pada gambar lingkaran yang terdapat pada *board game* sungai; c) guru BK dapat memasukkan bola warna dan tongkat penyeimbang pada cawan chatinos; d) guru BK dapat meletakkan seluruh pion pada posisi start; e) guru BK dapat meletakkan kartu pijak berdasarkan gambar pijakkan/ area lintasan bermain.
7. Guru BK memimpin diskusi dengan siswa mengenai aturan bermain
8. Guru BK memberikan tugas pengembangan disiplin diri pada saat permainan.
9. Guru BK mengevaluasi proses layanan. Panduan evaluasi ada pada bab selanjutnya.
10. Guru BK sebagai pemimpin kelompok selama proses bimbingan kelompok berlangsung.

A. 2.3 Peran Siswa

1. Siswa diharuskan mengawali permainan dari *start/* awal media *board game* Angling Darma bergerak maju berdasarkan alur pada lintasan permainan yang terdapat 12 bagian pada wilayah sungai dan 12 bagian pada wilayah hutan hingga *finish/* akhir.
2. Siswa diharuskan melakukan hom pim pa untuk menentukan urutan dalam bermain *board game* Angling Darma
3. Siswa diharuskan mengambil 1 bola pada cawan chatinos berdasarkan warna kartu pijak yang diperoleh. Dalam hal ini siswa tidak diperbolehkan memindahkan bola lain pada saat mengambil bola.

4. Siswa boleh secara tidak sengaja menyentuh tongkat penyeimbang saat mengambil bola, namun siswa tidak diperbolehkan dengan sengaja memegang atau memindahkan tongkat penyeimbang pada posisi manapun.
5. Siswa diwajibkan menyelesaikan soal tantangan berdasarkan warna bola yang diambil pada saat tongkat penyeimbang terjatuh. Warna bola tersebut disesuaikan pula dengan warna kartu tantangan yang tersedia.
6. Siswa wajib menjalankan *punishment* dengan mengambil *punishment card*

2.4 Tata Cara Permainan

1. Guru BK menjelaskan mengenai tata cara permainan media *board game Angling Darma*.
2. Guru BK mengumpulkan siswanya sejumlah 6 siswa kelas XI yang memiliki disiplin diri rendah.
3. Guru BK meminta siswa melakukan *hom pim pa* untuk menentukan urutan pemain atau giliran saat bermain.
4. Masing-masing siswa dapat mengambil pion dengan 6 warna yang telah tersedia, yaitu merah, kuning, hijau, biru, ungu, oranye.
5. Pemain pertama dapat menggerakkan pion pada lintasan pertama/ lintasan batu, dengan kemudian siswa harus membuka kartu pijak yang tersedia.
6. Setelah mengetahui warna yang diperoleh dari kartu pijak tersebut, siswa diminta mengambil 1 bola pada cawan chatinos berdasarkan warna dari kartu pijak yang diperoleh. Dalam hal ini dapat dilanjutkan oleh pemain berikutnya pada lintasan/ pijakan ke-2.
7. Pemain yang menjatuhkan tongkat penyeimbang pada cawan chatinos dapat mengambil kartu tantangan berdasarkan warna bola yang diambil dan menjawab soal tersebut.
8. Pemain tidak mampu menjawab soal tantangan tersebut, maka pemain mendapatkan *punishment* dengan mengambil *punishment card*/ kartu hukuman.
9. Pemain yang telah menjatuhkan tongkat penyeimbang (pemain kalah), maka selanjutnya seluruh bola dimasukkan kembali ke cawan chatinos.



10. Urutan pemenang dalam permainan ini berdasarkan pemain yang memasuki jalur finish yang lebih dulu sampai dan diikuti oleh pemain berikutnya

11. Permainan selesai ketika semua pemain sudah melewati jalur finish/ lintasan tanah.

2.5 Soal Tantangan

No	Indikator Prabu Angling Darma	Indikator Disiplin Diri	Soal Pertanyaan
1	Jujur (Kartu Biru)	Mengendalikan diri saat menghadapi ujian	1. Apakah pengertian dari jujur?
			2. Apakah jujur itu penting?
			3. Sebutkan contoh siswa yang tidak jujur saat mengerjakan soal ujian!
			4. Sebutkan contoh siswa yang jujur mengerjakan soal ujian!
			5. Sebutkan faktor siswa tidak jujur mengerjakan soal ujian!
			6. Peragakan siswa yang mengerjakan soal ujian dengan tidak jujur!
			7. Hukuman apa yang pantas bagi siswa yang tidak jujur saat ujian!
			8. Apa saja alat yang siswa gunakan saat mencontek?
			9. apa tindakanmu ketika melihat teman yang mencontek/ bekerja sama saat ujian
			10. Apa dampak yang akan terjadi jika tidak jujur saat ujian?
			11. Bagaimana cara mencegah agar dapat selalu jujur saat mengerjakan ujian?
			12. Bagaimana caramu menolak teman mengajak berkerjasama saat mengerjakan soal ujian?
2	Amanah (Kartu Kuning)	Mengendalikan diri menaati tata-tertib di sekolah	1. Sebutkan bentuk menjaga kebersihan lingkungan sekolah!
			2. contohkan siswa yang tidak menggunakan atribut seragam yang lengkap!
			3. Tebak gambar! Silahkan peragakan gambar di bawah ini kepada teman-temanmu. Dilarang mengeluarkan suara.

			 <p style="text-align: center;">Buang Air Kecil Sembarangan (Sumber : www.waspada.co.id)</p>
			4. Hukuman apa yang pantas bagi siswa yang membuang sampah sembarangan
			5. Sebutkan seragam sekolah lengkap dari hari senin sampai jumat!
			6. Peragakan menegur teman yang membuang sampah sembarangan!
		Kehadiran di sekolah	7. Pukul berapa kamu masuk sekolah?
			8. Hukuman apa yang pantas bagi siswa yang terlambat masuk sekolah! Peragakan!
			9. Apa saja alasan siswa terlambat datang sekolah?
			10. Sebutkan tahap yang harus dilakukan ketika terlambat datang ke sekolah!
			11. Bagaimana cara agar tidak terlambat datang ke sekolah?
			12. Peragakan menolak ajakan teman untuk membolos?
3	Sabar (Kartu Hijau)	Mengendalikan diri saat belajar di kelas	1. Peragakan siswa yang tidak memperhatikan guru saat mengajar!
			2. Bagaimana tindakanmu jika tidak paham saat guru menjelaskan?
			3. Bagaimana sikapmu jika ada teman yang bertengkar di kelas?
			4. Bagaimana sikapmu jika ada teman yang dibulli?
			5. Bagaimana sikapmu jika kamu menjadi korban bully?
			6. Bagaimana sikapmu jika ada teman yang mencuri barang milikmu?
			7. Peragakan mengondisikan suasana kelas yang ramai!
			8. Apa yang kamu jika guru tidak dapat mengajar di kelas, karena ada kepentingan lain?
			9. Peragakan menegur teman yang ramai karena tidak memperhatikan guru mengajar!
			10. Apa pentingnya mencatat materi yang diterangkan oleh guru ?
			11. Bagaimana sikapmu jika ada teman yang sulit diajak belajar bersama dikelas?

			12. Apakah kamu sering mengucapkan kalimat yang buruk/ kotor/ kasar saat belajar di kelas?
4	Kerja Keras (Kartu Merah)	Prokstinasi Akademik	1. Sebutkan alasan siswa malas dan terlambat mengerjakan pekerjaan rumah dari guru!
			2. Bagaimana cara agar semangat mengerjakan tugas/ PR dari guru?
			3. Apa pentingnya pekerjaan rumah/ tugas dari guru?
			4. Hukuman apa yang pantas jika siswa tidak mengerjakan PR?
			5. Tebak gambar! Silahkan peragakan gambar di bawah ini kepada teman-temanmu. Dilarang mengeluarkan suara.
			 <p>Bermain game sehari (Sumber : www.revolusitekno.com)</p>
		6. Berikanlah motivasi kepada temanmu agar tidak terlambat menyelesaikan tugas dari guru!	
		Memiliki jadwal kegiatan	1. Bagaimana cara efektif belajar yang menyenangkan?
			2. Sebutkan aktivitasmu dari bangun tidur hingga tidur lagi!
			3. Apa yang kamu gunakan untuk menghabiskan waktu luang?
			4. Tebak gambar! Silahkan peragakan gambar di bawah ini kepada teman-temanmu. Dilarang mengeluarkan suara.
			 <p>Jadwal Belajar (sumber : id.wikihow.com)</p>
5. Jelaskan jadwal belajarmu ketika di rumah!			
6. Bagaimana pendapatmu terhadap siswa yang membuang-buang waktunya hanya untuk hal yang tidak bermanfaat?			

B. 2.6 Disiplin Diri

Istilah disiplin berasal dari bahasa latin *disiplina* yang menekankan kepada suatu kegiatan belajar dan mengajar. Istilah lainnya berasal dari bahasa inggris *discipline* yang artinya tertib, taat, atau mengendalikan tingkah laku, penguasaan diri, dan kendali diri. Hal ini juga sejalan dengan pendefinisian disiplin diri pada Kamus Besar Bahasa Indonesia yang artinya seorang yang memiliki sikap tertib, ketaatan, atau bidang studi yang memiliki objek, sistem, atau metode tertentu. Menurut Tu'u (2004) disiplin diri merupakan kesadaran dan dorongan dari dalam diri maupun luar seseorang untuk mematuhi dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku untuk menciptakan kondisi yang tertib dan teratur.

Menurut Arofah (2021) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi siswa dalam membentuk perilaku disiplin, sehingga siswa menjadi patuh dan taat terhadap peraturan yang berlaku khususnya di lingkungan sekolah, yaitu 1) kemampuan siswa untuk hadir di sekolah, siswa secara fisik maupun mental dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam keikutsertaanya terhadap kegiatan-kegiatan di sekolah; 2) kemampuan siswa untuk merancang dan memiliki jadwal kegiatan, dalam mewujudkan perilaku yang disiplin dan aktivitas belajar siswa mampu terorganisir diperlukan penyusunan atau perancangan jadwal belajar dan komitmen untuk senantiasa merealisasikan dalam kehidupan sehari-hari; 3) kemampuan siswa untuk mengendalikan diri saat belajar di kelas, siswa sangat memerlukan kemampuan untuk berperilaku berdasarkan moral, nilai, aturan yang berlaku di lingkungan sekolah sehingga mampu memunculkan perilaku yang positif dan berdisiplin ; 4) kemampuan siswa untuk mengurangi perilaku prokrastinasi akademik, menunda mengerjakan dan mengumpulkan tugas menjadikan ketidakefektifan belajar siswa dan mengakibatkan menurunnya nilai akademik, sehingga siswa perlu memiliki kemampuan dalam mengurangi perilaku prokrastinasi akademik.

Tu'u (2004) mengemukakan bahwa disiplin diri bertujuan agar siswa mampu bermanfaat bagi lingkungannya sebab kebiasaan-kebiasaan baik yang telah dipelajari dan diterapkan. Siswa dapat meraih kesuksesan dalam dirinya melalui disiplin diri. Dalam disiplin diri mengajarkan siswa untuk

bertanggung jawab, berkerja keras, mengendalikan diri, dan menyadari segala tindakan yang baik maupun buruk. Dengan demikian, disiplin diri bukan bagian dari sifat bawaan manusia, melainkan perilaku yang dapat dipelajari.

2.7 Prabu Angling Darma

Legenda berasal dari bahasa inggris *legend* yang artinya cerita kuno yang berkembang di lingkungan masyarakat. Legenda atau cerita rakyat merupakan bagian dari hasil kebudayaan yang berbentuk sastra lisan (Rokhmawan & Firmansyah, 2018). Sedangkan menurut Handani & Nafianti (2017) legenda adalah cerita rakyat fakta terjadi di lingkungan masyarakat setempat dengan dimainkan oleh manusia yang memiliki kekuatan super dan sering kali dikaitkan oleh kekuatan dari makhluk supranatural. Adapun kisah dari seorang tokoh legenda yang bernama Prabu Angling Darma. Seorang raja yang bijaksana, sakti dan adil terhadap rakyatnya dapat dijadikan sebagai suri tauladan yang baik manusia moderen di zaman saat ini.

Prabu Angling darma dalam serampai cerita rakyat jawa timur menceritakan seorang raja yang memimpin kerajaan Malawapati. Pada kisahnya yang sangat fenomenal yaitu Prabu Angling Darma sedang mengeluarkan ajiannya atau mantranya untuk mampu berbicara dengan hewan. Pada saat itu istrinya yang bernama Dewi Hambarwati meminta diajarkan ajian tersebut karena juga tertarik untuk bisa berbicara dengan hewan, namun Prabu Angling darma enggan untuk mengajari istrinya. Hingga pada akhirnya Dewi Hambarwati memuncak amarahnya dan berniat membunuh dirinya dengan membakar diri di api yang menyala-nyala. Prabu Angling darma tidak mampu mencegah keinginan istrinya dan tewaslah Dewi Hambarwati di hadapan suaminya (Sungkowati dkk, 2011).

Setelah kejadian tersebut Prabu Angling Darma bersumpah tidak akan menikah lagi dikarenakan cinta dan kesetiaan terhadap istrinya. Pada suatu hari, Prabu Angling Darma ternyata terpicat oleh kecantikan dari Dewi Ratih dan berniat untuk menikahinya. Maka jatuhlah sebuah kutukan pada Prabu Angling Darma menjadi seekor burung belibis putih dan sang Prabu kehilangan seluruh kerajaan, kekayaan, rakyatnya. Kemudian prabu angling

darma bertekad untuk kembali mencari kejayaannya yang dahulu dia miliki (Sungkowati dkk, 2011).

Dari sekilas cerita Prabu Angling Darma tersebut dijadikan sebagai konsep dari permainan media *board game* angling darma, sebagaimana kisah dari Prabu Angling Darma kehilangan segalanya yang dimilikinya, hingga akhirnya ia berusaha mencapai kejayaan seperti dahulu kala. Kisah Prabu Angling Darma ini pun berkaitan dengan upaya seorang siswa untuk memiliki disiplin diri yang tinggi yang terpancar dari karakter dari prabu angling sehingga siswa mampu meningkatkan dan menerapkan disiplin diri dalam kehidupan sehari-hari. Nilai karakter yang di miliki Prabu Angling Darma, yaitu jujur, kerja keras, sabar dan amanah (Setiawan, 2019).

BAB III

EVALUASI

3.1 Tahapan Layanan Bimbingan Kelompok

Dalam proses layanan untuk mewujudkan layanan yang terarah, runtut, sesuai tujuan, dan tepat pada sasaran sangat diperlukan sebuah tahapan layanan bimbingan kelompok. Menurut Prayitno (dalam Pranoto dkk, 2016) bahwa tahapan-tahapan bimbingan kelompok terdapat empat, yaitu 1) tahap pembentukan; 2) tahap peralihan; 3) tahap kegiatan; 4) tahap pengakhiran. Tahapan bimbingan kelompok tersebut digunakan sebagai panduan dalam penyusunan rencana program layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan disiplin diri siswa kelas XI di SMKN 1 Kediri dengan menggunakan media *board game* angling darma. Subjek bimbingan kelompok merupakan siswa kelas XI SMKN 1 Kediri yang perlu ditingkatkan disiplin dirinya berdasarkan hasil skala pengukuran disiplin diri yang di isi oleh siswa kelas XI SMKN 1 Kediri. Rencana program layanan bimbingan konseling SMKN 1 Kediri dipaparkan sebagai berikut.

**RENCANA PROGRAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SMKN 1
KEDIRI**

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Topik / Tema Layanan	Disiplin Diri
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Layanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konseli mampu memahami mengenai disiplin diri 2. Konseli mampu memahami mengenai Prabu Angling Darma 3. Konseli memahami tujuan bimbingan kelompok
F	Sasaran Layanan	Kelas 11 SMK
G	Alokasi Waktu	1 x 45 Menit
H	Metode/Teknik	Permainan
I	Media / Alat	Media <i>board game</i> Angling Darma
J	PERTEMUAN KE-1 (TAHAP PEMBENTUKAN DAN TAHAP PERALIHAN)	
K	Tahap	Uraian Kegiatan
	Tahap Awal / Pedahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka dengan salam dan kabar 2. Guru BK memimpin doa 3. Guru BK memperkenalkan diri dilanjut dengan meminta masing-masing siswa untuk berkenalan 4. Guru BK menyampaikan tujuan layanan 5. Guru BK membangun suasana dengan ice breaking
	Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK mengajak peserta didik untuk berkomitmen menyelesaikan semua tahapan bimbingan kelompok 2. Guru BK menjelaskan tugas dari setiap peserta didik 3. Peserta didik diminta mengisi pre test berupa skala disiplin diri yang dibagikan oleh guru BK 4. Guru BK menjelaskan mengenai disiplin diri 5. Guru BK menjelaskan mengenai Prabu Angling Darma 6. Guru BK menjelaskan mengenai tujuan permainan <i>board game</i> angling darma
	Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK menyampaikan jadwal layanan selanjutnya 2. Guru BK memimpin berdo
M	Evaluasi	
	Evaluasi Proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK menyampaikan jadwal layanan selanjutnya

		2. Guru BK memimpin berdoa
	Evaluasi Hasil	Melalui hasil skala disiplin diri yang diberikan oleh guru BK diperoleh peserta didik yang mengalami disiplin diri rendah, sehingga guru BK melaksanakan <i>treatment</i> dengan metode <i>board game</i> Angling Darma

RENCANA PROGRAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SMKN 1 KEDIRI

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Topik / Tema Layanan	Mengendalikan Diri Saat Menghadapi Ujian
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Layanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konseli mampu memahami faktor dalam meningkatkan disiplin diri melalui mengendalikan diri saat menghadapi ujian 2. Konseli mampu memahami nilai luhur Prabu Angling Darma yaitu jujur 3. Konseli memahami cara menerapkan nilai-nilai luhur Prabu Angling Darma dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan disiplin diri
F	Sasaran Layanan	Kelas 11 SMK
G	Alokasi Waktu	1 x 45 Menit
H	Metode/Teknik	Permainan
I	Media / Alat	Media <i>board game</i> Angling Darma
J	PERTEMUAN KE-2 (TAHAP KEGIATAN)	
K	Tahap	Uraian Kegiatan
	Tahap Awal / Pedahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka dengan salam dan kabar 2. Guru BK memimpin doa 3. Guru BK memperkenalkan diri dilanjut dengan meminta masing-masing siswa untuk berkenalan 4. Guru BK menyampaikan tujuan layanan 5. Guru BK membangun suasana dengan ice breaking
	Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK menjelaskan mengenai ketentuan dan tata cara permainan <i>board game</i> angling darma 2. Guru BK memimpin jalannya permainan sesuai ketentuan 3. Guru BK menjelaskan faktor meningkatkan disiplin diri melalui mengendalikan diri saat menghadapi ujian 4. Guru BK menjelaskan pentingnya mengenai nilai luhur prabu angling darma yaitu jujur
	Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK menyampaikan jadwal layanan selanjutnya 2. Guru BK memimpin berdoa
M	Evaluasi	
	Evaluasi Proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK menyampaikan jadwal layanan selanjutnya

		2. Guru BK memimpin berdoa
	Evaluasi Hasil	Melalui hasil skala disiplin diri yang diberikan oleh guru BK

**RENCANA PROGRAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SMKN 1
KEDIRI**

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Topik / Tema Layanan	Mengendalikan Diri Menaati Tata Tertib di Sekolah
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Layanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konseli mampu memahami faktor dalam meningkatkan disiplin diri melalui mengendalikan diri menaati tata tertib di sekolah 2. Konseli mampu memahami nilai luhur Prabu Angling Darma yaitu amanah 3. Konseli memahami cara menerapkan nilai-nilai luhur Prabu Angling Darma dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan disiplin diri
F	Sasaran Layanan	Kelas 11 SMK
G	Alokasi Waktu	1 x 45 Menit
H	Metode/Teknik	Permainan
I	Media / Alat	Media <i>board game</i> Angling Darma
J	PERTEMUAN KE-3 (TAHAP KEGIATAN)	
K	Tahap	Uraian Kegiatan
	Tahap Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK membuka kegiatan dengan salam dan kabar 2. Guru BK memimpin doa 3. Guru BK menyampaikan tujuan layanan 4. Guru BK menanyakan kesiapan konseli untuk bermain
	Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK menjelaskan mengenai ketentuan dan tata cara permainan <i>board game</i> angling darma 2. Guru BK memimpin jalannya permainan sesuai ketentuan 3. Guru BK menjelaskan faktor meningkatkan disiplin diri melalui mengendalikan diri menaati tata-tertib di sekolah 4. Guru BK menjelaskan mengenai mengenai nilai luhur Prabu Angling Darma yaitu amanah
	Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi (guru BK menanyakan konseli mengenai kesan & hal yang telah terlaksana) 2. Guru BK memberikan informasi layanan yang akan datang 3. Guru BK menutup kegiatan dengan berdoa dan salam

M	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	Guru BK mengamati secara langsung pada saat proses bimbingan
	2. Evaluasi Hasil	Melalui hasil jawaban konseli pada pertanyaan refleksi yang diberikan oleh guru BK

**RENCANA PROGRAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SMKN 1
KEDIRI**

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Topik / Tema Layanan	Pentingnya Kehadiran di Sekolah
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Layanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konseli mampu memahami faktor dalam meningkatkan disiplin diri melalui kehadiran di sekolah 2. Konseli mampu memahami nilai luhur Prabu Angling Darma yaitu amanah 3. Konseli memahami cara menerapkan nilai-nilai luhur Prabu Angling Darma dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan disiplin diri
F	Sasaran Layanan	Kelas 11 SMK
G	Alokasi Waktu	1 x 45 Menit
H	Metode/Teknik	Permainan
I	Media / Alat	Media <i>board game</i> Angling Darma
J	PERTEMUAN KE-4 (TAHAP KEGIATAN)	
K	Tahap	Uraian Kegiatan
	Tahap Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK membuka kegiatan dengan salam dan kabar 2. Guru BK memimpin doa 3. Guru BK menyampaikan tujuan layanan 4. Guru BK menanyakan kesiapan konseli untuk bermain
	Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK menjelaskan mengenai ketentuan dan tata cara permainan <i>board game</i> angling darma 2. Guru BK memimpin jalannya permainan sesuai ketentuan 3. Guru BK menjelaskan faktor meningkatkan disiplin diri melalui kehadiran di sekolah 4. Guru BK menjelaskan mengenai mengenai nilai luhur Prabu Angling Darma yaitu amanah
	Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi (guru BK menanyakan konseli mengenai kesan & hal yang telah terlaksana) 2. Guru BK memberikan informasi layanan yang akan datang 3. Guru BK menutup kegiatan dengan berdoa dan salam
M	Evaluasi	
	Evaluasi Proses	Guru BK mengamati secara langsung pada saat

		proses bimbingan
	Evaluasi Hasil	Melalui hasil jawaban konseli pada pertanyaan refleksi yang diberikan oleh guru BK

**RENCANA PROGRAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOKSMKN 1
KEDIRI**

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Topik / Tema Layanan	Mengendalikan Diri Saat Belajar di Kelas
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Layanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konseli mampu memahami faktor dalam meningkatkan disiplin diri melalui mengendalikan diri saat belajar di kelas 2. Konseli mampu memahami nilai luhur Prabu Angling Darma yaitu sabar 3. Konseli memahami cara menerapkan nilai-nilai luhur Prabu Angling Darma dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan disiplin diri
F	Sasaran Layanan	Kelas 11 SMK
G	Alokasi Waktu	1 x 45 Menit
H	Metode/Teknik	Permainan
I	Media / Alat	Media <i>board game</i> Angling Darma
J	PERTEMUAN KE-5 (TAHAP KEGIATAN)	
K	Tahap	Uraian Kegiatan
	Tahap Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK membuka kegiatan dengan salam dan kabar 2. Guru BK memimpin doa 3. Guru BK menyampaikan tujuan layanan 4. Guru BK menanyakan kesiapan konseli untuk bermain
	Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK menjelaskan mengenai ketentuan dan tata cara permainan <i>board game</i> angling darma 2. Guru BK memimpin jalannya permainan sesuai ketentuan 3. Guru BK menjelaskan faktor meningkatkan disiplin diri melalui mengendalikan diri saat belajar di kelas 4. Guru BK menjelaskan mengenai mengenai nilai luhur prabu angling darma yaitu sabar
	Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi (guru BK menanyakan konseli mengenai kesan & hal yang telah terlaksana) 2. Guru BK memberikan informasi layanan yang akan datang 3. Guru BK menutup kegiatan dengan berdo'a dan salam
L	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	Guru BK mengamati secara langsung pada

		saat proses bimbingan
	2. Evaluasi Hasil	Melalui hasil jawaban konseli pada pertanyaan refleksi yang diberikan oleh guru BK

**RENCANA PROGRAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SMKN 1
KEDIRI**

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Topik / Tema Layanan	Prokrastinasi
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Layanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konseli mampu memahami faktor dalam meningkatkan disiplin diri melalui prokrastinasi Akademik 2. Konseli mampu memahami nilai luhur Prabu Angling Darma yaitu kerja keras 3. Konseli memahami cara menerapkan nilai-nilai luhur Prabu Angling Darma dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan disiplin diri
F	Sasaran Layanan	Kelas 11 SMK
G	Alokasi Waktu	1 x 45 Menit
H	Metode/Teknik	Permainan
I	Media / Alat	Media <i>board game</i> Angling Darma
J	PERTEMUAN KE-6 (TAHAP KEGIATAN)	
K	Tahap	Uraian Kegiatan
	Tahap Awal / Pedahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK membuka kegiatan dengan salam dan kabar 2. Guru BK memimpin doa 3. Guru BK menyampaikan tujuan layanan 4. Guru BK menanyakan kesiapan konseli untuk bermain
	Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK menjelaskan mengenai ketentuan dan tata cara permainan <i>board game</i> angling darma 2. Guru BK memimpin jalannya permainan sesuai ketentuan 3. Guru BK menjelaskan faktor meningkatkan disiplin diri melalui prokrastinasi akademik 4. Guru BK menjelaskan mengenai nilai luhur prabu angling darma yaitu kerja keras
	Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi (guru BK menanyakan konseli mengenai kesan & hal yang telah terlaksana) 2. Guru BK memberikan informasi layanan yang akan datang 3. Guru BK menutup kegiatan dengan berdo'a dan salam
M	Evaluasi	
	Evaluasi Proses	Guru BK mengamati secara langsung pada saat proses bimbingan

	Evaluasi Hasil	Melalui hasil jawaban konseli pada pertanyaan refleksi yang diberikan oleh guru BK
--	-----------------------	--

**RENCANA PROGRAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SMKN 1
KEDIRI**

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Topik / Tema Layanan	Pentingnya Memiliki Jadwal Kegiatan
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Layanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konseli mampu memahami faktor dalam meningkatkan disiplin diri melalui pentingnya memiliki jadwal kegiatan 2. Konseli mampu memahami faktor dalam meningkatkan disiplin diri melalui memiliki jadwal kegiatan 3. Konseli mampu memahami nilai luhur Prabu Angling Darma yaitu kerja keras 4. Konseli memahami cara menerapkan nilai-nilai luhur Prabu Angling Darma dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan disiplin diri
F	Sasaran Layanan	Kelas 11 SMK
G	Alokasi Waktu	1 x 45 Menit
H	Metode/Teknik	Permainan
I	Media / Alat	Media <i>board game</i> Angling Darma
J	PERTEMUAN KE-7 (TAHAP KEGIATAN)	
K	Tahap	Uraian Kegiatan
	Tahap Awal / Pedahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK membuka kegiatan dengan salam dan kabar 2. Guru BK memimpin doa 3. Guru BK menyampaikan tujuan layanan 4. Guru BK menanyakan kesiapan konseli untuk bermain
	Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK menjelaskan mengenai ketentuan dan tata cara permainan <i>board game</i> angling darma 2. Guru BK menjelaskan faktor meningkatkan disiplin diri melalui memiliki jadwal kegiatan 3. Guru BK menjelaskan mengenai nilai luhur prabu angling darma yaitu kerja keras
	Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi (guru BK menanyakan konseli mengenai kesan & hal yang telah terlaksana) 2. Guru BK memberikan informasi layanan yang akan datang 3. Guru BK menutup kegiatan dengan berdo'a dan salam
M	Evaluasi	

Evaluasi Proses	Guru BK mengamati secara langsung pada saat proses bimbingan
Evaluasi Hasil	Melalui hasil jawaban konseli pada pertanyaan refleksi yang diberikan oleh guru BK

**RENCANA PROGRAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SMKN 1
KEDIRI**

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Topik / Tema Layanan	Disiplin Diri
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Layanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konseli mampu memahami faktor dalam meningkatkan disiplin diri melalui mengendalikan diri saat menghadapi ujian, mengendalikan diri menaati tata tertib di sekolah, kehadiran di sekolah, mengendalikan diri saat belajar di kelas, prokrastinasi akademik, memiliki jadwal kegiatan 2. Konseli mampu memahami nilai luhur Prabu Angling Darma yaitu jujur, amanah, sabar, kerja keras 3. Konseli memahami cara menerapkan nilai-nilai luhur Prabu Angling Darma dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan disiplin diri
F	Sasaran Layanan	Kelas 11 SMK
G	Alokasi Waktu	1 x 45 Menit
H	Metode/Teknik	Permainan
I	Media / Alat	Media <i>board game</i> angling darma
J	PERTEMUAN Ke-7 (TAHAP PENGAKHIRAN)	
K	Tahap	Uraian Kegiatan
	Tahap Awal / Pedahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK membuka kegiatan dengan salam dan kabar 2. Guru BK memimpin doa 3. Guru BK menyampaikan tujuan layanan 4. Guru BK menanyakan kesiapan konseli
	Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK menanyakan kepada konseli mengenai hal yang didapatkan dari permainan <i>board game</i> angling darma 2. Guru BK meminta siswa untuk menjelaskan mengenai disiplin diri 3. Guru BK meminta siswa untuk menjelaskan makna nilai luhur Prabu Angling Darma 4. Konseli diminta untuk mengisi post test berupa instrumen skala disiplin diri yang diberikan oleh guru BK
	Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK memberikan kesimpulan layanan 2. Guru BK menutup kegiatan dengan berdoa dan salam

M	Evaluasi	
	Evaluasi Proses	Guru BK mengamati secara langsung pada saat proses bimbingan
	Evaluasi Hasil	Melalui hasil skala efikasi diri yang diberikan oleh guru BK

3.2 Evaluasi Proses

Evaluasi proses adalah kegiatan menilai proses layanan bimbingan dan konseling (Winingsih, 2021). Evaluasi proses bertujuan untuk mengetahui ketercapaian dan keberhasilan proses layanan BK. Dalam hal ini evaluasi proses dilakukan saat kegiatan layanan BK secara berlangsung dengan standar tertentu yang telah ditentukan. Penggunaan metode observasi dijadikan sebagai dasar dalam pelaksanaan evaluasi proses. Untuk mengetahui nilai dari evaluasi proses dilakukan penilaian dengan rumus sebagai berikut.

- a. Menghitung rumus nilai evaluasi proses

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100$$

- b. Kriteria penilaian evaluasi proses yang digunakan

Rentang	Kategori
100-75	Sangat baik
51-75	baik
26-50	cukup
1-25	kurang

Lembar evaluasi proses bimbingan kelompok dipaparkan sebagai berikut

LEMBAR EVALUASI PROSES BIMBINGAN KELOMPOK

A. Identitas siswa

Nama siswa :
 Nama sekolah :
 Kelas : XI
 Tanggal :

B. Petunjuk

1. Instrumen diisi oleh guru BK dengan memberi tanda centang di kolom pada jawaban yang disediakan.

2. Instrumen ini menunjukkan tanggapan siswa terhadap bimbingan kelompok yang dilaksanakan oleh guru BK.

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa memperhatikan dengan seksama saat proses bimbingan kelompok					
2	Siswa aktif saat proses bimbingan kelompok					
3	Siswa memahami materi yang disampaikan					
4	Siswa antusias pada saat bermain <i>board game</i> angling darma					
5	Siswa mempunyai target untuk meningkatkan disiplin diri					

3.3 Evaluasi Hasil

Menurut Winingsih (2021) evaluasi hasil adalah kegiatan menilai berdasarkan hasil layanan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan dari evaluasi hasil adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, perubahan terhadap perilaku setelah mendapatkan layanan, dan sebagai dasar acuan perbaikan pada program selanjutnya. Evaluasi hasil yang digunakan adalah instrumen skala disiplin diri yang diisi oleh siswa yang dilakukan setelah melaksanakan seluruh tahapan dalam bimbingan kelompok. Skala Disiplin diri siswa kelas XI SMKN 1 Kediri dipaparkan sebagai berikut

SKALA DISIPLIN DIRI SISWA KELAS XI SMKN 1 KEDIRI

Skala disiplin diri merupakan alat ukur kemampuan individu dalam memberikan penilaian terhadap dirinya dalam melaksanakan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Pengisian skala disiplin diri ini tidak berpengaruh pada nilai mata pelajaran. Oleh sebab itu, isilah skalaini sesuai kondisi diri anda sebenarnya.

Petunjuk Pengisian

Pilihlah salah satu jawaban yang tersedia dalam kolom-kolom pilihan jawaban dengan jujur dan sesuai dengan kondisi Anda. Berilah tanda checklist (√) pada pilihan jawaban yang menurut Anda sesuai dengan kondisi Anda. Sebelum mengisi skala, Anda diminta untuk mengisi identitas Anda terlebih dahulu.

Keterangan

S : Selalu
SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

Identitas

Nama :

Kelas :

Jenis kelamin :

Tanggal pengisian :/...../2022

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		S	SR	KD	TP
1	Saya hadir dalam setiap pergantian mata pelajaran di sekolah				
2	Ketika tidak masuk sekolah, saya selalu menyertakan surat ijin				
3	Saya lebih suka datang ke sekolah sebelum bel berbunyi				
4	Saya senang terlambat datang ke sekolah				
5	Saya mencari alasan untuk keluar kelas saat jam mata pelajaran yang tidak saya sukai				
6	Ketika terlambat, saya tidak membawa surat ijin masuk di kelas				
7	Saya memiliki cara belajar yang efektif ketika belajar				
8	Saya mampu membuat target dalam belajar				
9	Saya membuat jadwal belajar di rumah dan mematuhi				
10	Saya mematuhi jadwal belajar yang saya buat				
11	Saya tidak memiliki jadwal harian dalam belajar				
12	Saya menghabiskan waktu lebih banyak dengan bersenang-senang (main game, bermain musik, nonton film, nongkrong dengan teman)				
13	Saya tidak mengetahui prioritas kegiatan dalam setiap harinya				
14	Saya tidak berbicara dengan teman ketika guru mengajar di kelas				
15	Saya aktif bertanya ketika tidak paham dengan pelajaran				
16	Saya tidak mencatat materi yang diterangkan guru				
17	Saya lebih suka bermain di luar kelas ketika guru ijin meninggalkan ruang kelas				
18	Saya menerima ajakan teman untuk keluar kelas saat diberi tugas oleh guru				
19	Saya membuang sampah pada tempat yang telah				

	tersedia				
20	Saya menegur teman yang membuang sampah sembarangan				
21	Saya menjaga kebersihan meja dan kursi dari tulisan-tulis jorok				
22	Saya tidak membersihkan toilet ketika selesai buang air besar atau kecil				
23	Saya memakai seragam olah raga pada saat mengikuti pelajaran olah raga				
24	Saya memakai kaos kaki putih pada hari senin dan Selasa				
25	Saya mengeluarkan baju ketika di wilayah sekolah				
26	Saya menyemir rambut dengan warna selain hitam				
27	Saya tidak mencontek saat ujian/ ulangan berlangsung				
28	Saya tidak memberikan jawaban kepada teman ketika ujian berlangsung				
29	Tanpa bantuan teman-teman saya merasa mampu untuk mengerjakan soal-soal ujian				
30	Saya menggunakan HP untuk mencari jawaban saat ujian berlangsung				
31	Saya meminta jawaban kepada teman saat ujian berlangsung				
32	Saya bekerjasama bersama teman-teman sekelas saat ujian				
33	Saya mampu menyelesaikan tugas/ PR dari guru secara tepat waktu				
34	Saya mengumpulkan tugas yang telah selesai dikerjakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan				
35	Saya kesulitan menyelesaikan tugas dengan baik karena mengikuti banyak kegiatan lainnya				
36	Saya tidak menyelesaikan tugas pada mata pelajaran yang tidak saya sukai				
37	Saat mengerjakan tugas/ PR, saya selalu tergoda untuk bermain HP/ game selama beberapa jam				

BAB IV PENUTUP

Disiplin diri merupakan aspek yang sangat diperlukan dalam kehidupan terutama pada proses pembelajaran bagi siswa. disiplin diri dapat mengantarkan siapapun pelaksananya menjadi tertib, terarah, memiliki tujuan yang jelas, berperilaku positif dan diterima oleh lingkungannya. Kendati demikian, dalam dunia pendidikan masih saja terdapat praktik disiplin diri yang belum terlaksana sepenuhnya atau bahkan mengalami proses penurunan. Hal ini terjadi berdasarkan fakta lapangan yang terjadi pada siswa kelas XI di SMKN 1 Kediri dengan menunjukkan perilaku rendahnya disiplin diri seperti membolos, tidak mengerjakan tugas dari guru, terlambat saat pengumpulan tugas, merokok di kelas, asyik bermain *handphone* saat guru menjelaskan materi, dan lain-lain. Oleh sebab itu guru BK berperan aktif untuk mengembangkan suatu media yang menarik, edukatif, dan mampu merangsang siswa untuk meningkatkan disiplin diri siswa, yaitu melalui media *board game* angling darma. Diharapkan pula melalui media tersebut siswa dapat tertarik mempelajari nilai-nilai budaya dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Aitma, I. M., & Rustika, Y. B. A. 2016. Jurnal Psikologi Udayana. Peran Pola Asuh Autoritatif Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Disiplin Diri Siswa Kelas XI IPA SMA Santo Yoseph Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*. 3 (1) : 156-164, doi: <https://doi.org/10.24843/JPU.2016.v03.i01.p15>
- Amala, A. K., & Kaltsum, H. U. 2021. Peran Guru Sebagai Pelaksana Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Menanamkan Kedisiplinan Bagi Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (6), 5213-5220, doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1579>
- Aprilia, I. D. 2022. Strategi Guru Akidah Akhlak dalam Membentuk Karakter Religius Siswa MAN 3 Tulungagung. Skripsi. Dipublikasikan. Tulungagung: IAIN Tulungagung
- Cahyani, N., & Winata, H. 2020. Peran Efikasi dan Disiplin diri dalam Peningkatan Hasil Belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 5(2) : 234-249, doi: <https://doi.org/10.17509/jpm.v5i2.28841>
- Gumilang, G. S. 2015. Urgensi Kesadaran Budaya Konselor Dalam Melaksanakan Layanan Bimbingan dan Konseling Untuk Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (Mea). *Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Konseling*. 5 (2) : 46, doi : [10.24127/gdn.v5i2.316](https://doi.org/10.24127/gdn.v5i2.316)
- Handani, S. W., & Nafianti, D. R. 2017. Perancangan Film Pendek Animasi 3 Dimensi Legenda Desa Penyarang. *Jurnal Infotel*, 9(2) : 204-211, <https://doi.org/10.20895/infotel.v9i2.195>
- Himayati, E. 2019. Pengaruh Keikutsertaan Siswa dalam TPQ (Taman Pendidikan Alquran) Terhadap Perilaku Jujur dan Disiplin Siswa di SDI Al Hidayah Samir Ngunut Tulungagung. Skripsi. Dipublikasikan. Tulungagung: IAIN Tulungagung
- Nursalim, M. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Akademia Permata
- Rokhmawan, T., & Firmansyah, M. B. 2018. Budaya Lisan sebagai Pembawa Nilai Normatif Masyarakat Santri : Analisis Konten Didaktik dan Penyusunan Cergam Legenda Para Ulama.
- Setiawan, K. E. P. 2019. Nilai Pendidikan Budi Pekerti Dalam Naskah Cerita Rakyat Prabu Angling Darma. *Inonesian Journal of social science education*. 1 (1) : 29-33, doi : <http://dx.doi.org/10.29300/ijssse.v1i1.1323>
- Sudrajad, J. 2013. Hubungan Nilai-Nilai Kepramukaan, Karakter Disiplin dan Kerja Keras Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Produktif di SMK PGRI 1 Ngawi. Thesis. Dipublikasikan. Yogyakarta: UNY

Sugiharto, A. P., Suyati, T., & Yulianti, P. D. 2019. Faktor Kedisiplinan Belajar Pada Siswa Kelas X SMK Larenda Brebes. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 232-238, doi : <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21279>

PROFIL PENULIS

MELINDA DEWI UTAMI

Lahir di Bojonegoro, Surabaya, Jawa Timur 14 Mei 1999 adalah mahasiswa S1 program studi Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri. Anak terakhir dari 2 bersaudara. Memiliki hobi menyanyi, memasak, dan membaca. Warna kesukaan adalah hitam dan biru. Kegiatan yang sering dilakukan sehari-hari adalah menulis cerita fiksi. Lulus SMA pada tahun 2017 di SMAN 4 Bojonegoro.



Semasa sekolah aktif pada kegiatan ekstrakurikuler band dan teater. Pada tahun 2016 meraih juara harapan 1 musik band pada perlombaan FLS2N tingkat kabupaten dan pada tahun yang sama pada ajang perlombaan FLS2N lomba teater berhasil meraih juara terbaik menjadi peran ibu pada tingkat Kabupaten. Penulis memiliki motto man jadda wajada yang artinya barang siapa yang bersungguh-sungguh, maka dia akan mendapatkannya.

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN AHLI MATERI
BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA BOARD GAME
ANGLING DARMA**



Oleh:

MELINDA DEWI UTAMI

NPM. 18.1.10.10.0030

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
2022**

LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN DOSEN AHLI MATERI BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA *BOARD GAME* ANGLING DARMA

PETUNJUK:

1. Mohon kesediaan bapak/ ibu untuk menilai media *board game* angling darma yang saya kebangkan, dengan memberi tanda check list (√) pada kolom skor penilaian.
2. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar/ saran perbaikan anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar umum dan saran pada kolom deskripsi perbaikan.
4. Keterangan penilaian media *board game* angling darma:
 4 = sangat sesuai
 3 = sesuai
 2 = tidak sesuai
 1 = sangat tidak sesuai

A. VALIDASI BOARD GAME ANGLING DARMA

NO.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				DESKRIPSI PERBAIKAN
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian media <i>board game</i> dengan kemampuan berfikir siswa kelas XI SMK				√	
2	Kesesuaian media dengan perilaku disiplin siswa kelas XI SMK				√	
3	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan kemampuan memecahkan masalah disiplin diri siswa kelas XI SMK				√	
4	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan minat siswa kelas XI SMK			√		
5	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan kemampuan motorik siswa			√		
6	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK dalam mencegah perilaku membolos				√	
7	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK mencegah perilaku merokok				√	

8	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK mencegah menunda-nunda pekerjaan rumah			✓	
9	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK mengendalikan diri saat belajar dikelas			✓	
10	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK mengatur waktu belajar			✓	
11	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan layanan BK bidang belajar			✓	
12	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan RPLBK			✓	
13	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan metode teknik permainan BK			✓	
14	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan layanan bimbingan kelompok			✓	
15	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan materi disiplin diri			✓	
16	Susunan penulisan buku panduan media <i>board game</i> angling darma secara runtut			✓	
17	Susunan penulisan buku panduan media <i>board game</i> angling darma terlihat tidak berantakan			✓	
18	Susunan penulisan kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma terlihat tidak berantakan			✓	
19	Susunan penulisan buku panduan media <i>board game</i> angling darma mudah dibaca			✓	
20	Tata penulisan buku panduan media <i>board game</i> angling darma jelas			✓	
21	Tata bahasa buku panduan media <i>board game</i> angling darma mudah dipahami			✓	
22	Tata penulisan kartu tantangan media <i>board game</i>			✓	

	angling darma jelas					
23	Tata penulisan kartu tantangan media <i>board game</i> ancling darma mudah dipahami				✓	
24	Media <i>board game</i> ancling darma memiliki inovasi dari <i>board game</i> lainnya				✓	
25	Media <i>board game</i> ancling darma memiliki bentuk yang unik				✓	
26	Media <i>board game</i> ancling darma memiliki nilai luhur kebudayaan				✓	
TOTAL SKOR						

No	Aspek yang ditelaah	Skala Penilaian		
		LD	LDR	TDL
	Penilaian secara umum terhadap instrumen	✓		

Keterangan :


LD : Layak Digunakan, LDR : Layak digunakan dengan Revisi, TDL : Tidak Layak Digunakan

Komentar umum dan saran perbaikan :

Media sangat bagus & Inovatif

Lengkap ... -!

Validator Ahli Materi
Kediri, 2022


Galang Surya Gumilang, M.Pd
(~~4~~NDN. 0731089001)

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN AHLI MATERI
BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA BOARD GAME
ANGLING DARMA**



Oleh:

MELINDA DEWI UTAMI

NPM. 18.1.10.10.0030

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

2022

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN DOSEN AHLI MATERI
BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA *BOARD GAME* ANGLING
DARMA**

PETUNJUK:

1. Mohon kesediaan bapak/ ibu untuk menilai media *board game* angling darma yang saya kebangkan, dengan memberi tanda check list (√) pada kolom skor penilaian.
2. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar/ saran perbaikan anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar umum dan saran pada kolom deskripsi perbaikan.
4. Keterangan penilaian media *board game* angling darma:
 4 = sangat sesuai
 3 = sesuai
 2 = tidak sesuai
 1 = sangat tidak sesuai

A. VALIDASI BOARD GAME ANGLING DARMA

NO.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				DESKRIPSI PERBAIKAN
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian media <i>board game</i> dengan kemampuan berfikir siswa kelas XI SMK				√	
2	Kesesuaian media dengan perilaku disiplin siswa kelas XI SMK			√		
3	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan kemampuan memecahkan masalah disiplin diri siswa kelas XI SMK			√		
4	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan minat siswa kelas XI SMK				√	
5	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan kemampuan motorik siswa				√	
6	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK dalam mencegah perilaku membolos			√		
7	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK mencegah perilaku merokok			√		

8	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK mencegah menunda-nunda pekerjaan rumah			✓	
9	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK mengendalikan diri saat belajar dikelas			✓	
10	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK mengatur waktu belajar			✓	
11	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan layanan BK bidang belajar			✓	
12	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan RPLBK			✓	
13	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan metode teknik permainan BK			✓	
14	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan layanan bimbingan kelompok			✓	
15	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan materi disiplin diri			✓	
16	Susunan penulisan buku panduan media <i>board game</i> angling darma secara runtut			✓	
17	Susunan penulisan buku panduan media <i>board game</i> angling darma terlihat tidak berantakan			✓	
18	Susunan penulisan kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma terlihat tidak berantakan			✓	
19	Susunan penulisan buku panduan media <i>board game</i> angling darma mudah dibaca			✓	
20	Tata penulisan buku panduan media <i>board game</i> angling darma jelas			✓	
21	Tata bahasa buku panduan media <i>board game</i> angling darma mudah dipahami			✓	
22	Tata penulisan kartu tantangan media <i>board game</i>			✓	

	angling darma jelas					
23	Tata penulisan kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma mudah dipahami			✓		
24	Media <i>board game</i> angling darma memiliki inovasi dari <i>board game</i> lainnya			✓		
25	Media <i>board game</i> angling darma memiliki bentuk yang unik				✓	
26	Media <i>board game</i> angling darma memiliki nilai luhur kebudayaan				✓	
TOTAL SKOR		89				

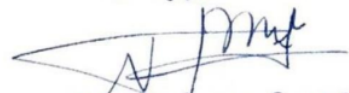
No	Aspek yang ditelaah	Skala Penilaian		
		LD	LDR	TLD
	Penilaian secara umum terhadap instrumen	✓		

Keterangan :

LD : Layak Digunakan, LDR : Layak digunakan dengan Revisi, TLD : Tidak Layak Digunakan

Komentar umum dan saran perbaikan :

Validator Ahli Materi
Kediri, 30 Juni 2022


(Nona Juniar S., M.Pd.)

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN AHLI MEDIA
BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA BOARD GAME
ANGLING DARMA**



Oleh:

MELINDA DEWI UTAMI

NPM. 18.1.10.10.0030

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
2022**

LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN DOSEN AHLI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA *BOARD GAME* ANGLING DARMA

PETUNJUK:

1. Mohon kesediaan bapak/ ibu untuk menilai media *board game* angling darma yang saya kebangkan, dengan memberi tanda check list (✓) pada kolom skor penilaian.
2. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar/ saran perbaikan anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar umum dan saran pada kolom deskripsi perbaikan.
4. Keterangan penilaian media *board game* angling darma:
 4 = sangat sesuai
 3 = sesuai
 2 = tidak sesuai
 1 = sangat tidak sesuai

A. VALIDASI *BOARD GAME* ANGLING DARMA

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
1.	Lebar papan media <i>board game</i> angling darma tepat			✓		
2.	Panjang papan media <i>board game</i> angling darma tepat			✓		
3.	Lebar kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma tepat				✓	
4.	Panjang kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma tepat				✓	
5.	Panjang <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma tepat				✓	
6.	lebar <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma tepat				✓	
7.	Panjang kemasan media <i>board game</i> angling darma tepat			✓		
8.	Lebar kemasan media <i>board game</i> angling darma tepat			✓		

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
9.	Bentuk papan media <i>board game</i> angling darma yang mudah untuk dibawa				✓	
10.	Bentuk kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain				✓	Warna Sebaiknya untuk Mengklasifikasi (Indikator / Karakter isi)!
11.	Bentuk <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain				✓	
12.	Bentuk pion media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain				✓	
13	Bentuk kartu pijak media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain				✓	
14	Bentuk tongkat penyangga <i>board game</i> angling darma yang tepat			✓		Sesuaikan tema
15	Bentuk bola warna media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain				✓	
16	Bentuk cawan chatinos media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain			✓		Sesuaikan tema
17	Desain papan media <i>board game</i> angling darma yang menarik				✓	
18	Desain kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma yang menarik				✓	

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
19	Desain buku panduan media <i>board game</i> angling darma yang menarik				✓	
20	Desain kemasan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas			✓		Kemasan kalau bisa tidak pakai banner
21	Desain kartu pijak media <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
22	Desain <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
22	Desain cawan chatinos media <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
23	Desain pion media <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
24	Desain font kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
25	Warna papan media <i>board game</i> angling darma yang menarik				✓	
26	Warna buku panduan media <i>board game</i> angling darma menarik			✓		
27	Warna tulisan dalam kemasan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas				✓	
28	Warna kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
29	Warna kartu pijak media <i>board game</i> angling darma yang menarik				✓	
30	Warna font dalam kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma yang terlihat jelas				✓	

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				KOMENTAR/SARAN
		PENILAIAN				
		1	2	3	4	
31	Warna <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma yang menarik				✓	
32	Gambar ilustrasi kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas				✓	
33	Gambar ilustrasi dalam buku panduan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas				✓	
34	Gambar ilustrasi dalam papan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas				✓	
35	Gambar ilustrasi kemasan <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
36	Tulisan dalam kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma jelas				✓	
37	Tulisan dalam <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma jelas				✓	
38	Penulisan pada buku panduan media <i>board game</i> angling darma yang dapat dipahami				✓	
39	Penulisan pada kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma yang dapat dipahami				✓	
40	Penulisan dalam kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma tidak berantakan				✓	

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
41	Penulisan dalam buku panduan media <i>board game</i> angling darma tidak berantakan				✓	
42	Peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma mudah di baca				✓	
43	Peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma mudah dimengerti				✓	
44	Permainan media <i>board game</i> angling darma mudah dimainkan dimana saja				✓	
45	Kesesuaian peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma dengan waktu			✓		Perlu & Selaraskan dg kisah Angling Darma
46	Kesesuaian peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma sesuai tugas-tugas pemain			✓		
47	Tahapan peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma tersusun jelas			✓		
48	Kesesusain permainan media <i>board game</i> angling darma dengan tahap pembukaan				✓	
49	Kesesusain permainan media <i>board game</i> angling darma dengan tahap transisi			✓		
50	Kesesusain permainan media <i>board game</i> angling darma dengan tahap inti				✓	

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
51	Kesesusain permainan media <i>board game</i> angling darma dengan tahap penutup			✓		
52	Papan permainan media <i>board game</i> angling darma mudah disimpan				✓	
53	Papan permainan media <i>board game</i> angling darma mudah dimainkan dimana saja				✓	
54	Papan permainan media <i>board game</i> mudah dibawa				✓	
55	Bahan media <i>board game</i> angling darma relatif murah		✓			Sebaiknya memperhatikan Aspek Efisiensi
56	Bahan media <i>board game</i> angling darma terjangkau		✓			dg pembelian properti yg lebih murah tapi tetap menarik.

SKOR TOTAL	27			
-------------------	----	--	--	--

No	Aspek yang ditelaah	Skala Penilaian		
		LD	LDR	TLD
	Penilaian secara umum terhadap instrumen	✓		

Keterangan :

LD : Layak Digunakan, LDR : Layak digunakan dengan Revisi, TDL : Tidak Layak Digunakan

Komentar umum dan saran perbaikan:

1. Perlu di Spesifikasikan - Board game ini untuk jenis layanan apa, strategi apa dan teknik apa? di KRBh
 2. Pemilihan material Dapat cari yg lebih universal
 3. ~~Perbaikan gambar~~

Validator Ahli Madia
 Kediri, 3 Juni 2022


 (G. Sulima H.)

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN AHLI MEDIA
BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA BOARD GAME
ANGLING DARMA**



Oleh:

MELINDA DEWI UTAMI

NPM. 18.1.10.10.0030

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

2022

LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN DOSEN AHLI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA BOARD GAME ANGLING DARMA

PETUNJUK:

1. Mohon kesediaan bapak/ ibu untuk menilai media *board game* angling darma yang saya kebangkan, dengan memberi tanda check list (√) pada kolom skor penilaian.
2. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar/ saran perbaikan anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar umum dan saran pada kolom deskripsi perbaikan.
4. Keterangan penilaian media *board game* angling darma:
 4 = sangat sesuai
 3 = sesuai
 2 = tidak sesuai
 1 = sangat tidak sesuai

A. VALIDASI BOARD GAME ANGLING DARMA

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
1.	Lebar papan media <i>board game</i> angling darma tepat			√		
2.	Panjang papan media <i>board game</i> angling darma tepat			√		
3.	Lebar kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma tepat				√	
4.	Panjang kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma tepat				√	
5.	Panjang <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma tepat				√	
6.	lebar <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma tepat				√	
7.	Panjang kemasan media <i>board game</i> angling darma tepat			√		
8.	Lebar kemasan media <i>board game</i> angling darma tepat		√			

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
9.	Bentuk papan media <i>board game</i> angling darma yang mudah untuk dibawa	✓				bisa ditambah handle/pegangan agar lebih mudah saat dibawa
10.	Bentuk kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain			✓		
11.	Bentuk <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain			✓		
12.	Bentuk pion media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain			✓		
13	Bentuk kartu pijak media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain			✓		
14	Bentuk tongkat penyeimbang <i>board game</i> angling darma yang tepat			✓		
15	Bentuk bola warna media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain				✓	
16	Bentuk cawan chatinos media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain	✓				bisa dibuat lebih kecil agar peluang terambilnya kartu menjadi lebih besar
17	Desain papan media <i>board game</i> angling darma yang menarik			✓		
18	Desain kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma yang menarik			✓		

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
19	Desain buku panduan media <i>board game</i> angling darma yang menarik		✓			bisa ditambah desain header/footer pada isi panduan
20	Desain kemasan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas		✓			
21	Desain kartu pijak media <i>board game</i> angling darma menarik			✓		
22	Desain <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma menarik			✓		
22	Desain cawan chatinos media <i>board game</i> angling darma menarik			✓		
23	Desain pion media <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
24	Desain font kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma menarik		✓			ukuran font kurang besar sedikit
25	Warna papan media <i>board game</i> angling darma yang menarik			✓		
26	Warna buku panduan media <i>board game</i> angling darma menarik			✓		
27	Warna tulisan dalam kemasan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas		✓			
28	Warna kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
29	Warna kartu pijak media <i>board game</i> angling darma yang menarik				✓	
30	Warna font dalam kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma yang terlihat jelas				✓	

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
31	Warna <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma yang menarik			✓		
32	Gambar ilustrasi kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas			✓		
33	Gambar ilustrasi dalam buku panduan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas			✓		
34	Gambar ilustrasi dalam papan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas			✓		
35	Gambar ilustrasi kemasan <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
36	Tulisan dalam kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma jelas			✓		
37	Tulisan dalam <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma jelas			✓		
38	Penulisan pada buku panduan media <i>board game</i> angling darma yang dapat dipahami				✓	
39	Penulisan pada kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma yang dapat dipahami			✓		
40	Penulisan dalam kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma tidak berantakan			✓		

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				KOMENTAR/SARAN
		PENILAIAN				
		1	2	3	4	
41	Penulisan dalam buku panduan media <i>board game</i> angling darma tidak berantakan			✓		
42	Peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma mudah di baca				✓	
43	Peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma mudah dimengerti				✓	
44	Permainan media <i>board game</i> angling darma mudah dimainkan dimana saja			✓		
45	Kesesuaian peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma dengan waktu			✓		
46	Kesesuaian peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma sesuai tugas-tugas pemain			✓		
47	Tahapan peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma tersusun jelas			✓		
48	Kesesusain permainan media <i>board game</i> angling darma dengan tahap pembukaan			✓		
49	Kesesusain permainan media <i>board game</i> angling darma dengan tahap transisi			✓		
50	Kesesusain permainan media <i>board game</i> angling darma dengan tahap inti			✓		

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				KOMENTAR/SARAN
		PENILAIAN				
		1	2	3	4	
51	Kesesusain permainan media <i>board game</i> angling darma dengan tahap penutup			✓		
52	Papan permainan media <i>board game</i> angling darma mudah disimpan			✓		
53	Papan permainan media <i>board game</i> angling darma mudah dimainkan dimana saja		✓			
54	Papan permainan media <i>board game</i> mudah dibawa		✓			
55	Bahan media <i>board game</i> angling darma relatif murah		✓			
56	Bahan media <i>board game</i> angling darma terjangkau		✓			
SKOR TOTAL				192		

Keterangan :

LD : Layak Digunakan, LDR : Layak digunakan dengan Revisi, TDL : Tidak Layak Digunakan

No	Aspek yang ditelaah	Skala Penilaian		
		LD	LDR	TLD
	Penilaian secara umum terhadap instrumen		✓	

Komentar umum dan saran perbaikan:



Validator Ahli Madia
Kediri, 23 Juni 2022



(Rosalia Dewi N., M.Pd)

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN GURU
BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA *BOARD GAME*
ANGLING DARMA**



Oleh:

MELINDA DEWI UTAMI

NPM. 18.1.10.10.0030

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

2022

LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA *BOARD GAME* ANGLING DARMA

PETUNJUK:

1. Mohon kesediaan bapak/ ibu untuk menilai media *board game* angling darma yang saya kembangkan, dengan memberi tanda check list (✓) pada kolom skor penilaian.
2. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar/ saran yang membangun di tempat deskripsi.
3. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Keterangan penilaian media *board game* angling darma:
 4 = sangat sesuai
 3 = sesuai
 2 = tidak sesuai
 1 = sangat tidak sesuai

B. VALIDASI BOARD GAME ANGLING DARMA

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
1	Bahasa dalam buku panduan media <i>board game</i> Angling Darma jelas				✓	
2	Tulisan pada buku panduan media <i>board game</i> Angling Darma rapi				✓	
3	Sistematika penulisan dalam buku panduan media <i>board game</i> Angling Darma runtut				✓	
4	Ukuran <i>font</i> buku panduan media <i>board game</i> Angling Darma arna tepat				✓	
5	Bentuk <i>font</i> buku panduan media <i>board game</i> Angling Darma menarik			✓		
6	isi materi pada buku panduan media <i>board</i> Angling Darma mudah dipahami			✓		
7	Peraturan permainan pada buku panduan media <i>board game</i> Angling Darma mudah dipahami			✓		
8	Gambar ilustrasi pada buku panduan media <i>board game</i> Angling Darma menarik				✓	
9	Perpaduan warna pada buku panduan media <i>board game</i> Angling Darma menarik		✓			
10	Tulisan pada kemasan media			✓		

	<i>board game</i> Angling Darma mudah dibaca					
11	Tulisan pada kartu tantangan media <i>board game</i> Angling Darma mudah dibaca				✓	
12	Gambar ilustrasi pada papan media <i>board game</i> a Angling Darma menarik				✓	
13	Gambar ilustrasi pada kartu tantangan media <i>board game</i> Angling Darma menarik				✓	
14	Gambar ilustrasi pada kemasan media <i>board game</i> Angling Darma menarik			✓		
15	warna papan media <i>board game</i> Angling Darma menarik			✓		
16	Warna kartu tantangan media <i>board game</i> Angling Darma menarik			✓		
17	Warna kartu setapak media <i>board game</i> Angling Darma menarik			✓		
18	Warna kemasan media <i>board game</i> Angling Darma menarik				✓	
19	Warna bola Warna kemasan <i>game</i> Angling Darma menarik				✓	
20	Langkah-langkah permainan media <i>board game</i> Angling Darma mudah dimainkan				✓	
21	Kartu tantangan media <i>board game</i> Angling Darma mudah dimainkan			✓		
22	<i>Punishment card</i> media <i>board game</i> Angling Darma mudah dimainkan		✓			
23	Media <i>board game</i> Angling Darma mudah dimainkan dimana saja				✓	
24	Kesesuaian peraturan permainan media <i>board game</i> Angling Darma dengan waktu				✓	
25	Media board game Angling Darma mudah dibawa				✓	
SKOR TOTAL			87			

No	Aspek yang ditelaah	Skala Penilaian		
		LD	LDR	TLD
	Penilaian secara umum terhadap instrumen	✓		

Keterangan :

LD : Layak Digunakan, LDR : Layak digunakan dengan Revisi, TDL : Tidak Layak Digunakan

Komentar umum dan saran perbaikan :

Sudah sesuai, menarik, silahkan ditinjau kembali

Validator Guru BK

Kediri, 2022



(Sumi Astuti)

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN GURU
BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA *BOARD GAME*
ANGLING DARMA**



Oleh:

MELINDA DEWI UTAMI

NPM. 18.1.10.10.0030

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

2022

LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA *BOARD GAME* ANGLING DARMA

PETUNJUK:

1. Mohon kesediaan bapak/ ibu untuk menilai media *board game* angling darma yang saya kembangkan, dengan memberi tanda check list (√) pada kolom skor penilaian.
2. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar/ saran yang membangun di tempat deskripsi.
3. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Keterangan penilaian media *board game* angling darma:
 - 4 - sangat sesuai
 - 3 - sesuai
 - 2 - tidak sesuai
 - 1 - sangat tidak sesuai

B. VALIDASI BOARD GAME ANGLING DARMA

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
1	Bahasa dalam buku panduan media <i>board game</i> angling darma jelas				√	
2	Tulisan pada buku panduan media <i>board game</i> angling darma rapi				√	
3	Sistematika penulisan dalam buku panduan media <i>board game</i> angling darma runtut				√	
4	Ukuran <i>font</i> buku panduan media <i>board game</i> angling darma tepat				√	
5	Bentuk <i>font</i> buku panduan media <i>board game</i> angling darma menarik				√	
6	isi materi pada buku panduan media <i>board game</i> angling darma mudah dipahami			√		
7	Peraturan permainan pada buku panduan media <i>board game</i> angling darma mudah dipahami			√		
8	Gambar ilustrasi pada buku panduan media <i>board game</i> angling darma menarik			√		
9	Perpaduan warna pada buku panduan media <i>board game</i> angling darma menarik			√		
10	Tulisan pada kemasan media					

	<i>board game</i> Angling Darma mudah dibaca			✓	
11	Tulisan pada kartu tantangan media <i>board game</i> Angling Darma mudah dibaca			✓	
12	Gambar ilustrasi pada papan media <i>board game</i> a Angling Darma menarik				✓
13	Gambar ilustrasi pada kartu tantangan media <i>board game</i> Angling Darma menarik				✓
14	Gambar ilustrasi pada kemasan media <i>board game</i> Angling Darma menarik			✓	
15	warna papan media <i>board game</i> Angling Darma menarik				✓
16	Warna kartu tantangan media <i>board game</i> Angling Darma menarik			✓	
17	Warna kartu setapak media <i>board game</i> Angling Darma menarik				✓
18	Warna kemasan media <i>board game</i> Angling Darma menarik				✓
19	Warna bola Warna kemasan <i>game</i> Angling Darma menarik				✓
20	Langkah-langkah permainan media <i>board game</i> Angling Darma mudah dimainkan				✓
21	Kartu tantangan media <i>board game</i> Angling Darma mudah dimainkan				✓
22	<i>Punishment card</i> media <i>board game</i> Angling Darma mudah dimainkan		✓		
23	Media <i>board game</i> Angling Darma mudah dimainkan dimana saja			✓	
24	Kesesuaian peraturan permainan media <i>board game</i> Angling Darma dengan waktu		✓		
25	Media board game Angling Darma mudah dibawa			✓	
SKOR TOTAL			86		

No	Aspek yang ditelaah	Skala Penilaian		
		LD	LDR	TLD
	Penilaian secara umum terhadap instrumen	✓		

LD : Layak Digunakan, LDR : Layak digunakan dengan Revisi, TDL : Tidak Layak Digunakan

Komentar umum dan saran perbaikan :

Sudah sesuai.

Validator Guru BK
Kediri, 2022



(SAMUEL ISWANTO)

Lampiran 8. Tabel Hasil Uji Keberterimaan Ahli Materi

No. Item	Validator/ Skor		Tabulasi
	I	II	
1	4	4	D
2	4	3	D
3	4	3	D
4	3	4	D
5	3	4	D
6	4	3	D
7	4	3	D
8	4	3	D
9	3	3	D
10	3	3	D
11	3	3	D
12	3	3	D
13	3	3	D
14	4	4	D
15	3	3	D
16	3	4	D
17	4	4	D
18	4	4	D
19	4	3	D
20	4	3	D
21	4	3	D
22	4	3	D
23	4	3	D
24	4	3	D

25	4	4	D
26	4	4	D

Lampiran 9. Tabel Hasil Uji Keberterimaan Ahli Media BK

No. Item	Validator/ Skor		Tabulasi
	I	II	
1	3	3	D
2	3	3	D
3	4	4	D
4	4	4	D
5	4	4	D
6	4	4	D
7	3	3	D
8	3	2	B
9	4	1	B
10	4	3	D
11	4	3	D
12	4	3	D
13	4	3	D
14	3	3	D
15	4	4	D
16	3	2	B
17	4	3	D
18	4	3	D
19	3	2	B
20	3	2	B
21	4	3	D
22	4	3	D
23	4	4	D
24	4	2	B
25	4	3	D
26	3	3	D
27	4	2	B
28	4	4	D
29	4	4	D
30	4	4	D
31	4	3	D
32	4	3	D
33	4	3	D
34	4	3	D
35	4	4	D
36	4	3	D
37	4	3	D
38	4	4	D
39	4	3	D
40	4	3	D
41	4	3	D
42	4	4	D

43	4	4	D
44	4	3	D
45	3	3	D
46	3	3	D
47	3	3	D
48	4	3	D
49	3	3	D
50	4	3	D
51	3	3	D
52	4	3	D
53	4	2	B
54	4	2	B
55	2	2	A
56	2	2	A

Lampiran 10. Tabel Hasil Uji Keberterimaan Guru BK

No. Item	Validator/ Skor		Tabulasi
	I	II	
1	4	4	D
2	4	4	D
3	4	4	D
4	4	4	D
5	3	4	D
6	3	3	D
7	3	3	D
8	4	3	D
9	2	3	C
10	3	3	D
11	4	3	D
12	4	4	D
13	4	4	D
14	3	3	D
15	3	4	D
16	3	3	D
17	3	4	D
18	4	4	D
19	4	4	D
20	4	4	D
21	3	4	D
22	2	2	A
23	4	3	D
24	4	2	B
25	4	3	D



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 KOTA KEDIRI
Jl. Veteran No. 9 Telp. (0354) 772271 Fax. (0354) 773276 E-mail : smkn1.kediri@gmail.com
KEDIRI

Kode Pos : 64112

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.5/ 301-1 /101.6.14.9/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :


Nama : **Drs. HADI SUGIHARTO, M.Pd.**
NIP : 19671112 199802 1 002
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina Tk.I - IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan :

Nama : **MELINDA DEWI UTAMI**
NPM : 18.1.01.01.0030
Fak – Prodi : FKIP – Bimbingan Konseling
Judul Skripsi : Pengembangan Media Board Game Angling Darma Untuk Meningkatkan Disiplin Diri Siswa SMKN 1 Kediri

Bahwa Saudara tersebut diatas telah melakukan survei / penelitian, observasi, dan pengumpulan data di sekolah kami pada tanggal 28 Januari 2022.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 31 Januari 2022
Kepala Sekolah,

Drs. HADI SUGIHARTO, M.Pd.
19671112 199802 1 002



PERSETUJUAN BAU :

BERITA ACARA KEMAJUAN PEMBIMBINGAN PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH

1. NAMA MAHASISWA : MELINDA DEWI UTAMI
NPM : 18.1.01.01.0030
Fak/Jur/Prodi : FKIP / BK
Alamat Rumah : DS. SUMBERANUM RT. 15 RW. 05 DAMDER BOJONEGARA
Alamat email : melinda99@gmail.com
No. Telp. / HP : 082231774755

2. DOSEN PEMBIMBING I : YUANITA DWI KRISPHIAN TI, M.Pd
Alamat Rumah : Asmil Sulcorame Kediri
Alamat email : ju.wahyuc@gmail.com
No. Telp. / HP : 085231650689

3. DOSEN PEMBIMBING II : Dr. RISANIATIN HINGSIH, S.Pd., M.Psi
Alamat Rumah : Jl. Kyai Doko RT/PW, 09/02, No-215
Alamat email : risaniatn@gmail.com
No. Telp. / HP : 085736242480

4. JUDUL KTI :
PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME ANGLING DARMA
UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN DIRI PADA SISWA KELAS XI
SMKH 1 KOTA KEDIRI

Catatan :

1. Periode Bimbingan (Sesuai SK Rektor) : _____
2. Jadwal Bimbingan : _____

	Hari	Pukul	Tempat / Ruang
Pembimbing I	Senin	10.00 - 11.00	Prodi
	Rabu	10.00 - 11.00	Prodi
Pembimbing II	Kamis	09.00 - 10.00	Prodi
	Jumat	09.00 - 10.00	D3.

3. Kemajuan Bimbingan : _____

Pembimbing I

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1.	8/11/21	BAD 1-2-3	- Masalah yg harus direvisikan skala	Fauzi
2.	16/11/21	Instrumen penelitian	- Perbaiki penulisan	Fauzi
3.	1/12/21	Media	- Perbaiki sistematika instrumen	Fauzi
4.	15/12/21	Instrumen	- Revisi uji validasi GMBK	Fauzi
5.	22/12/21	Instrumen	- Revisi uji skala disipin diri	Fauzi
6.	12/1/22	Instrumen	- Revisi sesuai catatan; tambahkan kalimat pernyataan lagi!	Fauzi
7.	19/1/22	Instrumen	Silahkan uji lapangan	Fauzi
8.	22/1/22	Instrumen	- Uji lapangan ulang	Fauzi
9.	5/4/22	Instrumen & produk	- Instrumen PR - produk menunggu	Fauzi
10.	17/5/22	Panduan	- Revisi sistematika + teknik penulisan	Fauzi
11.	24/5/22	Panduan	Siapkan produk & uji ahli	Fauzi

Pembimbing II

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1	12-11-2021	Bab I	sistematika penulisan	PH
2	19-11-2021	Bab I	sistematika penulisan, tambahan variabel	PH
3	26-11-2021	Bab II	Kerangka Berpikir, Penulisan kerangka	PH
4	19-1-2022	Bab II + III	Penulisan instrumen + Kerangka Berpikir	PH
5	18-3-2022	Bab II	Revisi uji skala disipin diri	PH
6	25-3-2022	Bab III	uji lapangan.	PH
7	20-5-2022	Bab IV	Buku panduan + Hasil uji lapangan	PH
8	3-6-2022	Bab IV	Revisi buku panduan + Hasil Bab 4.	PH
9	17-6-2022	Revisi	Produk media.	PH
10	1-Juli-2022	Bab IV	sistematika penulisan	PH.
11.	11-7-2022		ACC ujian, ttd lembar persetujuan	PH.

Mengetahui,
Kaprosdi

Galang Surya Gumilang, M.Pd
NIDN. 0731089001
NIDN

Kediri, 28-7-2022
Mahasiswa Ybs.

Melinda Dewi Utami
NPM. 18.1.01.01.0030

Pembimbing I

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
	31. 5. 22	Media	- Silahkan uji ahli media dan materi ke dosen media BK & materi.	<i>fauz</i>
	15- 6. 22	BAB IV	- Tambahkan rumus Interferensi (rebet)	<i>fauz</i>
	27- 6-22	BAB IV	- Tambahkan uji ahli	<i>fauz</i>
	5 - 7-22		- Tambahkan draft lengkap	<i>fauz</i>

Pembimbing II

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN

Mengetahui,
Kaprosdi

Galang Surya Sunilang, M.Pd
NIDN_0731089001
NIDN

Kediri, 28-7-2022
Mahasiswa Ybs,

Melinda Dewi Utami
NPM.18.1.01.01.0030

SKRIPSI FERI

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	6%
2	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	3%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
4	jurnal.unipasby.ac.id Internet Source	1%
5	www.scribd.com Internet Source	1%
6	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	<1%
8	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	<1%
9	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%

10	media.neliti.com Internet Source	<1 %
11	dspace.uui.ac.id Internet Source	<1 %
12	Dspace.Uii.Ac.Id Internet Source	<1 %
13	Submitted to Universitas Sanata Dharma Student Paper	<1 %
14	download.garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	<1 %
15	Setya Adi Sancaya, Yuanita Dwi Krisphianti, Guruh Sukma Hanggara, M. Fauzan Muzaki. "Keberterimaan Instrumen Penilai Kompetensi Komunikasi dan Interaksi Positif Konselor Terhadap Masyarakat Sekolah", Nusantara of Research : Jurnal Hasil-hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2020 Publication	<1 %
16	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
17	jurnal.yudharta.ac.id Internet Source	<1 %
18	pasca.um.ac.id Internet Source	<1 %

19	ejournal.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
20	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
21	Submitted to Universitas Negeri Malang Student Paper	<1 %
22	jbasic.org Internet Source	<1 %
23	Vira Herliana Putri, Laras Sitoayu, Putri Ronitawati. "Pengaruh media ARBook terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada anak usia sekolah", AcTion: Aceh Nutrition Journal, 2021 Publication	<1 %
24	repository.upstegal.ac.id Internet Source	<1 %
25	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
26	core.ac.uk Internet Source	<1 %
27	fkip.umpr.ac.id Internet Source	<1 %
28	journal2.um.ac.id Internet Source	<1 %

29	ojs.uniska-bjm.ac.id Internet Source	<1 %
30	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
31	lp2m.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
32	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
33	makalainet.blogspot.com Internet Source	<1 %
34	Submitted to Hialeah Gardens Senior High School Student Paper	<1 %
35	repositori.usu.ac.id Internet Source	<1 %
36	repository.unwira.ac.id Internet Source	<1 %
37	www.jbasic.org Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 25 words

Exclude bibliography On

SKRIPSI FERI

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52

PAGE 53

PAGE 54

PAGE 55

PAGE 56

PAGE 57

PAGE 58

PAGE 59

PAGE 60

PAGE 61

PAGE 62

PAGE 63

PAGE 64

PAGE 65

PAGE 66

PAGE 67

PAGE 68

PAGE 69

PAGE 70

PAGE 71

PAGE 72

PAGE 73

PAGE 74

PAGE 75

PAGE 76

PAGE 77

PAGE 78

PAGE 79

PAGE 80

PAGE 81

PAGE 82

PAGE 83

PAGE 84

PAGE 85

PAGE 86

PAGE 87

PAGE 88

PAGE 89

PAGE 90

PAGE 91

PAGE 92

PAGE 93

PAGE 94

PAGE 95

PAGE 96

PAGE 97

PAGE 98

PAGE 99

PAGE 100

PAGE 101

PAGE 102

PAGE 103

PAGE 104

PAGE 105

PAGE 106

PAGE 107

PAGE 108

PAGE 109

PAGE 110

PAGE 111

PAGE 112

PAGE 113

PAGE 114

PAGE 115

PAGE 116

PAGE 117

PAGE 118

PAGE 119

PAGE 120

PAGE 121

PAGE 122

PAGE 123

PAGE 124

PAGE 125

PAGE 126

PAGE 127

PAGE 128

PAGE 129

PAGE 130

PAGE 131

PAGE 132

PAGE 133

PAGE 134

PAGE 135

PAGE 136

PAGE 137

PAGE 138

PAGE 139

PAGE 140

PAGE 141

PAGE 142

PAGE 143

PAGE 144

PAGE 145

PAGE 146

PAGE 147

PAGE 148

PAGE 149

PAGE 150

PAGE 151

PAGE 152

PAGE 153

PAGE 154

PAGE 155

PAGE 156

PAGE 157

PAGE 158

PAGE 159

PAGE 160

PAGE 161

PAGE 162

PAGE 163

PAGE 164

PAGE 165

PAGE 166

PAGE 167

PAGE 168

PAGE 169

PAGE 170

PAGE 171

PAGE 172

PAGE 173
