

PENERAPAN STRATEGI PBL DENGAN MEDIA MABERDI UNTUK MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN DISIPLIN PESERTA DIDIK

Erika Apriscilla Verdianti¹, Khoirul Anwar²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Gresik

¹sillaverdianti.sv@gmail.com, ²khoirulanwar@umg.ac.id,

ABSTRACT

The purpose of this development is to increase discipline and responsibility students with PBL strategies by MABERDI learning media. The subjects used were 30 students in class Ic UPT SD Negeri 06 Gresik who were used on the recommendation of the teacher. The media used is a type of board game media, a combination of monopoly and snakes and ladders that has been modified. Based on the research results obtained from quantitative data, namely from the average score of the student discipline attitude and responsibility questionnaire obtained through the questionnaire, the average score was 4.6, categorized as very good. Supported by qualitative data obtained from interviews, it also explains that students experience changes in attitudes of discipline and responsibility. Supported by the results of observations carried out for three days which obtained average results which increased every day. From these data it can be concluded that the use of PBL strategies with the help of MABERDI media can improve discipline and responsibility students.

Keywords: PBL, Board Game, Discipline and Responsibility

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan disiplin dan tanggung jawab peserta didik dengan strategi PBL berbantuan media pembelajaran MABERDI. Subjek yang digunakan yaitu 30 peserta didik kelas Ic UPT SD Negeri 06 Gresik yang digunakan atas rekomendasi dari guru. Media yang digunakan merupakan jenis media *board game* gabungan dari monopoli dan ular tangga yang sudah dimodifikasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh dari data kuantitatif yaitu dari nilai rata-rata kuisioner sikap disiplin dan tanggung jawab peserta didik yang diperoleh melalui angket mendapat nilai rata-rata sebesar 4,6 dikategorikan sangat baik. Didukung dengan data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara juga menjelaskan bahwa peserta didik mengalami perubahan sikap disiplin dan tanggung jawab. Didukung dengan hasil observasi yang sudah dilakukan selama tiga hari yang memperoleh hasil rata-rata yang pada setiap harinya mengalami peningkatan. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi PBL dengan berbantuan media MABERDI dapat meningkatkan sikap disiplin dan juga tanggung jawab peserta didik.

Kata Kunci: PBL, Board Game, disiplin dan tanggung jawab

A. Pendahuluan

Kegiatan pokok dalam pendidikan yaitu pembelajaran. Dalam

dunia pendidikan mutu juga perlu diperhatikan, mutu pendidikan yang berubah tentu nya tidak terlepas dari

tangan semua pihak yang bersangkutan (Costarica and Vebrianto 2022). Namun, dalam dunia pendidikan sekarang masih minim dalam karakternya. Pendidikan karakter adalah penanaman dan pengembangan nilai-nilai karakter positif kepada peserta didik agar peserta didik memiliki kepribadian yang baik sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat (Mubin 2020). Pendidikan yang sangat dibutuhkan saat ini adalah pendidikan yang dapat mengintegrasikan pendidikan karakter dengan pendidikan yang dapat mengoptimalkan perkembangan seluruh dimensi anak (kognitif, fisik, sosial-emosi, kreativitas, dan spiritual) (Hadi:2019). Menurut (Lickona 2016) memiliki kekuatan untuk menanamkan karakter pada anak, yaitu dengan cara: 1. Guru dapat menjadi penyayang; 2. Guru dapat menjadi model; dan 3. Guru dapat menjadi mentor yang beretika.

Penanaman karakter pada peserta didik, sangat penting diajarkan pada peserta didik sekolah dasar (Fitriani and Zulfiati 2021). Proses pembentukan karakter-karakter pada peserta didik tersebut

terjadi karena pembiasaan setiap harinya, sebab pendidikan sendiri hakikatnya yaitu pembiasaan, melatih pada kebiasaan yang baik (Hidayati, Khotimah, and Hilyana 2021). Karakter tanggung jawab sendiri juga sangat penting bagi anak, agar kelak di masa depan anak dapat menjadi insan yang berbudi dan tidak lalai akan kewajibannya (Hidayati et al. 2021). Selain tanggung jawab karakter disiplin juga penting untuk dikembangkan sejak dini sehingga anak-anak dapat melatih kemampuan pengendalian diri yang lebih baik (Siahaan and Tantu 2022). Salah satu penunjang keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran (Nurhayati, Supriadi, and Maimunah 2021).

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran. Guru menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didiknya dengan baik (Wahyuningtyas and Suteng Sulasmono 2020). Model penyajian materi yang menyenangkan dan menarik dapat diterapkan melalui penggunaan media pembelajaran. Media

pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain tentunya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Permainan dalam sebuah pembelajaran memberikan kesan bahwa belajar itu menyenangkan (*learning is fun*), sehingga peserta didik tidak tertekan secara psikologis dan tidak merasa bosan terhadap apa yang diajarkan oleh guru (Safitri 2020). *Board games* terdapat 3 aspek yaitu, aspek visual (gambar), audio (diskusi atau menjawab pertanyaan), dan afektif (sikap) (Nurhayati et al. 2021). *Board games* adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih yang berupa papan permainan, pion dan alat pelengkap lainnya yang didesain sesuai jenis permainannya. Jenis-jenis *board games* yaitu catur, monopoli, ular tangga, ludo, dll (Ningtyas 2023). Sebagai media permainan, board game memiliki kelebihan dari segi keterlibatan antar pemain, dikarenakan permainan board game yang minimal dimainkan kurang lebih dua orang tidak lepas dari interaksi antar pemainnya. Interaksi antar pemain ini secara tidak langsung menjaga hubungan sosial antar pemain (Yoga, Zpalanzani, and Sachari 2020).

Problem Base Learning adalah pembelajaran berbasis masalah yang melibatkan peserta didik dalam suatu kegiatan dan menyelesaikannya (Syafei 2019). Menurut (Setyowati, Prayito, and Djama'i 2023) *Problem Base Learning* merupakan model pembelajaran yang lebih memfokuskan pada pemecahan masalah yang terjadi pada kehidupan sehari-hari. PBL dapat membuat, peningkatan antusiasme pada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, karena peserta didik mempunyai perspektif yang luas mengenai proses berpikir kritis dalam memecahkan masalah (Izzati, Dwijayanto, and Cahyono 2022).

Berdasarkan informasi dari guru peserta didik kelas I UPT SD Negeri 06 Gresik diketahui masih belum seluruhnya memiliki sikap tanggung jawab dan disiplin saat disekolah, hal ini dikarenakan peserta didik masi dalam peralihan dari taman kanak-kanak ke sekolah dasar. Masih banyak peserta didik yang piketnya dilakukan oleh orang tua mereka bahkan masih ada peserta didik yang diantar hingga depan kelas, datang terlambat, tidak

memakai atribut lengkap dan selain itu peserta didik masih sering barangnya tertinggal di rumah sehingga orang tua mereka harus mengantarkannya ke sekolah. Melihat kondisi kedisiplinan peserta didik yang seperti itu maka perlu diberikan upaya untuk memperkuat sikap disiplin peserta didik.

Terdapat beberapa penelitian yang memberikan dampak positif terhadap sikap peserta didik dengan menggunakan *board game* yaitu penelitian dari (Wahyuningsih and Setyadi 2020) yang mengatakan bahwa *board games* bisa meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, didukung dari penelitian (Darmo, Tashya, and Wardhani 2022) juga menyebutkan bahwa melalui *board game* peserta didik bisa mempelajari sikap disiplin dan tanggung jawab dengan menyenangkan dan dapat menanamkan sikap disiplin dan tanggung jawab itu pada dirinya. Sejalan juga dengan (Rokhmattillah et al. 2022) bahwa dari hasil penelitiannya disimpulkan bahwa media *board games* dapat meningkatkan sikap disiplin dan juga tanggung jawab peserta didik.

Dari pemaparan di atas peneliti mengambil dua rumusan masalah yaitu (1) bagaimana penerapan strategi PBL dengan media MABERDI dapat meningkatkan tanggung jawab peserta didik? (2) bagaimana strategi PBL dengan media MABERDI dapat meningkatkan disiplin peserta didik?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut peneliti ingin mengatasi permasalahan pada anak mengenai sikap disiplin dan tanggung jawab yang ada di sekolah.

Penggunaan media MABERDI (Mari Bertanggung jawab dan Disiplin) dengan strategi *Problem Base Learning* diharapkan dapat meningkatkan sikap tanggung jawab dan disiplin peserta didik. Dengan begitu peserta didik dapat menerapkan sikap tanggung jawab dan disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan penelitian ini untuk meningkatkan sikap tanggung jawab dan disiplin peserta didik dengan berbantuan media MABERDI menggunakan strategi PBL.

B. Metode Penelitian

1. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *mix methods*. *Mix methods* merupakan pengumpulan dan menganalisis data perpaduan antara metode kualitatif dan kuantitatif. Dengan design *Concurrent embedded* (campuran tidak berimbang) adalah metode

penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan mencampur kedua metode tersebut secara tidak seimbang (Sugiono 2016). Dalam penelitian ini data kuantitatif menjadi metode primer dan data kualitatif menjadi metode sekunder. Berikut adalah sintak PBL yang akan digunakan:

Tabel 1 Sintak PBL menggunakan media MABERDI

Tahapan	Deskripsi kegiatan
Tahap 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan informasi terlebih dahulu bahwa pembelajaran menggunakan media MABERDI. • Permainan ini berisi pertanyaan yang disimpan didalam kartu dan peserta didik diminta menyelesaikan persoalan yang ada dikartu tersebut.
Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menginstruksikan kepada peserta didik membentuk kelompok belajar
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan aturan permainan MABERDI • Guru bertugas sebagai fasilitator jalannya permainan
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok mulai mendiskusikan soal yang telah mereka dapatkan dari permainan MABERDI • Setiap kelompok menuliskan jawabannya dan kemudian memaparkan hasil diskusinya
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan skor sesuai dengan jawaban kelompok • Guru membantu peserta didik untuk merefleksikan penyelidikan dan proses yang mereka gunakan.

Sumber: Fitriani,dkk (2022:143-144)

2. Subjek

Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas I UPT SD Negeri 06 Gresik dengan jumlah keseluruhan 30 peserta didik yang terdiri dari 18 laki-laki dan 12 perempuan. Kelas ini diambil sebagai subjek

penelitian karena rekomendasi dari guru kelas Ic karena kurangnya sikap disiplin dan tanggung jawab karena masih masa peralihan dari taman kanak-kanak ke sekolah dasar.

3. Koleksi data

Koleksi data yang digunakan ada 3 yaitu, observasi, wawancara dan angket. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan observasi, data kuantitatif diperoleh melalui angket

a) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data non tes yang

digunakan mengumpulkan data terkait penelitian dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada narasumber (Sugiono 2015). Wawancara ini digunakan untuk mengetahui sikap disiplin dan tanggung jawab peserta didik. Berikut kisi-kisi lembar wawancara:

Tabel 2 kisi-kisi wawancara

Aspek	Indikator
Disiplin	Peraturan sekolah
	Ketepatan waktu
	Kelengkapan atribut
	Izin saat ada keperluan
	Mengikuti pembelajaran di kelas
	Tanggapan terhadap kedisiplinan
	Cara guru mendisiplinkan peserta didik
	Kendala yang mempengaruhi
Tanggung jawab	Mengerjakan PR
	Tanggung jawab di kelas
	Menjaga kebersihan
	Menerima konsekuensi yang ada

Khomairah (2022:77-78)

b) Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data langsung dari lapangan. Data yang dihasilkan dari observasi ini berupa sikap tanggung jawab dan disiplin peserta didik di sekolah. Berikut kisi-kisi observasi

Tabel 3 kisi-kisi observasi

Sikap	Indikator
Disiplin	Datang tepat waktu
	Patuh tata tertib dan aturan sekolah
	Mengikuti upacara sesuai aturan sekolah
	Mengikuti pembelajaran di kelas
	Izin saat tidak masuk atau saat keluar kelas
Tanggung jawab	Mengembalikan buku bacaan ketempatnya
	Melaksanakan tugas individu dengan baik
	Menjaga kebersihan
	Menerima resiko dari perbuatan atau tindakan yang dilakukan
	Peran aktif serta dalam kegiatan sekolah

Sumber: Kurinasih & Sani (2016:69) dan Daryanto & Darmiyatun (2013:14)

c) Angket

Tabel 4 Kisi-kisi angket kuisioner

Sikap	Indikator
Disiplin	Datang tepat waktu
	Patuh tata tertib dan aturan sekolah
	Mengikuti upacara sesuai aturan sekolah
	Mengikuti pembelajaran di kelas
	Izin saat tidak masuk atau saat keluar kelas
Tanggung jawab	Mengembalikan buku bacaan ketempatnya
	Melaksanakan tugas individu dengan baik
	Menjaga kebersihan
	Menerima resiko dari perbuatan atau tindakan yang dilakukan
	Peran aktif serta dalam kegiatan sekolah

Sumber: Kurinasih & Sani (2016:69) dan Daryanto & Darmiyatun (2013:14)

Teknik analisis data kualitatif yaitu dengan teknik Deskriptif kualitatif. Langkah-langkah analisis data menurut Miles and Huberman (Sugiyono, 2016:338) yaitu

a) Reduksi data (*Data Reduction*)

Data yang direduksikan dalam penelitian ini berasal dari hasil wawancara dan observasi yang dituangkan dalam uraian laporan lengkap dan data itu kemudian dirangkum dan dipilah-pilah. Data dipilih dan disederhanakan kemudian data yang tidak diperlukan disortir agar mempermudah dalam penyajian dan penarikan kesimpulan.

b) Penyajian data (*Data Display*)

Penyajian data dalam penelitian ini agar memudahkan peneliti untuk melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian tertentu. Hal ini merupakan perorganisasian

data ke dalam bentuk tertentu agar tampak lebih jelas.

c) *Verivication*

Setelah diuraikan dalam bentuk naratif, selanjutnya dari reduksi data dan penyajian data ditarik kesimpulan.

Teknik analisis data kuantitatif. Data ini diperoleh dari hasil angket yang telah diberikan pada peserta didik. Angket berupa pertanyaan yang menggunakan skala likert. Skala ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan presepsi seseorang dan kemudian diolah menggunakan teknik analisis statistik deskriptif melalui aplikasi SPSS 23. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Uji statistik ini memberikan gambaran deskripsi suatu data yang

dilihat dari hasil mean, standar deviasi, varian minimum dan juga

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan suatu data. Statistik deskriptif dalam penelitian ini merujuk pada nilai rata-rata (mean), nilai minimum, nilai maximum dan simpangan baku (standar deviation). Penelitian ini menggunakan 30 subjek peserta didik kelas Ic UPT SD Negeri 06 Gresik Berikut merupakan hasil statistik deskriptif tahunan sebagaimana ditunjukkan pada gambar di bawah ini.

Gambar 1 Statistik Deskriptif Angket Kuisisioner Peserta Didik kelas 1c

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Disiplin	30	4,08	4,92	4,6250	,20028
Tanggung_Jawab	30	4,00	4,80	4,6333	,24682
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan hasil perhitungan dari Gambar 1 di atas dapat diketahui bahwa sikap disiplin peserta didik menghasilkan rata-rata cukup tinggi yaitu 4,6250 yang mendekati nilai puncak yaitu 5, yang mana nilai 5 merupakan nilai tertinggi dalam rentang yang saya gunakan artinya nilai disiplin peserta didik sangat baik. Hasil rata-rata tanggung jawab peserta didik berdasarkan gambar 1 hampir mengarah ke angka 5 yaitu 4,633 yang artinya nilai tanggung

maksimum. (Ghozali, 2016:19).

jawab peserta didik sangat baik berdasarkan hasil analisis deskriptif statistik yang diperoleh setelah implementasi penggunaan media pembelajaran maberdi. Dari data di atas diperoleh hasil simpangan baku atau standar deviasi yang lebih kecil dari rata-rata sikap disiplin dan tanggung jawab yang artinya rata-rata sudah mampu menjelaskan keseluruhan data.

Perolehan kategori Sangat baik untuk sikap disiplin dan tanggung jawab dari hasil kuisisioner juga diperoleh dengan bukti tambahan melalui hasil wawancara yang dilakukan dengan dua guru. Saat wawancara guru pertama mengatakan *“peserta didik sudah paham mengenai aturan yang ada di sekolah, seperti masuk pukul 06.45, mengikuti pembiasaan pagi sebelum masuk kelas dengan cara berbaris di lapangan setelah mendengar pengumuman masuk, dan menggunakan seragam sesuai peraturan sekolah. Peserta didik juga sudah tidak ada yang diantar sampai depan kelas, mereka diantar hanya sampai pintu gerbang dan dibiasakan utnuk masuk kekelas sendiri. Selain*

itu peserta didik kelas 1c sudah tidak ada yang terlambat dan menggunakan seragam sesuai peraturan yang ditentukan sekolah". Dari penjelasan guru pertama terdapat indikator yang termasuk sikap disiplin peserta didik, diantaranya yaitu peserta didik datang tepat waktu, menggunakan seragam sesuai aturan lengkap dengan atributnya.

Guru dua juga mengatakan "Alhamdulillah sekarang anak-anak sudah belajar bertanggung jawab dan disiplin dikelas dengan melaksanakan piket kelas sendiri tanpa dibantu orang tua, selain itu saya lihat tadi peserta didik G yang menumpahkan minuman juga segera dilap dan dibersihkan sendiri dan akhirnya saya memberikan tempat khusus di belakang kelas untuk tempat minum mereka agar tidak tumpah di mejanya dan anak-anak sudah paham bahwa jika membawa minum langsung diletakkan dimeja tersebut". "Saya juga senang anak-anak sudah mengerti jika sampah harus dibuang ditempat sampah yang ada di luar kelas, meski ada di luar mereka tetap izin pada saya saat ingin keluar" Hukuman atau konsekuensi juga tetap diberikan guru apabila anak-

anak melanggar peraturan di sekolah dan di kelas. Guru dua mengatakan "kedisiplinan perlu diterapkan sejak, jika anak-anak masih belum bisa maka akan saya tegur dan beri nasehat terlebih dahulu karena memang masa peralihan dari taman kanak-kanak ke sekolah dasar, jika ada barang yang tertinggal di rumah biasanya orang tua harus mengantar tapi sekarang sudah tidak lagi". Guru kelas 1c juga menjelaskan kendala yang dialami selama mengajarkan kedisiplinan dan tanggung jawab pada kelas I "di kelas 1 memang menerapkan tanggung jawab dan disiplin tidak semudah itu karena belum adanya materi tanggung jawab dan disiplin jadi saya sendiri harus menyelipkan sikap-sikap baik selama pembelajaran agar anak-anak selalu mengingat dan mudah memahami" "Selain itu juga dari pembiasaan, jika di rumah mereka tidak terbiasa menerapkan sikap disiplin juga terbawa saat disekolah". Guru dua juga mengatakan bahwa "anak-anak kini mengerti bahwa PR itu adalah pekerjaan rumah atau tugas yang dikerjakan di rumah bukan di sekolah lagi ". Penjelasan dari guru dua juga terdapat indikator yang menunjukkan

bahwa peserta didik kelas Ic sudah bertanggung jawab yaitu jika ada PR mereka kerjakan di rumah, melaksanakan tugas piket sendiri, membuang sampah pada tempatnya, mau menerima konsekuensi saat melanggar peraturan atau tata tertib yang ada selain itu guru juga menjelaskan bahwa peserta didik yang menumpahkan air segera membersihkannya sendiri.

Dari rangkuman data wawancara dengan guru kelas dapat

disimpulkan adanya perubahan positif sikap tanggung jawab dan disiplin peserta didik kelas Ic. Hal ini sudah sangat baik dimana hal tersebut terlihat dari perubahan sikap mereka di kelas dan lingkungan sekolah.

Selain hasil angket dan wawancara, data observasi berdasarkan pengamatan langsung pada tanggal 13-15 November diperoleh sebagai berikut

Tabel 5 Hasil Observasi Sikap Tanggung Jawab Peserta Didik

Sikap	Pertanyaan	Jumlah Peserta didik		
		Hari 1	Hari 2	Hari 3
Disiplin	Seragam sekolah sesuai aturan di sekolah	30	30	30
	Atribut yang digunakan lengkap	28	30	30
	Datang ke sekolah tepat waktu	30	29	30
	Mengikuti upacara bendera	30	30	30
	Menggunakan topi ketika upacara bendera	28	30	30
	Menggunakan kaos olahraga ketika pelajaran olahraga	30	30	30
	Berdoa sebelum pelajaran dimulai	30	30	30
	Memperhatikan guru menerangkan	26	28	29
	Membuat surat izin, ketika tidak masuk	30	30	30
	Izin saat ingin keluar kelas	30	30	30
	Jumlah	292	297	299
Rata-rata	29,2	29,7	29,9	
Tanggung Jawab	Mengembalikan buku bacaan tempatnya	30	30	30
	Mengerjakan tugas-tugas tepat waktu	26	27	29
	Mengerjakan PR di rumah	30	30	30
	Membuang sampah pada tempatnya	30	30	30
	Melaksanakan tugas piket di kelas	30	30	30
	Peserta didik menerima resiko (hukuman) saat melanggar aturan	30	30	30
	Ikut serta kegiatan yang diadakan sekolah	30	30	30
	Jumlah	206	207	208
Rata-rata	29,42	29,57	29,71	

Berdasarkan data hasil tabel 5 hasil observasi sikap disiplin peserta didik

kelas Ic dihari pertama memperoleh jumlah rata-rata 29,2. Hari kedua

29,7 dan hari ketiga sebesar 29,9 yang mana hasil rata-rata tersebut hampir sempurna yaitu mendekati nilai 30. Begitupun pada sikap tanggung jawab peserta didik dari tabel 5 diperoleh rata-rata hari pertama 29,42, hari kedua 29,57 dan hari ketiga sebesar 29,71 dimana hasil tersebut juga hampir sempurna yaitu mendekati nilai 30. Dapat disimpulkan bahwa pada hasil observasi sikap disiplin dan tanggung jawab peserta didik setiap harinya mengalami peningkatan dan hasil rata-rata yang mendekati sempurna, dikatakan sikap disiplin dan tanggung jawab peserta didik sangat baik.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa media MABERDI bisa membantu meningkatkan sikap tanggung jawab dan disiplin peserta didik kelas Ic. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil yang diperoleh dari kuisisioner, wawancara dan juga observasi yang dilakukan yaitu memperoleh hasil yang positif dan meningkatkan sikap disiplin dan tanggung jawab peserta didik. Upaya peningkatan sikap disiplin dan tanggung jawab menggunakan media MABERDI yang mana media ini termasuk jenis media *board game*

dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam belajar (Wahyuningsih and Setyadi 2020).

Model pembelajaran PBL dengan penggunaan media *board game* dapat membuat peserta didik untuk berusaha menemukan, mencari tahu dan menyelesaikannya. Hal tersebut sesuai dengan Barret & Moore (2011:4) bahwa pembelajaran PBL yang diberikan terhadap peserta didik dapat membuat peserta didik belajar lebih baik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Didukung juga dengan penelitian dari (Davidi 2018) bahwa dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah dapat membuat peserta didik untuk melatih sikap tanggung jawab dalam mencari solusi yang tepat dalam permasalahan yang dihadapkan.

Penelitian dari (Wahyuningsih and Setyadi 2020) mengungkapkan bahwa media berbasis *board game* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar kemudian didukung dari penelitaian (Darmo et al. 2022) juga menyebutkan bawa melalui *board game* peserta didik bisa mempelajari sikap disiplin dan tanggung jawab dengan menyenangkan dan peserta didik

dapat menanamkan sikap disiplin dan tanggung jawab tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan juga dengan (Rokhmatillah et al. 2022) bahwa dari hasil penelitiannya disimpulkan bahwa media board games dapat meningkatkan sikap disiplin dan juga tanggung jawab peserta didik. Banyak penelitian yang memberikan dampak positif terkait penggunaan media *board game* dalam pembelajaran.

Walaupun penelitian ini sebagian besar ssesuai dan memiliki

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi PBL dengan berbantuan media pembelajaran MABERDI dapat meningkatkan sikap disiplin dan tanggung jawab peserta didik kelas Ic. Diperoleh dari data kuantitatif yaitu dari nilai rata-rata kuisisioner sikap disiplin dan tanggung jawab peserta didik yang diperoleh melalui angket mendapat nilai rata-rata sebesar 4,6. Nilai tersebut hampir sempurna karena mendekati nilai 5 yang dapat dikategorikan sangat baik. Kemudian Standar deviasi yang diperoleh lebih kecil dari rata-rata sikap disiplin dan

persamaan pada penelitian sebelumnya tetapi tetap terdapat perbedaan yang tetap memberikan dampak positif. Penelitian ini memiliki potensi yang berbeda dimana pada penelitian seblumnya yang lebih banyak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, sedangkan pada penelitian ini menggunakan board games untuk meningkatkan sikap disiplin dan tanggung jawab peserta didik.

tanggung jawab yang artinya rata-rata sudah mampu menjelaskan keseluruhan data. Didukung dengan data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara juga menjelaskan bahwa peserta didik mengalami perubahan sikap disiplin dan tanggung jawab setelah mendapatkan perlakuan menggunakan strategi PBL dengan berbantuan media MABERDI. Kedisiplinan itu terjadi saat peserta didik datang tepat waktu, menggunakan seragam sesuai aturan sekolah lengkap beserta atributnya dan tanggung jawab itu terjadi ketika peserta didik sudah tidak lagi dibantu orang tuanya saat melaksanakan piket kelas dan mampu membuang

sampah pada tempatnya. Didukung dengan hasil observasi yang sudah dilakukan selama tiga hari yang memperoleh hasil rata-rata yang pada setiap harinya mengalami peningkatan, hal tersebut dapat disimpulkan adanya perubahan sikap positif disiplin dan tanggung jawab peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang sudah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi PBL dengan berbantuan media MABERDI dapat meningkatkan sikap disiplin dan juga tanggung jawab peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Costarica, Helena, and Rian Vebrianto. 2022. "Journal of Natural Science Learning PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI STRUKTUR BUMI UNTUK SISWA SMP/MTs." 01(01):1–9.
- Darmo, Budi, Agnes Tashya, and Ariani Wardhani. 2022. "Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan Dan Tanggung Jawab Untuk Anak." *Jurnal Visual* 18(1):16–27. doi: <https://dx.doi.org/10.24912/jurnal.v18i1.21576>.
- Davidi, Elisabeth Irma Novianti. 2018. "Permainan Monopoli Berbasis Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 10(1):59–69. doi: 10.36928/jpkm.v10i1.56.
- Fitriani, Sefida, and Heri Maria Zulfiati. 2021. "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Tematik Dalam Membentuk Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Siswa." *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora* 7(1):114–21. doi: 10.30738/sosio.v7i1.8507.
- Hidayati, Hanik, Tutik Khotimah, and F. Shoufika Hilyana. 2021. "Pembentukan Karakter Religius , Gemar Membaca , Dan Tanggung Jawab Pada Anak Sekolah Dasar." 76–82.
- Izzati, Ghazian Nurin, Dwijayanto, and Adi Nur Cahyono. 2022. "Analisis Kemampuan Berpikir Divergen Berdasarkan Math Anxiety Siswa: Tinjauan Pada Penggunaan Model Problem Based Learning Berbantuan Permainan Ular Tangga." *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 11(2):270–82.
- Lickona, Thomas. 2016. *Educationg for Character Mendidik Untuk Membentuk Karakter*. 5th ed. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mubin, Mohammad Sukron. 2020. "Pendidikan Karakter Menurut IBNU MISKAWAIH Dan Implementasinya Terhadap Pembelajaran Masa Pandemi." 9(2):114–30.
- Ningtyas, Septiana Ika. 2023.

- “Penggunaan Media Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa.” 9(2):871–80. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>.
- Nurhayati, Dina, Dedi Supriadi, and Maimunah. 2021. “Pengembangan Media Board Games Pada Mata Pelajaran Ipa Tema 1 Kelas Iv Sdn Sindang Rasa Bogor.” *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan* 6(2):83. doi: 10.32832/educate.v6i2.5108.
- Rokhmatillah, Sinta Aura, Naufal Asyraf Hamidi, Afika Nur Kharisma, Khairul Bariyyah, and Kustiani. 2022. “Boga-BK : Permainan Papan Bimbingan Sebagai Strategi Meningkatkan Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa MAN 1 Malang.” 1770–82.
- Safitri, Wahyu Candra Dwi. 2020. “Pengembangan Media Board Game Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 6(2):181–90. doi: 10.22219/jinop.v6i2.8186.
- Setyowati, Dyah, Muhammad Prayito, and Nor Djama’i. 2023. “Penerapan Model PBL Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD 2 Mijen.” *Seminar Nasional PPG UPGRIS* 1975–85.
- Siahaan, Nita Aprianda, and Year Rezeki Patricia Tantu. 2022. “Penerapan Peraturan Dan Prosedur Kelas Dalam Membentuk Sikap Disiplin Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar.” 8(1):127–33. doi: 10.31949/educatio.v8i1.1682.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Method)*. Bandung: Alfabeta.
- Syafei, Imam. 2019. “Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning Untuk Menangkal Radikalisme Pada Peserta Didik SMA Negeri Di Kota Bandar Lampung.” *Al-Tadzkiyyah* 10(1):137–58.
- Wahyuningsih, Dewi, and Danang Setyadi. 2020. “Pengembangan Board Game ‘ Zathura Mathematics ’ Pada Materi Bilangan Berpangkat Dan Bentuk Akar.” 11(1):46–55. doi: <http://dx.doi.org/10.15294/kreano.v11i1.22493>.
- Wahyuningtyas, Rizki, and Bambang Suteng Sulasmono. 2020. “Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 2(1):23–27.
- Yoga, Al Hazmi Indrapasca, Alvanov Zpalanzani, and Agus Sachari. 2020. “Edukasi Budaya Topeng Malangan Melalui Media Interaktif Board Game.” *Journal of Animation and Games Studies* 6(1):1–10. doi: 10.24821/jags.v6i1.3530.