

UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEDISIPLINAN SISWA DALAM MENAATI TATA TERTIB SEKOLAH DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* DI SMK ARGA HUSADA PARE

SHERLY DEWI PURPITASARI¹, ATRUP², LAELATUL AROFAH³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

sherlydewip@gmail.com¹, laelatularofah91@gmail.com³

ABSTRACT

Discipline is defined as obedience to the rules. Before discipline needs to be applied there are rules or regulations that must be made first. Many students violate the rules or regulations that apply at school, both intentionally and unintentionally, such as being late for school, truant during class hours, littering, not wearing full attributes, leaving class/school prematurely, and so on. This disobedience makes students accustomed to breaking the rules at school, so for that students must be disciplined against the rules at school. Given the importance of discipline in schools for students, the researchers see the need for assistance in the form of role playing techniques. The purpose of this paper is the application of role playing to increase students' understanding of the importance of discipline in obeying the rules or regulations that are in school. This research technique uses experimental research techniques with a pre-experimental design. It is said to be "pre-experimental because in this study the design used was not really experimental. It was concluded that the role playing technique can change student behavior from frequently violating the rules or regulations in school to being obedient and obeying the rules and regulations at school.

Keywords: role playing, student discipline

ABSTRAK

Disiplin diartikan sebagai ketaatan pada peraturan. Sebelum disiplin perlu diterapkan adanya tata tertib atau peraturan yang wajib dibuat terlebih dahulu. Banyak siswa yang melakukan pelanggaran terhadap tata tertib atau peraturan yang berlaku di sekolah baik yang disengaja maupun tidak disengaja, seperti terlambat datang ke sekolah, membolos dijam pelajaran, membuang sampah sembarang, tidak memakai atribut lengkap, meninggalkan kelas/sekolah sebelum waktunya, dan lain sebagainya. Ketidaktaatan inilah yang membuat siswa menjadi terbiasa melanggar peraturan yang ada di sekolah, maka untuk itu siswa harus disiplin terhadap tata tertib di sekolah. Mengingat pentingnya disiplin di sekolah bagi peserta didik, maka peneliti memandang perlu adanya bantuan yaitu berupa teknik *role playing*. Tujuan dari penulisan ini adalah penerapan *role playing* untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya kedisiplinan dalam menaati tata tertib atau peraturan yang berada di sekolah. Teknik penelitian ini menggunakan tehnik penelitian eksperimen dengan desain *pra-eksperimental*. Dikatakan "*pra-eksperimental* karena pada penelitian ini desain yang digunakan belum eksperimen sungguh – sungguh. Disimpulkan bahwa teknik *role playing* dapat merubah perilaku siswa dari sering melanggar tata tertib atau peraturan yang ada di sekolah menjadi taat dan mematuhi tata tertib dan peraturan di sekolah.

Kata Kunci: *role playing*, kedisiplinan siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam masyarakat karena pendidikan merupakan tempat dalam membangun sumber daya manusia. Menurut Sugiono, (2012:1) pembangunan dan pembaharuan pendidikan Indonesia harus mampu menjamin pemerataan pendidikan, peningkatan mutu, relevansi, dan efisiensi pendidikan untuk menghadapi tuntutan kehidupan global. Hal itu menjadikan pendidikan memiliki posisi yang *crusial* dalam memenuhi berbagai macam kebutuhan di masyarakat, melalui pendidikan akan ditanamkan nilai – nilai moral dan karakter sehingga terwujudlah masyarakat yang berbudaya. Dengan demikian bimbingan dan konseling merupakan bagian integral sekaligus elemen terpenting dalam memfasilitasi dan memandirikan siswa dalam rangka tercapainya perkembangan yang utuh dan optimal sehingga menumbuhkan sikap dan juga karakter yang baik terhadap siswa.

Disiplin merupakan sikap yang menunjukkan kesediaan untuk menepati atau memenuhi ketentuan, tata tertib, nilai, serta kaidah – kaidah, yang berlaku dilingkungannya. Didalam sikap disiplin mengandung asas taat, yaitu kemampuan untuk bersikap dan bertindak secara konsisten berdasar pada suatu nilai tertentu. Dalam proses belajar mengajar, kedisiplinan dapat menjadi alat yang bersifat preventif untuk mencegah dan menjaga hal-hal yang dapat mengganggu dan menghambat proses belajar. Untuk itu berbagai Peraturan ikut diberlakukan di sekolah-sekolah untuk menegakkan tingkat kedisiplinan siswa. Sulistiyowati (2001:3) berpendapat bahwa agar seorang siswa dapat belajar dengan baik maka ia harus bersikap disiplin, terutama disiplin dalam hal menepati jadwal pelajaran, disiplin dalam mengatasi godaan yang akan menunda waktu belajar, dan disiplin terhadap diri sendiri. Disiplin dapat mendorong siswa belajar secara konkrit dalam praktik disekolah maupun dimasyarakat. Dengan pemberlakuan disiplin, siswa belajar beradaptasi dengan lingkungan sehingga proses belajar mengajar disekolah menjadi kondusif. Selain itu dengan adanya disiplin membentuk siswa sebagai individu yang mampu menghargai orang – orang yang ada disekitarnya, dan bertanggung jawab.

Berdasarkan observasi peneliti di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Arga Husada Pare masih banyak siswa yang mengalami masalah kedisiplinan dalam menati peraturan atau tata tertib sekolah. Siswa seringkali melakukan tindakan – tindakan tidak disiplin atau melanggar tata tertib sekolah seperti telat datang kesekolah, membolos dijam pelajaran, pulang sebelum waktu belajar selesai, mengeluarkan baju seragam, tidak menggunakan seragam sesuai hari, dan bermain *gadget* pada saat guru menjelaskan. Hal ini tentunya akan berdampak negatif bagi siswa, maka dari itu perlu adanya strategi khusus yang harus dilakukan oleh guru BK agar permasalahan disiplin tidak menjadi budaya bagi siswa.

Pelayanan BK digunakan untuk membantu siswa dalam mengatasi permasalahan – permasalahan yang dihadapi oleh siswa, mengembangkan kompetensi diri, sikap, dan kebiasaan baik lainnya, salah satunya menggunakan layanan bimbingan kelompok. Menurut Romlah (2013:3) Bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang diberikan pada individu dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok ditunjukkan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa. Dalam bimbingan kelompok

memiliki banyak teknik yang dapat digunakan oleh guru BK dalam menangani permasalahan siswa yang berkaitan dengan kedisiplinan. Salah satunya menggunakan tehnik *role playing* atau yang biasa disebut teknik bermain peran. Pada teknik ini pemain akan memainkan peran tertentu sesuai dengan tokoh yang sudah disepakati. Menurut Corsini (dalam Romlah 2013:99) menyebutkan bahwa permainan peran adalah suatu alat belajar yang mengembangkan ketrampilan – ketrampilan dan pengertian – pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi yang paralel dalam kehidupan yang sebenarnya. Berdasarkan fakta dilapangan, masalah rendahnya sikap disiplin siswa perlu untuk segera diatasi. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dalam Menaati Tata Tertib Sekolah Dengan Teknik Role Playing Di Smk Arga Husada Pare”.

METODE

Menurut Sugiono (2012) permainan penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai permainan penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian tentang “Upaya Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dalam Menaati Tata Tertib Sekolah Dengan Teknik *Role Playing* di SMK ARGAS HUSADA PARE” dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

Teknik penelitian ini menggunakan teknik penelitian eksperimen dengan desain *pra-eksperimental*. Menurut Sugiono (2012) dikatakan “*pra-eksperimental* karena pada penelitian ini desain yang digunakan belum eksperimen sungguh – sungguh”. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen bukan semata – mata dipengaruhi oleh variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Penelitian ini menggunakan *one – group pretest – posttest design*, yang berarti pada desain ini dilakukan *pretest* sebelum dilakukan *treatment*. Dengan adanya *pretest* ini hasil *treatment* dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan hasil dari keadaan sebelum diberikan *treatment* dan sesudah diberi *treatment*.

Variabel adalah suatu konsep yang apabila diberi perlakuan maka hasilnya akan bervariasi. Menurut Sugiono (2012) menyatakan bahwa “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai – nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian ini diharapkan nantinya akan dapat mengetahui apakah *role playing* dapat meningkatkan kedisiplinan dalam menaati tata tertib di sekolah.

Pengertian Role Playing

Role Playing adalah sebuah teknik yang digunakan oleh konselor yang berkaitan dengan pendidikan dimana individu memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, menganalisis

perilaku atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus bertingkah laku (Romlah, 2013: 99).

Pengertian *role playing* merupakan suatu teknik yang digunakan oleh konselor dari beragam orientasi teoritis untuk klien-klien yang perlu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang atau melakukan perubahan dalam dirinya sendiri. Jadi *role playing* adalah suatu teknik bermain peran untuk membantu konselor dalam menangani masalah siswa/konseli sehingga siswa dapat mengembangkan pemahaman dalam dirinya.

Kegunaan *role playing*

Role playing dapat digunakan sebagai permainan peran merupakan salah satu teknik yang telah diteliti oleh para ahli yang bekerja di bidang penyelenggaraan latihan-latihan (dalam Romlah, 2013: 99): (1) Alat untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang dengan cara mengatasi perilakunya waktu memerankan dengan spontan situasi-situasi atau kejadian yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya, (2) Media pengajar, melalui proses "modeling" anggota kelompok dapat belajar dengan lebih efektif ketrampilan-ketrampilan hubungan antar pribadi dengan mengamati berbagai macam cara dalam memecahkan masalah, (3) Metode latihan untuk melatih ketrampilan-ketrampilan tertentu, melalui keterlibatan secara aktif dalam proses permainan peran, anggota kelompok dapat mengembangkan pengertian-pengertian baru dan mempraktekan ketrampilan-ketrampilan baru.

Macam-macam Permainan Peran

Ada beberapa istilah dalam permainan peran yang terstruktur dan permainan peran yang tidak terstruktur ada pula istilah sosiodrama dan psikodrama (Romlah, 2013: 104-117).

- a) **Sosiodrama**
 Sosiodrama adalah permainan peranan yang ditujukan untuk memecahkan masalah sosial yang timbul dalam hubungan antar manusia. Konflik-konflik sosial yang disosiodrama adalah konflik-konflik yang tidak mendalam yang tidak menyangkut gangguan kepribadian. Sosiodrama merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mendidik kembali daripada kegiatan penyembuhan. Kegiatan sosiodrama dapat dilakukan bila sebaagian besar anggota kelompok menghadapi masalah sosial yang hampir sama, atau bila ingin melatih atau mengubah sikap-sikap tertentu.
- b) **Psikodrama**
 Psikodrama merupakan permainan peranan yang dimaksudkan agar individu yang bersangkutan dapat memperoleh pengertian yang lebih baik tentang dirinya, dapat menemukan konsep dirinya menyatakan kebutuhan-kebutuhannya, dan menyatakan reaksinya terhadap tekanan-tekanan terhadap dirinya. Psikodrama dilaksanakan untuk tujuan terapi atau penyembuhan. Di dalam psikodrama klien memerankan situasi-situasi dramatis yang diamalnya pada waktu lalu, sekarang dan yang diantisipasi.
 - 1) **Permainan peranan terstruktur**
 Permainan peranan terstruktur adalah permainan peranan dimana fasilitator menentukan struktur dan menjelaskannya pada peserta permainan.
 - 2) **Permainan peran Tidak terstruktur**
 Permainan peran tidak terstruktur atau yang bersifat pengembangan adalah permainan peran dimana hubungan antara pemeran utama dngan pemeran-pemeran lain dalam permainan tidak ditentukan oleh fasilitator tetapi oleh para anggota kelompok.

Cara mengimplementasikan teknik *Role Playing*

Dalam pengimplementasikan *role playing* ada beberapa cara:

- 1) ***The Encounter* (Pertemuan)**
 Bagian ini yang paling penting dalam teknik *role playing* karena kadang-kadang klien akan berganti peran dan memainkan peran orang lain yang terlibat.
- 2) ***The stage* (Panggung)**
 Ruang dengan alat-alat bantu sederhana yang dapat memberikan pengalaman realistik.
- 3) ***Warm up* (Pemanasan)**
 Adalah fase untuk mendorong klien untuk menjadi tergabung dengan situasinya, termasuk emosi-emosi terkait yang akan dimainkan.
- 4) ***Sharing and analysis* (berbagi dan analisis)**
Sharing and analysis (berbagi dan analisis) dalam fase ini konselor dan anggota kelompok (jika dilakukan dalam ranah kelompok) berbagi apa yang mereka alami selama *role play*. Analisis sering terjadi dalam sesi tindak lanjut karena klien pada umumnya terbangkitkan secara emosional di akhir *role playing*.

Pengertian Kedisiplinan

Setiap orang perlu memiliki kedisiplinan bila ingin menjadi pribadi yang baik dan mendapatkan suatu kesuksesan di dalam kehidupannya. Melalui disiplin seseorang dapat belajar berperilaku dengan cara-cara yang berlaku di masyarakat sehingga dapat diterima oleh anggota kelompok sosialnya. Kedisiplinan pertama kali

didapatkan seorang anak dari keluarganya, dan kemudian anak akan belajar tentang kedisiplinan ketika ia mulai berada di lingkungan sekolah. Kedisiplinan berguna untuk mengarahkan siswa agar dapat berperilaku sesuai dengan aturan yang berlaku. Menurut Sobur (2004: 64), kedisiplinan adalah suatu proses dari latihan atau belajar yang bersangkutan paut dengan pertumbuhan dan perkembangan. Selanjutnya, menurut (Hurlock, 2008: 82), disiplin berasal dari kata "*disciple*" yang berarti bahwa seseorang belajar secara suka rela mengikuti seorang pemimpin. Orang tua maupun guru merupakan pemimpin dan anak merupakan murid yang belajar dari mereka cara hidup menuju ke hidup yang berguna dan bahagia.

Menurut (Abu, 2005: 30), kedisiplinan siswa di sekolah adalah kepatuhan siswa terhadap peraturan-peraturan yang telah ditetapkan oleh sekolah. Pendapat lain juga dikemukakan oleh (Soekanto, 2002: 80) yang menyebutkan bahwa kedisiplinan merupakan suatu keadaan dimana perilaku berkembang dalam diri seseorang yang menyesuaikan diri dengan tertib pada keputusan, peraturan, dan nilai dari suatu pekerjaan. Sobur (2006: 64) berpendapat bahwa seseorang dapat dikatakan disiplin bila sudah berhasil dan bisa mengikuti dengan sendirinya tokoh-tokoh yang telah menetapkan aturan tersebut. Tokoh-tokoh itu antara lain adalah orang tua dan guru yang mengarahkan agar kehidupan menjadi lebih bermanfaat bagi diri sendiri dan menimbulkan perasaan bahagia. Lebih lanjut Sobur juga mengatakan bahwa tujuan dari disiplin adalah untuk membuat seseorang terlatih dan terkontrol dengan mengajarkan kepada mereka bentuk-bentuk tingkah laku yang pantas dan yang tidak pantas atau yang masih asing bagi mereka.

Selain itu disiplin juga sebagai pengarahan diri sendiri tanpa pengaruh atau pengendalian diri dari luar. Sekolah yang baik mutunya akan menciptakan suasana pengajaran dan suasana kelas yang menyejukkan, menimbulkan motivasi belajar, penuh perhatian dan rasa aman, berlaku adil dan adanya keteraturan yang dapat memelihara kedisiplinan yang cukup tinggi akan sangat berpengaruh terhadap pembentukan sikap dan perilaku kehidupan pendidikan anak dan pola pikirnya dalam menghadapi karier.

Namun usaha untuk menciptakan disiplin pada siswa-siswa tentunya membutuhkan waktu yang lama dan harus ditetapkan secara bijaksana serta berlaku pada semua orang yang berada di lingkungan sekolah mulai dari kepala sekolah, guru-guru dan para siswa dengan sanksi-sanksi yang diberikan secara bijaksana. (Abu 2005: 30) Peraturan-peraturan yang dibuat harus jelas dan dapat dimengerti, sehingga secara logis seseorang dapat mengikutinya bukan hanya dalam arti mematuhi otoritas, melainkan juga mengerti bahwa pelanggaran peraturan dapat merugikan kepentingan bersama dan diri sendiri. Dengan disiplin siswa akan memiliki kecakapan mengenai cara belajar yang baik dan disiplin juga merupakan suatu proses pembentukan watak yang baik.

Dengan adanya peraturan yang ditetapkan, maka siswa akan mengarahkan diri sehingga menghasilkan kedisiplinan (Gie, 2010: 59). Dari beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kedisiplinan adalah seseorang yang dengan sukarela berperilaku mengikuti, menyesuaikan diri dengan tertib pada aturan-aturan yang berlaku untuk mencapai kehidupan yang lebih berguna dan bahagia.

Aspek-aspek Kedisiplinan

Ada dua aspek dari disiplin, yaitu:

- 1) Penguasaan diri seseorang yang disiplin akan memahami bahwa tidak semua keinginannya dapat terpenuhi karena ia harus menyesuaikan diri dengan realitas.
- 2) Keinginan akan adanya keteraturan. Keseluruhan tatanan moral bertopang pada keteraturan.

Sedangkan menurut (Sobur, 2009: 64) dalam kedisiplinan mengandung aspek kontrol diri, yaitu menguasai tingkah laku sendiri tanpa ada pengaruh dari luar sehingga siswa tidak mudah terpengaruh terhadap perilaku yang tidak baik.

Menurut (Abu, 2009:37), kedisiplinan memiliki aspek yaitu:

- 1) Tanggung jawab. Tanggung jawab memunculkan disiplin yang berkaitan dengan bersikap jujur dan penuh tanggung jawab atas semua perbuatan dan berani menanggung resiko.
- 2) Ketertiban terhadap peraturan. Adanya ketaatan atau kepatuhan terhadap peraturan-peraturan secara tertulis maupun tidak tertulis.

Pendapat dari tiga orang tokoh di atas: Durkheim, Abu dan Sobur tentang aspek kedisiplinan memiliki kesamaan yaitu aspek, ketertiban terhadap peraturan, tanggung jawab dan kontrol diri. Kedisiplinan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa aspek- aspek kedisiplinan yaitu:

- a) Ketertiban terhadap aturan
- b) Tanggung jawab
- c) Kontrol diri

Bentuk-bentuk Kedisiplinan di Sekolah

Kedisiplinan pada siswa merupakan aspek utama dan esensial pada pendidikan dalam keluarga yang diamanatkan oleh orang tua, karena mereka bertanggung jawab secara kodrati dalam meletakkan dasar-dasarnya pada anak. Berarti, nilai-nilai kepatuhan telah menjadi bagian dari perilaku dalam kehidupannya. Kedisiplinan siswa jelas akan mempengaruhi perilaku lainnya di lingkungan manapun baik di lingkungan rumah, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, kedisiplinan anak (siswa) mencakup:

- 1) Kedisiplinan di rumah dan lingkungan masyarakat, seperti ketaqwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa, melakukan kegiatan secara teratur, melakukan tugas-tugas pekerjaan rumah tangga (membantu orang tua), menyiapkan dan membenahi keperluan belajarnya, mematuhi tata tertib di rumah, dan mempunyai kepedulian terhadap lingkungan.
- 2) Kedisiplinan di lingkungan sekolah di mana anak sedang melakukan kegiatan belajarnya. Di lingkungan sekolah kedisiplinan ini diwujudkan dalam pelaksanaan Tata Tertib Sekolah.

Dalam Tata Tertib Sekolah antara lain disebutkan oleh (Soedomo, 2005), bahwa sekolah adalah sumber disiplin dan tempat berdisiplin untuk mencapai ilmu pengetahuan yang dicita-citakan. Di dalam tata tertib tersebut diatur mengenai hak dan kewajiban siswa, larangan, dan sanksi-sanksi.

Kedisiplinan di lingkungan masyarakat, bisa berupa ketaatan terhadap rambu-rambu lalu lintas, kehati-hatian dalam menggunakan milik orang lain, dan kesopanan dalam bertamu. Uraian tersebut adalah suatu kejelasan bahwa kedisiplinan itu sebagai bekal bagi anak untuk mengarungi kehidupannya demi masa depan anak. Karena itu kedisiplinan pada siswa penting untuk dipersiapkan dan dibina semenjak dini. Untuk itu diperlukan kerjasama antar orang tua dengan

sekolah karena adanya faktor-faktor dalam kedisiplinan yang perlu mendapat perhatian bersama.

Jenis perilaku disiplin yang menyatu dalam segala aspek kepribadian adalah taqwa, patuh, sadar, rasional, mental, teladan, berani, dan kejujuran (Lemhanas, 2007: 14). Untuk mewujudkan kedisiplinan ini, kriteria atau kualitas tersebut harus secara terus menerus didukung oleh aspirasi dari kehendak berbuat dari para pelakunya. Karena kedisiplinan tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan harus ditumbuhkan dari perbuatan dari para pelaku, untuk itu diperlukan suatu latihan atau pelajaran tertentu agar diperoleh seseorang yang mempunyai kedisiplinan yang baik dan mandiri, sehingga dapat mengatur dan mengendalikan dirinya agar melakukan perbuatan yang secara sosial dapat diterima lingkungannya dan menghindari apa yang dilarang oleh lingkungannya.

Kedisiplinan seseorang adalah produk sosialisasi sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya, terutama lingkungan sosial. Oleh karena itu, pembentukan kedisiplinan tunduk pada proses belajar (Lemhanas, 2007: 15). Karena itu, penting sekali kedisiplinan pada siswa senantiasa ditumbuh kembangkan demi menapaki kehidupan anak (siswa) tersebut pada masa-masa mendatang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kedisiplinan merupakan kunci utama bagi seseorang untuk meraih kesuksesan dalam hidupnya. Di mulai dari kedisiplinan yang berlaku di sekolah supaya siswa mengerti arti pentingnya menaati tata tertib yang berlaku di sekolah. Namun sayangnya banyak sekali siswa yang melanggar tata tertib di sekolah dimulai dari sering terlambat datang ke sekolah, tidak memakai atribut lengkap, membolos dijam pelajaran dan masih banyak hal lainnya yang dilanggar oleh siswa. Untuk itu pentingnya pemberian *treatment* kepada siswa menggunakan teknik *role playing*. *Role playing* adalah suatu teknik bermain peran untuk membantu konselor dalam menangani masalah siswa/konseli sehingga siswa dapat mengembangkan pemahaman dalam dirinya. Melalui *role playing*, siswa diharapkan dapat meningkatkan kedisiplinan dalam menaati tata tertib yang berada di sekolah. Dan dapat meminimalisir terjadinya pelanggaran-pelanggaran lainnya yang dilakukan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Romlah.T. 2013. *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang. Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Garry R. Walz and Dr. Jeanne C. Bleuer. 2013. *A National Study On Crisis Intervention : Are School Counselors Prepared to Respond*. ACA Professional Informartion/library. Counseling.org/library. Diunduh pada tanggal 2 Februari 2021.
- Sobur, A. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hurlock, E.B.2014. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Halim, A. 2005. *Analisis*. Jakarta:Slomba Empat.
- Soekanto, S.2002. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Gie, T.L. 2002 *Cara Belajar Efesiensi I*. Jakarta: Rieneka Cipta
- Ahmad, Abu. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Rieneka Cipta
- Soedomo, H.2005. *Pengelolaan Kelas*. Surakarta: UNS Press



Seminar Nasional Virtual
KONSELING KEARIFAN NUSANTARA (KKN) 2 DAN CALL FOR PAPERS
"Inovasi Layanan Bimbingan dan Konseling berbasis Nilai-nilai Kearifan Lokal di Era Disrupsi"

Lembaga Ketahanan Nasional (LEMHANAS). 2007. *Disiplin Nasional*, Jakarta PT Balai Pustaka- Lemhanas.