

STRATEGI MENINGKATKAN DISIPLIN DIRI SISWA SMP MELALUI MEDIA *BOARD GAME* ANGLING DARMA

MELINDA DEWI UTAMI¹, YUANITA DWI KRISPHIANTI², RISANIATIN NINGSIH³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

melindadewiu@gmail.com¹, ju.wahyu@gmail.com², risadyne@gmail.com³

ABSTRACT

Self-discipline is very necessary for students, because it can help students control themselves well to obey and obey the rules at school. The phenomenon that occurs based on the results of observations at SMPN 2 Grogol found that students experience low self-discipline which is indicated by truant behavior, not doing assignments, and copying friends' assignments. If left unchecked, this will have an impact on students' declining academic scores. The purpose of this study was to develop a board game media angling dharma in improving self-discipline of junior high school students. The technique used is the R&D technique from Borg and gall to the product development stage. then, the role of the counselor is needed in improving student discipline. Counselors can develop angling dharma board game media through the noble values of the character of Prabu Angling Darma which are packaged in an attractive way. Thus, this media is also expected to give students enthusiasm and interest in learning about culture in counseling and guidance services.

Keywords: self dicipline, media counseling and guidance, angling darma board game

ABSTRAK

Disiplin diri sangat diperlukan bagi siswa, karena dapat membantu siswa mengontrol dirinya dengan baik untuk taat dan patuh terhadap peraturan di sekolah. Fenomena yang terjadi berdasarkan hasil obeservasi di SMPN 2 Grogol ditemukan bahwa siswa mengalami rendahnya disiplin diri yang ditunjukkan dengan perilaku membolos, tidak mengerjakan tugas, dan menyalin tugas teman. Apabila dibiarkan, hal ini akan berdampak pada nilai akademik siswa yang menurun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media permainan *board game* angling darma dalam meningkatkan disiplin diri siswa SMP. Teknik yang digunakan adalah teknik R&D dari Borg dan gall hingga pada tahap pengembangan produk. maka, peran konselor sangat diperlukan dalam peningkatan disiplin siswa. Konselor dapat mengembangkan media *board game* angling darma melalui nilai luhur dari tokoh Prabu Angling Darma yang dikemas secara menarik. Dengan demikian, media ini juga diharapkan dapat memberikan antusias dan minat siswa untuk mempelajari budaya dalam layanan bimbingan dan konseling

Kata Kunci: disiplin diri, media BK, *board game* angling darma

PENDAHULUAN

Siswa sekolah menengah pertama termasuk dalam masa remaja awal. Siswa SMP berada pada rentang usia 12-15 tahun. Pada Usia tersebut sering kali dianggap sebagai masa-masa yang penuh kegentingan. Hal ini dikarenakansiswabanyak mengalami perubahanfisik, psikologis, dan intelektual yang bisa jadi menimbulkan banyak permasalahan tertentu bagi remaja tersebut.

Penelitian dari Rachmawati (2011) permasalahan yang sering dilakukan oleh siswa SMP adalah perilaku siswa yang tidak berdisiplin. Maka dapat dikatakan bahwa permasalahan rendahnya disiplin diri menjadi sangat lazim dikalangan pelajar SMP. Padahal, disiplin diri merupakan aspek yang sangat penting bagi siswa untuk membentuk karakter baik, sehingga memberikan kontribusi bagi siswa agar mampu diterima di lingkungannya. Menurut Fiana (2013) Disiplin diri didefinisikan sebagai usahaseorang siswa mengendalikan dirinya dengan baik untuk dapat menyesuaikan diri, sehingga terhindar dari berbagai bentuk pelanggaran dengan mematuhi segala peraturan yang ada. Maka, disiplin diri terjadi karena adanya kesadaran dan kemauan diri untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Tu'u (2004) Disiplin diri berperan penting membantu siswa memperoleh keberhasilan dalam belajarnya. Siswa yang sering kali melanggar, tidak taat dan tidak patuh terhadap peraturan menjadikan siswa sulit dalam mengembangkan prestasi dan potensinya. Sedangkan, siswa yang mampu dengan baik memfilter antara perilaku baik dan buruk, taat dan patuh dengan peraturan, sehinggamampumembangun suasana yang kondusif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Arofah (2021) indikator dari disiplin diri siswa, yakni kemampun siswa untuk mengatur waktu, kemampuan siswa dalam mengendalikan diri, dan kemampuan siswa mereduksi perilaku menunda-nunda. Dengan demikian, barometer dalam keberhasilan disiplin siswa adalah kemampuan siswa untuk mengatur waktu, mengendalikan diri ketika belajar di sekolah, kemampuan siswa dalam mereduksi perilaku menunda-nunda, serta ketaatan dan kepatuhan siswa terhadap peraturan yang berlaku di sekolah.

Fenomena di lapangan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 10 Oktober 2021 di SMPN 2 Grogol. Ditemukan bahwa banyak sekali pelanggaran yang menunjukkan rendahnya disiplin diri siswa seperti perilaku membolos, tidak mengerjakan pekerjaan rumah secara tepat waktu, menyalin tugas teman, tidak memperhatikan guru saat mengajar, menyontek saat ulangan dan lain-lain. Menurut Pashika (2017) Perilaku tersebut masih dalam kategori yang ringan. Kendati demikian, apabila tidak ada tindakan yang tegas untuk mencegah dan mengatasinya, hal tersebut dapat berpengaruh pada nilai akademik siswa yang menurun maupun tindakan yang dapat mengarah pada perilaku kriminal.

Menurut konselor di sekolah tersebut hal ini dipicu oleh dampak dari pembelajaran secara daring di masa pandemi yang dianggap kurang efektif. Menurut Setianingsih (2020) pembelajaran daring memberikan banyak dampak negatif pada siswa, seperti kecenderungan untuk bersantai, menunda-nunda tugas, kurang memperhatikan pelajaran dan lain-lain. Namun, praktik pembelajaran tatap muka sudah kembali dilaksanakan baru-baru ini. Siswa yang masih dalam kebiasaan tidak aktif

dan tidak berdisiplin saat pembelajaran daring, mengakibatkan perilaku tersebut kembaliterbawapada pembelajaran yangberlaku saat ini.

Dalam permasalahan ini dibutuhkan layanan bimbingan belajar. Menurut Andayani (2014) Layanan bimbingan belajar adalah layanan bimbingan dan konseling untuk membantu siswa mencapai dan mengembangkan kebiasaan belajar yang baik dan membantu memecahkan kesulitan belajar siswa. Dengan demikian, diharapkan melalui layanan bimbingan belajar dapat membantusiswa yang mengalami pelanggaran tata tertib sekolah dengan perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang. Untuk itu, menjadi peran penting bagi konselor sebagai seseorang yang profesional dalam bimbingan dan konseling untuk memberikan bantuan kepada siswa agar siswa dapat berkembang secara optimal dan tujuan dalam pendidikan dapat tercapai.

Sebagai langkah tindak lanjut permasalahan di atas, dalam upaya meningkatkan disiplin diri siswa, konselor dapat melakukan strategi layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok dianggap mampu mengentaskan masala siswa. Menurut Prayitno (dalam Alwawi, 2013) layanan bimbingan kelompok memiliki keunggulan, yakni keefektifan layanan dalam penggunaan waktu dan jumlah sasaran. Dalam hal ini, penggunaan situasi dalam berdinamika secara berkelompok dapat membantu siswa mewedahi dirinya untuk lebih percaya diri, empati,toleransi, saling tolong menolong antara sesama anggota kelompok, sehingga penggunaan durasi menjadi lebih efisien untuk memecahkan masalah siswa.

Dalam layanan bimbingan kelompok, salah satu teknik yang dapat guru BK terapkan adalah teknik permainan. Umumnya siswa menyukai aktifitas bermain, karena bermain memberikan unsur kebahagiaan atau kesenangan. Menurut Nandang (dalam Suhardita, 2011)teknik bermain dalam bimbingan kelompok merupakan aktifitas sosial yang mengaitkan unsur aturan di dalam permainan, tugas perkembangan, pemecahan masalah, interaksi sosial,pengendalian emosi yang dilakukan oleh setiap pemain untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, teknik bermain tidak hanya memberikan efek senang saja saat bermain, akan tetapi juga melibatkan banyak aspek terutama dalam pemecahan masalah siswa, sehingga tercapainya tujuan dari bimbingan dan konseling. Biasanya dalam teknik permainan erat kaitannyaakan penggunaan media sebagai sarana penunjang konselor dalam memberikan layanan kepada siswa.

Menurut Setyaputri (2020) media dapat didefinisikan sebagai semua bentukperantara yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan menyampaikan informasi agar menimbulkan proses berlangsungnya kegiatan belajar. Dalam bimbingan konseling media sering disebut dengan media bimbingan dan konseling. Media BK diharapkan dapat mencapai tujuan layanan bimbingan konseling yang meliputi unsur masalah, teknik, media, tujuan, dan interaktifitas (Nursalim, 2013). Selain itu, media BK menjadi sarana

yang tepat bagi guru BK karena dapat meningkatkan antusias siswa, kemudahan guru BK dalam memberikan layanan, efisiensi penggunaan waktu, dan memberikan pemahaman positif secara merata kepada siswa.

Ada banyak media permainan yang dapat memberikan rasa senang dan mampu memecahkan masalah siswa. Media *board game* angling darma adalah salah satu media yang peneliti kembangkan untuk meningkatkan disiplin diri. Menurut Sugianto dkk (2015) 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. Menurut Novrialdy(2019) game online memberikan kecenderungan dampak negatif bagi siswa salah satunya, yaitu menurunnya prestasi akademik. Maka, sudah saatnya konselor mengembangkan media permainan *offline* yang inovatif dan edukatif, sekaligus untuk mengurangi penggunaan permainan pada *gadget* yang memiliki banyak dampak negatif.

Media *board game* angling darma adalah media permainan yang dikembangkan dalam bentuk *board* atau papan dengan memautkan nilai luhur tokoh budaya. Tokoh tersebut adalah Prabu angling darma yang merupakan raja yang berjaya di zaman Hindu Budha. Prabu Angling Darma dalam penelitian Setiawan (2019) dikenal dengan sosok yang kerja keras, adil, jujur, amanah, tawadhu, penyayang, sabar dan pemaaf. Pada penelitian ini hanya memfokuskan beberapa karakter saja seperti kerja keras, jujur, sabar dan amanah karena menyesuaikan dengan indikator dari permasalahan diatas.

Karakter tersebut disematkan pada soal tantangan yang terdapat pada media *board game* angling darma. Namun media *board game* angling darma ini tidak akan secara langsung meningkatkan disiplin diri siswa, akan tetapi media ini mula-mula dapat menimbulkan ketertarikan siswa untuk taat dan patuh terhadap tata tertib di sekolah atau pemahaman tentang pentingnya disiplin diri. Sehingga ketika siswa sudah merasakan ketertarikan dan kenyamanan yang konselor berikan, maka dengan mudah disiplin diri ditingkatkan oleh siswa. tujuan dari penelitian ini selain mengembangkan media *board game* angling darma untuk meningkatkan disiplin siswa, diharapkan pula meningkatnya minat siswa untuk mempelajari budaya dan kreatifitas konselor dalam mengembangkan media bimbingan dan konseling yang inovatif dan edukatif bagi siswa.

PEMBAHASAN

A. Disiplin Diri

1. Pengertian Disiplin Diri

"*Disciple*" merupakan istilah dalam bahasa inggris dari disiplin yang berarti orang yang mengikuti aturan dibawah kekuasaan

seorang pemimpin. Disiplin diri kerap kali kaitkan dengan aturan, sehingga seseorang diminta untuk taat dan patuh terhadap aturan berlaku. Maka disiplin diri merupakan proses seseorang dari serangkaian perilaku yang dapat membedakan antara baik dan buruk, serta kerelaan untuk patuh dan taat terhadap nilai-nilai, norma, adat istiadat, peraturan yang berlaku di lingkungannya. Sudah semestinya seorang siswa memiliki disiplin diri di dalam dirinya, karena disiplin diri mengarahkan siswa untuk melakukan hal yang baik dan menjauhkan dari perilaku yang menyimpang, sehingga siswa dapat menggapai keberhasilannya dan diterima oleh lingkungan sekitarnya.

Adapun pengertian dari disiplin diri lebih jelasnya yang dikemukakan oleh beberapa ahli sebagai berikut.

- a) Menurut Tu'u (2004) mengemukakan bahwa disiplin diri adalah perilaku yang muncul secara sadar yang datang dari dalam maupun luar seseorang untuk patuh dan taat terhadap peraturan yang berlaku sehingga mampu menciptakan kondisi yang tertib dan teratur.
- b) Menurut Hasibuan (dalam Arifin, 2017) disiplin diri adalah perilaku seseorang yang mampu menerima secara ikhlas terhadap peraturan yang berlaku, serta mampu melaksanakan peraturan maupun hukuman yang harus ditanggung apabila melampaui dasar kebijakan yang telah ditetapkan.
- c) Menurut Arofah (2017) disiplin diri adalah proses belajar mengarahkan diri untuk bertanggung jawab terhadap perilakunya sendiri yang dipusatkan pada aktifitas-aktifitas yang berguna dan bernilai positif.

2. Fungsi Disiplin Diri

Disiplin diri sangat diperlukan dalam membentuk, mengendalikan, dan menciptakan sikap dan perilaku yang berdisiplin. Maka dari itu perlu sekali mengetahui fungsi dari disiplin diri agar siswa terdorong untuk mempelajari dan menerapkan disiplin diri dalam kehidupan sehari-hari. Berikut ini pembahasan mengenai fungsi dari disiplin diri menurut Tu'u (2004).

- a) Menata kehidupan. Seseorang hidup bersamadari berbagai perbedaaan, sehingga disiplin dapat membantu seseorang untuk menghargai orang lain dengan menaati dan mematuhi peraturan yang berlaku.
- b) Membangun kepribadian yang dimulai dari mengenal, mencintai dan membiasakan diri hidup disiplin.
- c) Melatih kepribadian berdisiplin dengan berusaha dengan gigih.
- d) sebagai pemaksaan guna memberikan kesadaran akan pentingnya disiplin diri

- e) sebagai hukuman guna mendorong perilaku yang lebih taat dan patuh terhadap peraturan.
 - f) Menciptakan lingkungan kondusif.
3. Faktor Terbentuknya Disiplin Diri
- Disiplin diri timbul karena adanya faktor atau pemicu yang pada akhirnya membuat seseorang mampu taat dan patuh terhadap peraturan. Menurut Tu'u (2004) Berikut faktor yang mempengaruhi dalam pembentukan disiplin diri.
- a. Kesadaran dari dalam diri
 - b. Adanya paksaan
 - c. Alat pendidikan
 - d. Hukuman
- Adapun pendapat lain menurut Yuliantika (2017) bahwa terdapat 2 faktor yang mempengaruhi terbentuknya disiplin diri yaitu:
- a. Faktor internal. Faktor internal merupakan faktor yang timbul dari dalam diri seseorang. Dalam faktor internal dipecah kembali menjadi faktor fisik dan psikis.
 - b. Faktor eksternal. Faktor eksternal merupakan faktor yang dipengaruhi dari luar diri seseorang, seperti adat istiadat masyarakat, peraturan dalam keluarga, tata tertib sekolah.

B. Layanan Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Layanan Bimbingan kelompok

Layanan bimbingan kelompok termasuk dalam strategi yang paling sering digunakan oleh ahli praktisi BK dalam layanan bimbingan konseling yang menekankan pada dinamika secara berkelompok. Menurut Putra (2013) bimbingan kelompok adalah pemberian layanan kepada siswa dengan suasana berkelompok dengan tujuan agar siswa mampu meningkatkan dan mengembangkan kemampuan dalam berkomunikasi, pemecahan masalah, toleransi, dan menumbuhkan perilaku yang positif. Bimbingan kelompok juga menkankan pemberian berbagai informasi yang diperoleh dari konselor yang berguna bagi kehidupan sehari-hari siswa. Adapun pendapat dari Elfira, 2013 bimbingan kelompok adalah usaha konselor dalam membina dalam mencegah permasalahan yang terjadi pada siswa sehingga siswa mampu secara mandiri menyelesaikan masalahnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan pemberian bantuan dari konselor untuk konseli atau siswa dalam dinamika kelompok dengan tujuan agar siswa mampu lebih mandiri dalam menyelesaikan masalahnya atau untuk meningkatkan potensi yang dimilikinya.

2. Komponen Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Pranoto (2016) terdapat beberapa komponen dalam layanan bimbingan kelompok yang dibahas sebagai berikut.

- a) Pemimpin kelompok, yakni seseorang yang bertugas sebagai pengatur proses jalannya kegiatan layanan bimbingan kelompok.
 - b) Anggota kelompok, yakni himpunan dari orang-orang yang terlibat dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok.
 - c) Dinamika kelompok, yakni proses interaktifitas dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok.
3. Tahapan Layanan Bimbingan Kelompok

Dalam layanan bimbingan kelompok terdapat tahapan-tahapan yang harus dilaksanakan runtut dan tepat sasaran. Menurut Prayitno (1995) terdapat empat tahap-tahap layanan bimbingan kelompok, yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran.

C. Media BK

1. Pengertian media BK

Menurut kamus besar bahasa Indonesia media berarti alat. Menurut AECT (dalam Nursalim, 2013) media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mencurahkan informasi. Ditambahkan oleh Heinich (dalam Nursalim, 2013) media dapat dinyatakan dalam bentuk film, televisi, diagram, bahan cetak dan lain-lain. Maka dari penjelasan tersebut, jelas bahwa media adalah sarana komunikasi dengan adanya tujuan atau maksud tertentu yang ingin disampaikan.

Media BK menurut Setyaputri (2020) media BK adalah sarana pemberian informasi mengenai bimbingan dan konseling yang diharapkan mampu merangsang kognitif, afektif, psikomotorik, minat siswa untuk memandu diri mengambil keputusan serta pemecahan masalah yang dialami. Adapun pendapat lain menurut Leksana dkk (2013) media BK adalah wadah yang dapat menunjang konselor agar memperoleh kemudahan dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media BK adalah suatu sarana yang digunakan oleh konselor dalam memudahkan pemberian layanan kepada siswa yang diharapkan siswa mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

2. Kriteria Pemilihan Media

Dalam pemilihan media sangat diperlukan kriteria yang memenuhi persyaratan. Nursalim (2013) mengemukakan bahwa terdapat enam kriteria umum dan enam kriteria khusus. Berikut penjelasannya.

Kriteria umum pemilihan media BK:

- a. Keseuaian dengan tujuan.
 - b. Kesesuaian dengan materi bimbingan dan konseling.
 - c. Kesesuaian dengan karakteristik siswa.
 - d. Kesesuaian dengan teori
 - e. Kesesuaian gaya belajar siswa
 - f. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia
- Kriteria khusus pemilihan media BK:
- a. Kemudahan akses
 - b. Efisiensi biaya
 - c. Ketersediaan teknologi
 - d. Interaktifitas
 - e. Kebaruan

D. Media *Board Game* Angling Darma

1. Pengertian *Board Game*

Board game merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang berarti papan permainan. Maka, *Board game* adalah sebuah permainan yang mengandalkan bentuk dari sebuah benda yang bermaterial papan. Menurut Sugiharto (2015) *board game* adalah jenis permainan yang terdapat alat atau bagian yang dimainkan berdasarkan seperangkat aturan yang telah di buat. Maka, setiap pemain sangat terikat dengan segenap aturan dengan tujuan agar permainan mampu menumbuhkan sikap jujur, memperlancar permainan, menghindari kecurangan dan adanya sportivitas dari setiap pemain.

Hal ini senada dengan pendapat Christopher (2019) biasanya di setiap *board game* memiliki peraturan yang harus dilaksanakan oleh setiap pemain dan terdapat unsur menyusun strategi, kerja sama, dan keberuntungan untuk memenangkan permainan tersebut. maka dapat disimpulkan bahwa *board game* adalah permainan yang menggunakan media papan dengan keterikatan permainan terhadap seperangkat aturan yang harus ditaati dan dilaksanakan oleh pemain.

2. Deskripsi Produk *Board Game* Angling Darma

Media *board game* Angling darma adalah salah satu media permainan yang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan disiplin diri siswa SMP. Media *board game* Angling darma dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok dengan bidang bimbingan belajar. Media *board game* Angling darma menyematkan nilai luhur atau karakter dari tokoh Raja Prabu Angling Darma, yaitu kerja keras, jujur, sabar dan amanah.

Dalam manuskrip cerita rakyat Jawa Timur dikisahkan bahwa Prabu Angling Darma dahulu kala memiliki sebuah kerajaan yang

bernama Malowopati. Suatu hari, Prabu Angling Darmamendapatkan kutukan dari Dewi Ratih menjadi sengsara dan kehilangan kejayaannya, karena Prabu Angling Darma mengingkari janjinya untuk tidak akan menikah lagi setelah sepeninggalistrinya. Prabu Angling Darma juga diceritakan bahwa dia berubah wujud selamanya menjadi burung belibis putih akibat daribalas dendamnyatiga permaisuri dari kerajaan karena Prabu Angling Darma telah membunuh Ayahnya. Berikut kutipan manuskrip cerita rakyat Jawa Timur yang menjelaskan cerita diatas.

"Menyadari apa yang baru saja terjadi, Prabu Angling Darma terkejut. Dia sangat sedih ketika mendengar kutukan Dewi Ratih. Kesedihannya semakin bertambah saat tiba-tiba jalan menuju istana berubah menjadi hutan belukar. Dengan hati sedih baginda pergi meninggalkan tempat itu. Dalam hatinya baginda bermaksud hendak mencari jalan kematian. Baginda tems saja berjalan tanpa arah dan tujuan"(Sungkowati dkk, 2011)

"Mereka pergi mencari daun pohon kamal. Setelah ketemu, dipetiknya dua lembar. Daun yang satu ditulis surat rajah, sedang yang lainnya digambari. Kemudian mereka memuja dan memohon kepada setan. Daun tersebut berusaha ditancapkan ke kepala Angling Darma yang berpura-pura tidur. Mereka pun berhasil menancapkan daun tersebut ke kepala Angling Darma. Saat Angling Darma berusaha mencabutnya, daun-daun itu malah makinkian dalam. Tidak lama kemudian Angling Darma berubah menjadi seekor belibis putih..."(Sungkowati dkk, 2011)

Dari penggalan cerita di atas, kemudian diambil dan digunakan sebagai gambaran atau rancangan dari *mediaboard game* angling darma yang dikembangkan oleh peneliti. *MediaBoard game* angling darma terdapat tugas-tugas pokok yang dikemas menjadi sebuah kartu tantangan yang nantinya akan mengarah pada materi disiplin diri yang terdapat nilai-nilai karakter tokoh dari Prabu Angling Darma. Media ini dapat dimainkan oleh 5-12 anggotadan diawasi oleh konselor yang berperan sebagai ketua dengan tugas memimpin jalannya permainan dan menjadi penentu durasi yang berlaku dalam permainan tersebut.

Adapun komponen dari *media board game* angling darma yang terdiri dari 1) papan *board game*, 3) kartu tantangan, 4) kartu ranking, 5) kartu poin, 6) *holder* kartu, 7) pion, 8) dadu, 9) perisai raja 10) buku panduan.



Gambar 1.1. Prototipe media *board game* angling darma

Berikut penjelasan mengenai tata cara dari permainan *board game* angling darma dapat dijelaskan.

1. Konselor menyiapkan seluruh komponen media *board game* angling darma.
2. konselor dapat meletakkan 2 kartu tantangan berwarna hitam pada *holder* kartu. Kartu tantangan terdapat dua sisi. Sisi kartu berwarna hitam berisi tentang perilaku/ karakter siswa dan sisi sebaliknya berisi tentang tugas-tugas pokok siswa.
3. Konselor meminta setiap siswa memilih perisai raja, pion, kartu poin yang harus sesuai dengan setiap warnanya.
4. Siswa melakukan hompimpa untuk menentukan satu siswa yang dapat bermain lebih dulu. Siswa yang menang disebut sebagai pemain dan yang lainnya disebut sebagai penebak
5. Siswa pemain dapat melemparkan dadu di dalam perisai raja. Selanjutnya, siswa menyesuaikan angka dadu yang tertera dengan kartu tantangan.
6. Siswa pemain dapat meletakkan kartu rangking pada siswa penebak yang terdapat 2 kartu, yaitu kartu *stronger candidat* dan kartu *weakest candidat*. Kartu *stronger candidat* menunjukkan karakter yang kuat dan yang kartu *weakest candidat* menunjukkan karakter yang lemah.
7. Tugas siswa penebak adalah menebak secara subjektif perilaku yang dimaksud pada angka kartu tantangan sesuai dengan dadu yang disembunyikan oleh siswa pemain.
8. Siswa penebak dapat mengeluarkan kartu poin yang dimiliki secara bersamaan.
9. Siswa pemain dapat mengeluarkan perisai raja untuk kemudian memberitahukan kepada siswa penebak dadu yang tertera.

10. Siswa penebak yang benar menebak dadu dari siswa pemain mendapatkan poin 1 dan siswa pemain mendapatkan poin berdasarkan jumlah siswa penebak yang benar.
11. Poin-poin tersebut dapat diketahui dengan meletakkan pion pada *board game* angling darma
12. Siswa penebak yang salah menebak tidak mendapat poin dan dapat mengambil kartu tantangan dan melaksanakan tantangan yang tersedia dengan membalikkan kartu tersebut. pada kartu tantangan warna merah berisi tentang kerja keras, kartu tantangan warna kuning berisi tentang amanah, kartu tantangan warna biru berisi tentang sabar, dan kartu tantangan warna putih berisi tentang jujur
13. Permainan selanjutnya dilakukan secara berulang searah jarum jam. Siswa yang mendapatkan poin tertinggi atau lebih dahulu cepat sampai pada finish kerajaan Malowopati dapat dikatakan sebagai pemenang.
14. Siswa melaksanakan refleksi dengan konselor.

KESIMPULAN DAN SARAN

Media *board game* angling darma dapat membantu konselor meningkatkan disiplin diri siswa SMP yang mengalami penurunan baik berupa penyampaian informasi maupun materi disiplin diri. Media board game angling darma dikemas dengan menarik, edukatif dan menambah pemahaman baru kepada siswa akan budaya, yaitu tentang nilai-nilai karakter dari Prabu Angling Darma yang dapat diteladani dalam kehidupan sehari-hari. Dalam media ini konselor dapat menggunakan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan antusias siswa, perubahan persepsi yang kurang tepat pada perilaku rendahnya disiplin diri, serta kemudahan konselor dalam mengefektifkan jumlah sasaran dan durasi.

Saran pada penelitian ini adalah media board game masih dalam tahap pengembangan produk yang berarti masih banyak kekurangan dan juga dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alwawi, A. H. 2013. Teknik Bermain Pada Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Self Esteem. *Jurnal Ilmiah Konseling*. 2: 182-190. <https://doi.org/10.24036/0201321887-0-00>
- Arifin, M. 2017. Strategi Manajemen Perubahan Dalam Meningkatkan Disiplin Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*. 3 : 117-132. <http://dx.doi.org/10.30596%2Fedutech.v3i1.990>
- Arofah, L.2021. Validitas Dan Reliabilitas Skala Disiplin Diri untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Nusantara Of Research*. 8: 25-34. <https://doi.org/10.29407/nor.v8i1.15873>

- Christopher, A. E., Waluyanto, H. D., Wahyudi, A. T. 2019. Perancangan Board Game Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan Pada Pelajaran PPKN. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur 2021*. Surabaya: Universitas Kristen Petra
- Elfira, N. 2013. Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Jurnal Ilmiah Konseling*. 2: 279-282. <https://doi.org/10.24036/0201321728-0-00>
- Fiana, F. J., Daharnis., & Ridha, M. 2013. Disiplin Siswa di Sekolah dan Implikasinya dalam Pelayanan Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Ilmiah Konseling*. 2: 26-33. <https://doi.org/10.24036/02013231733-0-00>
- Novrialdy, E. 2019. Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Jurnal Buletin Psikologi*. 2: 148-158. [10.22146/buletinpsikologi.47402](https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402)
- Nursalim, M. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Akademia Permata
- Pashika, N. 2017. Implementasi Manajemen Kelas Dalam Mengatasi Masalah Disiplin Siswa. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*. 7: 55-67
- Prayitno. (1995). *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok Dasar dan Profil*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Putra, S. A., Daharnis., Syahniar. 2013. Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Self Efficacy Siswa. *Jurnal Ilmiah Konseling*. 2: 1-6. <https://doi.org/10.24036/02013221399-0-00>
- Rachmawati, R. F. 2011. Sistem Pengambilan Keputusan Terhadap Ketidaksiplinan Siswa SMP Di SMP YZA 1 Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasi*. 2: 1-10.
- Setianingsih, T. 2020. Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Kooperatif Tutor Teman Sebaya Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Dalam Pembelajaran jarak Jauh. *Jurnal Advise*. 2: 102-111. <https://doi.org/10.32585/advice.v2i2.1250>
- Setiawan, K. E. P. 2019. Nilai Pendidikan Budi Pekerti Dalam Naskah Cerita Rakyat Prabu Angling Darma. *Indonesian Journal of Social Science Education*. 1: 26-34. <http://dx.doi.org/10.29300/ijssse.v1i1.1323>
- Setyaputri, N. Y., Krisphianti, Y. D., & Nawantra, R. D. 2020. *BADRAYANA (Media Inovatif Kultural Untuk Memperdalam Karakter Adil Calon Konselor Multibudaya)*. Purwodadi: Sarnu Untung
- Sugianto, V. J., Prayanto, W. H., & Yudani, H. D. 2015. Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*. 1: 1-15.
- Suhardita, K. 2011. Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa. *Jurnal Ambas*. 1: 127-128.



- Sungkowati, Y., dkk. 2011. *Antologi Cerita Rakyat Jawa Timur*. Sidoarjo: Balai Bahasa Surabaya
- Tu'u, T. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku Dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo
- Yuliantika, S. 2017. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Disiplin Belajar Siswa Kelas X, Xi, Dan Xii Di Sma Bhakti Yasa Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. 9: 35-44