

Pengembangan Modul Role Playing dalam Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Kedisiplinan Siswa

Fita Wahyu Febriyanti¹, Ulfa Rosada²

^{1,2}Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan

Email: fita1600001282@webmail.uad.ac.id¹, ulfa.rosada@bk.uad.ac.id²

Abstrak

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. Penelitian ini menggunakan metode: research and development (R&D). Sugiyono (2014) Ometode 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. Hasil penelitian di ini dapat disimpulkan bahwa siswa lebih senang menggunakan metode role playing daripada metode ceramah dengan dibuktikan hasil angket penelitian

Kata kunci: *Modul Role Playing, Bimbingan Kelompok, Kedisiplinan Siswa*

Abstract

The purpose of this study was to develop a group guidance service for school rules disciplines using the media role playing module. Based on the research background above, the researchers raised the title, namely the development of role playing modules in group guidance services at schools. Based on the needs of Class VII students, group guidance services with role playing module media are used to help students stay more disciplined by following school rules. This research uses the method: research and development (R&D). Sugiyono (2014) Research and development or R&D methods are research methods used to make certain products and test the effectiveness of these products. The development of this conceptual model is more closely related to the R&D method developed by Borg and Gall (1989). According to Borg and Gall, there are 10 stages of R&D and each stage of development should reflect the existence of the research: empirical data collection, data analysis, and reporting. The results of this study can be concluded that students prefer to use the role playing method than the lecture method with the results of the research questionnaire proven..

Keywords: *Role Playing Module, Group Guidance, 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 ditaati 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 di sekolah. 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 dituntut disiplin untuk mengajari dan membentuk karakteristik siswa agar disiplin dan bertanggung jawab di dalam menuju keberhasilan proses pembelajaran.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Aftiani (2013) mengemukakan bahwa kedisiplinan adalah bagian yang sangat penting pada lembaga pendidikan dalam konteks pendidikan formal dan non formal, maupun dalam pendidikan informal. Permasalahan mengenai kedisiplinan merupakan hal yang sudah umum dan seringkali terjadi baik di dalam lingkungan masyarakat maupun dalam lingkungan sekolah. Kenyataannya banyak perilaku siswa yang tidak sesuai aturan yang berlaku, siswa belum mencontoh kedisiplinan yang diberikan oleh gurunya, mereka merasa paksaan atau mengekang dari aturan yang ada. Tu'u (2004) Kedisiplinan perlu dibudidayakan pada siswa harus terus diupayakan dalam kehidupan maupun bagi kehidupan siswa di luar sekolah dan lingkungan sekolah, siswa dapat lebih menyadari akan kedisiplinan yang sedang dijalankan.

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 ketidakdisiplinan 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. Oleh karena itu, pelanggaran disiplin adalah semua bentuk perilaku, termasuk tidak berpakaian dengan benar, tidak menyelesaikan pekerjaan rumah tepat waktu, dan sering tidak masuk sekolah, yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku secara sosial. Tindakan ketidakdisiplinan di antara siswa sekolah menengah umum terjadi di seluruh dunia. Tindakan ini terjadi di dalam kelas, di dalam kompleks 0 sekolah, dan di lingkungan sekolah. Kipro (2012) berpendapat bahwa manajemen disiplin yang efektif, kolaborasi kepala sekolah, staf, siswa, orang tua, dan masyarakat penting mengingat alasan pelanggaran disiplin di antara siswa sekolah menengah Kenya. Omote (2015) menyebutkan dampak negatif ketidakdisiplinan siswa pada harga diri siswa terutama ketika siswa mengganggu kegiatan pembelajaran kelas dengan konsisten masuk kelas terlambat atau ketika siswa berbicara saat guru mengajar. Siswa lain mungkin berteriak di kelas atau mengajukan pertanyaan yang sudah dijawab atau menentang instruksi guru dan berjalan-jalan di kelas atau hanya menjadi destruktif.

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 dipatuhi sesuai dengan kebijakan yang ada. Pelanggaran-pelanggaran yang terjadi dianggap biasa dan tidak mudah untuk diselesaikan, untuk itu diperlukan upaya perubahan dari semua pihak, salah satunya tindakan disiplin guru terhadap siswa untuk mencegah dan mencegah segala macam pelanggaran tata tertib sekolah. Kepatuhan siswa terhadap berbagai peraturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah merupakan dua

dari tata tertib yang berlaku di sekolah.

Kenyataan dilapangan berlaku dengan hasil penelitian yang diadakan di SMP N 4 Lintau Buo kelas VII dan kelas VIII yang berjumlah 308 dengan sampel 174 orang siswa. Hendri (2014) menunjukkan hasil penelitian yang diadakan di SMP N 4 Lintau Buo hasil penelitian memperoleh rata-rata tingkat pelanggaran dari aspek masuk sekolah dan waktu belajar adalah 61,97%. Berdasarkan hasil penelitian aspek masuk sekolah bahwa tingkat pelanggaran yang dilakukan siswa di sekolah dilihat dari aspek masuk sekolah secara keseluruhan adalah 61,39%. Hal ini berarti siswa belum sepenuhnya mematuhi peraturan sekolah dengan tingkat pelanggaran kategori sedang. Perilaku siswa yang seperti itu bisa disebabkan oleh beberapa faktor antara lain adalah siswa merasa bebas sedangkan hasil penelitian tentang waktu belajar bahwa tingkat pelanggaran yang dilakukan siswa di sekolah dilihat dari aspek waktu belajar secara keseluruhan adalah 62,54%. Hal ini berarti siswa belum mematuhi peraturan sekolah pada waktu belajar dengan tingkat pelanggaran kategori tinggi. Siswa yang tidak menerapkan aturan disiplin dengan benar akan mengalami hasil belajar yang lebih buruk dari siswa yang menerapkannya dengan baik, dan alasan pelanggaran adalah kurangnya kesadaran diri, disimpulkan bahwa anak harus didampingi oleh guru bimbingan dan les serta memperhatikan waktu belajar siswa oleh guru dan orang tua.

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. Menurut kajian lingkungan sekolah 59,18% tergolong penyebab utama pelanggaran siswa sedang.

Siswa yang tidak memiliki kebiasaan belajar yang baik di sekolah rentan terhadap pengaruh teman sebaya. Hal ini dapat terjadi karena siswa tidak sadar bahwa mereka mengikuti aturan sekolah yang berlaku yang harus mereka integrasikan dengan baik ke dalam lingkungan sekolah. Mereka dapat menolak pengaruh negatif dari rekan-rekan mereka. Hasil survei lingkungan masyarakat, skor faktor pelanggaran tata tertib siswa dinilai sangat tinggi yaitu 62,81%. Siswa secara langsung dan tidak langsung dipengaruhi oleh situasi dan lingkungan, karena penyebab siswa melanggar peraturan sekolah adalah lingkungan tempat tinggal di mana lingkungan kriminal seperti itu tidak dapat diterima. Dapat disimpulkan dari pendapat di atas bahwa lingkungan rumah, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat dapat saling membantu dan menjadikan lebih disiplin dalam mengikuti tata tertib dimanapun siswa melanggarnya.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki pedoman yang sangat baik untuk proses pembelajaran, bimbingan dan nasihat. Guru dapat lebih mudah mengidentifikasi bakat dan minat siswa dalam mencapai tujuan Pendidikan nasional. Menurut Pasal 3 Undang-Undang Nomor Tahun 2003, fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan keterampilan, watak, dan peradaban manusia berfungsi dan relevan untuk membentuk kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan warga negara yang bertanggung jawab.

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.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa siswa lebih senang menggunakan metode role playing daripada metode ceramah dengan dibuktikan hasil angket penelitian.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan oleh konselor bimbingan sekolah dan peneliti kelas VII, kami menemukan bahwa penerapan disiplin tidak sepenuhnya diikuti. Guru Bimbingan dan Konseling di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta menghukum siswa yang terlambat dengan membaca surat yang terdapat dalam Al-Qur'an dan memasukkan siswa yang datang terlambat ke dalam buku catatan guru Bimbingan dan Konseling. Pembelajaran di sekolah mengikuti aturan yang telah ditetapkan di sekolah, berupa penerapan disiplin siswa: berpakaian, kehadiran, waktu belajar dan pemeliharaan kebersihan lingkungan sekolah. Fungsi Layanan Bimbingan dan Konsultasi adalah fungsi pemeliharaan dan pengembangan. Guru BK belum memanfaatkan layanan bimbingan kelompok secara maksimal hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi dan metode lain seperti metode bermain peran tidak digunakan. Layanan yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok dengan media role playing.

Hadianti (2017) menjelaskan bahwa disiplin diri yang tidak memadai dapat diatasi melalui berbagai jenis layanan pembinaan dan konseling, termasuk layanan bimbingan kelompok. Hal ini sesuai dengan Sugiyono (2011) yang menggambarkan layanan bimbingan kelompok sebagai bentuk layanan bimbingan yang diberikan kepada siswa dalam kelompok yang terdiri dari 5 sampai 12 siswa. Prayitno (2004) menganggap bimbingan kelompok sebagai proses menggunakan dinamika kelompok untuk memberikan informasi dan bimbingan kepada sekelompok orang untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Nur (2019) bimbingan kelompok merupakan proses langsung yang dilakukan secara bersamaan oleh pengawas (fasilitator) di dalam kelompok. Berdasarkan pandangan tersebut, bimbingan kelompok pada dasarnya adalah layanan bimbingan yang menginformasikan siswa melalui kelompok kecil yang terdiri dari 5-12 orang untuk mencapai tujuan tertentu pada suatu waktu.

Role playing disebut juga sosiodrama maupun bermain peran. Hasan dan Nursalam (2017) menunjukkan bahwa bermain peran adalah cara mengembangkan imajinasi dan pemahaman siswa untuk menguasai materi pembelajaran dengan memainkan peran hidup mati yang dimainkan oleh banyak orang. Winkel dan Hastuti (2012) menggambarkan role-playing sebagai dramatisasi masalah yang dapat muncul dalam interaksi dengan orang lain, termasuk konflik yang dialami dalam interaksi sosial, bermain peran: Beberapa orang memainkan peran tertentu, memerankan skenario sosial yang melibatkan masalah yang perlu dipecahkan. Oleh karena itu, dari sudut pandang di atas, bermain peran mengembangkan imajinasi dan persepsi siswa dengan memainkan peran hidup dan mati dalam hubungannya dengan orang lain. masalah dan konflik. Surjadi (2012) menjelaskan bahwa role-playing game dapat berkembang dalam beberapa cara. Salah satunya adalah dimensi kognitif, yang melibatkan informasi yang diperoleh dari aktivitas bermain peran (kognitif). Siswa dapat menggunakan permainan peran untuk memecahkan masalah siswa. Konselor dapat menggunakan permainan peran untuk membantu siswa mengikuti peraturan sekolah dengan lebih baik.

Pengembangan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media modul role playing merupakan penelitian yang sangat cocok untuk diaplikasikan dan dibahas pada situasi siswa Kelas VII yang masih dalam masa transisi dari SD ke SMP masih menggunakan metode ceramah. Bimbingan kelompok dengan menggunakan modul role playing dipilih sebagai sarana agar orientasi dan bimbingan kegiatan belajar mengajar lebih mudah dipahami, efektif dan berkesan bagi siswa.

Modul merupakan perangkat pembelajaran yang berisi materi, batasan dan jalur penilaian yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diinginkan sesuai dengan kompleksitasnya (Dharma, 2008). Modul adalah paket perencanaan yang disusun ke dalam unit-unit tertentu yang dirancang untuk memfasilitasi pemberian instruksi dan konsultasi (Nursalim, 2013). Berdasarkan penelitian di atas, modul ini merupakan program yang disusun sebagai perangkat pembelajaran yang berisi materi, kendala dan metode penilaian yang telah dikembangkan secara sistematis untuk memudahkan penyampaian layanan pengajaran dan konseling.

Role playing sebagai wadah bimbingan dan konseling yang berpengaruh positif terhadap pelatihan siswa. Berdasarkan kondisi disiplin siswa di atas, maka perlu adanya pengawas dan media yang digunakan oleh pembimbing akademik untuk mengontrol disiplin selama siswa berada di sekolah. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media berupa modul role play tentang kedisiplinan mengikuti peraturan sekolah untuk mengendalikan siswa sekaligus mengajarkan perilaku disiplin kepada siswa di sekolah menengah. Penelitian ini disusun sebuah buku layanan berdasarkan kebutuhan siswa dan sifat materi untuk memudahkan bimbingan dan nasehat guru saat melakukan layanan. Modul Bermain Peran Disiplin Sekolah memberikan aturan untuk membantu guru membimbing. Modul ini digunakan sebagai sarana pengendalian disiplin siswa di sekolah dan sebagai sarana penghubung siswa dan guru, maka penelitian ini difokuskan pada modul layanan bimbingan kelompok role playing tentang kedisiplinan mentaati tata tertib sekolah.

Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti menggunakan metodologi penelitian R&D (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.

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 dilaksanakan sampai tahap ke 5 yaitu revisi produk, karena keterbatasan waktu dan menyesuaikan kondisi lapangan 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.

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 Pengembangan

Penelitian pengembangan media modul role playing tentang kedisiplinan siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 5 di dilaksanakan berdasarkan model pengembangan Borg and Gall dengan 5 tahapan. Tahapan-tahapan yang telah disusun oleh peneliti yaitu :

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap awal digunakan oleh peneliti untuk melakukan kegiatan analisis kebutuhan mengenai potensi dan masalah yang terjadi di lapangan. Penggunaan media pengembangan modul role playing dalam layanan bimbingan kelompok tentang kedisiplinan siswa (Uji Coba Produk Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta) pada layanan bimbingan dan konseling khususnya pada layanan informasi seperti halnya media role playing tentang kedisiplinan siswa diharapkan dapat meningkatkan kedisiplinan siswa untuk dapat mengetahui, memahami, dan menerapkan tata cara kedisiplinan siswa di lingkungan sekolah. Selain itu dalam layanan bimbingan dan konseling dengan menggunakan bimbingan kelompok dapat membantu guru bimbingan dan konseling dalam penyampaian yang lebih menarik khususnya tentang materi kedisiplinan. Adapun pembahasan langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam penelitian dan sebagai berikut:

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 diperoleh 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.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan dengan benar, maka selanjutnya peneliti melakukan kegiatan pengumpulan data untuk perencanaan produk menurut kebutuhan siswa. Penggunaan media modul role playing harus sesuai dengan tujuan penggunaan media modul role playing dan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling disiplin siswa berupa media modul role playing. Pada tahap penelitian awal peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengumpulkan data awal dengan angket dan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling dan siswa di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

Pada tahap pertama peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru bimbingan dan konseling di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta yaitu bapak Muhammad Ardi Cahyono, S.Pd diperoleh informasi bahwasanya kedisiplinan di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta masih rendah dikarenakan belum terlaksananya bimbingan konseling melalui layanan bimbingan kelompok dengan materi kedisiplinan.

Tahap selanjutnya adalah menyebar angket tentang penggunaan metode ceramah dalam layanan bimbingan konseling di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Berdasarkan angket tersebut diperoleh hasil sebagai berikut: 53,12% siswa memiliki kedisiplinan rendah, 25% siswa memiliki kedisiplinan sedang dan 21,87% siswa memiliki kedisiplinan tinggi. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti melalui angket dan wawancara, maka dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan layanan informasi dengan menggunakan media yang lebih interaktif yaitu modul role playing dalam layanan bimbingan kelompok tentang kedisiplinan siswa (Uji Coba Produk Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta).

Desain Produk

Desain produk dalam pengembangan modul role playing dalam layanan bimbingan kelompok

tentang kedisiplinan siswa (Uji Coba Produk Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta) sebagai berikut:

1. Desain cover bagian depan

Pada desain cover bagian depan skenario sosiodrama ini dibuat dengan ukuran A5 (15 cmx21 cm).



Gambar 1. Desain Cover Depan

2. Desain Cover Bagian Belakang

Sementara pada bagian cover bagian belakang pada skenario sosiodrama ini dibuat dengan menggunakan ukuran (15 cmx21 cm) yang terdapat logo universitas.



Gambar 2. Desain Cover Belakang

3. Sistematika Modul Role Playing

Sistematika dan komponen dalam modul role playing tentang kedisiplinan siswa sebagai berikut:

HALAMAN JUDUL	BAGIAN II ROLE PLAYING
KATA PENGANTAR	1. Pengertian <i>Role Playing</i>
DAFTAR ISI	2. Kelebihan dan Kelemahan <i>Role Playing</i>
PENDAHULUAN	3. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>
A. Deskripsi	BAGIAN III RPL PENTINGNYA DISIPLIN BELAJAR
B. Sasaran	BAGIAN IV RPL DISIPLIN DIRI
C. Tujuan	
BAGIAN I KEDISIPLINAN	

-
- A. Pengertian Kedisiplinan
 - B. Macam-Macam Kedisiplinan
 - C. Aspek-Aspek Kedisiplinan
 - D. Ciri-Ciri Kedisiplinan
 - E. Fungsi Kedisiplinan
 - F. Cara Membentuk Kedisiplinan
-

4. Validasi Desain Produk

Validasi Desain Produk adalah proses evaluasi ahli dari desain modul bermain peran disiplin siswa. Uji validasi yang dilakukan meliputi Validasi Media oleh Ahli Media, Validasi Materi oleh Ahli Materi dan Validasi Layanan BK oleh Ahli Layanan BK. Uji validitas dilakukan dengan menilai modul role playing dengan mengisi formulir penilaian ahli yang disediakan oleh peneliti, di bawah ini adalah hasil uji validasi ahli untuk modul role-playing disiplin.

Uji Validitas Media

Uji validasi media untuk modul role playing tentang kedisiplinan dilakukan oleh Bapak Agus Ria Kumara, M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen Bimbingan dan Konseling di Universitas Ahmad Dahlan, yang berkompeten dalam bidang media dengan latar belakang S1 dan S2 Bimbingan dan Konseling. Penilaian terhadap kualitas dan desain media modul role playing tentang kedisiplinan siswa dilakukan pada tanggal 20 September 2022.

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

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Pernyataan	Skor	Kategori Skor
1.	Warna dan ukuran sesuai dengan kenyataan	3	Baik
2.	Kesesuaian gambar sampul dengan materi	3	Baik
3.	Gambar dan warna menarik siswa	3	Baik
4.	Tidak banyak menggunakan berbagai macam huruf	3	Baik
5.	Ukuran huruf proporsional	3	Baik
6.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	3	Baik
7.	Ketetapan pemilihan bahan	3	Baik
8.	Penyajian modul terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran	3	Baik
9.	Kemudahan dalam penggunaan	3	Baik
10.	Keruntutan penyajian modul	3	Baik
Jumlah			30
Nilai Akhir			75
Kategori			Baik

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai Akhir} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{nilai maksimum}} \times 100 \\
 &= \frac{30}{40} \times 100 \\
 &= 75
 \end{aligned}$$

Komentar dan Saran

Berikut beberapa komentar dan saran tertulis dari ahli media yang terdapat di dalam lembar

penilaian yaitu sebagai berikut:

Tambahkan gambar pada materi modul sehingga tidak menjenuhkan (gambar merupakan ilustrasi dari topik).

Kesimpulan

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

Uji Validitas Materi

Uji validasi materi untuk modul role playing tentang kedisiplinan dilakukan oleh Bapak Dr. Hardi Santosa, M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen Bimbingan dan Konseling di Universitas Ahmad Dahlan, yang berkompeten dalam bidang materi dengan latar belakang S1 dan S2 Bimbingan dan Konseling. Penilaian terhadap kualitas dan desain materi modul role playing tentang kedisiplinan dilakukan pada hari Kamis, 8 September 2022 dan 17 September 2022.

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

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor	Kategori Skor
1.	Kelengkapan isi materi	3	Baik
2.	Kemudahan memahami materi	3	Baik
3.	Kesesuaian isi materi dengan kebutuhan siswa	3	Baik
4.	Kememaranisan isi materi kedisiplinan bagi siswa	3	Baik
5.	Gambar yang digunakan sesuai materi	3	Baik
6.	Keruntutan isi materi	3	Baik
7.	Kejelasan bahasa yang digunakan	2	Cukup Baik
8.	Kesesuaian dengan EYD	3	Baik0
9.	Kememaranisan bahasa yang digunakan mendorong keingintahuan siswa	3	Baik
10.	Kalimat mudah dipahami siswa	3	Baik
11.	Kejelasan petunjuk penggunaan modul	3	Baik
12.	Menggunakan kata baku	2	Cukup Baik
13.	Penyajian gambar yang sesuai dengan materi	3	Baik
14.	Penampilan cover yang konsisten	1	Kurang Baik
15.	Keruntutan penyajian	3	Baik
Jumlah			41
Nilai Akhir			68,33
Kategori			Baik

$$\begin{aligned} \text{Nilai Akhir} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{nilai maksimum}} \times 100 \\ &= \frac{41}{60} \times 100 \\ &= 68,33 \end{aligned}$$

Komentar dan Saran

Berikut beberapa komentar dan saran tertulis dari ahli materi yang terdapat di dalam lembar penilaian yaitu sebagai berikut:

1. Struktur kalimat pada cover belum jelas antara posisi role playing vs module.
2. Gunakan kata baku modul atau module.
3. Pada daftar Pustaka bagian II point C, kenapa menggunakan fenomenologi metode pembelajaran bukankah guru BK memberikan layanan.
4. Topik dalam rpl bk sama persis sehingga gunakan topik yang berbeda namun masih dalam tema besar yang sama.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian terhadap materi modul role playing tentang kedisiplinan pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta, bahwa modul role playing tentang kedisiplinan siswa memperoleh nilai 68,33 dikategorikan "baik" sehingga ahli materi memberikan pernyataan bahwa media modul role playing tentang kedisiplinan siswa layak untuk diimplementasikan dengan revisi sesuai saran/komentar.

Uji Validasi Layanan

Uji validasi layanan Bimbingan dan Konseling untuk modul role playing dalam layanan bimbingan kelompok tentang kedisiplinan siswa (Uji Coba Produk Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta) dilakukan oleh Bapak Muhammad Ardi Cahyono, S.Pd beliau merupakan guru Bimbingan dan Konseling di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Penilaian terhadap kualitas dan desain media modul role playing tentang kedisiplinan dilakukan pada hari Selasa, 13 September 2022.

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:

Tabel 3. 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 model 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 kelompok	3	Baik
Jumlah			31
Nilai Akhir			96,87
Kategori			Sangat Baik

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{nilai maksimum}} \times 100$$

$$= \frac{31}{32} \times 100$$

$$= 96,87$$

Komentar dan Saran

Modul sudah sesuai dan menarik, tinggal praktik langsung.

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.

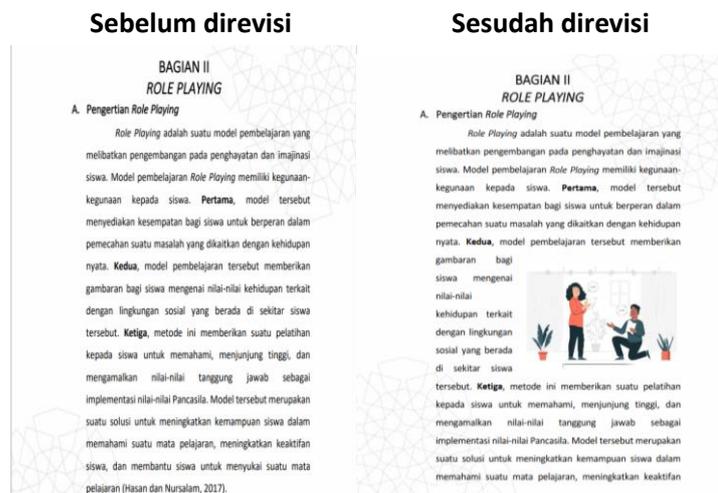
5. Revisi Desain

Revisi desain merupakan tahapan yang dilakukan setelah produk yang dikembangkan telah melalui proses uji validasi oleh para ahli. Proses revisi desain dilakukan berdasarkan hasil penilaian, saran dan komentar dari ahli media, ahli materi dan ahli layanan Bimbingan dan Konseling. Oleh karena itu, peneliti melakukan revisi terhadap media modul role playing tentang kedisiplinan siswa sesuai dengan saran dan komentar dari masing-masing ahli. Berikut merupakan bagian-bagian yang direvisi:

a. Revisi Ahli Media

Revisi dari ahli media yaitu sebagai berikut:

- 1) Tambahkan gambar pada materi modul sehingga tidak menjenuhkan (gambar merupakan ilustrasi dari topik).



Gambar 3. Revisi Ahli Media

b. Revisi Ahli Materi

Revisi dari ahli media yaitu sebagai berikut:

- 1) Struktur kalimat pada cover belum jelas antara posisi role playing vs module.
- 2) Gunakan kata baku, modul atau module.
- 3) Pada daftar Pustaka bagian II point C, kenapa menggunakan fenomenologi metode pembelajaran bukankah guru BK memberikan layanan.
- 4) Topik dalam rpl bk sama persis sehingga gunakan topik yang berbeda namun masih dalam tema besar yang sama.

Sebelum direvisi

Sudah direvisi



Gambar 4. Revisi Ahli Materi

Sebelum direvisi Sudah direvisi

C. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	C. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>
Menurut Subagyo (2013) langkah-langkah metode <i>role playing</i> sebagai berikut:	Langkah-langkah Layanan <i>role playing</i> sebagai berikut:
<ol style="list-style-type: none"> Menentukan masalah yang hendak dimainkan. Pembimbing mengemukakan masalah yang akan dimainkan dan membuka tanya jawab untuk memperjelas masalah dan tujuan kegiatan. Masalah yang hendak dimainkan didiskusikan secara detail agar terdapat pemahaman oleh pemain. Penjelasan diarahkan kepada penjelasan masalah dan bukan bagaimana pemain memainkan perannya. Jadi pemain dipersilahkan memainkan peran secara bebas. Dalam diskusi menentukan masalah, juga dibahas tentang tokoh-tokoh yang terlibat dalam masalah, situasi yang melingkupi masalah dan dimana masalah terjadi. Ketika semua yang melingkupi masalah sudah teridentifikasi, maka langkah selanjutnya adalah menentukan siapa yang memainkan peran. Memilih pemeran. Pemain dan pembimbing mulai mencari gambaran karakter peran yang hendak dimainkan. Setelah didapat gambaran karakter peran dalam masalah, 	<ol style="list-style-type: none"> Menentukan masalah yang hendak dimainkan. Pembimbing mengemukakan masalah yang akan dimainkan dan membuka tanya jawab untuk memperjelas masalah dan tujuan kegiatan. Masalah yang hendak dimainkan didiskusikan secara detail agar terdapat pemahaman oleh pemain. Penjelasan diarahkan kepada penjelasan masalah dan bukan bagaimana pemain memainkan perannya. Jadi pemain dipersilahkan memainkan peran secara bebas. Dalam diskusi menentukan masalah, juga dibahas tentang tokoh-tokoh yang terlibat dalam masalah, situasi yang melingkupi masalah dan dimana masalah terjadi. Ketika semua yang melingkupi masalah sudah teridentifikasi, maka langkah selanjutnya adalah menentukan siapa yang memainkan peran. Memilih pemeran. Pemain dan pembimbing mulai mencari gambaran karakter peran yang hendak dimainkan. Setelah didapat gambaran karakter peran dalam masalah, kemudian

Gambar 5. Revisi Ahli Materi

Sebelum direvisi Sudah direvisi

Judul: Pentingnya Disiplin Belajar	Judul: Pentingnya Disiplin Belajar
Tema: Disiplin Belajar	Tema: Jam Wajib Belajar
Pemeran: Zalfa, Prima, Ahwa, Novel, Hafiz, Bu Inul, siswa kelas 7	Pemeran: Zalfa, Prima, Ahwa, Novel, Hafiz, Bu Inul, siswa kelas 7
<p>Pada bulan purnama, Zalfa, Prima dan Ahwa belajar kelompok bersama. Mereka adalah sahabat yang sangat kompak, setiap malam Senin mereka belajar kelompok secara bergantian setelah pulang mengaji, dimulai pada pukul 8 malam dan berakhir pada pukul 9 malam. Materi yang dibahas dalam belajar kelompok tersebut di antaranya: mengerjakan pekerjaan rumah (pr) dan belajar materi yang akan diterangkan pada esok hari.</p> <p>Zalfa : "Hello Prima, kapan mau belajar bareng?" Prima : "Oh ya, malam Senin sehabis ngaji aja." Zalfa : "Gaes tapi Ahwa mau ikut engga papa kan?" Prima : "Ya engga papa, malah jadi rame dan asyik untuk belajar bareng."</p> <p>Zalfa : "Okey, jam 8 ya nanti malam, tepat waktu ya." Jam 8 malam telah tiba. Zalfa, Prima dan Ahwa berkumpul di rumah Zalfa, mereka mengerjakan pekerjaan rumah (pr) matematika.</p> <p>Prima : "Assalamualaikum!" Zalfa : "Waalaikumussalam, Prs sinih masuk." Zalfa : "Mama si Ahwa?" Prima : "Katanya lagi ota." Zalfa : "Oh ya makasih ya." Prima : "Okey, sama-sama." Zalfa : "Okey, sambil menunggu Ahwa mari kita baca-baca buku." Prima : "Oh ya, tadi kamu di sekolah belajar apa?" Zalfa : "Belajar pentingnya disiplin dalam belajar." Prima : "Oh, kamu diberi penjelasan apa?"</p>	<p>Pada bulan purnama, Zalfa, Prima dan Ahwa belajar kelompok bersama. Mereka adalah sahabat yang sangat kompak, setiap malam Senin mereka belajar kelompok secara bergantian setelah pulang mengaji, dimulai pada pukul 8 malam dan berakhir pada pukul 9 malam. Materi yang dibahas dalam belajar kelompok tersebut di antaranya: mengerjakan pekerjaan rumah (pr) dan belajar materi yang akan diterangkan pada esok hari.</p> <p>Zalfa : "Hello Prima, kapan mau belajar bareng?" Prima : "Oh ya, malam Senin sehabis ngaji aja." Zalfa : "Gaes tapi Ahwa mau ikut engga papa kan?" Prima : "Ya engga papa, malah jadi rame dan asyik untuk belajar bareng."</p> <p>Zalfa : "Okey, jam 8 ya nanti malam, tepat waktu ya." Jam 8 malam telah tiba. Zalfa, Prima dan Ahwa berkumpul di rumah Zalfa, mereka mengerjakan pekerjaan rumah (pr) matematika.</p> <p>Prima : "Assalamualaikum!" Zalfa : "Waalaikumussalam, Prs sinih masuk." Zalfa : "Mama si Ahwa?" Prima : "Katanya lagi ota." Zalfa : "Oh ya makasih ya." Prima : "Okey, sama-sama." Zalfa : "Okey, sambil menunggu Ahwa mari kita baca-baca buku." Prima : "Oh ya, tadi kamu di sekolah belajar apa?" Zalfa : "Belajar pentingnya disiplin dalam belajar." Prima : "Oh, kamu diberi penjelasan apa?"</p>

Gambar 6. Revisi Ahli Materi

6. Pembahasan Kajian Produk Akhir

Pembahasan dalam produk akhir pengembangan modul *role playing* tentang kedisiplinan siswa bagi 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 4. 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
Jumlah		240,2
Rata-Rata		80,06
Kategori		Sangat Baik

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.
- Kiproop 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).