

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDIS (*LUDO*
DISIPLIN) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
DISIPLIN SISWA SMPN 3 PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

OLEH

TIRAULI NATALIKA LUBIS

223020216021



**UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDIS (LUDO
DISIPLIN) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DISIPLIN
SISWA SMPN 3 PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Palangka Raya
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

OLEH

TIRAULI NATALIKA LUBIS

223020216021

**UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
2026**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Tirauli Natalika Lubis
NIM : 223020216021
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan LUDIS (Ludo Disiplin) Untuk Meningkatkan Pemahaman Disiplin Siswa SMPN3 Palangka Raya” Tahun ajaran 2025/2026 yang saya tulis ini adalah benar tulisan saya dan bukan hasil tulisan orang lain ataupun plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil tulisan orang lain atau plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Palangka Raya, 11 Juni 2026

Yang membuat pernyataan,



Tirauli Natalika Lubis

NIM. 223020216021

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : TIRAULI NATALIKA LUBIS

NIM : 223020216021

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDIS (LUDO DISIPLIN)
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DISIPLIN SISWA SMPN 3
PALANGKA RAYA

Skripsi ini telah disetujui untuk diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Bimbingan dan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Fendahapsari Singgih Sendayu, M.Pd

NIP. 198203122006042002

Tanggal: Mei 2026



Romiaty, S. Psi, M. Pd, Psikolog

NIP. 197705052008122001

Tanggal: Mei 2026

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling



Nopi Feronika, S.Pd, M.Pd

NIP. 198511042008122002

Tanggal: Mei 2026

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Tirauli Natalika Lubis
NIM : 223020216021
Judul : Pengembangan Media Permainan LUDIS (Ludo Disiplin) Untuk
Meningkatkan Pemahaman Disiplin Siswa SMPN3 Palangka
Raya

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi
Bimbingan dan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Palangka Raya pada hari, tanggal
..... dan skripsi telah direvisi sesuai balikan dari Tim Penguji.

Nama	Tanda Tangan	Tanggal	Tim Penguji
<u>Nopi Feronika, S.Pd, M.Pd</u> NIP. 19851104 200812 2 002			Ketua
<u>Dr. Fendahapsari Singgih Sendavu, M.Pd</u> NIP. 19820312 200604 2 002			Anggota
<u>Romiaty, S.Psi, M.Pd, Psikolog</u> NIP. 19770505 200812 2 001			Anggota

v

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Tirauli Natalika Lubis
NIM : 223020216021
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Permainan LUDIS (Ludo Disiplin) Untuk Meningkatkan Pemahaman Disiplin Siswa SMPN3 Palangka Raya

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Fendahapsari Singgih Sendayu, M.Pd
NIP. 19820312 200604 2 002



Romiaty, S.Psi, M.Pd, Psikolog
NIP. 19770505 200812 2 001

Jurusan Ilmu Pendidikan,

Koordinator Prodi BK UPR,



Esty Pan Pangestie, M.Psi., Psikolog
NIP. 19781026 200812 2 001



Nopi Feronika, S.Pd., M.Pd
NIP. 19851104 200812 2 002

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Palangka Raya,



Dr. Winto Alexandro, SE., M.M
NIP. 19700827 200801 1 013

ABSTRAK

Lubis, Tirauli Natalika. 2026. Pengembangan Media Permainan LUDIS (Ludo Disiplin) untuk Meningkatkan Pemahaman Disiplin Siswa SMP Negeri 3 Palangka Raya. Skripsi. Program Studi Bimbingan dan Konseling, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya. Pembimbing I: Dr. Fendahapsari Singgih Sendayu, M.Pd. Pembimbing II: Romiaty, S.Psi., M.Pd., Psikolog.

Kata Kunci: LUDIS, media permainan, disiplin.

Permasalahan disiplin masih ditemukan pada siswa SMP Negeri 3 Palangka Raya, seperti keterlambatan datang ke sekolah dan kurangnya kepatuhan terhadap tata tertib sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan LUDIS (Ludo Disiplin) serta mengetahui kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman disiplin siswa.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall yang disederhanakan, meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli, revisi, uji coba lapangan, dan revisi produk akhir. Instrumen penelitian berupa wawancara, observasi, angket validasi ahli materi, ahli media, ahli praktisi, angket respon siswa, serta skala pemahaman disiplin melalui pre-test dan post-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan LUDIS layak digunakan dalam layanan Bimbingan dan Konseling. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 75%, ahli media 67%, dan ahli praktisi 91%. Uji coba kelompok kecil pada 8 siswa menunjukkan peningkatan rata-rata skor pemahaman disiplin dari 127,63 (pre-test) menjadi 173,00 (post-test). Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test memperoleh nilai $Z = -2,524$ dengan effect size sebesar 0,892 yang termasuk kategori pengaruh besar.

Berdasarkan hasil penelitian, media permainan LUDIS dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman disiplin siswa SMP Negeri 3 Palangka Raya.

ABSTRACT

Lubis, Tirauli Natalika. 2026. Development of LUDIS Game Media (Ludo Discipline) to Improve Discipline Understanding Among Students of SMP Negeri 3 Palangka Raya. Thesis. Guidance and Counseling Study Program, Department of Educational Sciences, Faculty of Teacher Training and Education, Palangka Raya University. Supervisor I: Dr. Fendahapsari Singgih Sendayu, M.Pd. Supervisor II: Romiaty, S.Psi., M.Pd., Psychologist.

Keywords: LUDIS, game media, discipline.

Disciplinary issues are still found among students at SMP Negeri 3 Palangka Raya, such as tardiness in arriving at school and lack of adherence to school regulations. This research aims to develop the LUDIS (Ludo Discipline) game media and to determine its feasibility and effectiveness in enhancing students' understanding of discipline.

This research uses the Research and Development (R&D) method with a simplified Borg and Gall model, including needs analysis, planning, product development, expert validation, revision, field testing, and final product revision. The research instruments included interviews, observations, expert validation questionnaires for content, media, and practitioners, student response questionnaires, as well as a discipline understanding scale thru pre-tests and post-tests.

The research results show that the LUDIS game media is suitable for use in Guidance and Counseling services. The results of the material expert validation obtained a percentage of 75%, the media expert 67%, and the practitioner expert 91%. The small group trial with 8 students showed an increase in the average discipline understanding score from 127.63 (pre-test) to 173.00 (post-test). The results of the Wilcoxon Signed-Rank Test obtained a Z value of -2.524 with an effect size of 0.892, which falls into the category of a large effect.

Based on the research results, the LUDIS game media is deemed suitable, practical, and effective for use in group guidance services to enhance the discipline understanding of students at SMP Negeri 3 Palangka Raya.

MOTTO

In the name of the Lord Jesus, all things can be realized.

Iman adalah dasar dari segala sesuatu yang kita harapkan dan bukti dari segala yang tidak kita lihat

(Ibrani 11:1)

Segala perkara dapat ku tanggung didalam Dia yang memberi kekuatan

(Filipi 4:13)

Aku hendak bersyukur kepada Tuhan karena keadilan-Nya dan bermazmur bagi nama Tuhan Yang Mahatinggi

(Mazmur 7:18)

Takut akan Tuhan adalah permulaan pengetahuan, tetapi orang bodoh menghina hikmat dan didikan

(Amsal 1:7)

Bersukacitalah senantiasa. Tetaplah berdoa

(1 Tesalonika 5:16-17)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan penyertaan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul:

“Pengembangan Media Permainan Ludis (*Ludo Disiplin*) Untuk Meningkatkan Pemahaman Disiplin Siswa Smpn 3 Palangka Raya.”

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (**S.Pd.**) pada program studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajian, sehingga hasilnya belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Rinto Alexandro, SE., MM, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Palangka Raya.
2. Ibu Esty Pangestie, M.Psi., Psikolog, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Palangka Raya
3. Ibu Nopi Feronika, S.Pd., M.Pd, selaku coordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Palangka Raya

4. Ibu Dr. Fendahapsari Singgih Sendayu, M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Romiaty, S.Psi., M.Pd., Psikolog, selaku Dosen Pembimbing II yang juga dengan tulus ikhlas telah memberikan bimbingan, koreksi, serta motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan staff program studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Palangka Raya, yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan serta membantu dalam proses perkuliahan.
7. Ibu Wahidah, S.Pd, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMPN Negeri 3 Palangka Raya, yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian
8. Yang terkasih keluarga tercinta penulis, khususnya Bapak Lisper Lubis, Mama Sionrida Purba, dan adik laki-laki penulis, Fidelis Yeremia Lubis. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas doa, kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan yang tiada henti diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Bapak dan Mama menjadi alasan penulis mampu bertahan hingga berada pada tahap ini. Terima kasih atas kesabaran dalam mendampingi penulis, anak perempuan satu-satunya dalam keluarga, yang sering kali mengeluh selama menjalani proses perkuliahan dan penyusunan skripsi. Karya tulis sederhana ini penulis persembahkan sebagai ungkapan rasa syukur dan cinta kepada Bapak dan Mama. Penulis juga mengucapkan terima

kasih kepada adik tercinta, Fidelis Yermia Lubis, yang selalu menjadi motivasi bagi penulis untuk terus belajar, berkembang, dan menjadi sosok kakak yang dapat memberikan pengaruh positif, baik dalam bidang akademik maupun nonakademik, serta menjadi teladan di masa yang akan datang. Kiranya Tuhan Yesus senantiasa memberkati dan melimpahkan kasih-Nya kepada keluarga penulis.

9. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Abang Alexander Marpaung yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama penyusunan skripsi ini. Kehadirannya pada masa-masa yang tidak mudah bagi penulis memberikan semangat dan dorongan untuk tetap bangkit, berkembang, dan menyelesaikan penelitian ini hingga tuntas.
10. Kepada sahabat penulis Najwa Putri Lanira dan Atba Arbina Ita Sembiring, Gyta Pane, Olivia Lubis, Dea Papalangi, Nadhila, Intan. yang selalu menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, dan air mata, serta senantiasa hadir dalam keadaan apa pun untuk memberikan dukungan dan penguatan kepada penulis.
11. Kepada teman-teman terdekat penulis Aisha Bona, Eva Yuni, Lilis, Nella, Milli, Sherly, Fitri dan kepada teman-teman dekat lainnya yang penulis tidak dapat sebutkan satu-satu yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, perhatian, serta menjadi tempat berbagi cerita dan pengalaman. Terima kasih atas setiap motivasi, bantuan, dan kebersamaan yang diberikan kepada penulis, baik dalam menghadapi berbagai permasalahan maupun selama proses penyusunan skripsi ini. Dukungan yang diberikan menjadi salah satu

penyemangat bagi penulis untuk terus berusaha hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

12. Kepada Rekan-rekan Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Angkatan 2022 yang telah berjuang dan saling mendukung selama ini.
13. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada diri sendiri, Tirauli Natalika Lubis, terimakasih telah bertahan hingga sejauh ini. Terimakasih untuk tidak menyerah ketika keraguan datang dengan silih berganti, dan ketika langkah terasa berat untuk diteruskan. Terimakasih tetap memilih melanjutkan dan menyelesaikan studi hingga selesai, walau sering kali tidak tahu pasti kemana arah ini akan membawa. Terimakasih telah menjadi teman paling setia bagi diri sendiri, meski harus menghadapi kegagalan, kebingungan, bahkan perasaan ingin menyerah. Terimakasih karena sudah memilih untuk mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai.

Palangka Raya, Juni 2026

Tirauli Natalika Lubis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Pengembangan	6
1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Pengertian Layanan Bimbingan dan Konseling	11
2.2 Bimbingan Kelompok	15
2.3 Pengertian Media	19
2.4 Permainan	28
2.5 Permainan Ludo	34
2.6 Disiplin dan Indisipliner	38
2.7 Penelitian Yang Relevan	43
2.8 Kerangka Berpikir	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	47
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian	47
3.2 Model Pengembangan	47
3.3 Prosedur Pengembangan	49
3.5 Populasi dan Sampel	60
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	60
3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	64
3.7 Analisis Data	69

1. Analisis Data Kualitatif	69
2. Analisis Data Kuantitatif	71
3. Teknik Analisis Data Uji Kelompok Kecil.....	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	76
A. Hasil Pengembangan Produk.....	76
a. Hasil Validasi Ahli Materi	80
b. Hasil Validasi Ahli Media	83
c. Hasil Uji Ahli Praktisi.....	87
d. Perbaikan Produk.....	90
e. Uji coba kelompok kecil	95
f. Hasil Uji Hipotesis	111
B. Pembahasan	112
C. Kelemahan Penelitian	118
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	120
5.1 Kesimpulan.....	120
5.2 Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN	129

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	44
Tabel 3.1 Langkah-langkah Pengembangan yang Dilakukan Peneliti.....	48
Tabel 3. 2 Kriteria Kualitas Produk	51
Tabel 3. 3 Rincian Pengumpulan Data dan Instrumen.....	64
Tabel 3.4 Skala Likert	65
Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Pemahaman Kedisiplinan Siswa	66
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Pemahaman Disiplin	66
Tabel 3. 7 Kisi kisi Indikator Kriteria Aksesibilitas Ahli Materi.....	68
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Indikator Kriteria Akseptabilitas Ahli Media.....	68
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Indikator Kriteria Aksestabilitas Pengguna.....	69
Tabel 3. 10 Kriteria Kualitas Produk Akbar dan Sriwiyana	71
Tabel 3. 11 Rumusan Kategorisasi.....	74
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	81
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	83
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Praktisi	87
Tabel 4. 4 Tampilan media sebelum dan sesudah mendapat revisi ahli	94
Tabel 4. 5 Validitas Isi Angket Pemahaman Disiplin	97
Tabel 4. 6 Hasil Uji Reliabilitas Angket Pemahaman Disiplin.....	99
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Data Shapiro-Wilk	101
Tabel 4. 8 Hasil Pre-test siswa	102
Tabel 4. 9 Kategori dan Interval Tingkat Pemahaman Disiplin.....	102
Tabel 4. 10 Hasil Pre-test siswa beserta tingkat skala pemahaman disiplin	103
Tabel 4. 11 Hasil Post-test siswa	107
Tabel 4. 12 Kategori dan Interval Tingkat Pemahaman Disiplin.....	107
Tabel 4. 13 Hasil Post-test siswa beserta tingkat skala pemahaman	108
Tabel 4. 14 Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test	109
Tabel 4. 15 Tingkat Validitas Berdasarkan Skala V'Aiken.....	110

Tabel 4. 16 Hasil Uji Paired Sampel T-test.....	111
---	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	46
Gambar 3. 1 Bagan Prosedur Pengembangan	53
Gambar 4.1 Desain Produk	78
Gambar 4.2 Kartu Pertanyaan	78
Gambar 4.3 Kartu Tantangan.....	79
Gambar 4.4 Cover Buku Panduan Siswa	79
Gambar 4.5 Cover Buku Panduan Guru	79
Gambar 4.6 Diagram Validasi Ahli Materi.....	82
Gambar 4.7 Diagram Validasi Ahli Media	86
Gambar 4.8 Diagram Validasi Ahli Praktisi	90
Gambar 4.9 Diagram Hasil Pre Test	103
Gambar 4.10 Diagram Hasil Post Test.....	108
Gambar 4.11 Diagram Perbandingan Hasil Data Pre-test dan Post-test	109

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok (RPL)	130
Lampiran 2. Angket Pemahaman Disiplin	149
Lampiran 3. Instrumen Validasi Ahli Media	154
Lampiran 4. Instrumen Validasi Ahli Materi	163
Lampiran 5. Instrumen Validasi Ahli Praktisi	171
Lampiran 6. Instrumen Validasi Ahli Praktisi	172
Lampiran 7. Dokumentasi Lapangan	178

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2018). Program Bimbingan Pribadi Untuk Meningkatkan Perilaku Disiplin Siswa. *KOPASTA : Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(2), 55–63. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i2.1438>
- Aisida, S., & Huda, M. (2020). Inovasi *Guidance And Counseling* di Kecamatan Wonoayu Sidoarjo. *Jurnal Literasiologi*, 3(1).
- Akbar, S., & Sriwiyana, H. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Cipta Media.
- Aliyyah, R. R., & Marlina, M. (2025). Penerapan Kedisiplinan: Strategi Guru dalam Mengelola Peserta Didik. *Jurnal Sosial Humaniora*, 16(1), 34–51.
- Ana. (2025). *Pengembangan Media Permainan MODIS (Monopoli Disiplin) untuk Meningkatkan Pemahaman Disiplin Siswa Kelas VII di SMP Negeri 6 Palangka Raya*. Universitas Palangka Raya.
- Arum, R. P., Sholehah, A. M., & Fatmawati, F. (2021). Pemanfaatan game online sebagai permainan edukatif modern untuk mengembangkan kreativitas anak. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 33–48.
- Ayuningtyas, P., & Setyaputri, N. Y. (2022). Sida Asih: Media penguat tepa selira melalui nilai luhur Panji Inu Kertapati. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 5, 666–673.
- Dwiwinardo, E. G., Ningrun, B. D., Herawati, T., & Apriliantini, F. (2022). Faktor-Faktor Perilaku Kedisiplinan Siswa di SMA Negeri 1 Telukjambe Timur Kabupaten Karawang. *JCOSE Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 60–65.
- Ellis, R. (2024). Definisi Bimbingan dan Konseling. In *Pengantar Bimbingan dan Konseling Belajar BT - Pengantar Bimbingan dan Konseling Belajar*. CV. Gita Lentera.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Fadilla, A. R., & Wulandari, P. A. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(3), 34–46.
- Fajrin, P. (2013). *Studi Deskriptif Pemahaman Kedisiplinan dalam Mentaati Tata Tertib pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Mandiraja Tahun Ajaran 2012/2013*. Universitas Negeri Semarang.

- Fauziah, F., Rochani, R., & Handoyo, A. W. (2023). Pengembangan Media Permainan Ludo Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman Bullying Pada Remaja. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(2), 13–33. <https://doi.org/10.30870/diversity.v1i2.23>
- Fauziati, T., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan permainan ludo King Of Accounting (Doting) sebagai media pengayaan pada materi jurnal khusus perusahaan dagang. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 46.
- Ginting, S. Y. B. (2025). *Pengembangan Permainan Media SIGMA Berantang (Snake and Ladders Game Mania Berbasis Nilai Budaya Huma Betang) untuk Mencegah Perilaku Bullying di SMP Negeri 2 Palangka Raya*. Universitas Palangka Raya.
- Harjanty, R., & Mujtahidin, S. (2022). Menanamkan disiplin pada anak usia dini. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 89–104.
- Hartanti, J. (2022). *Bimbingan Kelompok*. UD DUTA SABLON.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Indira, L., Nasution, S. M., Churnawan, R. P. A., Indriani, E., & Andriani, A. D. (2024). Kegiatan Bermain sebagai Terapi bagi Anak-Anak Penyintas Gempa. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 373–382.
- Irawan, D. (2017). *Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran dan Satuan pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Khairi, I. (2025). Prinsip dan Tujuan Bimbingan dan Konseling. In *Bimbingan dan Konseling BT - Bimbingan dan Konseling* (p. 40). Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Maria, S., Saputri, D. F., & Sukadi, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Aplikasinya (JPSA)*, 4(1), 30–35.
- Marta, M. P., Ratnawati, V., & Krisphianti, Y. D. (2022). Permainan Congklak Sebagai Sarana Untuk Mengoptimalkan Keterampilan Perencanaan Karir Peserta Didik. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 2, 490–496.
- Maulana, A. (2024). *Pengembangan Media Permainan Ludo untuk Meningkatkan Pemahaman tentang Bullying di SMP Negeri 45 Palembang*. Universitas Sriwijaya.
- Mukhlis, N. A., Kurniawan, A. W., & Kurniawan, R. (2022). Pengembangan Media Kebugaran Jasmani Unsur Kekuatan Berbasis Multimedia Interaktif. *Sport*

- Mulyani, N. (2013). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. DIVA Press.
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran ludo pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Purnama Trimurjo. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 7(1).
- Novitasari, D. W., & Abduh, M. (2022). Upaya guru dalam melatih karakter disiplin siswa sekolah dasar berbasis teori behaviorisme. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6373–6378.
- Nurhayati, N., Sumiyati, S., Juariyah, J., Paramitha, P., & Syamsiah, S. (2025). Bimbingan dan Konseling. *AKSIOMA: Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi*, 2(5), 868–880.
- Nurpadilah, E. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II di MI Nurul Huda Gempol*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Pamula, W. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di MIN 1 Kota Kediri*. Institut Agama Islam Negeri Kediri.
- Rais, M., & Yaumi, M. (2024). Studi Literatur Terminologi Media dan Teknologi Pembelajaran (Sejarah dan Perbedaan Istilah). *Aksiologi: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 5(2).
- Ramadhani, N. (2023). *Peran Manajemen Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa di SMPN 2 Parepare*. IAIN Parepare.
- Ruslan, M., & Mustapa, T. (2021). Meningkatkan Prestasi Belajar PPKN Melalui Penggunaan Media Gambar di SMA Negeri Tapango. *Jurnal Ilmiah Tarbiyah Umat*, 11(1), 43–51.
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sa'idah, I., & Annajih, M. Z. H. (2024). *Konsep Dasar Bimbingan & Konseling*. Alifba Media.
- Saifuddin, S. (2022). Pembinaan Kedisiplinan Belajar Siswa SMPN Kecamatan Makmur Kabupaten Bireuen. *Tadabbur: Jurnal Peradaban Islam*, 4(2), 238–253.

- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). *Media Pembelajaran*. CV Eureka Media Aksara.
- Sansastra, P., & Ratnawati, V. (2022). Media Permainan Uno Stacko Sebagai Sarana Melatih Kepercayaan Diri Siswa. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 2, 278–285.
- Saputri, G. U. (2022). *Penerapan Bimbingan Kelompok Terhadap Anak Masa Akhir Un-confident*. UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Schmitt, F., Christopher, S. M., Tumanov, K., Weiss, G., & Möckel, R. (2018). *Evaluating the Adoption of the Physical Board Game Ludo for Automated Assessments of Cognitive Abilities BT - Serious Games* (S. Göbel, A. Garcia-Agundez, T. Tregel, M. Ma, J. B. Hauge, M. Oliveira, T. Marsh, & P. Caserman (eds.); pp. 30–42). Springer International Publishing.
- Sovieti, S., Mahdum, M., Rita, R., Daeng, D., Euis, E., & Hadriana, H. (2024). Perkembangan Kapabilitas Afektif AUD melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 8 No. 2 (2024), 279–292. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/5525/pdf>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suparyanto, & Rosad. (2020). Lingkungan Kerja dan Kinerja SDM. *Pena Persada Redaksi*, 5(3), 248–253.
- Susanto, A. (2018). *Bimbingan dan Konseling: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Kencana.
- Tarigan, S. T. B., & Siregar, H. T. (2024). Pengaruh Penerapan Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD 105308 Pancur Batu TP 2023/2024. *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum)*, 3(1), 121–128.
- Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan, E. B. (2017). *Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang*. State University of Malang.
- Utami, M. D., & Krisphianti, Y. D. (2021). Meningkatkan Disiplin Diri Siswa SMK Melalui Media Permainan Stik Prabu Angling Darma. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4, 610–618.

- Wulandari, A., & Yuliandari, R. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Lingkaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 3(1), 13–25.
- Yuningsih, A. T., & Herdi, H. (2021). Studi Literatur Mengenai Perancangan Program Bimbingan dan Konseling Komprehensif Bidang Layanan Perencanaan Individual. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 7(1), 15–26.
- Zahro, S. F. (2024). *Pengembangan Media Board Game Ludo Prajurit Denjaka untuk Meningkatkan Perilaku Disiplin Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Kediri*. Universitas Negeri Malang.
- Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R. R. (2020). *Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Informasi BT - Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Malang*. 126–131.