

Pengembangan Media Permainan Tradisional Congklak dalam Memberikan Pemahaman Kepada Siswa Mengenai Perilaku Disiplin

Fitri Parlani*, Evi Afiati, Bangun Yoga Wibowo

Bimbingan dan Konseling, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

*)Email Koorespondensi: 2285190006@untirta.ac.id;

Abstrak :

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya pemahaman mengenai perilaku disiplin siswa disekolah. Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengembangkan media permainan untuk memberikan pemahaman mengenai perilaku disiplin kepada siswa di SMPN 1 Jawilan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian edia menggunakan metode ADDIE. Hasil gambaran pemahaman perilaku disiplin siswa kelas VIII di SMPN 1 Jawilan dibagi menjadi tiga kategori dengan perolehan nilai Kategori rendah sebesar 36,8%, kategori sedang sebesar 51,6%, kategori tinggi 11,6%. Hasil pengujian kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti melalui ahli media, ahli materi, praktisi, juga respon siswa. Perolehan hasil rata-rata pengembangan media sebesar 93% berada pada kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan tradisional congklak untuk memberikan pemahaman mengenai perilaku disiplin kepada siswa sangat layak untuk dikembangkan.

Kata Kunci: Media Permainan, Perilaku Disiplin. Siswa SMP

Abstract :

This research was motivated by the low understanding of student disciplinary behavior at school. This Research and Development aims to develop game media to provide an understanding of disciplinary behavior to students at SMPN 1 Jawilan. The method used in this research is Research and Development (R&D). Research and development media uses the ADDIE method. The results of the description of understanding the disciplinary behavior of class VIII students at SMPN 1 Jawilan were divided into three categories with a score in the low category of 36.8%, the medium category of 51.6%, the high category of 11.6%. Value acquisition. The results of testing the feasibility of media developed by researchers through media experts, material experts, practitioners, as well as student responses, obtained an average result of media development of 93% in the very feasible category. So it can be concluded that the traditional congklak game media for providing students with an understanding of disciplinary behavior is very worthy of development.

Keywords: Game Media, Disciplinary Behavior. Middle school students

Pendahuluan

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk membangkitkan kekuatan terpendam, mengaktifkan kekuatan atau potensi siswa, adapun tujuan pendidikan dalam bahasa jawa disebut sebagai *panggulawentah* maksudnya tujuan pendidikan diartikan dengan kata pengolahan, mengolah, mengubah kejiwaan, mematangkan perasaan, pikiran, kemauan dan watak, mengubah kepribadian siswa (Hidayat, 2019:23). Selanjutnya, lembaga pendidikan memiliki tujuan untuk membentuk serta menciptakan generasi yang berkualitas tentunya sekolah sangat memerlukan adanya aturan-aturan untuk mewujudkan tujuan pada lembaga pendidikan tersebut, oleh sebab itu sekolah diperlukan dapat menegakkan hukuman atau adanya sebuah peraturan yang diterapkan hal ini bertujuan membatasi perilaku disiplin yang menyimpang serta dapat mendisiplinkan kegiatan siswa disekolah, disiplin tidak lain merupakan suatu tata tertib yang dilaksanakan dengan ketat dan tegas (Suradi, 2017:526-529).

Secara umum perilaku disiplin merupakan suatu tindakan yang menjadi hasil pemikiran sekaligus kesepakatan bersama, untuk tercapainya perilaku disiplin diperlukan

unsur kesukarelaan dan adanya kesadaran diri (Manshur, 2020:97). Adapun menurut Tu'u (2004:30-31) menyatakan disiplin merupakan perilaku yang dapat mengendalikan diri untuk dapat tertib, taat, mampu mengontrol dan meluruskan diri, membentuk atau menciptakan karakter yang disiplin, serta mampu memperbaiki tingkah laku yang lebih terarah. Selanjutnya Atheva (2007: 55) mengemukakan disiplin adalah sikap atau perilaku siswa yang taat peraturan yang ada di sekolah dalam menjalankan kewajibannya dengan penuh kesadaran, disiplin sangat penting bagi setiap siswa, dan membuat siswa memiliki kecakapan mengenai cara belajar yang baik, juga merupakan suatu proses ke arah pembentukan yang baik.

Perilaku disiplin pada siswa tingkat sekolah menengah pertama menjadi perhatian penuh pada tingkat SMP terdapat siswa yang memasuki usia remaja awal yang berada pada masa transisi, lingkungan sekolah bisa menjadi pengaruh terhadap remaja awal pergaulan yang salah dapat membawa remaja menyimpang dari perilaku disiplin (Suradi, 2017:529). Menanamkan perilaku disiplin memang sangat perlu dilatih dan dibiasakan dalam kehidupan sehari-hari, karena dengan kebiasaan tersebut siswa akan benar-benar terlatih dan dapat merasakan hidup yang berarti, siswa yang disiplin akan mendapatkan kepercayaan dari teman sebayanya karena siswa yang disiplin memiliki rasa disiplin yang tinggi dan tanggung jawabnya yang tinggi (Manshur, 2019:17) Selanjutnya, pemberian layanan bimbingan konseling dalam meningkatkan perilaku disiplin siswa sangat penting, siswa dengan perilaku disiplin yang tinggi cenderung lebih mampu memperoleh hasil belajar yang baik, siswa akan terdorong untuk melakukan suatu perbuatan yang sesuai norma-norma dan peraturan yang berlaku dan akan mengarah diri bagi kehidupan di masa depan, jadi perilaku disiplin akan menyatu dengan seluruh aspek kepribadian seseorang (Sari, 2009:3-4).

Tercapainya suatu kondisi perilaku disiplin yang ideal untuk siswa yaitu muncul karena kesadaran diri, siswa berhasil dalam belajarnya, siswa memiliki kesadaran akan pentingnya norma, aturan, kepatuhan, dan ketaatan (Tu'u, 2004:37). Sedangkan bentuk kedisiplinan di sekolah antara lain, disiplin berpakaian, disiplin waktu, disiplin belajar, dan disiplin mentaati peraturan sekolah (Mubarok, 2020:98). Selanjutnya, siswa seharusnya selalu datang tepat waktu, ikut terlibat aktif dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang positif, dapat mengerjakan tugas dan mampu menyelesaikannya dan dapat bertanggung jawab, dapat patuh pada peraturan, serta pada bersikap baik pada lingkungan sekitar, serta mampu menjauhi sikap yang melanggar aturan (Ulfa, 2021:2).

Sedangkan kondisi saat menurut Triastutik (2020:2) menyatakan masih terdapat banyak sekali dijumpai perilaku siswa yang melanggar peraturan sekolah mulai dari siswa tingkatan kelas rendah sampai dengan siswa kelas atas sebagai contoh, masih terdapat siswa

yang dijumpai memakai atribut sekolah yang tidak lengkap, datang ke sekolah terlambat, bahkan siswa yang membolos, padahal perilaku disiplin merupakan perilaku moral yang harus ditanamkan dengan baik pada remaja awal hal ini bisa mempengaruhi beberapa aspek yang terdapat pada pendidikan salah satunya seperti prestasi akademik siswa.

Selanjutnya kondisi lainnya juga dapat dilihat pada hasil penemuan di lapangan Adiningtias (2017:57) yang menemukan pemberitaan mengenai perilaku disiplin pada media elektronik dan juga pada media massa, dengan pemberitaan yang membahas bahwa belakangan ini tingkat perilaku disiplin yang ditemukan pada siswa umumnya berada pada kategori yang memprihatinkan. Beberapa aturan yang masih dilanggar siswa ini semakin mengalami peningkatan di rentang waktu yang dekat, pelanggaran tersebut seperti masih terdapat siswa bolos pada saat jam KBM berlangsung, datang ke sekolah terlambat, serta melakukan tawuran antar sekolah.

Fakta di lapangan berdasarkan hasil diskusi yang peneliti lakukan bersama dengan guru bimbingan dan konseling SMPN 1 Jawilan peneliti mendapatkan informasi bahwa di SMPN 1 Jawilan ini memiliki permasalahan mengenai siswa masih melanggar tata tertib sekolah, hal ini menjadi permasalahan yang paling umum di SMPN 1 Jawilan beberapa pelanggaran diantaranya, datang terlambat, tidak masuk sekolah tanpa keterangan, ketika ada acara di sekolah terdapat beberapa siswa yang membolos, dan siswa yang masih menggunakan atribut sekolah serta pakaian yang kurang sesuai, guru BK menyadari bahwa penyebab tersebut mungkin karena kurangnya pemberian informasi atau perhatian khusus yang guru BK berikan.

Hasil *need analysis* yang didapatkan oleh peneliti pada siswa kelas VIII sebagai studi pendahuluan ini, peneliti melakukan penyebaran kuesioner mengenai perilaku disiplin untuk mengetahui gambaran siswa kelas VIII yang terbagi dalam 3 kategori mengenai pemahaman siswa pada perilaku disiplin, dengan kategori tinggi, kategori sedang dan kategori rendah.

Hasil *need analysis* pada 95 siswa di kelas VIII di SMPN 1 Jawilan menggunakan kuesioner perolehan persentase rendah dengan jumlah 35 siswa sebesar 36,8%, kategori sedang dengan jumlah 49 siswa sebesar 51,6% sedangkan pada kategori tinggi dengan jumlah 11 siswa sebesar 11,6%. Dari hasil kuesioner tersebut gambaran tingkat pemahaman siswa di SMPN 1 Jawilan kelas VIII masih berada pada kategori rendah yang hanya memperoleh persentase sebesar 36,8%.

Adapun informasi yang peneliti dapatkan dalam diskusi ini bahwa Guru BK di SMPN 1 Jawilan hanya memberikan layanan informasi terkait peraturan sekolah hanya saat pengibaran bendera merah putih pada hari senin dan hanya pada saat rapat wali murid di

sekolah saja, karena keterbatasan waktu serta hanya terdapat satu guru BK di sekolah hal ini yang menjadikan guru BK di SMPN 1 Jawilan belum maksimal dalam pemberian layanan yang khusus.

Pada fenomena tersebut pembinaan perilaku disiplin siswa memang seharusnya menjadi perhatian penuh, upaya yang dapat diberikan guru BK salah satunya memberikan pemahaman dengan cara yang unik dan inovatif dengan tambahan media serta penyampaian informasi yang jelas hal ini agar siswa dapat memahami dengan tidak adanya rasa jenuh (Musfirah, 2019;1-2). Selanjutnya, guru bimbingan dan konseling di sekolah dapat mengarahkan dan membantu memberikan pemahaman mengenai perilaku disiplin dengan menggunakan layanan yang tidak membosankan, serta dapat membuat layanan lebih efektif dan efisien, guru BK bukan hanya untuk melaksanakan layanan saja disamping itu guru BK juga dapat mengenalkan berbagai media layanan bimbingan dan konseling salah satunya menggunakan media permainan (Hendrawati, 2018:3).

Dengan demikian siswa di SMPN 1 Jawilan seharusnya mendapatkan informasi terkait pemahaman mengenai perilaku disiplin serta diberikan layanan yang menarik, dalam pemberian layanan menggunakan media permainan tradisional congklak yang di desain seunik dan dapat diterapkan di sekolah SMPN 1 Jawilan, dengan media permainan yang peneliti kembangkan ini peneliti berharap untuk dapat membantu mengatasi permasalahan yang terjadi di SMPN 1 Jawilan ini, permainan tradisional congklak dapat mempermudah guru BK untuk memberi layanan bimbingan dan konseling menggunakan media yang unik dan mudah dalam penerapannya. Karena fenomena di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengembangkan sebuah media, dengan itu peneliti memberikan judul penelitian dengan “Pengembangan Media Permainan Tradisional Congklak dalam Memberikan Pemahaman pada Siswa Mengenai Perilaku Disiplin” (*Research and Development* Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Jawilan)

Metode

Menurut Borg and Gall (1983) *research and development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji produk dalam penelitian, Sedangkan menurut Ningsih (2016) menyatakan model *research and development* ini dapat digunakan dalam macam-macam bentuk pengembangan produk sebagai alat pendukung pembelajaran seperti, model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran serta bahan ajar (Rusmaya, 2021:14). Adapaun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media permainan tradisional congklak dalam

memberikan pemahaman kepada siswa mengenai perilaku disiplin. Prosedur yang digunakan peneliti sampai tahap evaluation, dengan uraian sebagai berikut :

Tabel 1. Prosedur model Penelitian ADDIE

No	Prosedur	Keterangan
1	<i>Analyze</i>	Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap permasalahan yang sedang terjadi di lingkungan sekolah SMPN 1 Jawilan khususnya pada guru bimbingan dan konseling serta siswa kelas VIII tahun ajaran 2022-2023. Atas permasalahan yang terjadi peneliti memutuskan untuk mengembangkan produk yang dapat membantu mengatasi permasalahan pemahaman siswa mengenai perilaku disiplin, sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media permainan tradisional congklak, selain itu media permainan pada pemberian layanan bimbingan dan konseling belum pernah dilakukan di SMPN 1 Jawilan
2	<i>Design</i>	Pada tahap perancangan ini peneliti membuat konsep produk yang dikembangkan bisa memiliki keterkaitan dengan kebutuhan siswa, selanjutnya pemilihan bentuk, bahan, ukuran, dan warna produk menjadi perhatian penuh hal ini bertujuan agar produk yang dikembangkan dapat menarik perhatian siswa, selain itu peneliti menambahkan hiasan pada produk untuk menambah keunikan dan inovasi baru
4	<i>Develotment</i>	Tahap pengembangan ini merupakan tahapan yang dapat memaksimalkan dari tahapan sebelumnya agar media yang sudah dirancang dapat diimplementasikan pada tahap selanjutnya.
5	<i>Implementation</i>	Pada tahap ini peneliti melakukan uji media yang dikembangkan secara terbatas yang terdiri dari 8

Evaluation

orang perwakilan dari kelas VIII SMPN 1 Jawilan Tahap *evaluation* merupakan tahap akhir dalam prosedur penelitian ini, setelah dilakukannya uji coba terbatas selanjutnya produk dievaluasi oleh siswa untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan yang terdapat pada produk, sehingga hasil evaluasi produk pada penelitian ini menjadi tolak ukur untuk penelitian selanjutnya

Hasil

Hasil kuisisioner mengenai pemahaman mengenai perilaku disiplin bagi kelas VIII di SMPN 1 Jawilan yang digunakan sebagai studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti untuk kebutuhan pengumpulan data pada proses penelitian yang akan dilakukan. Hasil kuisisioner terbagi menjadi 3 kategori yaitu kategori tinggi, sedang dan rendah. Kuisisioner disebarkan melalui lembar kuisisioner yang dipandu pengisiannya secara langsung kepada 95 siswa, dengan dengan perolehan kategori tinggi dengan perolehan persentase rendah sebesar 36,8% yang terdiri dari 35 siswa, kategori sedang dengan perolehan persentase sebesar 51,6% yang terdiri dari 49 siswa sedangkan pada kategori tinggi dengan perolehan persentase sebesar 11,6% terdiri dari 11 siswa. Sehingga dari hasil penelitian pendahuluan ini pemahaman siswa mengenai perilaku terbilang rendah dan perlu adanya layanan atau pemberian informasi kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Dengan demikian siswa di SMPN 1 Jawilan seharusnya mendapatkan informasi terkait pemahaman mengenai perilaku disiplin serta diberikan layanan yang menarik, dalam pemberian layanan menggunakan media permainan tradisional congklak yang di desain seunik mungkin ini sangat cocok untuk dapat diterapkan di sekolah SMPN 1 Jawilan, dengan media permainan yang peneliti kembangkan ini peneliti berharap untuk dapat membantu mengatasi permasalahan yang terjadi di SMPN 1 Jawilan ini, permainan tradisional congklak dapat mempermudah guru BK untuk memberi layanan bimbingan dan konseling menggunakan media yang unik dan mudah dalam penerapannya.

Pembahasan

Tu'u (2004) mengungkapkan beberapa fungsi disiplin diantaranya sebagai berikut :

1. Menata kehidupan bersama

Disiplin mempunyai fungsi untuk menyadarkan seseorang bahwa dirinya perlu menghargai orang lain dengan cara menaati dan mematuhi peraturan yang berlaku, sehingga tidak akan merugikan orang lain

2. Membangun kepribadian

Suatu lingkungan yang mempunyai tingkat kedisiplinan yang baik akan mempunyai pengaruh yang kuat terhadap kepribadian seseorang, siswa merupakan sosok manusia muda yang sedang tumbuh kepribadiannya, apabila dalam lingkungan sekolah terdapat suasana yang tertib, teratur, tenang dan tenteram, maka akan sangat berperan dalam membangun kepribadian yang baik

3. Melatih kepribadian

Suatu sikap, perilaku dan pola kehidupan yang baik dan berdisiplin tidak terbentuk secara serta merta dalam waktu yang singkat, akan tetapi terbentuk melalui proses yang panjang. Adapun salah satu adapun salah satu proses untuk membentuk kepribadian tersebut dilakukan melalui latihan

4. Pemaksaan

Disiplin dapat terjadi karena adanya pemaksaan dan tekanan dari luar, misalnya ketika seorang siswa yang kurang disiplin masuk ke suatu sekolah yang berdisiplin baik, maka siswa tersebut terpaksa harus mematuhi tata tertib yang ada di sekolah terlatih

5. Hukuman

Tata tertib sekolah biasanya berisi hal-hal positif yang harus di taati dan dilaksanakan oleh siswa. pelanggaran atas tata tertib sekolah ini akan dikenakan sanksi atau hukuman. Pemberian sanksi atau hukuman sangat penting untuk menegakkan kedisiplinan siswa dan di samping itu juga dapat memberi dorongan bagi siswa untuk selalu patuh dan menaati segala macam peraturan yang berlaku di sekolah

6. Menciptakan lingkungan yang kondusif

Segala macam bentuk aturan yang diberlakukan disekolah merupakan wujud usaha dari sekolah untuk menegakkan kedisiplinan bagi semua elemen yang ada di dalamnya, termasuk didalamnya adalah guru, karyawan dan siswa. sikap dan perbuatan berdisiplin di sekolah harus dilaksanakan secara konsisten, sehingga dapat berfungsi untuk

mendukung dan memperlancar terlaksananya proses dan kegiatan pendidikan di sekolah, sehingga dapat dicapai prestasi belajar yang optimal (Yunita, 2020:20-21).

Pengembangan produk pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan dalam proses pengembangannya yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) yang dikembangkan oleh Dick (2005). Alasan peneliti menggunakan model ADDIE karena dapat mudah dipahami dan setiap tahapannya serta melihat berdasarkan kondisi lingkungan sekolah yang masih terbatas dalam memberikan media pengajaran. Peneliti dalam pengembangan model ADDIE ini dilakukan sampai dengan tahap evaluasi dengan impelentasi yang terbatas bisa dikatan uji produk secara terbatas kepada siswa.

Produk tidak hanya sekedar dirancang dan dibuat tetapi diuji juga kelayakannya oleh para ahli yang berkemampuan dibidangnya. Peneliti melakukan uji validasi pada produk ini kepada dua orang ahli yaitu ahli media dan materi dan ahli praktisi. Uji kelyakan ahli media dan materi dilakukan oleh Ibu Meilla Dwi Nurmala, S.Psi., M.Pd selaku Dosen Bimbingan dan Konseling Untirta, dan ahli praktisi dilakuka oleh Bapak Candra Nuryadi, S.Pd selaku Guru Bimbingan dan Konseling SMPN 1 Jawilan. Penilaian dilakukan dengan penilaian menggunakan skala *likert* dan tujuan dari penilaian ini untuk mengetahui kekurangan dan kelayakan produk sebelum di uji cobakan secara terbatas di lapangan.

Berdasarkan hasil uji kelayakan produk media tradisional congklak yang dibuat peeneliti telah mencapai kriteria layak baik dari segi materi, media bahasa dan praktisi. Secara kuantitatif hasil uji kelayakan materi dan media mencapai 86%, dan uji kelayakan praktisi mencapai 100%. Secara kuantitatif kedua ahli mengungkapkan desain produk sudah menarik dan mudah dipahami dan ada beberapa masukan dalam segi warna papan dan pengetikan pada penulisan buku panduan.

Produk yang dibuat oleh peneliti berupa media tradisional congklak diharapkan dapat memberikan inovasi baru dalam pemberian layanan terhadap siswa di SMPN 1 Jawilan maupun guru BK di SMPN 1 Jawilan. Media permainan tradisional congklak ini dikembangkan dengan dibuat dengan pemilihan warna yang unik dan juga didesain secara menarik pada papan maupun pada media pendukung lainnya seperti kartu dan buku panduan. perolehan hasil rata-rata pengembangan media sebesar 93% berada pada kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan tradisional congklak untuk memberikan pemahaman mengenai perilaku disiplin kepada siswa sangat layak untuk dikembangkan.

Kesimpulan

Hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 1 Jawilan pada siswa kelas VIII tahun ajaran 2022-2023 mengenai pemahaman perilaku disiplin masih berada pada kategori rendah, hasil *need analysis* gambaran siswa kelas VIII SMPN 1 Jawilan dibagi menjadi tiga kategori diantaranya, kategori rendah dengan perolehan persentase sebesar 36,8% yang terdiri dari 35 siswa, kategori sedang dengan perolehan persentase sebesar 51,6% yang terdiri dari 49 siswa sedangkan pada kategori tinggi dengan perolehan persentase sebesar 11,6% terdiri dari 11 siswa. Sehingga perlunya pemberian layanan informasi mengenai pemahaman perilaku disiplin kepada siswa kelas VIII di SMPN 1 Jawilan. Peneliti mengembangkan media permainan tradisional congklak untuk memfasilitasi guru BK dalam pemberian layanan informasi kepada siswa agar lebih inovasi dalam menyampaikan informasi. Pada proses pengembangan produk ini terdiri dari beberapa tahapan serta telah diuji kelayakannya dengan hasil kelayakan ahli media dan materi mencapai 86%, selanjutnya uji kelayakan praktisi mencapai 100% serta pada hasil uji coba produk awal mencapai 91%. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan tradisional congklak untuk memberikan pemahaman mengenai perilaku disiplin layak untuk digunakan dan di uji cobakan di lapangan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan tradisional congklak untuk memberikan pemahaman mengenai perilaku disiplin kepada siswa kelas VIII di SMPN 1 Jawilan layak untuk digunakan oleh guru BK dan dapat diimplementasikan kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah & Hidayat, (2019). Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, dan Aplikasinya. *Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)*. Hlm. 23.
- Adiningtiyas S.W, (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online (*The Role of Teachers In Overcoming Addiction To Online Games*). Jurnal KOPASTA Vol. 4 No. 1. Hlm. 57.
- Atheva, (2007). Perilaku Baik Sehari-hari. Semarang: CV Aneka Ilmu. Hlm. 55.
- Dick, W and L. Carey, J. O. Carey, (2005). *The systematic Design of Instruction*. New York : Logman.
- Hendrawati D.E, (2018). Penggunaan Media Permainan Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Pengembangan Karakter Siswa Di SMP Negeri 24 Surakarta. *Thesis Thesis*, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Hlm. 3.
<http://Eprints.Ums.Ac.Id/Id/Eprint/62196>
- Manshur Ahmad, (2019). Strategi Pengembangan Kedisiplinan Siswa. Al Ulya : *Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 8 No.1
- Mubarok Putra, (2020). Perilaku Kedisiplinan Siswa Dilihat Dari Etika Belajar Di Dalam Kelas. Jurnal Prakarsa Paedagogia dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Hlm. 98.

- Ningsih E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staffUny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endangmulyatiningsihmpd/7cpengembangan-model-pembelajaran>. Pdf. Pada September.
- Rusmaya Taufik, (2021), Model Pembelajaran *Addie* Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi COVID-19. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung (Grup CV. Widina Media Utama). Hlm. 14.
- Sari A.W, (2009) *Upaya Meningkatkan Perilaku Disiplin Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok (Penelitian Pada Siswa Kelas 8 Di SMP N 11 Semarang Tahun Ajaran 2008/ 2009)*. Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang. Hlm.3-4.
- Suradi, (2017), Pembentukan Karakter Siswa Melalui Penerapan Disiplin Tata Tertib Sekolah. *Jurnal Riset Dan Konseptual Yang Brilian*. Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. 2(4). Hlm 522.
- Triastutik Ariska., & Sutoyo, A. (2020). Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Disiplin Tata Tertib Sekolah pada Siswa SMA. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia: Teori dan Penerapannya* , 9 (1), 41-45. <https://doi.org/10.15294/ijgc.v9i1.35783>
- Tu'u Tulus, (2004). Peran Disiplin Pada Prilaku dan Prestasi Siswa. Jakarta: Rineka Cipta
- Ulfa Mulya, (2021). Peran Guru Bimbingan Konseling Dalam Pembinaan Kedisiplinan Siswa SMP Negeri I Blangkejeren Kabupaten Gayo Lues. *Skripsi Thesis*, UIN AR-RANIRY. No. 1. Hlm. 2, 45-46.
- Yunita Sherly. (2020). Peran Guru Bimbingan Dan Konseling dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di Mts Muhammadiyah Metro. *Undergraduate Thesis*, IAIN Metro. Hlm. 15-21.