



Pengembangan Media *Board Game* Ludo Prajurit Denjaka Untuk Meningkatkan Perilaku Disiplin Siswa Kelas XI SMAN 4 Kediri

Siti Fatimatuz Zahro, Ikke Yuliani Dlah P², Atrup³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

sifaza110@gmail.com¹, ikkeyulianidp@gmail.com², atrup@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research was motivated by the results of observations at the Upper Menengah State School (SMAN) 4 Kediri showing that there was no guidance and counseling service media to improve student disciplinary behavior. Meanwhile, the problems that have been found in schools are that students experience problems in implementing disciplinary behavior, for example they are often late for school, don't do their homework, skip school, are noisy when the teacher is explaining the material. Therefore, researchers took the initiative to develop media aimed at improving student disciplinary behavior which was validated by material experts, media experts and guidance and guidance teacher experts. The aim of this research is to determine the acceptability of the Ludo Soldier Denjaka game media as an effort to improve student discipline at SMA Negeri 4 Kediri. This research uses the Borg and Gall research model and is adopted based on 8 stages. As for the results obtained from validation data from material experts and user test results (BK teachers), it can be concluded that the Ludo Soldier Denjaka media is very suitable for use. It can be concluded that the Ludo Soldier Denjaka media to improve student disciplinary behavior is accepted practically and theoretically as one of the BK media. Guidance and counseling teachers are expected to be able to use the Ludo Soldier Denjaka game media in the guidance and counseling service process and the media as one of the innovations in providing guidance and counseling services. And it is also hoped that they will be able to develop the Denjaka Warrior Ludo Game media by conducting effectiveness tests by paying

Keywords: Media Board Game Ludo Prajurit Denjaka, Disciplinary behavior

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan hasil observasi di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 4 Kediri menunjukkan bahwa belum memiliki media layanan BK untuk meningkatkan perilaku disiplin siswa. Sedangkan permasalahan yang telah ditemukan di sekolah yaitu siswa mengalami kendala dalam menerapkan perilaku disiplin misalnya sering terlambat sekolah, tidak mengerjakan PR, membolos sekolah, gaduh saat guru sedang menerangkan materi. Oleh sebab itu, peneliti berinisiatif mengembangkan media yang bertujuan untuk meningkatkan perilaku disiplin siswa yang tervalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli guru BK. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui keberterimaan media permainan Ludo Prajurit Denjaka sebagai Upaya Untuk Meningkatkan disiplin siswa di SMA Negeri 4 Kediri. Penelitian ini menggunakan model penelitian Borg and Gall dan diadopsi berdasarkan 8 tahapan. Adapun perolehan dari hasil data validasi ahli materi dan hasil uji pengguna (guru BK) dapat disimpulkan bahwa media Ludo Prajurit Denjaka sangat layak untuk digunakan. Dapat disimpulkan bahwa media Ludo Prajurit Denjaka untuk meningkatkan perilaku disiplin siswa diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK. Bagi guru BK diharapkan dapat

Keywords: Media BK, *Board Game* Ludo Prajurit Denjaka, Perilaku Disiplin

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan merupakan suatu peranan penting dalam mencerdaskan negara dan membangun potensi serta keterampilan peserta didik. Pembelajaran yang sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 dapat menjadi upaya yang sangat penting



dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan persiapan pembelajaran yang dinamis, sehingga siswa akan melahirkan siswa yang bertaqwa, memiliki kualitas, pengendalian diri, jati diri, wawasan dan etika yang baik. etika dan bakat yang dibutuhkan oleh mahasiswa, warga, bangsa dan negara. Salah satu hasil keberhasilan pendidikan adalah kualitas peserta didik yang mampu memberikan kontribusi berarti bagi generasi penerus.

Pendidikan karakter sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan karakter berfokus pada pengembangan moral, etika, dan sikap positif pada siswa. Melalui pendidikan karakter, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis tetapi juga nilai-nilai dan kemampuan yang diperlukan untuk menjadi individu yang baik dan berkontribusi positif kepada masyarakat. Menurut Utami (2021), pendidikan karakter memberikan kontribusi terhadap pengembangan, peningkatan dan penyempurnaan karakter siswa. Hal ini dapat membantu menghasilkan generasi yang dapat mencerminkan sifat bangsa dan nilai-nilainya. Sedangkan menurut Utami (2021), Indonesia memiliki 18 nilai inti kepribadian yang menjadi landasan pengembangan kepribadian. Nilai-nilai tersebut antara lain aspek keagamaan, kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatifitas, kemandirian, demokrasi, rasa ingin tahu, cinta tanah air, menghargai prestasi, kebaikan dan komunikasi, semangat membaca, menjaga lingkungan, kepedulian sosial, tanggung jawab, dan lain-lain. Sebab setiap siswa secara individu mengembangkan jiwa kedisiplinan yang menunjang keberhasilannya di masa depan.

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

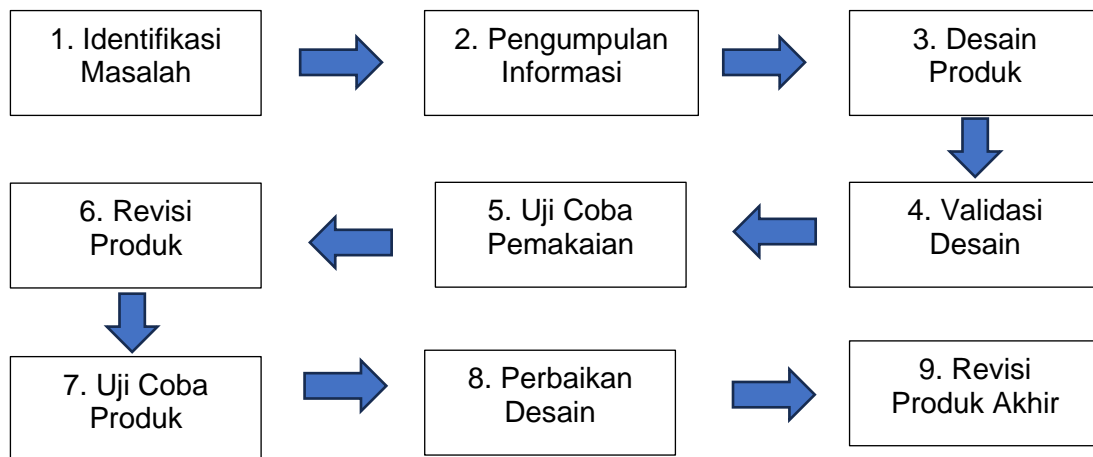
Dengan dikembangkannya media board game Ludo Prajurit Denjaka untuk meningkatkan disiplin perilaku siswa kelas XI SMA Negeri 4 Kediri menjadi topik yang menarik untuk dikembangkan. Hal ini menarik bagi peneliti mengenai "Pengembangan Media Board Game Ludo Prajurit Denjaka Untuk Meningkatkan Perilaku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

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Reaserch and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2016) memaparkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan



produk tersebut. Sedangkan menurut Sukmadinata (2013) penelitian pengembangan adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Model penelitian pengembangan yang digunakan mengacu pada metode Borg and Gall dengan merujuk pada (Sukmadinata, 2013), terdapat 10 tahapan sebagai berikut :



Model Pengembangan Borg And Gall

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall dengan beberapa pembatasan. Borg and Gall (Emzir, 2012) menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Karena terkait dengan keterbatasan waktu, biaya dan juga tenaga yang dimiliki peneliti, penerapan langkah pengembangan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, sehingga disederhanakan menjadi beberapa langkah pengembangan sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

- a. Pengumpulan Informasi
- b. Desain Produk
- c. Validasi Desain
- d. Perbaikan Desain
- e. Uji coba produk
- f. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 4 Kediri yang beralamat Jl. SMA N 4 Kediri Selatan Jalan, Manisrenggo, Kec. Kota, Kabupaten Kediri, Jawa Timur 64128.

2. Subyek Penelitian

Menurut Sugiyono (2019), populasi adalah keseluruhan wilayah yang mempunyai banyak kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI SMAN 4 Kediri. Kemudian menurut Sugiyono (2019), sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang terdapat pada populasi. Jika populasinya besar, mustahil peneliti dapat melakukan penelitian secara komprehensif karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu. Oleh karena itu, peneliti menggunakan purposive sampling dengan jumlah 20 siswa.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan yang dapat ditemukan di SMA Negeri 4 Kediri adalah kurangnya kedisiplinan. Kondisi ini menunjukkan bahwa perilaku siswa yang kurang disiplin dapat mengakibatkan rendahnya etika di sekolah, misalnya sering bolos atau bahkan bolos sekolah. Potensi dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media Ludo Prajurit Denjaka. Potensi pengembangan produk dapat dimanfaatkan untuk meminimalisir permasalahan yang terjadi di SMAN 4 Kediri berupa kurangnya media layanan Bimbingan dan Konseling (BK) dan kurangnya kedisiplinan siswa. Untuk itu perlu adanya tindak lanjut agar permasalahan kurang disiplin siswa dapat teratasi.

Pada tahap ini peneliti membagikan skala kepada 25 siswa di SMAN 4 Kediri untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa. Secara skala, pendistribusiannya dilakukan secara offline/ke sekolah dengan jumlah 22 lembar pernyataan yang harus diisi oleh seluruh siswa yang bersangkutan sesuai dengan kondisi saat ini. Pernyataan pada skala ini adalah tentang disiplin. Selanjutnya diuji keabsahan pernyataannya, dan hasil skalanya nantinya menjadi angket sikap disiplin yang terdapat dalam buku panduan Permainan Ludo Prajurit Denjaka.

Produk dari bentuk desain lalu di implementasikan menjadi produk siap guna melalui beberapa tahapan yang peneliti buat :

1. Membuat papan Ludo Prajurit Denjaka dan mendesain Permainan Ludo Prajurit Denjaka



Gambar 4.1 Papan Permainan Ludo Prajurit Denjaka dandesain Permainan

2. Mendesain isi permainan dengan memberikan 4 warna setiap rumah yaitu warna merah, kuning, hijau, dan biru di hiasi dengan gambar prajurit denjaka.



Gambar 4.2 Desain Ludo Prajurit Denjaka

3. Membuat pion untuk jalannya permainan Ludo Prajurit Denjaka seperti gambar 4.3



Gambar 4.3 Pion Permainan Ludo Prajurit Denjaka

4. Membuat kartu pertanyaan dan tantangan tentang sikap disiplin yang dikemas dalam bentuk kartu seperti gambar di bawah ini



5. Membuat buku panduan Permainan Ludo Prajurit Denjaka guna memudahkan siswa atau pengguna dalam melakukan layanan BK di kelas maupun di luar kelas menggunakan media ludo seperti gambar dibawah ini



Gambar 4.5 Buku Panduan Permainan Ludo Prajurit Denjaka

A. Validasi Produk Awal

Pada tahap ini melakukan validasi oleh beberapa pihak terkait, yaitu:

6. Ahli Materi

Media Ludo Prajurit Denjaka yang sedang dikembangkan perlu dilakukan validasi terlebih dahulu oleh para ahli. Validasi ahli materi dilakukan oleh salah satu ahli materi BK, dosen BK UNP Kediri. Validasi ahli materi mempunyai tujuan penting untuk memperoleh penilaian, kritik dan saran mengenai materi yang ada pada media agar media Ludo dapat dikembangkan dengan baik dan layak digunakan. Peneliti memberikan lembar penilaian mengenai materi yang ada di media Ludo. Untuk validasi ahli, materi yang dinilai adalah aspek isi materi dengan indikator (1) kesesuaian isi materi (2) penggunaan bahasa (3) penyajian (4) kejelasan materi.

7. Ahli Media



Validasi ahli media dilakukan oleh salah satu ahli media BK yaitu dosen BK UNP Kediri. Validasi oleh ahli media bertujuan untuk memperoleh penilaian, kritik dan saran mengenai perlengkapan media Permainan Ludo Prajurit Denjaka. Peneliti memberikan lembar penilaian mengenai perangkat media Ludo, untuk memvalidasi media yang dinilai adalah aspek media Ludo Warrior Denjaka dengan pernyataan (1) sesuai materi, (2) menarik (3) kejelasan.

8. Ahli Guru BK

Validasi ahli guru bimbingan dan konseling dilakukan pada salah satu ahli guru bimbingan dan konseling di SMAN 4 Kediri. Tujuan validasi oleh guru ahli BK adalah untuk memperoleh penilaian, kritik dan saran serta alat media yang berkaitan dengan Permainan Ludo Prajurit Denjaka. Peneliti memberikan lembar penilaian mengenai perangkat dan materi media yang akan divalidasi dengan pertanyaan (1) kesesuaian media (2) penggunaan bahasa (3) penyajian (4) kejelasan (5) keakuratan materi.

9. Revisi Produk Awal

Setelah produk awal divalidasi, selanjutnya kami melakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada produk media Ludo berdasarkan beberapa kritik dan saran dari para ahli. Revisi ini dilakukan terhadap isi buku panduan media Prajurit Ludo Denjaka.

B. Hasil Validasi Produk

1. Validasi Ahli

Uji validasi pengembangan media Ludo Prajurit Denjaka untuk meningkatkan sikap disiplin siswa dilakukan oleh validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli bimbingan konselor. Validasi ahli media, ahli materi pada dosen BK UNP Kediri dan ahli guru BK dilakukan di SMAN 4 Kediri.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat oleh peneliti. Untuk melakukan validasi, ahli materi (validator) memberikan penilaian melalui kertas validasi. Kriteria penilaian menurut Sugiyono (2016), sebagai berikut:

Tabel 4.1 Skor Penilaian Ahli dan Pengguna

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang Baik	1

Menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Kriteria\ Nilai = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ total} \times 100$$

Pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif yakni mengacu pada kategori validasi menurut Sugiyono (2016), sebagai berikut:

Tabel 4.2 Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna

Nilai Skor	Kategori Validasi	Keterangan
0% - 40%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
41% - 60%	Kurang Valid	Tidak dapat digunakan



61% - 80%	Valid	Dapat digunakan setelah revisi besar
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan

Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian isi materi media <i>board game</i> ludo prajurit denjaka dengan kompetensi dasar				√
2.	Materi media <i>board game</i> ludo prajurit denjaka memudahkan tercapainya tujuan bimbingan Kelompok			√	
3.	Kesesuaian penyajian materi media <i>board game</i> ludo prajurit denjaka dengan kemampuan peserta didik		√		
4.	Penyajian materi media <i>board game</i> ludo prajurit denjaka dapat dipahami peserta didik			√	
5.	Materi media <i>board game</i> ludo prajurit denjaka sesuai dengan tema dan subtema			√	
6.	Bahasa yang digunakan pada media <i>board game</i> ludo prajurit denjaka jelas dan dapat dipahami			√	
7.	Perintah pada media <i>board game</i> ludo prajurit denjaka jelas		√		
Jumlah Skor		20			
Skor Maksimal		28			
Presentase Skor		71%			

$$\text{Kriteria Nilai} = 20 \times 100 = 71\%$$

Berdasarkan kriteria menurut Sugiono (2016) jika presentase 61% - 100% termasuk dalam kriteria layak untuk digunakan, sedangkan analisis data hasil penilitan ahli materimenunjukkan skor 71%. Dapat disimpulkan bahwa media Ludo Prajurit Denjaka layak untuk digunakan.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menilai aspek tampilan visual media layanan BK yaitu media Permainan Ludo. Untuk melakukan validasi, ahli media (validator) memberikan penilaian melalui kertas validasi. Kriteria penilaian menurut Sugiono (2016), sebagai berikut:

Tabel 4.4 Skor Penilaian Ahli dan Pengguna

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3



Cukup	2
Kurang Baik	1

Menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100$$

Pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif yaitu mengacu pada kategori validasi menurut Sugiyono (2016), sebagai berikut:

Tabel 4.5 Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna

Nilai Skor	Kategori Validasi	Keterangan
0% - 40%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
41% - 60%	Kurang Valid	Tidak dapat digunakan
61% - 80%	Valid	Dapat digunakan setelah revisi besar
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan

Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Table 4.6 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang di Nilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian media dengan kegiatan peningkatan disiplin siswa				√
2.	Kesesuaian media dengan layanan Bapak/Ibu guru BK terkait peningkatan disiplin siswa				√
3.	Kegunaan bagi siswa untuk melaksanakan layanan BK terutama kegiatan meningkatkan disiplin siswa				√
4.	Penggunaan bahasa dalam buku panduan media <i>board game</i> ludo prajurit denjaka untuk meningkatkan disiplin siswa			√	
5.	Kejelasan pengantar panduan				√
6.	Kelengkapan isi panduan		√		
7.	Keseuaian panduan dengan dasar teori Disiplin			√	
8.	Kepraktisan prosedur disiplin dengan media <i>board game</i> ludo				√
9.	Ketepatan prosedur media <i>board game</i> ludo terhadap peningkatan disiplin				√
10.	Kejelasan petunjuk media <i>board game</i> ludo untuk meningkatkan disiplin siswa			√	
11.	Keefektifan waktu pelaksanaan <i>board game</i> ludo prajurit denjaka				√



No	Aspek yang di Nilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
12.	Kemudahan penggunaan <i>board game</i> ludo yang dipakai dalam pelaksanaan				√
13.	Kebaruan dari pengembangan media <i>board game</i> dalam meningkatkan disiplin			√	
14.	Kemenarikan/keindahan tampilan media <i>board game</i> ludo prajurit denjaka				√
15.	Media dapat digunakan untuk bimbingan kelompok				√
16.	Media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti				√
17.	Media memiliki gambar yang menarik			√	
18.	Media sesuai dengan materi bimbingan Kelompok				√
19.	Media mudah digunakan pada saat bimbingan kelompok				√
20.	Media memiliki ukuran yang Proposional				√
21.	Media memiliki bahan yang awet sehingga dapat digunakan berkali-kali				√
Jumlah Skor		77			
Skor Maksimal		84			
Presentase Skor		91%			

Berdasarkan kriteria menurut Sugiono (2016), jika presentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan, sedangkan analisis data hasil penilaian ahli media menunjukkan skor 91%. Dapat disimpulkan bahwa media Ludo Prajurit Denjaka sangat layak untuk digunakan.

3. Validasi Pengguna (Guru BK)

Validasi Guru Bimbingan dan Konseling bertujuan untuk menilai apakah media yang dikembangkan yaitu media ludo layak digunakan melalui proses layanan bimbingan dan konseling. Pada tahap ini validasi dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling SMAN 4 Kediri. Kriteria penilaian menurut Sugiono (2016), adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Skor Penilaian Ahli dan Pengguna

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang Baik	1

Menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100$$



Pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif yaitu mengacu pada kategori validasi menurutm Sugiyono (2016), sebagai berikut:

Tabel 4.8 Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna

Nilai Skor	Kategori Validasi	Keterangan
0% - 40%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
41% - 60%	Kurang Valid	Tidak dapat digunakan
61% - 80%	Valid	Dapat digunakan setelah revisi besar
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan



Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada table sebagai berikut:

NO	Aspek yang di Nilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Media <i>board game</i> ludo prajurit denjaka menambah perilaku disiplin				√
2.	Tampilan media <i>board game</i> ludo prajurit denjak menarik minat belajar				√
3.	Media <i>board game</i> ludo prajurit denjaka membantu dalam belajar memahami materi perilaku disiplin				√
4.	Media <i>board game</i> ludo prajurit denjaka dalam belajar mempraktikan materi perilaku disiplin				√
5.	Media <i>board game</i> ludo prajurit denjaka mudah dipahami			√	
6.	Media <i>board game</i> ludo prajurit denjaka mudah digunakan				√
7.	Media <i>board game</i> ludo prajurit denjaka dimainkan di dalam maupun di luar kelas			√	
8.	Gambar pada media <i>board game</i> ludo prajurit denjaka terlihat jelas				√
9.	Media <i>board game</i> ludo prajurit denjaka dapat membantu siswa menjadi lebih semangat dalam melaksanakan bimbingan kelompok				√
10.	Materi dapat membantu siswa belajar lebih dalam mengenai materi perilaku disiplin			√	
Jumlah Skor		33			
Skor Maksimal		40			
Presentase Skor		83%			

Berdasarkan kriteria menurut Sugiono(2016), jika presentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan, sedangkan analisis data hasil penilaian ahli guru BK menunjukkan skor 83%. Dapat disimpulkan bahwa media Ludo Prajurit Denjaka sangat layak untuk digunakan.

4. Hasil dan Interpretasi Uji Validasi

Setelah melakukan analisis data hasil penilaian oleh validator (ahli media, ahli materi, dan ahli guru BK), kemudian kita melakukan interpretasi. Berikut adalah interpretasi hasil uji validasi dari berbagai ahli dan uji pengguna yang telah dilakukan lalu kemudian akan disajikan dalam bentuk tabel 4.10.



Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Ahli dan Pengguna

Penguji	Hasil	Interprestasi
Ahli Materi	Hasil perhitungan yang diperoleh dari uji ahli materi memperoleh skor 71% dan termasuk kriteria layak untuk digunakan. Adapun saran yang diperoleh yaitu: perlu perbaikan dalam buku panduan.	Penilaian dari ahli materi memperoleh skor dalam kategori layak digunakan. Artinya media Ludo diterima oleh ahli materi, layak sebagai model dengan revisi sesuai saran yang diberikan dapat diuji cobakan efektivitas/uji lapang luas. Apabila sudah dilakukan revisi selanjutnya dapat terealisasikan.
Ahli Media	Hasil perhitungan yang diperoleh dari uji ahli media memperoleh skor 91% dan termasuk kriteria sangat layak untuk digunakan, dengan adanya saran.	Penilaian dari ahli media maka media Ludo Prajurit Denjaka memperoleh skor dalam rentang sangat layak digunakan. Artinya media Ludo diterima oleh ahli media, layak sebagai model dengan revisi sesuai saran yang diberikan dapat diuji cobakan efektivitas/uji lapang luas. Apabila sudah dilakukan revisi selanjutnya dapat terealisasikan.
Ahli Guru BK	Hasil yang diperoleh dari uji ahli guru BK berdasarkan skor memperoleh skor 83%, dan termasuk kriteria sangat layak untuk digunakan. Adapun saran yang Diperoleh Memberikan penjelasan deskripsi	Penilaian dari ahli guru BK memperoleh skor sangat layak digunakan. Guru BK memberikan respon yang baik terhadap media Ludo Prajurit Denjaka dengan menunjukkan ketertarikan terhadap permainan ini. Selain



	permainan dengan Memberikan hardfile/print out mengenai penjelasan materi permainan	itu, guru BK juga sangat mendukung dengan adanya permainan ini dapat membantu layanan
	agar siswa juga bisa memahami dengan cara membaca.	dalam menyelesaikan suatu permasalahan. dengan adanya permainan yang inovatif inilah siswa lebih semangat untuk melakukan proses layanan BK dengan positif dan baik.

5. Kevalidan, Kepraktisan, dan Kefektifan Model

Media yang dikembangkan oleh peneliti dapat di nyatakan valid, praktis, dan efektif. Dengan adanya hal ini hasil validasi yang telah dilaksanakan peneliti dengan memperoleh presentase skor dari ahlimedia sebesar 91%, dari ahli materi 71% dan dari ahli guru BK memperoleh skor 83%.

B. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Minat Budaya Lokal

a. Uji Validitas

Uji validitas instrumen dalam peneliti ini menggunakan korelasi *prduct moment dari Person*. Perhitungan data menggunakan bantuan *SPSS for windows 22 version*. Item dalam oernyataan yang akan diuji validitasnya sebesar 25 item.dengan responden yang dianalisis sejumlah 20. Kriteria dalam validitas item dalam penelitian ini didasarkan pada perbandingan *r hitung* dengan *r tabel* pernyataan akanvalid jika sebuah item dapat dilihat apabila *r hitung* lebih besar atau sama dengan *r tabel*. Begitupun sebaliknya, item tidak valid jika hasil *r hitung* lebih kecil dari *r tabel*.

Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas Item-item Variabel Sikap Disiplin

Item	r hitung	r tabel 5% (36)	Kriteria
Item 1	0.758	0,329	Valid
Item 2	0.740	0,329	Valid
Item 3	0.747	0,329	Valid
Item 4	0.764	0,329	Valid



Item	r hitung	r tabel 5% (36)	Kriteria
Item 5	0.683	0,329	Valid
Item 6	0.516	0,329	Valid
Item 7	0.480	0,329	Valid
Item 8	0.520	0,329	Valid
Item 9	0.765	0,329	Valid
Item 10	0.666	0,329	Valid
Item 11	0.434	0,329	Valid
Item 12	0.496	0,329	Valid
Item 13	0.469	0,329	Valid
Item 14	0.734	0,329	Valid
Item 15	0.458	0,329	Valid
Item 16	0.455	0,329	Valid
Item 17	0.386	0,329	Valid
Item 18	0.529	0,329	Valid
Item 19	0.698	0,329	Valid
Item 20	0.420	0,329	Valid
Item 21	0.558	0,329	Valid
Item 22	0.604	0,329	Valid
Item 23	0.587	0,329	Valid
Item 24	0.443	0,329	Valid
Item 25	0.753	0,329	Valid

$r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel} = \text{valid}$

$r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel} = \text{Tidak valid}$

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 4.11 dari 25 item yang telah di isi oleh 25 responden dinyatakan valid. Untuk mengetahui kuesioner yang valid maka harus mencari *r tabelnya* terlebih dahulu. Dalam penelitian ini responden berjumlah 25 sehingga *r tabelnya* pada signifikan 05% = 0,329. Dari hasil perhitungan validitas dapat dilihat bahwa $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ ada 25 item yang dinyatakan valid dan 25 item $r \text{ hitung} \leq$ dinyatakan tidak valid.

6. Uji Reliabilitas

Tinggi rendahnya reabilitas secara empirik ditunjukkan pada sebuah angka yang disebut dengan koefisien realibitas. Angka koefisien reliabilitas berkisar antara 0,00 – 1,00. Semakin tinggi angka koefisien relibilitas yang diperoleh atau mendektai 1,00 maka semakin tinggi reliabilitasnya.

Table 4.12 Reliability Statistics

Reliability Statistics



Cronbach's Alpha	N of Items
.935	25

Hasil uji reliabilitas menggunakan *SPSS for windows 22 version* mendapatkan hasil *Cronbach's Alpha* sebesar 0,935. Menurut Sugiyono (2010) koefisien reliabilitas sangat tinggi apabila terdapat pada rentang 0,800 – 1,00. Dapat ditarik kesimpulan bahwa reliabilitas instrumen skala perilaku disiplin peserta didik berada pada tingkat sangat tinggi.

C. Pembahasan dan Pendapat Ahli


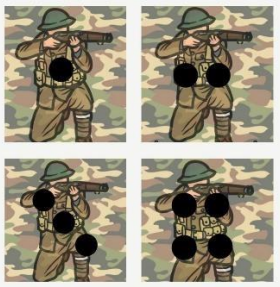

a. Spesifikasi Model

Media *board game* Ludo Prajurit Denjaka telah melakukan beberapa tahapan uji ahli dan revisi. Yang mendapatkan hasil sebuah produk yang nantinya dapat digunakan secara praktis dan teoritis. Adapun spesifikasi *board game* Ludo Prajurit Denjaka :

Tabel 4.13 Spesifikasi *Board Game* Ludo Prajurit Denjaka

No	Piranti	Gambar	Deskripsi
1.	Papan <i>boardgame</i> Ludo Prajurit Denjaka		Papan <i>board game</i> ludoprajurit denjaka merupakan papan permainan yang digunakan sebagai media dalam permainan, didalam papan terdapat banyak bulatan yang memiliki berbagai makna terhubung dengan kartu pertanyaan.
2.	Kartu		Kartu warna yang berisikan pertanyaan tugas yang akan dijawab dan dilaksanakan oleh siswa.



3.	Bidak		<p>Pion merupakan salah satu yang akan digunakan siswa sebagai jalannya permainan <i>board game</i> ludo.</p>
4.	Dadu		<p>Dadu merupakan dadu yang digunakan sebagai media permainan ini. Pada dadu tersebut terdapat 6 sisi yang berukuran sama dan warna yang sama. Fungsi dadu di Ludo Prajurit Denjaka iniyaitu untuk menggerakkan semua pion ke arah finish.</p>
5.	Buku Panduan <i>Board Game</i> Ludo Prajurit Denjaka.		<p>Buku Panduan <i>Board Game</i> ludo prajurit denjaka ini merupakan panduan permainan berisikan tata cara permainan papan ludo ini, selain itu terdapat pula lembar refleksi mengenai bagaimana perkembangan atau pencapaian siswa setelah melaksanakan permainan ini.</p>

Media *board game* telah Banyak digunakan di dalam dunia Pendidikan. Prinsip dalam pengembangan ini adalah harusnya terintegasi dengan layanan BK saat ini. Keunggulan media bimbingan kelompok yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki desain yang menarik, praktis, edukatif dan menimbulkan rasa gembira ketika dimainkan. Media *Board Game* yang dikembangkan dalam penelitian ini juga memiliki keunggulan yang sama. Selain itu, media pengembangan dalam penelitian ini mengangkat prajurit denjaka yang secara tidak langsung mengenalkan jiwa-jiwa disiplin, bertanggung jawab dan juga tegas pada diri siswa sendiri.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian yang diperoleh dari pengumpulan data mengenai pengembangan media *board game* Ludo Prajurit Denjaka untuk meningkatkan perilaku disiplin kelas. Dari hasil penilaian ahli materi yang menunjukkan skor 71%, dapat disimpulkan bahwa Media Ludo Prajurit Denjaka layak digunakan. Sedangkan ahli media Ludo Prajurit Denjaka menunjukkan bahwa 91% dapat menyimpulkan bahwa media Ludo Prajurit Denjaka sangat layak digunakan. Hasil uji pengguna (guru BK) menunjukkan



skor sebesar 83% sehingga dapat disimpulkan bahwa media Ludo Prajurit Denjaka layak digunakan. Oleh karena itu, media *Board Game* Ludo Prajurit Denjaka untuk meningkatkan perilaku disiplin siswa Kelas XI SMAN 4 Kediri diterima secara praktis dan dimaknai sebagai salah satu media BK.

A. Implikasi

Sesuai dengan kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka implikasi dalam penelitian ini meliputi 2 hal yaitu implikasi dan implikasi praktis yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Dari hasil penelitian yang dilakukan, produk *board game* Ludo Prajurit Denjaka memberikan keberagaman pengembangan sesuai dengan ilmu bimbingan dan konseling dalam dunia pendidikan khususnya yang berbasis pada kearifan lokal.

2. Implikasi Praktis

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan media *board game* ludo prajurit denjaka dapat digunakan guru BK dalam memberikan layanan praktek bimbingan dan konseling disekolah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah :

3. Bagi Guru BK

Guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat menggunakan media board game Denjaka Warrior Ludo dalam salah satu program kerjanya di sekolah. Kemudian guru bimbingan dan konseling diharapkan lebih memahami dan memahami serta menerapkan board game Ludo Denjaka Warrior di sekolah yang terbukti dapat meningkatkan perilaku disiplin siswa. Board game ini dapat digunakan sebagai layanan bimbingan dan konseling yang inovatif bagi siswa.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media board game ludo Denjaka Warrior dari bahan atau pokok bahasan yang berbeda dengan yang sudah ada. Dapat menggunakan nilai budaya lain dan menggunakan karakter tokoh bangsa pada media board game Prajurit Ludo Denjaka pada media berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, M. (2017). *Strategi Manajemen perubahan dalam meningkatkan disiplin diperguruan tinggi*. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1).
- Afandi, R. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1 (1).



- Annisa, F. (2019). *Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter disiplin pada siswa Sekolah Dasar. Jurnal Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 10(1), 69-74.
- Anjar _____ 2015.
<https://yogyakarta.kompas.com/read/2023/03/16/225258478/bolos-sekolah-demi-jalan-ke-yogya-puluhan-pelajar-sma-asal>
- Dachi, M. R. (2020). Pentingnya Pengawasan Orangtua dalam Optimalisasi Kedisiplinan Remaja. *Ginosko: Jurnal Teologi Praktika*, 1(2), 84-97.
- Duarmas, Y. E., Batkunde, Y., & Bacori, Z. (2022). *Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Trinitas Lorwembun. Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 4(1), 1-10.
- Emzir, 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Fitriyani, U. (2020). *Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik Reinforcement Terhadap Penurunan Perilaku Membolos Siswa (Penelitian pada Siswa Kelas XII TKR A SMK Islam Sudirman Grabag Kabupaten Magelang)* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Guntur, N. A., Kasmawati, A., & Sudirman, M. (2018). *Peran Orangtua Dalam Menanamkan Sikap Disiplin Anak Di Desa Kalimporo Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto Oleh*.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 54-67.
- Jordi, D., Dini Faisal, S. D., Ds, M., San Ahdi, M. S., & Ds, M. (2017). Perancangan Board Game Edukatif Tentang Peduli Lingkungan Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(1).
- Kurniawan, W. A. (2018). *Budaya tertib siswa di sekolah*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Laksono, D. Y. (2013). *Pengaruh Fasilitas Dan Media Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di SMA Islam Sudirman Bruno Purworejo* (Doctoral dissertation, Pend. Ekonomi).
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). *Pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa*.
- Lugina, R. S. Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Metode Untuk Matapelajaran Algoritma dan Pemrograman Dasar Pada Materi Sorting. (Doctoral



Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia). (Online), tersedia: <https://repository.upi.edu>. Di unduh 13 juli 2023

- Martsiswati, E., & Suryono, Y. (2014). Peran orang tua dan pendidik dalam menerapkan perilaku disiplin terhadap anak usia dini. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 1(2), 187-198.
- Maranti, N. D. S., Martini, & Isnawati. 2016. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Melatih Sikap Sosial Siswa Pada Materi Sistem Gerak Manusia Di SMP*. Pensa, E-Jurnal Pendidikan Sains, 4 (02).
- Nasution, R. A. (2017). Penanaman Disiplin dan Kemandirian Anak Usia Dini dalam Metode Maria Montessori. *Jurnal Raudhah*, 5(2).
- Nursalim M. 2018 *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Indeks.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Prayitno, L. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prayitno, H. J., Wulandari, M. D., Widyasari, C., Nursalam, N., Malaya, K. A., Bachtiar, F. Y., ... & Aditama, M. G. (2020). Pemberdayaan Guru dalam Peningkatan Layanan Bimbingan Konseling di SD/MI Muhammadiyah Se-Surakarta pada Era Komunikasi Global. *Buletin KKN Pendidikan*, 2(2), 56- 62.
- Russiana
2023. <https://yogyakarta.kompas.com/read/2023/03/16/225258478/bolos-sekolah-demi-jalan-ke-yogya-puluhan-pelajar-sma-asal>
- Ratminingsih, N. M. (2018). Implementasi board games dan pengaruhnya terhadap hasil belajar bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 19-28.
- Romlah, T. 2006. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berbasis Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sari, D. S., & Alawiyah, N. (2023). Peran Orang Tua Dalam Membentuk Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun. *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 3(2), 115-232.
- Siregar, D. M., & Syaputra, E. (2022). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 119-124.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.



Bandung: Alfabeta

Sukmadinata, N.S 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Roesdakarya.

Utami, M. D., Krisphianti, Y. D. (2021, December). Nusantara, U., & Kediri, P. (n.d.). *Meningkatkan Disiplin Diri Siswa SMK Melalui Media Permainan Stik Prabu Angling Darma*.

Wondal, R., Samad, R., & Kore, D. (2020). Peran permainan ludo dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(2), 106-116.