

Hubungan Penerapan Permainan *Konselopoly Quest* dengan Karakter Disiplin Siswa di Sekolah Menengah Atas

Salimah¹, Sulistiyana², Nina Permata Sari³

^{1,2,3}Jurusan Bimbingan dan Konseling, Universitas Lambung Mangkurat

Surel: 2210123120001@mhs.ulm.ac.id

Abstract

This study aims to determine the significance of the relationship between the implementation of the *Konselopoly Quest* game and students' discipline character at SMA Negeri 12 Banjarmasin. The research employed a quantitative approach with a correlational design. The subjects consisted of 52 tenth-grade students selected using a purposive sampling technique. Data collection instruments included a Likert-scale questionnaire on the implementation of the *Konselopoly Quest* game and a discipline character questionnaire. After the prerequisite tests were conducted, the data were analyzed using inferential statistics with the Spearman rank correlation test through SPSS version 25.0. The results indicated a significant relationship between the implementation of the *Konselopoly Quest* game and students' discipline character, as evidenced by a significance value of 0.001 (< 0.05) and a positive correlation coefficient of 0.437, which falls into the moderately strong category. Therefore, the findings of this study are recommended to be used as a reference in guidance and counseling services to implement educational games as an effective alternative medium for fostering students' discipline character in schools.

Keyword: *Konselopoly Quest*, Discipline Character, Educational Game, Guidance and Counseling

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi hubungan antara penerapan permainan *Konselopoly Quest* dengan karakter disiplin siswa di SMA Negeri 12 Banjarmasin. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasi. Subjek penelitian berjumlah 52 siswa kelas X yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen pengumpulan data berupa angket skala likert penerapan permainan *Konselopoly Quest* dan angket karakter disiplin. Setelah dilakukan uji prasyarat, data dianalisis menggunakan statistik inferensial dengan uji korelasi *rank Spearman* melalui program SPSS versi 25.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan permainan *Konselopoly Quest* dengan karakter disiplin siswa, ditunjukkan oleh nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$) dan koefisien korelasi positif sebesar 0,437 yang berada pada kategori cukup kuat. Oleh karenanya, hasil penelitian ini disarankan dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam layanan Bimbingan dan Konseling untuk menerapkan permainan edukatif sebagai media alternatif yang efektif dalam pembentukan karakter disiplin siswa di sekolah.

Kata Kunci: *Konselopoly Quest*, Karakter Disiplin, Permainan Edukatif, Bimbingan dan Konseling

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter kini menjadi salah satu prioritas utama dalam sistem pendidikan, karena bertujuan membentuk generasi muda yang cerdas dan kuat secara akademis dan sosial (Kurniyanti et al., 2024). Pendidikan karakter adalah upaya menanamkan kebiasaan baik sehingga tercermin dalam sikap dan perilaku seseorang. Pendidikan karakter merupakan langkah utama dalam membentuk generasi yang mandiri dan disiplin (Cintami et al., 2025).

Menurut Shodiqoh & Sutoyo, (2022) salah satu karakter penting yang harus ditanamkan sejak dini adalah disiplin. Setiap siswa yang mengikuti kegiatan belajar di sekolah pasti akan berhadapan dengan berbagai aturan yang berlaku di sekolahnya. Mereka diharapkan bisa bersikap dan bertindak sesuai dengan norma serta peraturan yang sudah ditetapkan. Kepatuhan siswa terhadap aturan-aturan ini menjadi salah satu hal penting dalam membentuk kedisiplinan (Hanik et al., 2021).

Menurut Shodiqoh & Sutoyo, (2022) salah satu tugas penting bagi siswa SMA adalah belajar memahami aturan, etika, dan nilai-nilai yang bisa menjadi panduan dalam menjalani kehidupan, baik sebagai individu maupun bagian dari masyarakat. Memiliki karakter disiplin dapat membantu siswa menjalani tugas perkembangan ini dengan lebih baik. Sejalan dengan pendapat Durkheim dalam Konstantinou et al. (2022) disiplin berfungsi sebagai sarana untuk perilaku agar sesuai dengan norma, nilai sosial, dan etika yang berlaku di masyarakat.

Penelitian oleh Konstantinou et al. (2022) mengungkapkan bahwa pemahaman siswa mengenai aturan sekolah berhubungan erat dengan

pembentukan perilaku disiplin selama proses pendidikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa disiplin sekolah dan penerapan aturan memainkan peran yang penting dalam membentuk sikap siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Menurut Samani dalam Hanik et al. (2021) karakter disiplin adalah sikap dan tindakan yang terbentuk karena adanya latihan atau kebiasaan dalam mengikuti aturan, hukum, atau perintah. Sedangkan Shodiqoh & Sutoyo (2022) menyebutkan bahwa disiplin berarti kesediaan seseorang untuk mengikuti dan mematuhi aturan yang berlaku. Kedisiplinan siswa di sekolah artinya siswa bersikap patuh dan bertindak sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan di lingkungan sekolah. Selain itu, Tu'u (2004) juga menyebutkan bahwa disiplin adalah menaati dan mengikuti aturan, serta hukum yang berlaku sebagai pedoman dalam berperilaku.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa karakter disiplin adalah sikap patuh yang terbentuk dari kebiasaan menaati aturan, hukum, atau perintah, baik dalam kehidupan umum maupun di lingkungan sekolah. Menurut Hurlock dalam Anggraeni et al. (2024) disiplin yang efektif harus memiliki empat unsur utama yaitu peraturan sebagai pedoman, hukuman untuk pelanggaran, penghargaan untuk perilaku baik, dan konsistensi dalam penerapannya. Setiap unsur ini saling melengkapi dalam mendidik siswa agar memahami batas perilaku yang benar dan termotivasi untuk menaati aturan.

Karakter disiplin siswa dapat dilihat dari tiga aspek seperti yang dikemukakan oleh Arikunto dalam

Mareta (2025), yaitu disiplin siswa dikelas, disiplin siswa di lingkungan sekolah, dan disiplin siswa di rumah. Sedangkan indikator disiplin menurut Tu'u (2004) yaitu *pertama*, dapat mengatur waktu belajar di rumah, *kedua*, rajin dan teratur belajar, *ketiga*, perhatian yang baik saat belajar di kelas, dan *keempat*, ketertiban diri saat belajar di kelas.

Tu'u dalam Utami & Krisphianti (2021) menyebutkan perilaku disiplin pada siswa bermanfaat untuk mencegah penyimpangan, membantu penyesuaian diri, dan menjauhkan dari tindakan yang dilarang sekolah. Disiplin juga mendorong siswa berbuat baik dan membentuk kebiasaan positif yang bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan. Selaras dengan Konstantinou et al. (2022) adanya disiplin sebagai upaya untuk menjaga ketertiban sekaligus mendidik siswa untuk mematuhi aturan agar terhindar dari konsekuensi negatif.

Meskipun kedisiplinan memiliki peran penting dalam membentuk generasi muda yang patuh dan mandiri, realita di SMA Negeri 12 Banjarmasin berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK bernama bapak Bagas Fajar Maulana, masih ada siswa yang menunjukkan perilaku yang bertentangan dengan disiplin. Contoh perilaku tidak sesuai tata tertib sekolah dan disiplin tersebut yaitu terlambat masuk sekolah karena main *game online* hingga larut malam, dan tidur larut malam, serta kurangnya perhatian selama di kelas.

Sesuai dengan realita tersebut, Finn et al., dalam Jensen (2021) yang menyebutkan masalah disiplin sering kali terkait dengan absen atau keterlambatan, tidak mengikuti aturan, menyela pembicaraan, tidak menyelesaikan tugas, dan menyontek. Rendahnya kedisiplinan

ini dapat menyebabkan berbagai dampak negatif seperti hubungan sosial yang buruk, perkembangan emosi dan sosial terganggu, pencapaian akademik terhambat, dan cenderung mengganggu proses belajar sehingga akan mempengaruhi pembelajaran (Evania & Putri, 2024).

Penerapan media edukatif sebagai sarana pendidikan karakter di SMA Negeri 12 Banjarmasin masih belum optimal, hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya peran dari Bimbingan dan Konseling dengan metode layanan yang lebih inovatif dan mampu menarik perhatian siswa. Sejalan dengan yang dikatakan oleh Albet et al. (2024) perlunya pembaruan dalam metode layanan, agar tidak hanya fokus pada pengetahuan, tetapi juga bisa menanamkan nilai-nilai karakter melalui cara yang menyenangkan dan interaktif.

Permainan edukatif *Konselopoly Quest* sebagai media dalam layanan Bimbingan dan Konseling salah satunya bertujuan untuk membentuk karakter disiplin siswa, dan meningkatkan keaktifan siswa yang diperkaya dengan nilai kearifan lokal Kalimantan Selatan (Setiawan et al., 2025). Permainan berbentuk dasar monopoli ini telah terdaftar pada Hak Kekayaan Intelektual (HKI) nomor 000864085. Nama *Konselopoly* merupakan akronim dari "Konseling", "*Monopoly*", dan "*Quest*", yang mencerminkan fungsinya sebagai media eksploratif, pencarian pengetahuan, dan pengalaman.

Konselopoly Quest dirancang dengan mengacu pada *experiential learning theory* dari David Kolb (1984). Kolb menyebutkan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai proses dalam belajar, yang mana siswa dapat memperoleh pengetahuan baru melalui pengalamannya (Pinasti, 2023).

Penerapan permainan *Konselopoly Quest* diukur melalui empat aspek yaitu aspek kognitif, afektif, psikomotorik, refleksi (Setiawan et al., 2025). Berdasarkan aspek tersebut, permainan *Konselopoly Quest* selaras dengan *experiential learning theory* yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung (Kolb, 2015). Desain permainan yang menarik secara visual dan fungsional juga mendorong partisipasi aktif siswa tanpa paksaan. Melalui seluruh proses tersebut, siswa diajak membangun karakter disiplin dari dalam diri, bukan hanya karena dorongan dari orang lain.

Penggunaan permainan edukatif sebagai media layanan dan bimbingan telah diteliti sebelumnya. Beberapa studi menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan semangat belajar, membuat siswa lebih aktif, serta membantu menanamkan nilai-nilai karakter, mendukung perkembangan keterampilan sosial dan emosional, seperti empati, komunikasi, dan pemecahan masalah saat bermain bersama teman (Andini et al., 2024). Penelitian dari Rokhmatillah et al. (2023) menyoroti bahwa permainan edukatif papan bimbingan BOGA BK efektif untuk menumbuhkan rasa disiplin dan tanggung jawab pada siswa.

Sejalan dengan yang disampaikan oleh Bachtiar dikutip dari Ardiansyah & Pravesti (2021) bahwa permainan monopoli adalah alat bantu mengajar yang efektif dalam meningkatkan keinginan belajar pada siswa. *Konselopoly Quest* menjadi salah satu inovasi dari pendekatan tersebut, karena tidak hanya menawarkan aktivitas bermain, tetapi juga memfasilitasi refleksi nilai dan perilaku melalui sistem hadiah (*reward*) dan penalti (*punishment*).

Penelitian mengenai media edukatif sebagai sarana pendidikan karakter, terkhusus hubungan penerapannya dengan karakter disiplin masih belum banyak diteliti. Oleh karena itu, artikel ini menawarkan kebaruan ilmiah dengan mengkaji penerapan permainan edukatif *Konselopoly Quest* sebagai media layanan Bimbingan dan Konseling dalam kaitannya dengan karakter disiplin.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan penerapan permainan *Konselopoly Quest* dengan karakter disiplin siswa di SMA Negeri 12 Banjarmasin. Adapun manfaat penelitian ini yaitu secara teoritis memberikan kontribusi terhadap pengembangan media layanan Bimbingan dan Konseling berbasis permainan edukatif, serta secara praktis dapat dimanfaatkan oleh guru BK sebagai referensi layanan yang menyenangkan, oleh pihak sekolah sebagai inovasi pembinaan karakter siswa, dan sebagai rujukan bagi peneliti lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yaitu penerapan permainan *Konselopoly Quest* sebagai variabel bebas (X) dan karakter disiplin siswa sebagai variabel terikat (Y). Pendekatan korelasi memungkinkan analisis keterkaitan antara variabel tanpa mengubah kondisi subjek (Hasbi et al., 2023).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X-4 berjumlah 31 siswa dan X-6 berjumlah 32 siswa di SMA Negeri 12 Banjarmasin, sehingga total populasi sebanyak 63 siswa. Peneliti

mengambil sebanyak 52 siswa yang memenuhi kriteria sebagai sampel, 11 siswa lainnya belum pernah mengikuti bimbingan klasikal menggunakan *Konselopoly Quest* dan tidak bersedia mengikuti penelitian.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti (Sugiyono, 2021). Kriteria tersebut meliputi, *pertama*, siswa kelas X SMA Negeri 12 Banjarmasin, *kedua*, sudah pernah mengikuti permainan *Konselopoly Quest* secara lengkap, dan *ketiga*, siswa yang bersedia mengikuti penelitian. Pemilihan *purposive sampling* bertujuan agar data yang diperoleh relevan dengan fokus penelitian dan sesuai dengan konteks penggunaan permainan edukatif dalam layanan bimbingan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket melalui *google form*. Angket terdiri dari dua bagian utama yaitu penerapan permainan *Konselopoly Quest* yang disusun berdasarkan teori Setiawan et al. (2025) untuk mengukur variabel penerapan permainan *Konselopoly Quest* melalui empat aspek yaitu aspek kognitif dengan indikator memahami konsep permainan dan materi, aspek afektif dengan indikator menunjukkan sikap mengikuti aturan permainan dan menanamkan nilai karakter yang baik, aspek psikomotorik dengan indikator aktif mengikuti permainan dan cepat menyelesaikan tantangan, serta aspek refleksi dengan indikator mengungkapkan pengalaman bermain, dan menghubungkan pengalaman bermain dengan kehidupan nyata.

Angket kedua yaitu karakter disiplin dengan indikator yang dikemukakan oleh Tu'u (2004), yaitu

dapat mengatur waktu belajar di rumah, rajin dan teratur belajar, perhatian yang baik saat belajar di kelas, dan ketertiban diri saat belajar di kelas. Kedua angket tersebut menggunakan skala likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Sebelum digunakan, angket telah diuji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui kesesuaian angket dengan kebutuhan penelitian dan memastikan angket konsisten. Hasil uji validitas diukur melalui nilai *pearson correlation* menggunakan SPSS versi 25.0, jika nilai r hitung $> r$ tabel maka item pernyataan dikatakan valid (Sugiyono, 2021). Sedangkan uji reliabilitas instrumen dengan melihat nilai *cronbach's alpha*, jika *cronbach's alpha* > 0.60 maka instrumen penelitian dapat dikatakan reliabel (Forester et al., 2024).

Validitas angket penerapan permainan *Konselopoly Quest* yang sudah diujikan kepada 30 responden menunjukkan nilai paling rendah sebesar 0.41 dan tertinggi 0.83. Angket penerapan permainan *Konselopoly Quest* yang awalnya berjumlah 48 item tersisa 43 item valid yang dapat digunakan, dan 5 item sisanya dinyatakan gugur karena tidak memenuhi kriteria uji validitas. Sedangkan angket karakter disiplin telah diuji kepada 50 responden menunjukkan nilai paling rendah sebesar 0.29 dan tertinggi 0.72. Dari 32 item angket yang diuji coba, semua item dinyatakan valid karena memenuhi kriteria.

Angket penerapan permainan *Konselopoly Quest* mempunyai nilai reliabilitas sebesar 0.95 dan angket karakter disiplin mempunyai reliabilitas sebesar 0.90 yang berarti reliabilitas kedua alat ukur ini sangat tinggi (Sanaky et al., 2021). Kedua angket tersebut telah

memenuhi kriteria uji validitas dan reliabilitas, sehingga keduanya dapat digunakan dalam penelitian.

Data yang dikumpulkan dari angket dianalisis menggunakan statistik inferensial dengan SPSS versi 25.0. Peneliti menggunakan statistik inferensial untuk melakukan uji hipotesis yaitu dengan analisis korelasi *product moment* untuk mengetahui hubungan antar variabel. Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan pengujian asumsi statistik yaitu uji normalitas, dan linearitas untuk memastikan data memenuhi persyaratan analisis. Jika data tidak berdistribusi normal maka peneliti akan menggunakan korelasi *rank Spearman*.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu H_0 (hipotesis nol) menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara penerapan permainan *Konselopoly Quest* dengan karakter disiplin siswa, sedangkan H_1 (hipotesis

alternatif) menyatakan bahwa terdapat hubungan antara penerapan permainan *Konselopoly Quest* dengan karakter disiplin siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peneliti mengumpulkan data dari 52 siswa kelas X-4 dan X-6 SMA Negeri 12 Banjarmasin yang dijadikan sampel. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 25.0. Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu menguji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas untuk mengetahui apakah uji hipotesis menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dari variabel penerapan permainan *Konselopoly Quest* dan karakter disiplin dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Penerapan Permainan Konselopoly Quest	Karakter Disiplin
<i>N</i>		52	52
<i>Normal Parameters</i>	<i>Mean</i>	131.13	97.15
	<i>Std. Deviation</i>	11.132	11.177
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	0.068	0.162
	<i>Positive</i>	0.068	0.162
	<i>Negative</i>	-0.052	-0.068
<i>Test Statistic</i>		0.068	0.162
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		0.200	0.002

Pengambilan keputusan uji normalitas yaitu jika nilai sig.>0.05 maka data dikatakan normal dan sebaliknya

(Sihotang, 2023). Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa hasil uji normalitas variabel penerapan permainan

Konselopoly Quest menunjukkan nilai sig. $0.200 > 0.05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Variabel karakter disiplin mendapat nilai sig. $0.002 < 0.05$, yang artinya data tersebut tidak berdistribusi normal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa salah satu variabel penelitian, yaitu karakter disiplin tidak berdistribusi normal, artinya data tidak dapat dianalisis menggunakan statistik parametrik karena tidak memenuhi persyaratan, oleh karenanya data dianalisis menggunakan statistik non parametrik yang tidak mengharuskan data berdistribusi normal (Permana & Ikasari, 2023).

Berdasarkan data tersebut, maka uji hipotesis korelasi *product moment* sebagai bagian statistik parametrik tidak dapat digunakan, dan beralih pada uji non

parametrik korelasi *rank Spearman* untuk mengetahui sejauh apa hubungan antara dua variabel, yaitu penerapan permainan *Konselopoly Quest* dan karakter disiplin (Kurniasih et al., 2024). Selain itu pada teknik *rank Spearman* juga terdapat nilai signifikansi, nilai ini untuk menjawab hipotesis dalam penelitian yang sudah dipaparkan pada bagian metode penelitian.

Sejalan dengan itu Patimah et al. (2025) menyebutkan bahwa penggunaan uji *rank Spearman* dinilai tepat karena mampu menghasilkan kesimpulan hubungan yang lebih akurat pada data yang menyimpang dari distribusi normal. Uji hipotesis dilakukan dengan bantuan program *SPSS* versi 25.0, dan kemudian didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis *rank Spearman*

<i>Correlations</i>				
			Penerapan Permainan <i>Konselopoly Quest</i>	Karakter Disiplin
<i>Spearman's rho</i>	Penerapan Permainan <i>Konselopoly Quest</i>	<i>Correlation Coefficient</i>	1.000	0.437
		<i>Sig. (2-tailed)</i>		0.001
		<i>N</i>	52	52
	Karakter Disiplin	<i>Correlation Coefficient</i>	0.437	1.000
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.001	
		<i>N</i>	52	52

Kriteria pengambilan keputusan uji hipotesis yaitu jika nilai sig. < 0.05 maka kedua variabel memiliki hubungan yang signifikan, dan jika sig. > 0.05 artinya kedua variabel tidak memiliki hubungan signifikan (Vikaliana et al., 2022). Korelasi *rank Spearman* juga menghasilkan nilai *correlation*

coefficient yang menunjukkan tingkat hubungan.

Selain itu, nilai tersebut dapat digunakan sebagai acuan untuk mengetahui arah hubungan antar variabel. Peneliti menggunakan kriteria tingkat dan arah hubungan yang dikemukakan oleh Hasbi et al. (2023)

yaitu jika koefisien korelasi berada diinterval 0.00-0.199 artinya sangat lemah. Jika interval koefisien korelasi 0.20-0.399 menunjukkan hubungan lemah, 0.40-0.599 cukup kuat, 0.60-0.799 kuat, dan 0.80-1.00 hubungan sangat kuat.

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut diketahui bahwa signifikansi kedua variabel menunjukkan nilai 0.001, yang berarti $\text{sig.} < 0.05$. Nilai ini menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel penerapan permainan *Konselopoly Quest* dengan karakter disiplin siswa SMA Negeri 12 Banjarmasin. Oleh karena itu, H_0 (hipotesis nol) ditolak, dan H_1 (hipotesis alternatif) diterima.

Koefisien korelasi kedua variabel pada tabel 2 bernilai 0.437 yang berarti hubungan tersebut berada ditingkat cukup kuat. Koefisien korelasi juga tidak menunjukkan tanda negatif, artinya arah hubungan yang dimiliki oleh variabel penerapan permainan *Konselopoly Quest* adalah positif. Korelasi positif artinya hubungan antar variabel searah, hal ini menunjukkan bahwa jika semakin tinggi salah satu variabel maka variabel lainnya juga semakin meningkat.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penerapan permainan *Konselopoly Quest* dengan karakter disiplin siswa di SMA Negeri 12 Banjarmasin. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji korelasi *rank Spearman* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, lebih kecil dari 0,05, dengan koefisien korelasi sebesar 0,437 yang berada pada kategori cukup kuat. Koefisien korelasi bernilai positif ini menegaskan bahwa media permainan memiliki keterkaitan positif

dengan pembentukan karakter disiplin siswa di sekolah.

Hubungan tersebut dapat dipahami sebagai keterkaitan antara pengalaman belajar yang dialami siswa melalui permainan dengan proses pembiasaan perilaku disiplin. Menurut Ul-Zaman et al. (2025), pembentukan kedisiplinan memerlukan pola pembiasaan yang konsisten, seperti rutinitas kecil, penguatan lingkungan, dan konsistensi guru yang berdampak positif terhadap kedisiplinan dan perilaku siswa. Oleh karena itu, permainan *Konselopoly Quest* dapat dimaknai sebagai media pembiasaan yang relevan dalam membentuk karakter disiplin siswa melalui pengalaman belajar yang berulang dan bermakna.

Konselopoly Quest sebagai media Bimbingan dan Konseling dikembangkan berdasarkan teori *experiential learning* yang memandang belajar sebagai proses transformasi pengalaman melalui pengalaman konkret, refleksi, dan penerapan dalam kehidupan nyata (Chae, 2024). Melalui mekanisme *reward*, *punishment*, dan refleksi dalam permainan, siswa memperoleh pengalaman belajar yang mendorong kesadaran akan pentingnya disiplin. Sejalan dengan pandangan tersebut, nilai disiplin yang terbentuk tidak bersifat paksaan, melainkan tumbuh secara alami, bermakna, dan konsisten dalam keseharian siswa (Khasbiyah et al., 2025).

Pada pelaksanaan permainan, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima instruksi, tetapi terlibat aktif dalam proses pengambilan keputusan dan refleksi melalui kartu-kartu permainan yang tersedia (Setiawan et al., 2025). Aktivitas permainan ini selaras dengan indikator karakter disiplin yang dikemukakan oleh Tu'u (2004), yaitu

dapat mengatur waktu belajar di rumah, rajin dan teratur belajar, perhatian yang baik saat belajar di kelas, dan ketertiban diri saat belajar di kelas. Mekanisme permainan membiasakan siswa untuk mengikuti alur permainan sesuai aturan, menunggu giliran, dan menyelesaikan tantangan dalam batas waktu tertentu, yang melatih pengelolaan waktu dan keteraturan belajar. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam mendengarkan instruksi, berdiskusi, dan merefleksikan konsekuensi pilihan yang diambil mendorong tumbuhnya perhatian belajar yang baik serta ketertiban diri di kelas. Melalui proses tersebut, sikap disiplin berkembang secara bertahap melalui kesadaran dan pengalaman langsung, bukan karena paksaan.

Hasil temuan pada penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya, Rokhmatillah et al. (2023) menyatakan bahwa keberhasilan layanan bimbingan dengan media BOGA BK terletak pada kemampuannya menumbuhkan disiplin dan tanggung jawab siswa, yang tercermin dari keinginan serta keterampilan siswa dalam bertindak secara teratur. Sejalan dengan itu, ketertiban diri selama mengikuti permainan *Konselopoly Quest* dapat memberikan berkontribusi pada karakter disiplin siswa.

Temuan lain dari Junita et al. (2025), menyebutkan bimbingan kelompok melalui media permainan edukatif menunjukkan peningkatan kedisiplinan siswa dari kategori sedang menjadi tinggi, dengan hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan signifikansi 0,008 ($p < 0,05$). Temuan ini memperkuat hasil penelitian bahwa media permainan edukatif efektif meningkatkan kedisiplinan siswa.

Temuan serupa juga disampaikan oleh Nirmala et al. (2025)

yang menguji efektivitas media permainan ular tangga. Hasil penelitian menunjukkan nilai *pre-test* yang rendah dan peningkatan signifikan pada *post-test* yang mengindikasikan adanya peningkatan perilaku dan kesadaran disiplin siswa.

Selain itu, penelitian Auwlya (2025) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan atau media bermain sangat efektif dalam meningkatkan kenyamanan siswa. Penelitian tersebut menegaskan bahwa media permainan tradisional mampu menanamkan nilai-nilai karakter, salah satunya nilai disiplin, melalui suasana belajar yang positif dan aktif. Hal ini memperkuat bahwa media permainan terbukti efektif dan menyenangkan dalam menanamkan nilai kedisiplinan.

Meskipun hubungan yang ditemukan berada pada kategori cukup kuat, karakter disiplin siswa tidak hanya berkaitan dengan penerapan permainan *Konselopoly Quest*. Menurut Sugiarto dalam Perwira (2022) karakter disiplin juga berkaitan dengan faktor internal seperti motivasi, kesadaran diri, dan tidak bisa menerapkan cara belajar yang efektif, serta faktor eksternal seperti dukungan keluarga, iklim sekolah, dan pengaruh teman sebaya. Oleh karena itu, *Konselopoly Quest* dapat digunakan sebagai salah satu media pendukung yang berperan dalam konteks pembinaan karakter di sekolah.

Melalui pendekatan berbasis permainan *Konselopoly Quest*, siswa belajar dari pengalaman, interaksi, dan memahami konsekuensi perilaku secara langsung dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan Setiawan et al. (2025) yang menyatakan bahwa permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang efektif dalam

menanamkan nilai karakter. Pendekatan ini juga selaras dengan Rifki et al. (2024) yang menegaskan bahwa pembentukan disiplin melalui pendekatan positif memerlukan waktu, namun lebih efektif dalam membangun karakter siswa dibandingkan pendekatan disiplin instan yang berorientasi pada jangka pendek.

Sejalan dengan hal tersebut, Sari et al. (2025) menegaskan bahwa efektivitas layanan Bimbingan dan Konseling perlu dievaluasi secara berkelanjutan agar mampu menjawab kebutuhan perkembangan siswa. Selain itu menurut Sulistiyana et al. (2022) dalam mendukung perkembangan karakter perlu adanya keterlibatan dari semua komponen yang ada disekolah. Pemanfaatan media layanan yang inovatif dan kontekstual cocok untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa serta mendukung pencapaian tujuan pembinaan karakter secara menyeluruh.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel penerapan permainan *Konselopoly Quest* dengan karakter disiplin siswa di SMA Negeri 12 Banjarmasin dengan nilai sig. $0.001 < 0.05$. Nilai koefisien korelasi sebesar 0.437 menunjukkan bahwa hubungan pada kategori cukup kuat dengan arah positif. Oleh karena itu, direkomendasikan kepada guru BK untuk memanfaatkan media tersebut sebagai alternatif pembinaan karakter disiplin siswa, serta kepada peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji jenis penelitian atau variabel yang berbeda dengan subjek yang lebih banyak untuk mendapat hasil yang lebih akurat.

DAFTAR RUJUKAN

- Albet, M. S., Nasikhin, & Fihris. (2024). Implementation And Challenges Of Discipline Character Education. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(2), 120–124. <https://doi.org/10.21831/jpka.v15i2.77799>
- Andini, T. M., Poedjiastutie, D., & Prastiyowati, S. (2024). Penguatan Pembelajaran Karakter Melalui Permainan Edukatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Malang. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(3), 751–764.
- Anggraeni, K. R., Fitriyah, L., Pratiwi, N. N., & Prestiadi, D. (2024). Pembinaan Disiplin Peserta Didik. *Proceedings Series of Educational Studies*, 170–178.
- Ardiansyah, L., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Media Permainan Monobiling Dalam Efikasi Diri Akademik Siswa Di SMA Negeri 15 Surabaya. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 8(1), 14–24. <https://doi.org/10.29407/nor.v8i1.15772>
- Auwlya, F. (2025). Literature Study: Happiness Learning in Class Using Media of Game-Based Learning. *MANDALIKA : Journal of Social Science*, 3(1), 8–12. <https://doi.org/10.56566/mandalika.v3i1.178>
- Chae, S. J. (2024). Understanding and Application of Experiential Learning Theory in Medical Education. *Korean Medical*

- Education Review*, 26(Suppl 1), S40–S45.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17496/kmer.23.042>
- Cintami, P. N., Rachman, A., & Sari, N. P. (2025). The Influence of Education Level Through the Role of Fathers on Children ' s Independence and Discipline in Delang District , Lamandau Regency. *Journal of English Language and Education*, 10(5), 274–282.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jele.v10i5.1163>
- Evania, D. Y., & Putri, R. (2024). Analisis Faktor Yang Menyebabkan Rendahnya Kedisiplinan Anak di Sekolah Dasar Negeri 015/IX Kebon IX. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 3(2), 219–227.
<https://online-journal.unja.ac.id/jtpd/about>
- Forester, B. J., Khater, A. I. A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812–1820.
<https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.577>
- Hanik, E. U., Istiqomah, N., Hanifah, A. N., Trisnawati, W., & Syifa, L. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Kedisiplinan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Civil Officium: Journal of Empirical Studies on Social Science*, 1(1), 14–19.
<https://doi.org/10.53754/civiloffici>
- um.v1i1.252
- Hasbi, A. Z. El, Damayanti, R., Hermina, D., & Mizani, H. (2023). Penelitian Korelasional (Metodologi Penelitian Pendidikan). *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 2(6), 784–808.
- Jensen, M. T. (2021). Pupil-teacher ratio, disciplinary problems, classroom emotional climate, and turnover intention: Evidence from a randomized control trial. *Teaching and Teacher Education*, 105, 1–10.
<https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103415>
- Junita, R., Sari, S. P., & Arizona. (2025). Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kedisiplinan Siswa SMK. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 300–308.
- Khasbiyah, A., Apriani, D., & Basukiyatno. (2025). Research Horizon. *Research Horizontal*, 05(02), 97–108.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning, Experience as the Source of Learning and Development* (A. Neidlinge (ed.); 2nd ed.). Pearson Education, Inc.
- Konstantinou, I. C., Chatzisavva, E. A., & Logotheti, S. G. (2022). The Role of School Discipline from the Students' Point of View. *World Journal of Educational Research*, 9(5), 56–78.
<https://doi.org/10.22158/wjer.v9n5p56>
- Kurniasih, A., Rahmawati, A., Lusiyana, Pratiwi, A. A., & Nurhillah, E.

- (2024). Analisis Hubungan Asosiasi Antara Minat Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Enterpreneurship Terhadap Peningkatan Usaha Mahasiswa Agribisnis Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Dengan Metode Uji Korelasi Spearman Rank. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(16), 91–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.13761321>
- Kurniyanti, W., Warastuti, W., Hastuti, Y. neny, Sumardjoko, B., & Fauziati, E. (2024). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Siswa dalam Perspektif Thomas Lickona. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 276–288.
- Mareta, D. M. (2025). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Kelas IV SDIT Darul Ilmi Waringin Jaya. In *Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung*. Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.
- Nirmala, H. P., Dalimunthe, R. Z., & Nurmala, M. D. (2025). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Kesadaran Guna Perilaku Kedisiplinan Siswa di SMA Negeri 4 Kota Serang. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 31–42. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i3.1547>
- Patimah, Zulpan, Alfansuri, D. U., Munawaroh, E., & Ilyas, M. (2025). Memahami Dan Menerapkan Uji Korelasi Dalam Analisis Data Penelitian Pendidikan. *Education Innovation*, 3, 740–752.
- Permana, R. A., & Ikasari, D. (2023). Uji Normalitas Data Menggunakan Metode Empirical Distribution Function Dengan Memanfaatkan Matlab Dan Minitab 19. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 7(1), 7–12. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v7i1.6238>
- Perwira, A. N. P. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kedisiplinan Siswa Di Sma Negeri 1 Brebes. In *Universitas PGRI Semarang*. Universitas PGRI Semarang.
- Pinasti, A. N. (2023). Experiential Learning dan Daur Belajar sebagai Metode Belajar Berbasis Pengalaman. *Media Informasi*, 32(2), 204–213. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/mi.v32i2.7561>
- Rifki, A., Haruna, D., Zakir, S., & Wahyuni, S. I. (2024). Transformasi Karakter Siswa SMK dengan Pendekatan Disiplin Positif. *Al-Marsus : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 167–178. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v2i2.8858>
- Rokhmatillah, S. A., Hamid, N. A., Kharisma, A. N., Bariyyah, K., & Kustiani. (2023). Boga-BK: Permainan Papan Bimbingan sebagai Strategi Meningkatkan Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa MAN 1 Malang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-6 Yang Diselenggarakan Oleh Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 1770–1782.

- Sanaky, M. M., Saleh, L. M., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439.
- Sari, N. P., Putro, H. Y. S., & Novitawati. (2025). Evaluating the Effectiveness of Counseling Services in Merdeka Curriculum Implementation: A Cippo Model Approach in Indonesian Vocational High Schools. *Advances in Consumer Research*, 2(5), 883–889. <https://acr-journal.com/>
- Setiawan, M. A., Sari, N. P., & Putro, H. Y. S. (2025). *Inovasi Media Edukatif Bimbingan dan Konseling: Strategi Kreatif Untuk Pendidikan Indonesia*. Zukzez Express.
- Shodiqoh, A., & Sutoyo, A. (2022). Hubungan Antara Hasil Pendidikan Karakter dengan Kedisiplinan Siswa SMA Takhasus Al Qur'an Wonosobo. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 7(2), 311–319. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bk/article/view/1455
- Sihotang, H. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif* (E. Murniarti (ed.); 1st ed., Vol. 32, Issue 3). UKI Press.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.). Alfabeta.
- Sulistiyana, Rachmayanie, R., & Alamarani, N. A. (2022). Bimbingan Kelompok dengan Permainan Egrang Batok Kelapa Meningkatkan Karakter Kerja Keras Generasi Z. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 11(2), 51–61.
- Tu'u, T. (2004). *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa* (K. Wibowo (ed.); 1st ed.). PT Grasindo. <https://www.onesearch.id/Record/IOS3774.JAKPU000000000087106>
- Ul-Zaman, F., Bhatti, M. S., Semab, S., Aslam, M. J., Anwer, M. A., & Noor, M. (2025). Exploring the Integration of Atomic Habits in Pedagogical Frameworks: A Qualitative Analysis of Teachers' Implementation and Students' Outcomes. *Journal of Digital Sociohumanities*, 2(2), 150–160. <https://doi.org/10.25077/jds.2.2.150-160.2025>
- Utami, M. D., & Krisphianti, Y. D. (2021). Meningkatkan Disiplin Diri Siswa SMK Melalui Media Permainan Stik Prabu Angling Darma. *Semdikjar "Pembelajaran Adaptif Dan Pemanfaatan IPTEKS Untuk Mendukung Pelaksanaan MBKM,"* 4(1), 610–618.
- Vikaliana, R., Pujiyanto, A., Mulyati, A., Fika, R., Ronaldo, R., Reza, H. K., Ngii, E., Dwikotjo, F., Suharni, & Ulfa, L. (2022). Ragam Penelitian dengan SPSS. In M. Surur (Ed.), *Sukoharjo: Tahta Media Group* (1st ed.). Tahta Media Group.