

**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

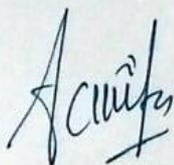
Judul:

**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

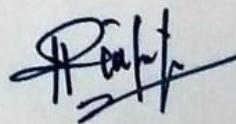
Tanggal: 14 Juli 2022

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:

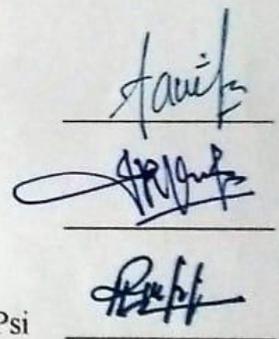
**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* ANGLING
DARMA UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN DIRI PADA
SISWA KELAS XI SMKN 1 KEDIRI**

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. Mamun 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:

اللَّهُ تَعَالَىٰ 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 kehadirat 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 Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M. Pd selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara 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. Terimakasih 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 <i>Game</i>	22
1. Pengertian <i>Board Game</i>	22
2. Jenis-Jenis <i>Board Game</i>	23
3. Komponen <i>Board Game</i>	25
4. Manfaat <i>Board Game</i>	26
E. Prabu Anling Darma.....	27
1. Deskripsi Produk <i>Board Game</i> 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 <i>Board</i>	
<i>Game</i> Angling Darma Untuk Ahli Materi	46
3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media <i>Board</i>	
<i>Game</i> Angling Darma Untuk Ahli Media.....	47
3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media <i>Board</i>	
<i>Game</i> Angling Darma Untuk Ahli Pengguna Guru BK	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 <i>Board Game</i> Angling Darma.....	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 disetiap 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.

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. 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:

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
2. 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.

DAFTAR PUSTAKA

- 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
- 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
- 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: <https://doi.org/10.24036/02013231733-0-00>, diunduh 6 Juni 2021
- 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](https://doi.org/10.24127/gdn.v5i2.316), diunduh 6 Juni 2021
- 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>
- Mustotip, S., Japar, M., Ms. Zulela. 2018. *Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya : CV. Jakad Publishing
- Nursalim, M. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : PT Indeks.
- 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.
- Purwanti, R., & Ramdhani, A. D. 2018. Build Social Interaction and Local Value in Children through Board Game Interface Design. *Ideology Journal*, (online). 3 (3): 102-113, tersedia:, diunduh 5 Mei 2022
- Rahman, A. 2015. Peranan Guru Bimbingan dan Konseling Terhadap Pelaksanaan

- Bimbiting Belajar di SMK Negeri Loksado. *Jurnal Mahasiswa Bimbiting Konseling*, (online). 2 (1) : 1-14, tersedia: <http://dx.doi.org/10.31602/jmbkan.v1i3.580>, diunduh 13 Maret 2021
- Rokhmawan, T., & Firmansyah, M. B. 2018. Budaya Lisan sebagai “Pembawa Nilai Normatif” Masyarakat Santri : Analisis Konten Didaktik dan Penyusunan Cergam Legenda Para Ulama. *OSF Preprints*. tersedia: [10.31219/osf.io/rb3pu](https://doi.org/10.31219/osf.io/rb3pu), diunduh 13 Maret 2021
- 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
- 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
- Setiawan, K. E. P. 2019. Nilai Pendidikan Budi Pekerti Dalam Naskah Cerita Rakyat Prabu Angling Darma. *Indonesian Journal of social science education*. 1 (1): 29-33, tersedia: <http://dx.doi.org/10.29300/ijssse.v1i1.1323>, diunduh 15 Maret 2021
- 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.
- 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
- Tu’u, T. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta : PT. Grasindo
- Yusuf, S. L. N., & Nurihsan, A. J. 2010. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

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

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