



Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Kesadaran Guna Perilaku Kedisiplinan Siswa di SMA Negeri 4 Kota Serang

Hanny Putri Nirmala^{1*}, Raudah Zaimah Dalimunthe², Meilla Dwi Nurmala³

^{1,2,3} Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

hannyputri1604@gmail.com^{1*}, meilla.dwi.nurmala@untirta.ac.id², raudah@untirta.ac.id³

Alamat Kampus: Jl. Ciwaru Raya, Cipare, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42117

Korespondensi penulis: hannyputri1604@gmail.com

Abstract. *The study aims to develop a snake and ladder game media, in order to determine the awareness of students' disciplinary behavior at SMA Negeri 4 Kota Serang after using the snake and ladder game learning media. The method used is Research and Development (R&D) with the development of the 4D model. The results of the product feasibility test obtained an average value of 86%, which means it is very feasible to be implemented. Limited trials were conducted on The trial was conducted on 11 students of class X MIPA 6 SMAN 4 Kota Serang who were identified as having a low level of discipline. The results of the data analysis showed that although the majority of students showed good disciplinary behavior, there was a group of students with a low level of discipline. This indicates the need for innovative and fun learning strategies to increase awareness and disciplinary behavior, especially for students with low scores*

Keywords: *Research and Development, Snakes and Ladders Game, Student Discipline*

Abstrak. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga, agar mengetahui kesadaran guna perilaku kedisiplinan siswa di SMA Negeri 4 Kota Serang setelah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Metode yang digunakan ialah *Research and Development* (R&D) dengan pengembangan model 4D. Hasil uji kelayakan produk mendapatkan nilai rata-rata 86% yang artinya sangat layak untuk diimplementasikan. Uji coba terbatas dilakukan kepada Uji coba dilakukan pada 11 siswa kelas X MIPA 6 SMAN 4 Kota Serang yang teridentifikasi memiliki tingkat kedisiplinan yang rendah. Hasil data analisis memperlihatkan bahwa meskipun mayoritas siswa menunjukkan perilaku kedisiplinan yang baik, namun terdapat sekelompok siswa dengan tingkat kedisiplinan yang rendah. Hal ini menandakan adanya kebutuhan akan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan kesadaran dan perilaku kedisiplinan, terutama bagi siswa dengan skor rendah

Kata kunci: Penelitian dan Pengembangan, Permainan Ular Tangga, Disiplin Siswa

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan seseorang. Dari ruang lingkup pendidikanlah seseorang mendapat pelajaran. Dengan pendidikan, seseorang dapat menguasai segala bidang, baik dari segi ilmu pengetahuan maupun teknologi (Sianipar et al., 2021). Dalam hal ini pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan dan membina peserta didik menjadi pribadi yang baik, berilmu, berakarakter, dan berwawasan yang luas. Sesuai Undang – Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 1 yang terdapat di poin 1. Sekolah merupakan wadah atau lembaga yang menyediakan sebuah pendidikan, seperti mengembangkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, menumbuhkan keterampilan dan daya penilaian yang dapat mewariskan budaya manusia, menumbuhkan kesadaran dengan nilai-nilai seperti etik, moral, dan religious.

Salah satu berjalannya agar proses pembelajaran efektif dengan baik maka syarat yang harus dilakukan adalah disiplin. Disiplin dalam belajar adalah suatu kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap siswa agar dapat tercapai tujuan yang diinginkan di sekolah, disiplin juga merupakan kunci sukses dalam kegiatan belajar siswa karena jika siswa disiplin maka akan menimbulkan rasa ketertarikan, nyaman bagi diri dan orang sekitarnya. Menurut Amir Daen Indrakusumah (1995) mengatakan bahwa, “disiplin merupakan niat untuk mematuhi peraturan – peraturan dengan larangannya. Kepatuhan disini tidak hanya patuh karena adanya tekanan dari luar , tetapi kepatuhan itu sendiri yang harus di sadari tentang nilai dan pentingnya peraturan serta larangan tersebut.”

Disiplin dalam belajar mempengaruhi berbagai macam faktor, dimulai dari faktor instrinsik dan ekstrinsik, yang meliputi psikologi, seperti minat , motivasi, bakat, kemampuan kognitif. Faktor fisiologis, yaitu pendengaran ,penglihatan, kesegaran jasmani, kekurangan gizi, dan sakit yang dialami. Faktor ekstrinsik yaitu faktor yang menjelsakan non sosial, seperti keadaan udara,waktu,tempat,dan peralatan untuk dipakai belajar/media. Serta didalam faktor ini terdapat sosial, terdiri atas lingkungan keluarga,lingkungan sekolah,dan lingkungan masyarakat. (Setyawati & Subowo, 2018)

Hasil studi pendahuluan pada penelitian ini dengan mewawancarai guru BK di SMAN 4 Kota Serang pada tanggal 04 Juni 2024, memperoleh hasil kasus pelanggaran kedisiplinan tata tertib dengan presentase 56% dan dikategorikan sedang. Kasus permasalahan yang dilihat dari tahun 2021 sampai 2023 yaitu, terlambat dengan presentasi 22% , memakai lipstick, memakai riasan alis, rambut bagi laki-laki dengan presentase 7%, tidak memakai atribut (ciput,kaos kak, dasi, ikat pinggang, legging bagi wanita, serta rok dan celana ketat) dengan presentase 10%, tidak membawa alat makan dengan presentase 14%, tidak memotong kuku dengan presentase 3%. Sebagaimana pihak sekolah SMAN 4 Kota Serang sudah menetapkan aturan tata tertib untuk warga sekolah tertuama siswa dan siswi. Serta guru bimbingan dan konseling, wali kelas dan wakil kurikulum dari SMAN 4 Kota Serang sudah memberikan layanan bagi siswa yang melanggar peraturan, seperti layanan konseling individu, home visit, panggilan orang tua dan menyerahkan surat pengunduran diri siswa. Karena bagi mereka informasi dan pemberian layanan ini sangat dibutuhkan untuk mempermudah proses belajar di sekolah agar mendapatkan keberhasilan dalam penyampaian informasi yang baik dan mudah dimengerti.

Berdasarkan metode bimbimngan konseling yang dilakukan Guru BK SMAN 4 Kota Serang, maka diperlukan sebuah inovasi dalam menangani tingkat kedisiplinan siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai

perantara yang diterapkan oleh pendidik guna membantu siswa dalam mencerna materi pembelajaran yang berupa alat bantu fisik maupun non fisik. Pembelajaran yang menarik dapat berupa penggunaan teknik belajar baru dengan proporsi baik yang didukung dengan adanya media yang menarik minat siswa untuk belajar memahami apa arti kedisiplinan.

Ular tangga merupakan jenis permainan yang sangat mudah dimainkan dan permainan ini sangat digemari oleh kaum anak-anak sampai dewasa pun masih memainkan permainan ular tangga. Seiring perubahan zaman, ular tangga ini sudah banyak model dan bentuk yang lebih menarik, sehingga kita bisa menyesuaikan tema atau informasi sesuai dengan kebutuhan siswa sebagai media pembelajaran. Permainan ular tangga ini memiliki kelebihan tersendiri, yang dimana jika memainkan permainan ular tangga akan membuat siswa semangat, menumbuhkan rasa sosial dan nantinya akan terdapat kelompok yang bekerjasama. Maka dari itu peneliti berusaha membuat dan mengembangkan suatu produk yang akan dipakai untuk pemberian layanan dengan tujuan meningkatkan kesadaran serta meminimalisir keterlambatan sekolah.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, penulis tertarik melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Kesadaran Guna Perilaku Kedisiplinan Siswa di SMA Negeri 4 Kota Serang”.

2. KAJIAN TEORITIS

Berdasarkan telaah keputusan ditemukan beberapa studi penelitian yang relevan serta dapat memberikan dukungan dan penguatan pada penelitian ini kajian – kajian tersebut berkaitan dengan media permainan ular tangga untuk perilaku kedisiplinan siswa di sekolah, sebagai berikut :

- a. Penelitian yang dilaksanakan oleh Kholiyati (2019) yang berjudul “Upaya Mengatasi Keterlambatan Masuk Kelas Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Media Sosiodrama Siswa Kelas VII Semester 1 SMP Negeri 3 Situbondo Tahun Pelajaran 2019/2020”

Hasil penelitian tersebut, peneliti yang menjadi guru BK di SMP Negeri 3 Situbondo. Merangkum perilaku peserta didik yang datang terlambat ke sekolah serta memberikan layanan konseling individual bagi peserta didik yang dikategorikan tinggi untuk permasalahan terlambat. Berdasarkan permasalahan pada penelitian ini, maka upaya mengatasi keterlambatan masuk kelas sudah berkurang dari 40% menjadi 30% dengan bimbingan kelompok menggunakan media sosiodrama tetapi terdapat 10

siswa yang teridentifikasi mempunyai keterlambatan di sekolah yang rendah. Siswa tersebut merupakan siswa kelas VII.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Roshita (2024) yang berjudul “Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Modeling”

Hasil penelitian tersebut, menggunakan analisis interaktif model miles and huberman, pelaksanaan yang dilakuakn secara bimbingan kelompok menunjukkan bahwa terdapat 6 siswa dari 23 siswa kelas VIIIB tergolong rendah disiplin dalam berpakaian 6 respon tidak disiplin 26% dan 17 respon disiplin 74%. Sebelum menggunakan teknik modeling terdapat 6 responden 100% dengan kategori rendah. Setelah diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling terdapat perubahan, 3 responden 50% sedang dan 3 responden 50% rendah. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling dapat meningkatkan disiplin berpakaian siswa. Dari penelitian siklus I, terdapat 3 siswa yang rendah disiplin berpakaian, 3 siswa yang sedang dan 0 siswa yang tinggi serta memperoleh rata-rata 2,8. Dari hasil pengamatan ini masih belum meningkatkan disiplin berpakaian siswa secara signifikan. Maka pada pelaksanaan siklus II diadakan beberapa perubahan yaitu dari sekedar memberi contoh gambar siswa yang disiplin berpakaian dirubah dengan cara anggota mencari model atau contoh siswa atau guru yang termasuk disiplin berpakaian serta berikan kesan positif apa saja dari disiplin berpakaian tadi kemudian di diskusikan. Dari berbagai perubahan tersebut, pada siklus II dari hasil pengamatan terdapat peningkatan yang sangat signifikan yaitu siswa yang disiplin berpakaian rendah menjadi 0 siswa, yang sedang menjadi 4 siswa dan yang tinggi menjadi 2 siswa serta memperoleh rata-rata nilai yaitu 3,6.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Sandra et al., (2024) yang berjudul “Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Kerinci”

Hasil penelitian tersebut dilakukan karena siswa yang kurang disiplin terhadap peraturan tata tertib sekolah. Siswa masih kurang pada saat proses belajar mengajar di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa yang menggunakan *Pre-Ekperimental* dengan metode *One Group Pretest Design*. Dari hasil pretest dijelaskan terdapat 10 siswa yang dijadikan sample dengan melihat rata – rata pretest atau sebelum treatment 66,5 kategori sedang. 10 siswa merupakan skor terendah yaitu 61. Setelah dilakukan konseling kelompok, 10 responden mendapatkan

skor tertinggi yaitu 107 dengan kategori sangat tinggi dan point terendah yaitu 72 kategori sedang. Hasil penelitian kedisiplinan siswa menunjukkan perubahan yang signifikan pada setiap aspeknya hal ini didukung oleh perubahan peningkatan skor pada pretes dan posttes setelah pemberian treatment, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian diterima dalam arti layanan konseling kelompok efektif dalam meningkatkan kedisiplinan siswa kelas XI SMK Negeri 4 Kerinci

- d. Penelitian yang dilaksanakan oleh McIntosh (2018) yang berjudul “*Using Discipline Data to Enhance Equity in School Discipline*”

Disproporsionalitas merupakan perhatian yang lebih besar bagi siswa kepada penyandang cacat. Dari data nasional yang dikumpulkan oleh kantor hak sipil pada tahun 2011-2012 (Hodson Et al) siswa penyandang disabilitas menempati urutan kedua terbanyak tingkat skorsing setelah siswa di Afrika-Amerika. Ketika digabungkan peningkatannya, siswa kulit putih memiliki tingkat skorsing 4,8% dan putih laki laki penyandang disabilitas memiliki skorsing 9,2%. Laki – laki Afrika – Amerika penyandang disabilitas memiliki tingkat skorsing 26,8% diseluru negeri hampir satu sekolah dari lima sekolah distrik mengganggu lebih dari 50%. Khusus untuk disiplin sekolah, nuksi yang berimplikasi bias implisit berasal dari penelitian yang menunjukkan peningkatan disproporsionalitas untuk perilaku dimana lebih pelanggaran oleh karna itu lebih banyak pertimbangan guru.

- e. Penelitian yang dilaksanakan oleh Fitriani & Musafi (2023) yang berjudul “*The Effectiveness Of Group Counseling Services Using The WDEP Technique in Improving Student Learning Discipline at SMP Negeri 7 Palu*”

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, dengan metode *Quasi Experimental Design* yaitu dengan memberi dua perlakuan terhadap dua kelompok siswa. Kelompok pertama diberikan layanan konseling kelompok realitas teknik WDEP sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelompok kedua tidak diberikan layanan konseling kelompok realitas teknik WDEP sebagai kelas control Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data Mann Whitney Test untuk menganalisis dan mengetahui perbedaan tingkat disiplin belajar siswa antara siswa kelompok eksperimen yang mendapat layanan konseling kelompok realitas teknik WDEP dengan siswa kelompok kontrol yang mendapatkan layanan konseling kelompok realitas tanpa teknik khusus. Hasil eksperimen dapat dilihat dari hasil pre test dan post test. Dari hasil pre test didapatkan skor dengan 499 dengan rata-rata

69,31. Setelah diberikan konseling kelompok teknik WDEP hasil post test skor yaitu sebesar 584 dengan rata-rata 81,11. Sedangkan pada kelompok kontrol hasil pre test dengan skor 496 dengan rata-rata 68,89. Setelah diberikan layanan konseling kelompok tanpa teknik khusus dengan nilai post test skor yaitu 544 dengan rata-rata 75,56.

3. METODE PENELITIAN

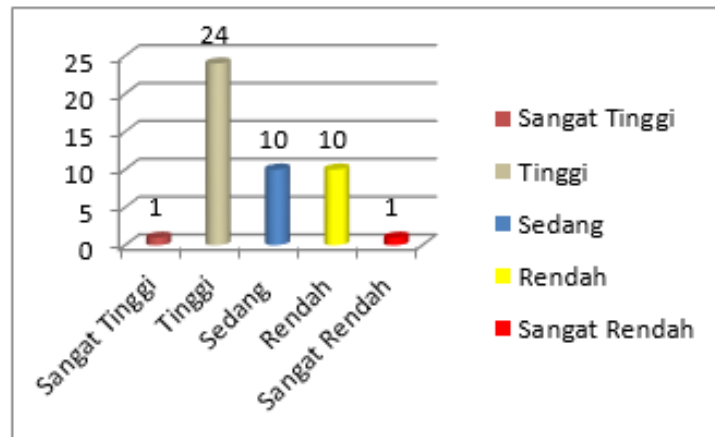
Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2022) mengatakan bahwa *research and development* merupakan metode penelitian yang digunakan guna menghasilkan sebuah produk dan diuji keefektifan produk tersebut. Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah model pengembangan 4D Thiagarajan dengan empat tahap pengembangan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran) (Kristanti & Julia, 2017).

Rayanto & Sugianti (2020) menjelaskan model ini disusun secara terprogram dengan rangkaian kegiatan yang sistematis dalam upaya memecahkan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristiknya. Model ini memiliki 5 tahapan, yaitu: 1) analisis, 2) perancangan, 3) pengembangan, 4) implementasi, 5) evaluasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap analisis dilakukan peneliti guna menganalisa karakteristik peserta didik yang akan menjadi sampel ataupun sasaran dari penelitian. Berdasarkan hasil uji coba konstruk yang telah dilakukan bahwa instrumen penelitian dapat dikatakan valid dan reliabel untuk dilakukan ke tahap selanjutnya. Adapun dari hasil uji coba konstruk yang telah dilakukan didapatkan nilai pernyataan yang diberikan responden atau peserta didik berdasarkan kriteria sampel sebanyak 46 responden, terdapat 11 responden mempunyai nilai wawasan kedisiplinan berdasarkan kategorisasi yaitu rendah.



Grafik 1 Gambaran Kedisiplinan Siswa Kelas X MIPA 6 SMAN 4 Kota Serang.

Berdasarkan Grafik 4.1 dapat dilihat dengan jelas bahwa kedisiplinan siswa yang tinggi sebanyak 24 peserta didik atau sebesar 52%, dan tingkat kedisiplinan siswa sedang sebanyak 10 peserta didik atau sebesar 22%, tingkat kedisiplinan siswa yang rendah sebanyak 10 orang atau sebesar 22% dan sebanyak 1 peserta didik dengan tingkat kedisiplinan sangat tinggi dan sangat rendah atau sebesar 2%.

Tabel 1 Fitur kartu Permainan

No	Nama Fitur	Keterangan
1		Kartu informasi berisikan pengetahuan yang dapat memberikan informasi kepada para pemain
2		Kartu tantangan berisikan beberapa perintah yang harus dilakukan oleh pemain
3		Kartu pertanyaan berisikan pertanyaan yang harus dijawab oleh para pemain

Pembahasan Penelitian

- Deskripsi Tahapan dan Hasil Uji Media Permainan Ular Tangga terhadap Perilaku Disiplin Peserta Didik

Pembahasan ini menyajikan hasil analisis temuan penelitian mengenai pengembangan media permainan ular tangga sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran perilaku kedisiplinan siswa di SMA Negeri 4 Kota Serang. Tahapan yang

dijelaskan dalam pembahasan ini meliputi analisis kondisi awal siswa terkait kedisiplinan, desain media pembelajaran yang dikembangkan, serta hasil uji kelayakan dan implementasi media dalam pembelajaran.

1) Analisis

Tahap analisis merupakan fondasi awal dalam proses pengembangan media pembelajaran, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi nyata peserta didik, khususnya tingkat kedisiplinan mereka. Penelitian ini dilakukan terhadap 46 siswa kelas X MIPA 6 di SMA Negeri 4 Kota Serang. Berdasarkan hasil instrumen angket yang digunakan, diperoleh data bahwa sebanyak 25 siswa (54%) memiliki tingkat kedisiplinan tinggi, 10 siswa (22%) berada pada kategori sedang, dan 11 siswa (24%) tergolong rendah.

Hasil ini memperlihatkan bahwa meskipun mayoritas siswa menunjukkan perilaku kedisiplinan yang baik, namun terdapat sekelompok siswa dengan tingkat kedisiplinan yang rendah. Hal ini menandakan adanya kebutuhan akan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan kesadaran dan perilaku kedisiplinan, terutama bagi siswa dengan skor rendah. Analisis lebih lanjut dilakukan terhadap dimensi-dimensi kedisiplinan, yaitu:

- a) Ketaatan terhadap tata tertib sekolah: 24% sangat rendah, 33% sedang, 33% tinggi, dan 11% sangat tinggi.
- b) Ketaatan terhadap kegiatan belajar di sekolah: 24% sangat rendah, 35% sedang, 17% tinggi, dan 24% sangat tinggi.
- c) Ketaatan dalam mengerjakan tugas-tugas pelajaran: 22% sangat rendah, 7% rendah, 46% sedang, dan masing-masing 13% tinggi dan sangat tinggi.
- d) Ketaatan terhadap kegiatan belajar di rumah: 20% sangat rendah, 4% rendah, 39% sedang, 26% tinggi, dan 11% sangat tinggi.

Berdasarkan hasil di atas, terlihat bahwa aspek kedisiplinan dalam belajar di rumah dan mengerjakan tugas-tugas pelajaran menjadi dua aspek yang paling menantang bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang mampu menjembatani pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan edukatif, seperti media permainan edukatif.

2) Desain

Tahap desain merupakan proses merancang konsep produk media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap analisis. Dalam hal ini, peneliti memilih media permainan

ular tangga sebagai alat pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai kedisiplinan secara interaktif dan menyenangkan. Media permainan dirancang dengan memperhatikan komponen edukatif dan estetika, mencakup:

- a) Papan permainan berukuran 40x40 cm yang dibagi dalam 30 kotak.
- b) Dadu sebagai alat penentu langkah pemain.
- c) Pion yang diadaptasi menjadi perwakilan pemain.
- d) Kartu permainan yang terdiri dari:
 - Kartu informasi (berisi pengetahuan tentang disiplin),
 - Kartu tantangan (berisi tugas yang harus dilakukan pemain),
 - Kartu pertanyaan (berisi soal seputar nilai-nilai kedisiplinan).

Desain media ini menunjukkan adanya usaha integratif antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Permainan tidak hanya melibatkan pengetahuan siswa mengenai disiplin, tetapi juga mengajak peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam konteks simulasi permainan.

3) Pengembangan

Dalam tahap pengembangan, dilakukan validasi dan uji kelayakan terhadap media yang telah dirancang. Validasi dilakukan oleh tiga pihak: ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen skala penilaian yang mengukur berbagai aspek kelayakan seperti kebahasaan, ketepatan isi, kesesuaian tujuan, daya tarik media, kemudahan penggunaan, serta efektivitas penyampaian materi. Hasil uji kelayakan menunjukkan:

- a) Ahli Materi dan Bahasa memberikan skor total 89%, dikategorikan Sangat Layak.
- b) Ahli Media memberikan skor total 83%, juga dalam kategori Sangat Layak.

Adapun rincian skor dari ahli media adalah sebagai berikut:

- a) Ketepatan isi: 80% (Layak)
- b) Kesesuaian materi dengan tujuan: 85% (Sangat Layak)
- c) Daya tarik permainan: 83% (Sangat Layak)
- d) Kemudahan permainan: 93% (Sangat Layak)
- e) Pemahaman materi: 80% (Layak)
- f) Tepat sasaran: 100% (Sangat Layak)

Hasil ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak secara substansi isi, tetapi juga efektif secara teknis dan visual untuk mendukung pembelajaran siswa.

4) Implementasi

Dalam tahap implementasi bertujuan untuk menguji secara langsung efektivitas media dalam meningkatkan kedisiplinan siswa. Uji coba dilakukan kepada 11 siswa dari kelompok yang sebelumnya memiliki skor kedisiplinan rendah. Mereka diberikan pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan setelah menggunakan media permainan ular tangga.

Hasil pre-test menunjukkan skor yang relatif rendah, namun setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan, seluruh siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Gain nilai berkisar antara 108 hingga 129 poin, menunjukkan adanya perkembangan perilaku dan kesadaran disiplin yang positif. Oleh karena itu, permainan ular tangga terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik sekaligus efektif dalam menanamkan nilai-nilai kedisiplinan.

b. Analisis Desain Media Permainan Ular Tangga dalam Perspektif Teori Behaviour

Dalam konteks pembelajaran kedisiplinan siswa, desain media permainan ular tangga yang dikembangkan memiliki keterkaitan erat dengan teori behaviorisme yang dijelaskan sebelumnya. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran adalah perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman yang diulang-ulang dengan stimulus dari lingkungan untuk memicu respons yang dapat diamati (Wahab & Rosnawati, 2021: 21-22). Dalam hal ini, media permainan ular tangga berfungsi sebagai stimulus yang merangsang respons kedisiplinan dari siswa. Proses belajar melalui permainan ini sesuai dengan prinsip dasar teori behaviorisme yang menekankan pada pengulangan dan pembiasaan untuk membentuk kebiasaan terisolasi (Jelita, et al., 2023).

Setiap proses pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan karakter atau perubahan perilaku peserta didik perlu dirancang sedemikian rupa agar mampu menciptakan stimulus yang konsisten, terarah, serta diperkuat melalui sistem penguatan atau *reinforcement*.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Kesadaran Guna Perilaku Kedisiplinan Siswa di SMA Negeri 4 Kota Serang, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilakukan terhadap 46 siswa kelas X MIPA 6 di SMA Negeri 4 Kota Serang. Hasil instrumen angket yang digunakan, diperoleh data bahwa sebanyak 25 siswa (54%) memiliki tingkat kedisiplinan tinggi, 10 siswa (22%) berada pada kategori sedang, dan 11 siswa (24%) tergolong rendah.

Berdasarkan uji kelayakan aspek materi dan bahasa sebesar 89% dengan kategori sangat layak, kelayakan media mendapatkan kategori layak dengan presentase 83%, hasil menegaskan bahwa media yang dikembangkan layak untuk mendukung pembelajaran siswa.

Hasil data analisis memperlihatkan bahwa meskipun mayoritas siswa menunjukkan perilaku kedisiplinan yang baik, namun terdapat sekelompok siswa dengan tingkat kedisiplinan yang rendah. Hal ini menandakan adanya kebutuhan akan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan kesadaran dan perilaku kedisiplinan, terutama bagi siswa dengan skor rendah

DAFTAR REFERENSI

- Adegunju, K. A., Ola-Alani, E. K., & Agubosi, L. A. (2019). Factors responsible for students' lateness to school as expressed by Nigerian teachers in elementary schools. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(2), 185. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i2.17040>
- Archi Maulya, M., Umar, U., & Rachmatul Hidayati, V. (2021). Development of mathematical snakes and ladders media to improve elementary students' learning outcomes on circle materials. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 6(2), 91–99. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v6i2.4709>
- Ariessanti, H. D., Meyliana, Prabowo, H., & Hidayanto, A. N. (2020). Systematic literature review strategy gamification through snake ladder game. *Proceedings - 2nd International Conference on Informatics, Multimedia, Cyber, and Information System (ICIMCIS 2020)*, 508, 1–7. <https://doi.org/10.1109/ICIMCIS51567.2020.9354285>
- Arthayasa, I. G., Agustini, N. K., & H. D. D. G. (2023). Pengembangan media interaktif materi tolak peluru berstrategi blended learning di SMP N 3 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 12(1). <https://repo.undiksha.ac.id/13965/>
- Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. (2021). Pengembangan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas V pada pembelajaran tematik terpadu di SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 9–18. <https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.9130>

- Budiman, N., Kusumaningsih, N. L., & Nadhira, N. A. (2023). Guru bimbingan dan konseling sebagai profesi khusus. *Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 91–101.
- Ibrahim, E. (2021). Development of snake ladder instructional media using STAD cooperative model for class VIII MTS students. *Journal of Science Education Research*, 5(1), 14–20. <https://doi.org/10.21831/jsr.v5i1.38265>
- Lestari, I. C. (2021). Penerapan media permainan ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1), 79–87.
- Maryam. (2023). *Pembentukan karakter disiplin siswa di Madrasah Ibtidaiyah*. Jawa Barat: PT. Ar-Rad Pratama.
- Miftahul Ulum, & Fauzi, A. (2023). Behaviorism theory and its implications for learning. *Journal of Insan Mulia Education*, 1(2), 53–57. <https://doi.org/10.59923/joinme.v1i2.41>
- Putri Weldami, T., & Yogica, R. (2023). Model ADDIE branch dalam pengembangan e-learning biologi. *Journal on Education*, 6(1), 7543–7551.
- Ulum, K., Akbar, R. S., & Amarsyah, W. (2023). *Disiplin pendidikan dalam belajar dan pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Zaini, M. (2021). *Manajemen pembelajaran: Kajian teoritis dan praktis*. IAIN Jember Press.