

Pengembangan Ethical Flash Card Game Berbasis Ajining Diri Ana Ing Lathi untuk Meningkatkan *Self-Control* Siswa

Fanesa Salsabilla Cantika Putri^[1], Irfana Soleha^[2]

^{[1],[2]}Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Jln. Mayor Sujadi Timur No. 46, Plosokandang

e-mail: ^[1]fanesasalsabilla822@gmail.com, ^[2]irfanasoleha.uinsatu@gmail.com

Abstrak

Kemampuan *self-control* merupakan aspek penting dalam perkembangan siswa, terutama dalam mengendalikan ucapan, emosi, dan perilaku sesuai dengan norma sosial dan nilai budaya. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Ethical Flash Card Game* berbasis *Ajining Diri Ana Ing Lathi* serta mengetahui kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan *self-control* siswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 50 siswa kelas VII untuk analisis kebutuhan dan 8 siswa dengan tingkat *self-control* rendah untuk uji coba terbatas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan validasi ahli materi, media, serta bahasa. Analisis efektivitas menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kelayakan sebesar 98% dari ahli materi, 96,50% dari ahli media, dan 87,50% dari ahli bahasa, dengan rata-rata 94,03% berkategori sangat layak. Rata-rata skor *self-control* meningkat dari 45,38 pada *pretest* menjadi 97,88 pada *posttest*, dengan nilai signifikansi $0,012 < 0,05$. Dengan demikian, *Ethical Flash Card Game* sangat layak dan efektif digunakan sebagai media layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan *self-control* siswa berbasis nilai *Ajining Diri Ana Ing Lathi*.

Kata Kunci: *Ethical Flash Card Game, self-control, Ajining Diri Ana Ing Lathi, bimbingan kelompok, ADDIE.*

Abstract

Self-control is an important aspect of students' development, particularly in regulating speech, emotions, and behavior according to social norms and cultural values. This study aimed to develop an Ethical Flash Card Game based on Ajining Diri Ana Ing Lathi and examine its feasibility and effectiveness in improving students' self-control. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants included 50 seventh-grade students for the needs analysis and 8 students with low levels of self-control for the limited trial. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, documentation, and validation by material, media, and language experts. Effectiveness was analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed that the media obtained feasibility scores of 98% from the material expert, 96.50% from the media expert, and 87.50% from the language expert, with an overall average of 94.03%, categorized as highly feasible. The mean self-control score increased from 45.38 in the pretest to 97.88 in the posttest, with a significance value of $0.012 < 0.05$. Therefore, the Ethical Flash Card Game is highly feasible and effective as a group guidance media for improving students' self-control based on the value of Ajining Diri Ana Ing Lathi.

Keyword: *Ethical Flash Card Game, self-control, Ajining Diri Ana Ing Lathi, group guidance, ADDIE.*

1. PENDAHULUAN

Kemampuan pengendalian diri (*self-control*) merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan peserta didik pada masa remaja awal. Kemampuan tersebut berkaitan dengan kecakapan siswa dalam mengendalikan emosi, pikiran, ucapan, dorongan, dan perilaku agar sesuai dengan norma serta nilai yang berlaku (Sari & Aini, 2023). Dalam konteks pendidikan berbasis nilai budaya dan keislaman, penguatan *self-control* dapat dikaitkan dengan nilai *Ajining Diri Ana Ing Lathi*, yaitu pandangan bahwa kehormatan diri

seseorang tercermin melalui tutur kata dan sikapnya dalam berinteraksi dengan orang lain (Parinuss & Fridawati, 2023). Hasil analisis kebutuhan di SMP Islam Anharul Ulum Kademangan menunjukkan bahwa dari 50 siswa kelas VII, sebanyak 9 siswa (18%) berada pada kategori self-control sangat rendah dan 15 siswa (30%) berada pada kategori rendah. Dengan demikian, 48% siswa masih berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya penguatan self-control melalui media yang tidak hanya menyampaikan nilai secara teoritis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan reflektif.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*) memiliki potensi dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penggunaan permainan edukatif dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berdiskusi, mengambil keputusan, dan merefleksikan pengalaman belajar. Penelitian mengenai media *flash card* berbasis *Game-Based Learning* juga menunjukkan bahwa media tersebut dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan efektif, meskipun sebagian besar masih diterapkan pada pembelajaran akademik, seperti matematika dan bahasa. Penelitian lain mengenai *Game-Based Learning* menunjukkan manfaat dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, keterlibatan, pemahaman moral, dan sikap religius peserta didik (Paulina et al., 2023). Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya berpotensi mendukung aspek kognitif, tetapi juga dapat diarahkan pada pengembangan sikap dan karakter.

Dalam layanan bimbingan dan konseling, media permainan perlu memiliki karakteristik yang memungkinkan siswa berinteraksi, berdiskusi, menghadapi situasi sosial, mengambil keputusan, serta melakukan refleksi. *Flash card* memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan tersebut karena fleksibel digunakan secara berkelompok dan dapat memuat berbagai situasi yang dekat dengan kehidupan siswa. Media *Ethical Flash Card Game* dalam penelitian ini dikembangkan dalam bentuk kartu yang memuat situasi etis, pilihan tindakan, dan pertanyaan reflektif. Melalui permainan tersebut, siswa diarahkan untuk mengidentifikasi perilaku yang tepat dan tidak tepat, mempertimbangkan konsekuensi tindakan, mengendalikan emosi dan ucapan, serta merefleksikan pilihan yang diambil. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi mengenai etika, tetapi juga sebagai media pengalaman belajar untuk melatih self-control.

Sementara itu, kajian mengenai *Ajining Diri Ana Ing Lathi* selama ini lebih banyak menempatkan nilai tersebut sebagai konsep budaya dan landasan etika komunikasi. Kajian mengenai filosofi Jawa tersebut menunjukkan relevansinya dalam pembentukan kesantunan dan etika generasi muda, sedangkan penelitian mengenai unggah-ungguh dan nilai budaya lokal menunjukkan bahwa pembiasaan nilai dapat meningkatkan pemahaman serta karakter sopan santun siswa (Ence et al., 2025). Namun, kajian-kajian tersebut belum banyak diarahkan pada pengembangan media permainan yang mengintegrasikan nilai *Ajining Diri Ana Ing Lathi* ke dalam layanan bimbingan dan konseling. Di sisi lain, penelitian mengenai *flash card* dan *Game-Based Learning* umumnya berorientasi pada hasil belajar akademik, motivasi, keterampilan berbahasa, atau keterlibatan siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat *research gap* berupa belum adanya pengembangan media *Ethical Flash Card Game* yang secara khusus mengintegrasikan nilai *Ajining Diri Ana Ing Lathi* dan nilai-nilai keislaman sebagai landasan penguatan self-control siswa dalam layanan bimbingan kelompok. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi nilai budaya lokal, nilai keislaman, dan konsep self-control ke dalam media permainan

edukatif berbasis kartu. Media dikembangkan bukan sekadar untuk memberikan pemahaman mengenai etika, tetapi untuk memberikan pengalaman kepada siswa dalam menghadapi situasi komunikasi dan perilaku yang nyata melalui proses memilih tindakan, berdiskusi, dan melakukan refleksi. Dengan pendekatan tersebut, *Ethical Flash Card Game* diharapkan dapat menjadi alternatif media layanan bimbingan dan konseling yang kontekstual dalam membantu siswa menginternalisasikan nilai *Ajining Diri Ana Ing Lathi* sekaligus mengembangkan kemampuan pengendalian diri.

Pengembangan media dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model tersebut digunakan untuk memastikan bahwa media dikembangkan secara sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan siswa, perancangan isi dan bentuk permainan, pengembangan produk, validasi, hingga uji coba dan evaluasi (Sultan & Kasim, 2024). Pada tahap pengembangan, media dirancang dengan mengintegrasikan indikator self-control, nilai *Ajining Diri Ana Ing Lathi*, nilai pendidikan karakter, serta nilai Islam mengenai adab dalam bertutur kata.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media *Ethical Flash Card Game* berbasis *Ajining Diri Ana Ing Lathi* yang layak digunakan dalam layanan bimbingan kelompok, dan (2) mengetahui efektivitas media tersebut dalam meningkatkan self-control siswa kelas VII SMP Islam Anharul Ulum Kademangan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan dan menguji kelayakan serta efektivitas media *Ethical Flash Card Game* berbasis sikap *Ajining Diri Ana Ing Lathi* untuk meningkatkan *self-control* siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada karakteristiknya yang sistematis dalam mengembangkan produk pendidikan, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk (Sultan & Kasim, 2024).

Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan siswa terkait kemampuan *self-control*, kesantunan bertutur kata, serta penerapan nilai *Ajining Diri Ana Ing Lathi*. Analisis dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling, serta penyebaran angket analisis kebutuhan kepada siswa. Pada tahap ini melibatkan 50 siswa kelas VII SMP Islam Anharul Ulum Kademangan. Hasil analisis kebutuhan menjadi dasar dalam menentukan karakteristik media, materi, indikator *self-control*, dan bentuk layanan bimbingan kelompok yang dikembangkan.

Tahap *design* merupakan proses perancangan produk berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini disusun tujuan pengembangan, materi, indikator *self-control*, desain kartu, aturan permainan, serta panduan penggunaan media dalam layanan bimbingan kelompok. *Ethical Flash Card Game* dirancang dalam bentuk permainan kartu yang memuat situasi etis, pilihan tindakan, dan refleksi. Materi permainan diarahkan pada situasi kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan cara berkomunikasi dan berperilaku terhadap guru, orang tua, teman sebaya, dan orang yang lebih tua.

Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan rancangan menjadi produk yang siap digunakan. Produk yang dihasilkan berupa media *Ethical Flash Card Game* dan buku pedoman layanan bimbingan kelompok. Media terdiri atas tiga jenis kartu, yaitu kartu situasi, kartu tindakan, dan kartu refleksi. Produk kemudian divalidasi untuk menilai kelayakan materi, media, dan bahasa. Hasil penilaian dan saran dari validator digunakan

sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum tahap implementasi.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba kelompok kecil (*small group trial*) terhadap delapan siswa kelas VII SMP Islam Anharul Ulum Kademangan. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive* berdasarkan hasil angket *self-control* dan rekomendasi guru Bimbingan dan Konseling, yaitu siswa yang memiliki tingkat *self-control* relatif rendah. Uji coba dilakukan dalam layanan bimbingan kelompok menggunakan media *Ethical Flash Card Game*. Pengukuran efektivitas dilakukan dengan desain *one group pretest-posttest*, yaitu memberikan pengukuran *self-control* sebelum dan sesudah penggunaan media pada kelompok yang sama.

Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan dan uji coba untuk memperoleh masukan sebagai dasar perbaikan produk, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi untuk menilai kelayakan dan efektivitas media berdasarkan perubahan skor *self-control* siswa.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara, observasi, serta saran dan komentar dari validator (Muhajirin et al., 2024). Data tersebut dianalisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli dan skor *pretest-posttest*. Penilaian kelayakan media dilakukan menggunakan skala Likert 1–4 dan dihitung dalam bentuk persentase. Kriteria kelayakan terdiri atas kategori sangat layak (76–100%), layak (51–75%), kurang layak (26–50%), dan tidak layak (0–25%).

Analisis efektivitas media dilakukan dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest self-control* siswa. Karena penelitian menggunakan satu kelompok dengan jumlah subjek yang relatif kecil, analisis dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Media dinyatakan memberikan perubahan yang signifikan apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,05. Selain itu, hasil observasi selama pelaksanaan layanan digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan keterlibatan, kerja sama, antusiasme, pemahaman, dan kemampuan refleksi siswa selama menggunakan media.

Kelayakan produk dinilai melalui validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menggunakan instrumen penilaian yang mencakup aspek isi atau materi, penyajian, kebahasaan, tampilan media, serta kegunaan media dalam layanan bimbingan kelompok. Hasil penilaian validator kemudian dihitung menggunakan persentase skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimum. Saran dan komentar validator juga dianalisis secara kualitatif dan digunakan sebagai dasar revisi produk.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengembangan Media *Ethical Flash Card Game*

Penelitian dan pengembangan menghasilkan media *Ethical Flash Card Game* sebagai media layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan *self-control* siswa berbasis nilai *Ajining Diri Ana Ing Lathi*. Pengembangan dilakukan melalui tahapan ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Sultan & Kasim, 2024). Produk akhir terdiri atas buku pedoman layanan bimbingan kelompok dan tiga jenis kartu utama, yaitu kartu situasi, kartu tindakan, dan kartu refleksi. Kartu situasi digunakan untuk menghadirkan permasalahan etis yang dekat dengan kehidupan siswa, kartu tindakan mengarahkan siswa untuk menentukan respons yang tepat, sedangkan kartu refleksi digunakan untuk membantu siswa mengevaluasi pilihan dan menghubungkannya dengan perilaku sehari-hari.

Pengembangan produk didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan masih adanya siswa dengan tingkat *self-control* rendah. Kondisi tersebut sekaligus menjadi dasar bahwa media yang dikembangkan perlu memberikan pengalaman yang lebih aktif dibandingkan layanan yang hanya menggunakan ceramah. Karakteristik *Ethical Flash Card Game* memungkinkan siswa menghadapi situasi, memilih tindakan, mendiskusikan konsekuensi, dan melakukan refleksi. Proses tersebut menjadikan nilai *Ajining Diri Ana Ing Lathi* tidak hanya disampaikan sebagai konsep, tetapi dihadirkan dalam bentuk pengalaman yang dapat dikaitkan dengan perilaku siswa sehari-hari. Hal ini sejalan dengan rancangan produk yang menempatkan interaksi, pengambilan keputusan, dan refleksi sebagai bagian utama permainan.

3.2 Kelayakan Media *Ethical Flash Card Game*

Kelayakan produk diperoleh melalui validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor kelayakan sebesar 98%, ahli media sebesar 96,50%, dan ahli bahasa sebesar 87,50%. Rata-rata keseluruhan penilaian mencapai 94,03% dan berada pada kategori sangat layak.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	98%	Sangat Layak
Ahli Media	96.50%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	87.50%	Sangat Layak
Rata-rata	94.03%	Sangat Layak

Tingginya penilaian ahli materi menunjukkan bahwa isi *Ethical Flash Card Game* telah sesuai dengan tujuan layanan bimbingan kelompok, indikator *self-control*, karakteristik siswa SMP, serta nilai *Ajining Diri Ana Ing Lathi*. Materi juga dinilai mampu mendorong siswa untuk memahami etika berbicara, bersikap santun, dan membangun perilaku etis melalui kegiatan bermain, diskusi, pengambilan keputusan, dan refleksi.

Penilaian ahli media yang mencapai 96,50% menunjukkan bahwa produk memiliki kualitas visual, tata letak, kemudahan penggunaan, dan desain yang sesuai dengan karakteristik siswa. Sementara itu, skor ahli bahasa sebesar 87,50% menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media telah komunikatif dan dapat dipahami oleh siswa. Beberapa masukan validator mengenai penyederhanaan kalimat, ejaan, tanda baca, dan konsistensi istilah telah digunakan untuk menyempurnakan produk sebelum diujicobakan.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kelayakan media tidak hanya ditentukan oleh daya tarik visual, tetapi juga oleh kesesuaian antara materi, karakteristik pengguna, tujuan layanan, dan bahasa yang digunakan. Integrasi ketiga aspek tersebut penting karena media yang digunakan dalam layanan bimbingan kelompok harus mudah digunakan sekaligus mampu memfasilitasi proses pemahaman dan refleksi siswa.

3.3 Efektivitas Media *Ethical Flash Card Game* terhadap *Self-Control* Siswa

Efektivitas media diuji melalui uji coba kelompok kecil yang melibatkan delapan siswa kelas VII dengan tingkat *self-control* relatif rendah. Pengukuran dilakukan menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan yang cukup besar pada kemampuan *self-control* siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok menggunakan *Ethical Flash Card Game*. Rata-rata skor *self-control* meningkat dari 45,38 pada pretest menjadi 97,88 pada posttest.

Peningkatan tersebut diperkuat oleh hasil *Wilcoxon Signed Rank Test* yang memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,012 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *self-control* sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, pada konteks uji coba terbatas penelitian ini, penggunaan *Ethical Flash Card Game* menunjukkan efektivitas awal dalam meningkatkan *self-control* siswa.

Secara substantif, perubahan tersebut dapat dipahami dari karakteristik permainan yang menempatkan siswa sebagai peserta aktif. Siswa tidak hanya menerima informasi mengenai perilaku yang benar dan salah, tetapi dihadapkan pada situasi yang menuntut mereka mempertimbangkan tindakan, mengendalikan respons, mendiskusikan pilihan, dan melakukan refleksi. Mekanisme tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan pengendalian diri dalam situasi yang menyerupai pengalaman sosial sehari-hari. Dengan demikian, peningkatan *self-control* tidak semata-mata terjadi karena bertambahnya pengetahuan mengenai etika, tetapi juga melalui proses latihan pengambilan keputusan dan refleksi terhadap konsekuensi perilaku (Nuraeni, 2022).

Hasil observasi selama pelaksanaan layanan mendukung temuan kuantitatif tersebut. Siswa menunjukkan peningkatan keaktifan, kerja sama, antusiasme, pemahaman, dan kemampuan refleksi selama mengikuti kegiatan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan dapat menciptakan suasana layanan yang lebih partisipatif dibandingkan pendekatan yang bersifat satu arah. Aktivitas bermain, diskusi, dan refleksi juga memungkinkan siswa menghubungkan nilai *Ajining Diri Ana Ing Lathi* dengan pengalaman konkret dalam berinteraksi dengan guru, orang tua, teman sebaya, dan orang yang lebih tua.

3.4 Pembahasan dan Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan berbasis kartu dapat dikembangkan bukan hanya untuk mendukung pembelajaran akademik, tetapi juga untuk menjadi media layanan bimbingan dan konseling yang berorientasi pada pengembangan karakter dan *self-control*. Temuan tersebut memperluas penggunaan *flash card* dan *Game-Based Learning* yang dalam penelitian sebelumnya lebih banyak diarahkan pada peningkatan hasil belajar, motivasi, keterampilan membaca, penguasaan kosakata, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (David A. Kolb, 2022).

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian terdahulu mengenai *Game-Based Learning* yang menunjukkan bahwa permainan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa. Penelitian mengenai *Islamic Game-Based Learning* juga menunjukkan potensi permainan dalam mendukung pemahaman moral dan sikap religius peserta didik. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Febriyanto H. Supu, 2025).

Namun, penelitian ini memiliki perbedaan penting dibandingkan penelitian terdahulu. Penelitian sebelumnya mengenai *flash card* umumnya berorientasi pada kemampuan akademik, sedangkan penelitian mengenai *Ajining Diri Ana Ing Lathi* lebih banyak membahas filosofi budaya, etika komunikasi, dan pembiasaan unggah-ungguh. Penelitian ini menggabungkan kedua pendekatan tersebut ke dalam satu media yang secara khusus dirancang untuk layanan bimbingan kelompok dan diarahkan pada peningkatan *self-control*. Dengan demikian, kontribusi penelitian bukan hanya terletak pada bentuk media kartu, tetapi pada integrasi antara permainan edukatif, nilai budaya lokal, nilai keislaman, dan pengembangan kemampuan pengendalian diri (Utomo, 2022).

Kebaruan tersebut menjadi penting karena *Ajining Diri Ana Ing Lathi* dalam penelitian ini tidak ditempatkan sebatas sebagai materi pengetahuan budaya. Nilai tersebut diterjemahkan ke dalam situasi etis, pilihan tindakan, dan aktivitas refleksi yang memungkinkan siswa mempraktikkan nilai tersebut dalam konteks interaksi sosial. Pendekatan ini menjembatani nilai budaya dengan kebutuhan perkembangan siswa, khususnya dalam mengendalikan ucapan, emosi, dan perilaku. Dengan demikian, *Ethical Flash Card Game* memiliki fungsi edukatif sekaligus preventif dan pengembangan dalam layanan bimbingan dan konseling.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan efektivitas yang signifikan, temuan tersebut perlu dipahami sesuai dengan karakteristik desain penelitian. Uji efektivitas dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri atas delapan siswa dan menggunakan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, hasil penelitian memberikan bukti efektivitas awal dalam konteks uji coba terbatas, tetapi belum dapat digeneralisasikan secara luas. Penelitian lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih besar, kelompok kontrol, dan konteks sekolah yang lebih beragam diperlukan untuk menguji konsistensi efektivitas media. Dengan keterbatasan tersebut, penelitian ini tetap memberikan kontribusi praktis berupa tersedianya media layanan bimbingan kelompok yang telah melalui validasi ahli dan menunjukkan perubahan *self-control* yang signifikan pada tahap uji coba terbatas.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan *Ethical Flash Card Game* berbasis *Ajining Diri Ana Ing Lathi* yang sangat layak dan efektif digunakan sebagai media layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan *self-control* siswa. Media ini memberikan kontribusi pada pengembangan layanan bimbingan dan konseling melalui integrasi nilai budaya lokal dan nilai keislaman ke dalam aktivitas bermain, pengambilan keputusan, dan refleksi. Media dapat diaplikasikan sebagai alternatif layanan pengembangan karakter dan pengendalian diri siswa. Penelitian selanjutnya disarankan menguji media pada sampel yang lebih besar dengan kelompok kontrol untuk memperkuat bukti efektivitas dan generalisasi hasil.

REFERENSI

- David A. Kolb. (2022). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: Pearson Education.
- Ence, E., Mas, F., Tonis, M., & Payong, E. W. (2025). Membangun Karakter Moral Melalui Pendidikan Etika Di Sekolah. *IMMI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Multidisiplin*, 2(2), 247–260.
- Febriyanto H. Supu, D. (2025). Implementasi Game Based Learning dengan QuizWhiz Cards untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah Dasar*.
- Muhajirin, Risnita, & Asrulla. (2024). PENDEKATAN PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF SERTA TAHAPAN PENELITIAN. *Journal Genta Mulia*, 15(1), 82–92.
- Nuraeni, D. (2022). Pengaruh Strategi Self Control terhadap Perilaku Off Task pada Siswa SMP. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(1), 1633–1641.
- Paulina, C., Rokmanah, S., Syachruraji, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 31348–31354.
- Sultan, U. I. N., & Kasim, S. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46363–46369.

Utomo, S. G. (2022). *Ajining Dhiri Saka Ing Lathi (Kehormatan Seseorang Terletak pada Tuturannya): Makna Bahasa Jawa Krama Bagi Kaum Muda di Kabupaten Magelang*. Universitas Gadjah Mada.

