



Permainan *SPINNER BODAPLES* (Bola dalam Toples) sebagai Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa SMA

Dira Febi Restufia Pangestu¹, Nora Yuniar Setyaputri², Setya Adi Sancaya³

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

dirafebri916@gmail.com¹, norayuniar@unpkediri.ac.id², sadisancaya@gmail.com³

ABSTRACT

*Student discipline problems are very important for the progress of the school itself. In an orderly school, it will always create a good learning process. On the other hand, in disorderly schools the conditions will be much different. Improving student discipline is indeed important to do because school is a place for future generations of national leaders to gain knowledge and interact in the world of science, whether students realize it or not, school is a place for them to learn about many things so that in the future they will become people who exist and success. Discipline is one of the factors that can help someone achieve success, including student discipline. This research discusses the implementation of the *SPINNER BODAPLES* (Balls in a Jar) game as a medium that can be used to improve student discipline because by playing spinner students are more active and interactive. The use of spinner media such as a spinning wheel can increase student activity. This *SPINNER BODAPLES* media can train active answering and train students' mindset in understanding directions or commands and memorizing. When played in groups, the *SPINNER BODAPLES* game can train students to work together and make students participate in groups, be actively involved in learning activities, strengthen students' understanding, utilize their critical thinking abilities, and develop students' interactive communication skills.*

Keywords: discipline, *spinner bodaples*

ABSTRAK

Masalah kedisiplinan siswa menjadi sangat berarti bagi kemajuan sekolah itu sendiri. Di sekolah yang tertib akan selalu menciptakan proses pembelajaran yang baik. Sebaliknya, pada sekolah yang tidak tertib kondisinya akan jauh berbeda. Meningkatkan disiplin siswa memang penting untuk dilakukan karena sekolah merupakan tempat bagi generasi calon pemimpin bangsa menimba ilmu pengetahuan dan berinteraksi dalam dunia keilmuan, disadari atau tidak oleh siswa, sekolah menjadi salah satu tempat bagi mereka untuk belajar tentang banyak hal agar kelak menjadi orang yang eksis dan sukses. Disiplin menjadi salah satu faktor yang dapat membantu seseorang meraih sukses, tidak terkecuali disiplin pada siswa. Penelitian ini membahas implementasi permainan *SPINNER BODAPLES* (Bola dalam Toples) sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa karena dengan bermain spinner siswa lebih aktif, dan interaktif. Penggunaan media spinner seperti roda berputar ini dapat meningkatkan keaktifan siswa. Media *SPINNER BODAPLES* ini dapat melatih keaktifan menjawab serta melatih pola pikir siswa dalam memahami suatu arahan atau perintah dan menghafal. Ketika dimainkan secara kelompok, *game SPINNER BODAPLES* dapat melatih siswa untuk bekerja sama serta menjadikan siswa berpartisipasi dalam kelompok, terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, menguatkan pemahaman siswa, memanfaatkan kemampuan berpikir kritis mereka, dan mengembangkan keterampilan komunikasi interaktif siswa.

Kata Kunci: kedisiplinan, *spinner bodaples*

PENDAHULUAN



Kedisiplinan siswa di sekolah merujuk pada kepatuhan siswa terhadap peraturan yang berlaku di lingkungan sekolah. Penerapan disiplin ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan damai di kelas, serta memastikan siswa bertindak sesuai norma yang sudah ditetapkan. Oleh karena itu, penting untuk membangun disiplin di kalangan siswa karena hal ini dapat membantu membentuk karakter positif. Sikap disiplin yang diterapkan pada diri siswa akan membentuk sikap tertib, di mana setiap tindakan dilakukan sesuai rencana. Ciri-ciri siswa yang kurang disiplin antara lain sulit diatur, sering melanggar aturan, kurang peduli, serta menunjukkan perilaku yang tidak sejalan atau bertentangan dengan peraturan yang ada. Upaya meningkatkan disiplin siswa menjadi penting karena sekolah adalah tempat di mana calon pemimpin bangsa menimba ilmu dan berinteraksi di dunia pendidikan. Sadar atau tidak, sekolah menjadi salah satu tempat bagi mereka belajar berbagai hal untuk bekal di masa depan agar menjadi individu yang berprestasi dan sukses. Disiplin adalah salah satu faktor yang dapat membantu seseorang mencapai kesuksesan, termasuk disiplin di kalangan siswa.

Menurut Suradisastra (dalam Suhardi, 2019) kedisiplinan berasal dari kata "disiplin" yang berarti sikap untuk menepati apa yang telah dijanjikan, apa yang telah direncanakan. Kemudian dijelaskan pula, bahwa disiplin mengandung makna keteguhan hati, kekuatan jiwa, tidak mudah tergoda oleh hal-hal yang dapat mencelakakan dirinya. Keberhasilan dalam suatu usaha atau dalam mencapai cita-cita akan tergantung kepada dimiliki tidaknya sikap disiplin. Orang yang berdisiplin akan berperilaku apa yang seharusnya diperbuat, tidak mengada-ada, tidak dilebih-lebihkan tetapi juga tidak dikurangi dari keadaan yang sebenarnya. Diam tepat pada pijakannya, melangkah tepat gerakannya, melaju sesuai arahnya. Sikap disiplin dapat dilakukan untuk setiap perilaku, seperti disiplin dalam belajar, disiplin dalam bekerja, disiplin dalam beraktivitas lainnya seperti dalam hal olahraga.

Untuk membantu siswa meningkatkan kedisiplinan, diperlukan pendekatan yang kreatif dan relevan dengan kehidupan mereka. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui permainan edukatif. Permainan *SPINNER BODAPLES* (Bola dalam Toples) hadir sebagai media layanan bimbingan konseling interaktif yang dirancang khusus untuk mendorong siswa merefleksikan diri mereka sehingga dapat meningkatkan kedisiplinan. Dengan begitu siswa dapat melatih keaktifan menjawab serta melatih pola pikir dalam memahami suatu arahan atau perintah dan menghafal. Permainan ini juga dapat melatih siswa untuk bekerja sama serta menjadikan siswa berpartisipasi dalam kelompok, terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, menguatkan pemahaman siswa, memanfaatkan kemampuan berpikir kritis, dan mengembangkan keterampilan komunikasi interaktif siswa.

Media permainan *SPINNER BODAPLES* ini dibuat agar dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa sehingga dapat terlibat aktif



dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling yang diberikan. Kelebihan-kelebihan media spin roda berputar: (1) mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran; (2) melatih siswa untuk bertanggung jawab; (3) media ini dapat digunakan pada semua mata pelajaran namun harus disesuaikan dengan materi yang dipelajari atau yang ingin dicapai; (4) meningkatkan kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali menggunakan kata-katanya sendiri; (5) media berbentuk kongkrit; (6) sangat mudah digunakan dan tidak berbahaya; (7) ada unsur bermain sehingga siswa merasa belajar sambil bermain.

Permainan *SPINNER BODAPLES* diharapkan mampu membuat suasana layanan BK menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa akan menjadi lebih nyaman dalam melakukan layanan sehingga tujuan layanan akan mudah tercapai. Hubungan BK dengan permainan *SPINNER BODAPLES* yaitu permainan *SPINNER BODAPLES* digunakan sebagai media BK. Dalam bermain *SPINNER BODAPLES*, pemain harus terlibat aktif, mampu berpikir kritis dan terampil dalam berkomunikasi. Dengan begitu, *SPINNER BODAPLES* dapat menjadi media BK yang inovatif, menyenangkan, dan kompetitif untuk meningkatkan kedisiplinan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dilakukan penelitian mengenai Permainan "*SPINNER BODAPLES*" sebagai Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa SMA". Penelitian ini bertujuan untuk membahas permainan *SPINNER BODAPLES* sebagai upaya meningkatkan kedisiplinan siswa SMA. Melalui permainan ini diharapkan *SPINNER BODAPLES* dapat meningkatkan kreativitas dan mengembangkan pola pikir.

PEMBAHASAN

1) Kedisiplinan

Westra (dalam Suhardi, 2019), mengemukakan pengertian kedisiplinan sebagai "Suatu keadaan tertib dimana orang-orang yang tergabung di dalam organisasi tunduk pada peraturan-peraturan yang ada dengan rasa senang hati". Pendapat itu menunjukkan bahwa disiplin merupakan ketaatan dan kepatuhan pada peraturan yang dilakukan dengan rasa senang hati, bukan karena dipaksa atau terpaksa. Sedangkan Widodo (dalam Suhardi) mengemukakan bahwa, "Kedisiplinan adalah kesetiaan dan ketaatan seseorang, norma-norma, instruksi-instruksi yang dinyatakan berlaku untuk orang atau orang tersebut". Dari pendapat tersebut terlihat jelas bahwa pengertian kedisiplinan mengandung beberapa unsur yakni ketaatan, pengetahuan, kesadaran, ketertiban dan perasaan senang di dalam menjalankan tugas dan mematuhi atau mentaati segala peraturan-peraturan perundangan yang dinyatakan berlaku.

Kemudian Rachman (dalam Sirefar dan Syahputra, 2022) menyatakan disiplin hakikatnya adalah pernyataan sikap mental individu maupun masyarakat yang mencerminkan rasa ketaatan, kepatuhan yang didukung oleh kesadaran untuk menunaikan tugas dan kewajiban dalam rangka

624



dengan hasil putaran. Media *SPINNER BODAPLES* ini dapat melatih keaktifan menjawab serta melatih pola pikir siswa dalam memahami suatu arahan atau perintah dan menghafal. Ketika dimainkan secara kelompok, game *SPINNER BODAPLES* dapat melatih siswa untuk bekerja sama serta menjadikan siswa berpartisipasi dalam kelompok, terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, menguatkan pemahaman siswa, memanfaatkan kemampuan berpikir kritis mereka, dan mengembangkan keterampilan komunikasi interaktif siswa.

Manfaat penggunaan media *spinner*, diantaranya: (1) mengaktifkan siswa; (2) meningkatkan pemahaman siswa; (3) memberikan kesempatan untuk siswa mematuhi perintah; (4) materi mudah untuk dipahami; (5) mengundang rasa penasaran siswa lain untuk mencocokkan gambar dengan keterangan yang ada, sehingga mereka bias lebih menggali informasi mengenai soal maupun perintah; (6) membangkitkan respon siswa. Hal ini berhubungan dengan pemahaman siswa yang rendah mengenai kedisiplinan diri di sekolah, siswa cenderung acuh terhadap tata tertib yang ada, dan siswa yang belum mengetahui mengenai peraturan yang ada di sekolah. Siswa juga kurang peduli terhadap apa yang diperintahkan oleh guru. Sehingga dengan begitu permainan *SPINNER BODAPLES* diharapkan mampu untuk dapat meningkatkan kedisiplinan siswa melalui bimbingan kelompok.

SPINNER BODAPLES merupakan suatu objek berbentuk gambar yang diputar bergerak berdasarkan porosnya hingga berhenti di salah satu bagian gambar, kemudian mengambil bola di dalam toples dan di dalam bolanya akan berisi pertanyaan/perintah yang sesuai dengan hasil putaran. Untuk pembagian kelompok akan dibagi menjadi 2 dan diberikan nama kelompok tata dan kelompok tertib.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kedisiplinan siswa di sekolah merujuk pada kepatuhan siswa terhadap peraturan yang berlaku di lingkungan sekolah. Penerapan disiplin ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan damai di kelas, serta memastikan siswa bertindak sesuai norma yang sudah ditetapkan. Oleh karena itu, penting untuk membangun disiplin di kalangan siswa karena hal ini dapat membantu membentuk karakter positif. Sikap disiplin yang diterapkan pada diri siswa akan membentuk sikap tertib, di mana setiap tindakan dilakukan sesuai rencana. Ciri-ciri siswa yang kurang disiplin antara lain sulit diatur, sering melanggar aturan, kurang peduli, serta menunjukkan perilaku yang tidak sejalan atau bertentangan dengan peraturan yang ada. Upaya meningkatkan disiplin siswa menjadi penting karena sekolah adalah tempat di mana calon pemimpin bangsa menimba ilmu dan berinteraksi di dunia pendidikan. Sadar atau tidak, sekolah menjadi salah satu tempat bagi mereka belajar berbagai hal untuk bekal di masa depan agar menjadi individu yang berprestasi dan sukses. Disiplin



adalah salah satu faktor yang dapat membantu seseorang mencapai kesuksesan, termasuk disiplin di kalangan siswa.

Meningkatkan kedisiplinan siswa memang penting untuk dilakukan karena sekolah merupakan tempat bagi generasi calon pemimpin bangsa menimba ilmu pengetahuan dan berinteraksi dalam dunia keilmuan, disadari atau tidak oleh siswa, sekolah menjadi salah satu tempat bagi mereka untuk belajar tentang banyak hal agar kelak menjadi orang yang eksis dan sukses. Media permainan *Spinner Bola* dalam Toples atau *Spinner BODAPLES* sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa karena dengan bermain *spinner* siswa lebih aktif, dan interaktif. Sehingga dengan begitu permainan *SPINNER BODAPLES* diharapkan mampu untuk dapat meningkatkan kedisiplinan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ayuningtyas, P., Nawantara, R. D., & Setyaputri, N. Y. (2022). Pengembangan Media Permainan Ajian Jaran Goyang untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP. *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 9 (2), 151-161.
- Embong, M. (2021). Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Kelas VIII Pada SMP Negeri 1 Suppa Melalui Layanan Bimbingan Sosial. *Jurnal Kependidikan Media*, 10 (2), 103-117.
- Heriani, F., Sinring, A., & Pandang, A. (2024). Pengembangan Media Spinning Wheel Sebagai Layanan Informasi Untuk Pengenalan Karir Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama. *Pinisi Journal Of Art , Humanity&Social Studies*. 4 (1).
- Hidayat, M. R., Sinring, A., & Buchori, S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA SPIN WHEEL OF SELF CONFIDENCE UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA YANG MERASA MINDER DALAM PERGAULAN DI SMAN 18 MAKASSAR. *Pinisi Journal Of Art , Humanity&Social Studies* . 4 (3).
- Hidayat, R. C., Handaka, I. B., Setyowati, A., & Utomo, N. B. (2022). Upaya Meningkatkan Kesiapan Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi Kelas VII J SMP Negeri 15 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 945-950.
- Inayah, N., & Prayogo, M. S., (2023). PENERAPAN MEDIA PERMAINAN SPIN RODA BERPUTAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DI MI AL-ISLAMIYAH PASURUAN TAHUN 2022/2023. *Indonesian Journal Of Science Learning (IJSL)*. 4 (1).
- Manshur, A. (2019). Strategi Pengembangan Kedisiplinan Siswa. *Al Ulya : Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1).



Scope & Focus Prosiding

1. Bimbingan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal
2. Best Practices Kearifan Lokal untuk Peningkatan Kualitas Kesehatan Mental
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Kurikulum BK
4. Kebaikaklan, Belanja, Wisata, Perumahan, Perencanaan Rencana 5. Kearifan Lokal
5. Peningkatan Perencanaan Generasi Z (Pendidikan Sosial, Made Y. K. & K. I.)
6. Asosiasi Mahasiswa Udayana HK
7. Peningkatan Nasionalisme dan Ketahanan Generasi Z
8. Pengembangan Berbasis Kearifan Lokal
9. Kemandirian Siswa, Kemampuan Komunikasi

SENJA KKN #5 PROSIDING

Seminar Nasional Dalam Jaringan: Konseling Kearifan Nusantara

"Revitalisasi Bimbingan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal untuk Memperkuat Kreativitas & Ketangguhan Generasi Z menuju Indonesia Emas"

Link Pendaftaran: <https://s.id/senja-kkn>

Sabtu, 4 Januari 2025. Via Zoom



- Simbolon, J. (2020). PENERAPAN METODE LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN BELAJAR SISWA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1).
- Sirefar, D. M., & Syahputra, E. (2022). Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 119-124.
- Suhardi. (2019). PERAN KEDISIPLINAN TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI OLAHRAGA DAN KESEHATAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Edukasi*, 13 (1).
- Zamiyenda, R., Jaruddin, J., & Suarja, S. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kedisiplinan Peserta Didik di Kelas XII SMA PGRI 4 Padang. *Jurnal Wahana Konseling*, 5(2).