

EFEKTIFITAS BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI MEDIA PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENGEMBANGKAN KEDISIPLINAN SISWA SMK

Rona Junita¹, Syska Purnama Sari², Arizona³

¹²³Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : (1ronajnta22@gmail.com), Alamat e-mail :

2syskapurnamasari@gmail.com, Alamat e-mail : 3Arizona.Karno@gmail.com

ABSTRACT

The low level of student discipline is seen from the frequent violations of school rules, such as arriving late, playing truant, and inappropriate clothing. In fact, with discipline, someone can have a sense of obedience and obedience and be more responsible for managing their personal and group lives. Previous studies have shown significant changes that group guidance services with simulation game techniques are effective in improving discipline. The purpose of the study was to determine the effectiveness of group guidance through educational game media to develop student discipline. The research method used is a quantitative experimental method with One Group Pre-test Post-test. The results of the study showed that group guidance through educational game media is effective in developing student discipline as evidenced by the results of the Wilcoxon test, the calculated Z obtained is -2.670 and the significance value obtained is 0.008. It can be seen that Asymp.Sig (2-tailed) 0.008 is smaller than the value of 0.05, so it can be concluded that Ha is accepted and Ho is rejected, so it can be interpreted that there is a significant influence after being given treatment in the form of group guidance through educational game media, which means that group guidance through educational game media is effective in developing the discipline of vocational high school students.

Keywords: Discipline, Educational Games, Group Guidance

ABSTRAK

Rendahnya disiplin siswa terlihat dari seringnya melanggar tata tertib sekolah, seperti datang terlambat, membolos, dan pakaian yang tidak sesuai aturan. Padahal dengan adanya disiplin bisa membuat seseorang memiliki perasaan patuh dan taat serta lebih bertanggung jawab untuk mengatur kehidupan pribadi maupun kelompok. Penelitian sebelumnya menunjukkan perubahan yang signifikan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi efektif untuk meningkatkan kedisiplinan. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui keefektifan bimbingan kelompok melalui media permainan edukatif untuk mengembangkan kedisiplinan siswa. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode kuantitatif eksperimen dengan *One Group Pre-test Post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok melalui media permainan edukatif efektif untuk mengembangkan kedisiplinan siswa dibuktikan dengan hasil uji *Wilcoxon* diketahui Z hitung yang diperoleh yaitu -2,670 dan nilai signifikansinya diperoleh sebesar 0,008. Dapat diketahui *Asymp.Sig (2-tailed)* 0,008 lebih kecil dari nilai 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa *Ha* diterima dan *Ho*

ditolak, sehingga dapat diartikan adanya pengaruh yang signifikan setelah diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok melalui media permainan edukatif yang artinya bimbingan kelompok melalui media permainan edukatif efektif untuk mengembangkan kedisiplinan siswa SMK.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Kedisiplinan, Permainan Edukatif

A. Pendahuluan

Seseorang yang selalu tepat waktu, mengikuti aturan, dan menyelesaikan tugas dengan baik tanpa menunda-nunda disebut disiplin. Sedangkan remaja saat ini belum sepenuhnya memenuhi kewajiban sebagai seorang siswa, terutama dalam mengikuti peraturan di sekolah.

Kedisiplinan merupakan hal yang sangat amat penting dan sebagai salah satu sumber daya manusia, disiplin bisa membuat seseorang memiliki perasaan taat dan patuh terhadap nilai yang diyakini, sehingga lebih bertanggung jawab untuk dapat mengatur tatanan kehidupan pribadi maupun kelompok (Adi, 2024). Sedangkan menurut Annisa mengemukakan bahwa disiplin merupakan sesuatu yang berkenaan dengan pengendalian diri seseorang terhadap bentuk-bentuk aturan (Rohman et al., 2024).

Kedisiplinan diartikan oleh Harling adalah kepatuhan untuk menaati dan melaksanakan

peraturan yang telah ditetapkan (Arumingtyas, 2021). Artinya, peserta didik yang disiplin adalah peserta didik yang taat dan patuh pada aturan yang telah ditetapkan sekolah. Perilaku disiplin selalu ditunjukkan oleh seseorang yang hadir tepat waktu, menaati aturan, berperilaku sesuai dengan norma yang berlaku.

Beberapa faktor yang menyebabkan individu melakukan pelanggaran disiplin di sekolah adalah antara lain: 1) faktor internal, yang meliputi siswa itu sendiri. 2) faktor eksternal, meliputi tata tertib, sistem pembelajaran yang berkaitan dengan guru, kepemimpinan kepala sekolah, pelayanan administrasi, interaksi siswa diluar sekolah (Hermatasiyah, 2022).

Ditinjau dari Detikhealth.com bahwa indeks perilaku kedisiplinan di Indonesia sangat rendah, hal ini dapat dilihat dari urutan tingkat kedisiplinan pelajar di mana Indonesia berada pada urutan ke-19 (79%) tertinggal sangat jauh dari Jepang yang memiliki tingkat

kedisiplinan pada urutan ke-1 sebesar (93%) dari 56 negara (Wulandari, 2023).

Pada observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 8 Palembang, pada tanggal 14 Agustus 2024 ditemukan bahwa beberapa indikasi terkait kedisiplinan siswa, meliputi seringnya datang terlambat ke sekolah, tidak hadir di sekolah atau bolos, keluar masuk kelas saat guru sedang menjelaskan pelajaran serta siswa yang tidak memakai seragam sesuai aturan yang ada.

Upaya dalam mengatasi permasalahan ini, guru bimbingan dan konseling menggunakan layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan salah satu bentuk usaha pemberian bantuan pada orang-orang yang mengalami masalah (Syahputra et al., 2020). Metode yang diterapkan yaitu permainan edukatif, pendapat irawan menyatakan permainan edukatif merupakan salah satu metode pembelajaran yang menarik dan efektif untuk membantu siswa mempelajari berbagai keterampilan, termasuk manajemen waktu (Qolbi, 2024). Permainan yang digunakan adalah toples waktu yang dirancang untuk membantu siswa mengatur

waktu, fokus dan konsentrasi dan manajemen waktunya dengan efektif. Serta bertujuan untuk membantu konseli mengelompokkan kegiatan mana yang setiap hari dilakukan, dari kegiatan-kegiatan tersebut manakah yang harus diprioritaskan dan manakah kegiatan yang bisa dikerjakan setelah kegiatan mendesak. Dengan begitu diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan kedisiplinan melalui media permainan edukatif yang dirancang toples waktu.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan *Pre-Eksperimen Design* dengan model penelitian kelompok tunggal berupa *pre-test* dan *post-test*. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 8 Palembang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI TITL SMK Negeri 8 Palembang tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 60 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dimana dengan pertimbangan tertentu, sehingga sampel dalam penelitian ini

berjumlah 9 orang siswa (Turner, 2020).

Teknik pengumpulan data yang digunakan angket berupa pertanyaan tertulis. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji *wilcoxon* dengan bantuan program SPSS versi 26.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan data penelitian yang telah dianalisis dengan bantuan program SPSS versi 26. mengenai kedisiplinan siswa SMK Negeri 8 Palembang sebelum dan setelah penggunaan media permainan edukatif. Hasil skor *pre-test* dilakukan sebelum melakukan bimbingan kelompok melalui media permainan edukatif dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Pre-Test

No	Responden	Skor	Kriteria
1	M. FA	155	Tinggi
2	M.A	164	Tinggi
3	KJL	125	Sedang
4	M. RA	83	Rendah
5	T	124	Sedang
6	ARW	82	Rendah
7	EMI	123	Sedang
8	AA	81	Rendah
9	M. R	162	Tinggi
Rata-rata			122,11

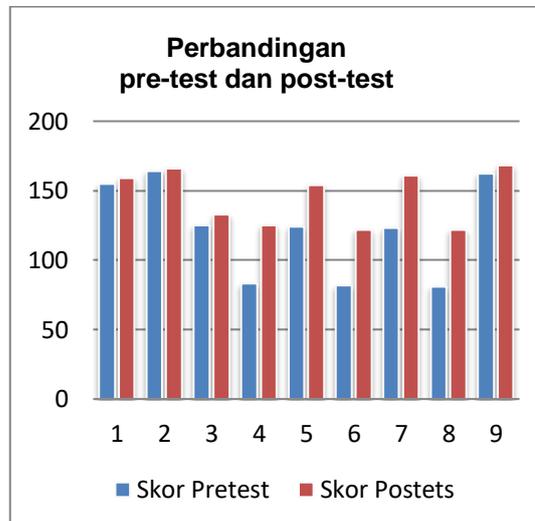
Setelah *treatment* atau perlakuan berupa bimbingan

kelompok melalui media permainan edukatif diberikan selama tiga kali pertemuan. Hasil angket kedisiplinan setelah diberikan perlakuan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Post-Test

No	Responden	Skor	Kriteria
1	M. FA	159	Tinggi
2	M.A	166	Tinggi
3	KJL	133	Tinggi
4	M. RA	125	Sedang
5	T	154	Tinggi
6	ARW	122	Sedang
7	EMI	161	Tinggi
8	AA	122	Sedang
9	M. R	168	Tinggi
Rata-rata			145,56

Berdasarkan penelitian maka perbandingan *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik 1 Perbandingan pre-test dan post-test

Berdasarkan Grafik 1 diatas menunjukkan hasil *pre-test* dan *post-test* kedisiplinan mengalami peningkatan skor secara signifika

setelah diberikan perlakuan dengan skor rata-rata *pre-test* sebesar 122,11 dan skor rata-rata *post-test* sebesar 145,56.

Selanjutnya analisis data dilakukan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. pengujian normalitas ini dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi 26. Berikut hasil pengujian normalitas untuk data *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	,208	9	,200*	,860	9	,095
Post Test	,222	9	,200*	,837	9	,053

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas didapatkan pada tabel hasil hitung uji normalitas *Shapiro-Wilk*, bahwa sig *pre-test* 0,095 dan nilai sig *post-test* sebesar 0,053. Hal ini menunjukkan, nilai sig *pre-test* > 0,05 atau 0,095 > 0,05 dan nilai sig. *post-test* > 0,05 atau 0,053 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji

normalitas dari *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

Selanjutnya untuk menguji hipotesis, pengujian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 26. dengan uji *Wilcoxon* untuk membandingkan nilai sebelum dan setelah diberikan perlakuan dapat dilihat pada Tabel 4 dan Tabel 5 berikut ini:

Tabel 4 Uji Wilcoxon

Ranks			
		N	Sum of Ranks
PostTest – PreTest	Negative Ranks	0 ^a	,00
	Positive Ranks	9 ^b	45,00
	Ties	0 ^c	
	Total	9	

a. PostTest < PreTest

b. PostTest > PreTest

c. PostTest = PreTest

Tabel 5 Uji Wilcoxon

Test Statistics^a	
	PostTest - PreTest
Z	-2,666 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,008

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan Tabel 4 diatas bahwa negative ranks (selisih negatif) menunjukkan nilai n sebesar 0, yang berarti tidak ada pengurangan skor antara *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan pada tabel positive ranks (selisih positif) n adalah 9, yang

menunjukkan bahwa semua responden mengalami peningkatan skor dari *pre-test* ke *post-test*. Rata-rata peningkatan (mean rank) adalah 5,00 dan jumlah rangking positif (sum of ranks) adalah 45,00. Tidak terdapat ties (kesamaan nilai) antara *pre-test* dan *post-test*, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada nilai yang identik antara satu dengan yang lain.

Selanjutnya berdasarkan Tabel 5, uji *Wilcoxon* dapat diketahui bahwa *Z* hitung yang diperoleh yaitu -2,666 dan nilai signifikansinya diperoleh nilai sebesar 0,008. Dapat diketahui *Asymp.Sig (2-tailed)* 0,008 lebih kecil dari nilai 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat diartikan adanya pengaruh yang signifikan setelah diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok melalui media permainan edukatif untuk mengembangkan kedisiplinan siswa SMK.

Pembahasan

Hasil penelitian ini dengan melakukan perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan, Secara keseluruhan penerapan layanan bimbingan kelompok melalui permainan edukatif

berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan umum dari bimbingan kelompok yaitu untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, sementara tujuan secara khusus untuk mendorong pengembangan pikiran, persepsi, perasaan, wawasan dan sikap yang menunjang perilaku yang lebih efektif (Hartanti, 2022).

Bimbingan kelompok melalui media permainan edukatif yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa siswa sering datang terlambat ke sekolah, tidak hadir di sekolah atau bolos, keluar masuk kelas saat guru sedang menjelaskan pelajaran serta siswa tidak memakai seragam sesuai aturan yang ada. Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap kedisiplinan siswa bisa jadi internal atau eksternal (Kwakyee, 2021). Faktor internal yang jadi penyebab ketidakdisiplinan yaitu kurangnya kontrol keluarga, tidak harmonisnya keluarga, terpaksa sekolah dan ekonomi yang tidak mendukung. Faktor eksternalnya yaitu kurang ketegasan dalam memberi sanksi terhadap pelanggaran tata tertib sehingga siswa bebas untuk melanggar tata tertib.

Penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan Muslihan bahwa permainan edukatif anak dapat bermain sambil belajar dalam rangka mengembangkan kemandirian dan kedisiplinan (Muslihan, 2021). Permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan sebagai sarana pembelajaran dan dalam penelitian ini permainan yang dirancang adalah toples waktu (Khaira, 2022). Permainan edukatif kini digunakan sebagai media dan strategi pembelajaran yang inovatif untuk mencapai pembelajaran yang lebih efektif dan memberikan dampak yang cenderung sangat baik dalam proses pembelajaran (Akhrian Syahidi et al., 2021). Manfaat permainan edukatif yang dirancang yaitu agar siswa dapat memperoleh pemahaman kegiatan yang sesuai dengan kategorinya, serta mengelompokkan kegiatan mana yang setiap hari didahulukan sehingga manajemen waktu yang baik akan menuntunya menjadi disiplin.

Setelah dilakukan *treatment* siswa memahami faktor penyebab ketidakdisiplinan, disiplin waktu dan disiplin perbuatan, siswa mulai tepat

waktu dalam tepat belajar, tidak membolos saat jam pelajaran, patuh dan tidak menentang peraturan yang berlaku, serta membuat jadwal harian agar lebih disiplin karena sadar akan dampak yang bisa terjadi dalam akademik peserta didik seperti ketidakmampuan siswa untuk berkonsentrasi dikelas, hilangnya pengetahuan materi karena ketidakhadiran dan peningkatan angka putus sekolah. Berdasarkan fakta menurut Anthony (Assaffuah-Drokow & Asabil, 2021) ditemukan bahwa ketidakdisiplinan menyebabkan siswa tidak dapat berkonsentrasi di kelas dan putus sekolah. Maka dari itu membuktikan bahwa layanan bimbingan kelompok melalui permainan edukatif efektif untuk mengembangkan kedisiplinan siswa SMK.

E. Kesimpulan

Kedisiplinan siswa sebelum diberikan perlakuan berada pada rata-rata 122,11 dalam kategori sedang dan setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok melalui media permainan edukatif mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 145,56 dalam kategori tinggi.

Berdasarkan hasil uji *wilcoxon* dapat diketahui bahwa Z hitung yang diperoleh yaitu -2,666 dan nilai signifikansinya diperoleh nilai sebesar 0,008. Dapat diketahui Asymp.Sig (2-tailed) 0,008 lebih kecil dari nilai 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat diartikan adanya pengaruh yang signifikan setelah diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok melalui media permainan edukatif yang artinya bimbingan kelompok melalui media permainan edukatif efektif untuk mengembangkan kedisiplinan siswa SMK.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. (2024). Bimbingan Konseling Islam dalam Menanamkan Kedisiplinan Santri di Pondok Pesantren Daarul Khair Muara Jaya Kota Bumi Lampung Utara. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Akhrian Syahidi, A., Afif Supianto, A., Hirashima, T., & Tolle, H. (2021). Learning Models in Educational Game Interactions: A Review. *International Journal of Engineering Education*, 3(1), 1–7.
<http://dx.doi.org/10.14710/ijee.3.1.11-29>
- Arumingtyas, P. (2021). Peningkatan Kedisiplinan Belajar Peserta Didik Melalui Media Google Sites. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
<https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53839>
- Assaffuah-Drokow, A., & Asabil, J. (2021). Effects of indiscipline on the Academic Performance of Students in some Selected Senior High Schools in the Kumasi Metropolis. *International Journal of Scientific Development and Research*, 6(5), 236.
- Hartanti, J. (2022). Bimbingan Kelompok. In L. N. Riandika (Ed.), *UD Duta Sablon*. UD Duta Sablon.
- Hermatasiyah, N. (2022). Faktor-Faktor Penyebab Siswa Yang Tidak Disiplin Di Sekolah. *JIEGC Journal of Islamic Education Guidance and Counselling*, 3(1), 1–6.
<https://doi.org/10.51875/jiegc.v3i1.147>
- Khaira, N. (2022). Tinjauan Terhadap Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Oleh Guru Di Tk Al-Azhar Siem. *Jim Paud*, 7(2), 1–10.
- Kwakye, E. O. (2021). Indiscipline among Junior High School Students in Nkoranza District: Causes, Effects and the Way Forward. *Journal of Economics & Management Research*, 2(1), 1–15.
[https://doi.org/10.47363/jesmr/2021\(2\)118](https://doi.org/10.47363/jesmr/2021(2)118)
- Muslihan, M. (2021). Efektivitas Alat Permainan Edukatif Dalam Membentuk Karakter Kemandirian Dan Kedisiplinan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia*

- Raudhatul Atfhal), 2(1), 37–53.
<https://doi.org/10.37216/aura.v2i1.462>
- Qolbi, S. S. (2024). Keefektifan “Toples Waktu” Dalam Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Manajemen Waktu Siswa Di SMA Brawijaya Smart School. 4(3).
<https://doi.org/10.17977/um065.v4.i3.2024.8>
- Rohman, E. N., Azizah, D. M., & Taryatman. (2024). Studi Kasus Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri Kyai Mojo Yogyakarta. 3(1), 14–25.
- Syahputra, K., Romli, M. E., & Nurlela, N. (2020). Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dalam Mencegah Kenakalan Remaja. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 2(1), 5–8.
<https://doi.org/10.51214/bocp.v2i1.27>
- Turner, D. P. (2020). Sampling Methods in Research Design. In *Headache* (Vol. 60, Nomor 1, hal. 8–12).
<https://doi.org/10.1111/head.13707>
- Wulandari, N. (2023). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Kedisiplinan Siswa. *Jurnal Attending*, 2(4), 679–686.