



## Pengembangan Modul *Role Playing* dalam Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Kedisiplinan Siswa (Uji Coba Produk pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta)

Fita Wahyu Febriyanti<sup>1</sup>, Ulfa Danni Rosada<sup>2</sup>

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Ahmad Dahlan<sup>1,2</sup>

Email: [fita1600001282@webmail.uad.ac.id](mailto:fita1600001282@webmail.uad.ac.id)<sup>1</sup>, [ulfa.rosada@bk.uad.ac.id](mailto:ulfa.rosada@bk.uad.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Pelanggaran tata tertib sekolah sering terjadi dan masih banyak siswa yang berperilaku tidak baik dan tidak dapat mengendalikan dorongan hati yang berubah. Slameto (2010) peraturan yaitu peraturan yang ada di sekolah dan berlaku untuk semua warga sekolah harus di patuhi sesuai dengan kebijakan yang ada. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba lapangan modul disiplin role playing di sekolah. Data kualitatif diperoleh hasil evaluasi ahli, saran, dan kritik terhadap modul bermain peran domain siswa yang sedang dikembangkan. Hasil penelitian faktor-faktor penyebab perilaku di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat adalah 61,96%. Berdasarkan hasil penelitian faktor lingkungan keluarga penyebab siswa melanggar disiplin adalah 63,89% yang merupakan skor tinggi. Hal ini terkait dengan anggapan bahwa masyarakat adalah lingkungan awal anak. Berdasarkan hasil penyebaran angket siswa kelas VII secara acak yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta sebanyak 32 siswa, metode ceramah dikategorikan 7 siswa atau 21,87% mahir dan 8 siswa atau 25% tergolong madya, terdiri dari 17 siswa. siswa atau 53,12. % dinilai rendah. Berdasarkan hasil tersebut peneliti menggunakan metode role playing dimana 23 siswa atau 71,87% dinilai tinggi, 2 siswa atau 6,25% dinilai sedang, 7 siswa atau 21,87% dinilai rendah. Kelayakan pengembangan layanan Bimbingan dan Konseling melalui modul role playing melalui layanan bimbingan kelompok tentang kedisiplinan siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta memperoleh nilai akhir secara keseluruhan dengan skor 88,06 dan termasuk dalam kategori "Sangat Baik" sehingga layak digunakan sebagai bahan media layanan bimbingan dan konseling.

**Kata Kunci :** *Role Playing, Layanan, Kedisiplinan Siswa*

### Abstract

Violations of school rules often occur and there are still many students who behave badly and cannot control their changing impulses. Slameto (2010) regulations, namely regulations that exist in schools and apply to all school members must be obeyed in accordance with existing policies. The type of data used in this study is a type of quantitative and qualitative data. Quantitative data were obtained from the results of field trials of the role playing discipline module in schools. Qualitative data obtained from the results of expert evaluations, suggestions, and criticisms of the student domain role playing module that is being developed. The results of research on the factors that cause behavior in the family environment, school environment and community environment are 61.96%. Based on the results of research on family environmental factors that cause students to violate discipline is 63.89% which is a high score. This is related to the notion that society is a child's initial environment. Based on the results

of randomly distributing a questionnaire for class VII students conducted at SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta with a total of 32 students, the lecture method was categorized as 7 students or 21.87% proficient and 8 students or 25% classified as intermediate, consisting of 17 students. students or 53.12. % rated low. Based on these results the researcher used the role playing method in which 23 students or 71.87% were considered high, 2 students or 6.25% were considered moderate, 7 students or 21.87% were considered low. The feasibility of developing Guidance and Counseling services through role playing modules through group guidance services on discipline for class VII students at SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta obtained an overall final score with a score of 88.06 and is included in the "Very Good" category so that it is suitable for use as media material for guidance services and counseling.

**Keywords:** Role Playing, Service, Student Discipline

## PENDAHULUAN

Kebijakan sekolah merupakan salah satu bagian dari pendidikan yang terdapat berbagai macam aturan umum maupun khusus yang harus ditaati dalam berbagai situasi dan kondisi. Sekolah terdapat berbagai aturan yang harus di taati oleh seluruh warga sekolah, salah satu aturan yang berkaitan dengan tingkah laku dan kesopanan disebut dengan kedisiplinan mentaati tata tertib sekolah. Sebagaimana pendapat Yuliantika (2017) menegaskan kedisiplinan adalah kunci berhasil atau gagalnya proses belajar mengajar disekolah. Disiplin merupakan suatu bentuk kesadaran diri untuk mengendalikan dirinya. Kaitannya dengan pembelajaran di sekolah, disiplin belajar berfungsi sebagai pengendali diri yang berada pada diri seseorang sehingga belajar penuh kesadaran dan tanpa paksaan. Kedisiplinan merupakan salah satu aturan yang ditekankan guru bimbingan dan konseling kepada siswanya. Kepala sekolah juga menekankan kepada seluruh anggota sekolah untuk patuh terhadap peraturan yang berlaku, guru di sekolah di tuntutan disiplin untuk mengajari dan membentuk karakteristik siswa agar disiplin dan bertanggung jawab di dalam menuju keberhasilan proses pembelajaran.

Menurut Ali, dkk (2014) menyatakan bahwa pelanggaran disiplin adalah setiap perilaku seseorang atau sekelompok orang yang tidak sesuai dengan standar dan norma yang diterima secara sosial. Menurut Alma (2010) fenomena ketidaksiplinan siswa masih banyak siswa yang tidak memakai seragam sekolah lengkap, terlambat, tidak menyerahkan pekerjaan rumah tepat waktu, tidak piket di kelas, tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, dan sering tidak hadir sekolah.

Pelanggaran tata tertib sekolah sering terjadi dan masih banyak siswa yang berperilaku tidak baik dan tidak dapat mengendalikan dorongan hati yang berubah. Slameto (2010) peraturan yaitu peraturan yang ada di sekolah dan berlaku untuk semua warga sekolah harus di patuhi sesuai dengan kebijakan yang ada.

Hasil penelitian faktor-faktor penyebab perilaku di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat adalah 61,96%. Berdasarkan hasil penelitian faktor lingkungan keluarga penyebab siswa melanggar disiplin adalah 63,89% yang merupakan skor tinggi. Hal ini terkait dengan anggapan bahwa masyarakat adalah lingkungan awal anak.

Berdasarkan hasil penyebaran angket siswa kelas VII secara acak yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta sebanyak 32 siswa, metode ceramah dikategorikan 7 siswa atau 21,87% mahir dan 8 siswa atau 25% tergolong madya, terdiri dari 17 siswa. siswa atau 53,12. % dinilai rendah. Berdasarkan hasil tersebut peneliti menggunakan metode role playing dimana 23 siswa atau 71,87% dinilai tinggi, 2 siswa atau 6,25% dinilai sedang, 7 siswa atau 21,87% dinilai rendah.

Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti menggunakan metodologi penelitian RND (Research and Development). Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan layanan bimbingan kelompok disiplin peraturan sekolah dengan menggunakan

media modul role playing. Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka peneliti mengangkat judul yaitu pengembangan modul role playing dalam layanan bimbingan kelompok di sekolah. Berdasarkan kebutuhan siswa Kelas VII, layanan bimbingan kelompok dengan media modul role playing digunakan untuk membantu siswa tetap lebih disiplin dengan mengikuti peraturan sekolah.

Role-playing adalah bentuk pengajaran yang melibatkan pengembangan apresiasi dan imajinasi siswa. Metode pembelajaran bermain peran berguna bagi siswa. Pertama, model memberikan kesempatan kepada siswa akan berperan dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kedua, model pembelajaran tersebut memberikan gambaran bagi siswa mengenai nilai-nilai kehidupan terkait dengan lingkungan sosial yang berada di sekitar siswa tersebut. Ketiga, metode ini memberikan suatu pelatihan kepada siswa untuk memahami, menjunjung tinggi, dan mengamalkan nilai-nilai tanggung jawab sebagai implementasi nilai-nilai Pancasila. Model ini merupakan solusi dalam menambahkan pemahaman siswa dalam memahami suatu ilmu, meningkatkan keaktifan siswa, membantu siswa menyukai suatu mata pelajaran. (Nasrun dan Nursalam, 2017). Role-playing games diambil dari bidang psikologi khususnya psikoterapi, dimana role-playing lebih mengacu secara umum, seperti: drama, meniru manusia, penamaan jenis permainan (play-by Mail games, video game, dll.) anak-anak (dokter, pasar, penjahat, dll.), terutama bermain peran. Menurut Subagyo (2013), pengertian bermain peran adalah bahwa bermain peran dalam dunia pendidikan merupakan salah satu model penguasaan materi pembelajaran dengan mengembangkan imajinasi serta apresiasi siswa. Siswa mengembangkan khayalan dan apresiasi mereka beserta mengambil peran hidup dalam kehidupan nyata atau sebagai benda mati.

Seperti yang sudah dijelaskan oleh para ahli diatas, maka role palying adalah bahan-bahan model pembelajaran yang melibatkan imajinasi dan penghayatan siswa untuk memerankan suatu pemecahan masalah dengan memerangkan tokoh hidup atau benda mati.

## **METODE**

Pengembangan ini menggunakan jenis penelitian: research and development (R&D). Sugiyono (2014) metode penelitian dan pengembangan atau R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan model konseptual ini lebih erat kaitannya dengan metode R&D yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1989). Menurut Borg dan Gall, ada 10 tahap R&D dan setiap tahap pengembangan harus mencerminkan keberadaan penelitian: pengumpulan data empiris, analisis data, dan pelaporan.

Penelitian ini tidak sampai pada tahap ke 10 namun di laksanakan sampai tahap ke 5 yaitu revisi produk, karena keterbatasan waktu dan menyesuaikan kondisi dilapangan yang tidak memungkinkan untuk melakukan penelitian sampai tahap 10. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media modul siswa. Modul kedisiplinan siswa berisi tentang kedisiplinan yang harus ditaati dan dipatuhi oleh semua siswa kelas VII.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba lapangan modul disiplin role playing di sekolah. Data kualitatif diperoleh hasil evaluasi ahli, saran, dan kritik terhadap modul bermain peran domain siswa yang sedang dikembangkan.

## **PEMBAHASAN**

Bab ini menyajikan hasil penelitian pengembangan tentang media modul role playing pada Layanan Pendampingan Kelompok Disiplin Siswa (Produk Uji Coba Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta) yang digunakan sebagai media informasi dalam layanan pendampingan dan bimbingan.

Data uji coba ini diperoleh peneliti dari hasil uji coba yang telah dilakukan yaitu berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa skor evaluasi untuk Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Layanan media yang dikembangkan oleh peneliti. Peneliti mengembangkan data kualitatif berupa anotasi, saran serta masukan oleh ahli media. Mendiskusikan langkah-langkah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan modul role playing dalam Layanan Bimbingan Kelompok tentang Kedisiplinan Siswa (Uji Coba Produk untuk Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta).

Adapun hasil penilaian secara keseluruhan dari modul role playing tentang kedisiplinan siswa maka memperoleh nilai rata-rata 80,06. Menurut hasil penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa modul role playing tentang kedisiplinan siswa layak digunakan sebagai media yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kedisiplinan siswa.

Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti menggunakan instrumen angket kedisiplinan siswa di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta menunjukkan hasil bahwa dari 32 siswa terdapat 53,12% siswa memiliki kedisiplinan rendah, 25% siswa memiliki kedisiplinan sedang dan 21,87% siswa memiliki kedisiplinan tinggi.

Berdasarkan data yang di peroleh peneliti tentang pengembangan modul role playing dalam bimbingan kelompok tentang kedisiplinan siswa di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta masih tergolong rendah (53,12%) sehingga perlu adanya bimbingan kelompok tentang kedisiplinan agar meningkatkan kedisiplinan siswa.

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli layanan dengan data yang diperoleh dari lembar penilaian oleh ahli layanan terhadap modul role playing tentang kedisiplinan siswa pada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta sebagai berikut:

#### Tabulasi Hasil Penilaian Ahli Layanan

**Tabel 1 Hasil Penilaian Ahli Layanan**

No	Pernyataan	Skor	Kategori Skor
1.	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan modul	4	Sangat Baik
2.	Kemudahan memahami isi modul	4	Sangat Baik
3.	Layanan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan siswa	4	Sangat Baik
4.	Proses layanan bimbingan kelompok menggunakan modul role playing lebih efektif	4	Sangat Baik
5.	Media modul role playing dapat membantu proses layanan bimbingan kelompok yang dilaksanakan guru Bimbingan dan Konseling	4	Sangat Baik
6.	Memudahkan siswa memahami materi	4	Sangat Baik
7.	Media dapat meningkatkan semangat siswa untuk mempelajari materi lebih lanjut	4	Sangat Baik
8.	Meningkatkan antusias siswa terhadap layanan bimbingan	3	Baik

kelompok	
<b>Jumlah</b>	<b>31</b>
<b>Nilai Akhir</b>	<b>96,87</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>

$$\begin{aligned} \text{Nilai Akhir} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{nilai maksimum}} \times 100 \\ &= \frac{31}{32} \times 100 \\ &= 96,87 \end{aligned}$$

1. Komentar dan Saran

Modul sudah sesuai dan menarik, tinggal praktik langsung.

2. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian terhadap modul role playing tentang kedisiplinan pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta, bahwa modul role playing tentang kedisiplinan memperoleh nilai 93,75 dikategorikan “sangat baik” sehingga ahli layanan memberikan pernyataan bahwa media modul role playing tentang kedisiplinan layak untuk diimplementasikan tanpa revisi.

Pembahasan dalam produk akhir pengembangan modul role playing tentang kedisiplinan siswabagi siswa di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta disusun berdasarkan sumber-sumber referensi baik dari jurnal, buku dan dari penelitian yang relevan. Proses pengembangan modul role playing tentang kedisiplinan siswa dilakukan dengan langkah-langkah yang dimulai dari menganalisa potensi masalah yang ada, pengumpulan data, membuat desain produk, menyusun materi, melakukan uji validasi oleh para ahli yang meliputi validasi ahli media, ahli materi, dan ahli layanan Bimbingan dan Konseling, kemudian proses yang terakhir yaitu revisi produk.

Adapun hasil penilaian secara keseluruhan dari modul role playing tentang kedisiplinan siswa sebagai berikut:

**Tabel 2 Hasil Penilaian Modul Role Playing Tentang Kedisiplinan Secara Keseluruhan**

No	Aspek Uji Produk	Nilai
1.	Uji Ahli Media	75
2.	Uji Ahli Materi	68,33
3.	Uji Ahli Layanan BK	96,87
	<b>Jumlah</b>	<b>240,2</b>
	<b>Rata-Rata</b>	<b>80,06</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil uji ahli di atas, maka dapat dilihat bahwa penilaian secara keseluruhan dari modul role playing tentang kedisiplinan siswa memperoleh nilai rata-rata 80,06. Menurut hasil penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa modul role playing tentang kedisiplinan siswa layak digunakan sebagai media yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kedisiplinan siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media modul role playing tentang kedisiplinan siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta sebagai berikut:

1. Hasil penelitian pengembangan modul role playing melalui layanan bimbingan kelompok tentang kedisiplinan siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta diukur menggunakan lembar hasil penilaian uji validasi ahli media memperoleh nilai 75 termasuk dalam kategori "Baik".
2. Hasil penelitian pengembangan modul role playing melalui layanan bimbingan kelompok tentang kedisiplinan siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta diukur menggunakan lembar hasil penilaian uji validasi ahli materi memperoleh nilai 68,33 termasuk dalam kategori "Baik".
3. Hasil penelitian pengembangan modul role playing melalui layanan bimbingan kelompok tentang kedisiplinan siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta diukur menggunakan lembar hasil penilaian uji validasi ahli layanan memperoleh nilai 96,87 termasuk dalam kategori "Sangat Baik".
4. Kelayakan pengembangan layanan Bimbingan dan Konseling melalui modul role playing melalui layanan bimbingan kelompok tentang kedisiplinan siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta memperoleh nilai akhir secara keseluruhan dengan skor 88,06 dan termasuk dalam kategori "Sangat Baik" sehingga layak digunakan sebagai bahan media layanan bimbingan dan konseling

## DAFTAR PUSTAKA

- Aftiani, Hanif. (2013). Penerapan Konseling kelompok Behavioral Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di Sekolah SMAN 1 Bojonegoro. *Jurnal BK Unesa*, 3(20).
- Aini, Nur dkk. (2014). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3 (2).
- Ali, A.A. dkk. (2014). Types Causes and Management of Indiscipline Acts among Secondary School Students in Shomolu Local Government Area of Lagos State. *In Journal of studies in social sciences*,8 (2).
- Alma, Buchari. (2010). Pembelajaran Studi Sosial. Bandung: Alfabeta.
- Amti E, Prayitno. (2004). Layanan bimbingan dan konseling kelompok. Padang: Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Arikunto, Suharsimi. (2011). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asy, Mas'udi. (2000). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran. Yogyakarta: PT Tiga Serangkai.
- Atheva, Abi. (2007). Perilaku Baik Sehari-hari. Semarang: CV Aneka Ilmu.
- Basri, Hasan. (2007). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kuala Kec. Tambang. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*,1(1).
- Basri, Hasan. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*,1(1).
- Damayanti, Nidya. (2012). Buku Pintar Panduan Bimbingan Konseling. Yogyakarta: Araska.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Desi Kartikasari Nina. (2013). Penerapan Layanan Informasi Bimbingan Pribadi Untuk Meningkatkan Perilaku Disiplin Siswa Pada Kelas X.2 Di Sma Negeri 3 Magetan. *Jurnal BK Unesa*,04 (01).
- Dharma, S. (2008). Penulisan Modul Kompetensi Penelitian dan Pengembangan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Fadhilah, Halyati dkk. (2019). Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4(2).
- Hadianti, L. S. (2017). Pengaruh Pelaksanaan Tata Tertib Sekolah Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 2(1).

- Hasan, Nasrun dan Nursalam. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Mata Pelajaran PKn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Kelas V SD Inpres Jatia Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. *Jurnal Etika Demokrasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*,2(1).
- Hendri,Yulfi. (2014). Pelanggaran Tata Tertib yang dilakukan oleh Siswa Di sekolah dan Implikasinya terhadap Pelayanan Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konselor*,2(3).
- Imron, Ali. (2011). Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah. Jakarta: Bumi Aksa.
- Kiprop Catherine J. (2012). Approaches To Management Of Discipline In Secondary Schools In Kenya. *International Journal of Research in Management*, 2( 2) .
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. (2016). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesional Guru. Surabaya: Kata Pena.
- Marzuki, H. (2017). "Upaya Penumbuhan Kedisiplinan Peserta Didik melalui Penanaman Nilai Karakter di SD Negeri Montong Tanggak Kecamatan Kopang Kab. Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018". *Jurnal Pendidikan Mandala*, 2 ( 2).
- Mas'udi, Asy (2000). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Yogyakarta: PT Tiga Serangkai.
- Nursalim, M. (2013). Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling. Jakarta: Akamedia.
- Nur Syifa F. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 3(2).
- Omote Mokaya J. (2015). A Critical Analysis of Acts of Student Indiscipline and Management Strategies Employed by School Authorities in Public High Schools in Kenya. *International Journal of Education and Research*, 3(12).
- Prayitno. (2004). Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling. Depdikbud: Rineka Cipta.
- Prijodarminto. (2004). Disiplin Kiat Menuju Sukses. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Salahudin, Anas dan Alkrienciechi, I. (2013). Pendidikan Karakter. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Slameto. (2010). Belajar & faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta : Rineka Cipta.
- Subagiyo, Heru. (2013). Roleplay. Jakarta: Kementrian dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Kejuruan.
- Sugiyono. (2009) Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2010.) Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). Statistika Untuk Penelitian. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Surjadi. (2012). Membuat Siswa Aktif Belajar. Bandung : Bandar Maju.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2008). Rahasia Sukses Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tu'u, Tulus. (2004). Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tohirin. (2011). Metode Penelitian Kualitatif dalam bimbingan dan konseling. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tohirin. (2013). Bimbingan dan konseling di sekolah dan madrasah (berbasis integrasi). Jakarta : Pt.Grafindo Persada.
- Wahyuni, Regita dkk. (2016). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi Kelas XI Sma Negeri 6 Singkawang. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*,1 (2).
- Winkel W.S dan Hastuti Sri. (2012). Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan, Yogyakarta: Media Abadi.
- Yuliantika,Siska. (2017). Analisis faktor Yang Mempengaruhi Disiplin Belajar Siswa Kelas X, XI, Dan XII, di SMA Bhakti Yasa Singraja. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1).