

Meningkatkan Disiplin Diri Siswa SMK Melalui Media Permainan Stik Prabu Angling Darma

Melinda Dewi Utami¹, Yuanita Dwi Krisphianti²
Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2}

melindadewiu@gmail.com¹, ju.wahyu@gmail.com²

ABSTRACT

Self-discipline is a basic thing that every student must have. However, the lack of student discipline still occurs in phenomena in the field. indicated by students who often play truant, are late for school, do not collect assignments, and others. Thus, guidance and counseling teachers play a role in helping and providing appropriate services. Guidance and counseling media is a means information of stimulating for students with specific goals in their services. The media developed is the game Stik Prabu Angling Darma. The purpose of this research is to develop game media to improve the discipline of vocational students through the noble values of Prabu Angling Darma which are embedded in game challenges. The research technique that will be used later is the R&D technique from Borg Gall. Prabu Angling Darma is an icon from Bojonegoro who is known from folklore which is characterized by being patient, honest, trustworthy, and hardworking. It is expected that guidance and counseling teachers use this media effectively in improving the self-discipline of vocational students.

Keywords: self discipline, guidance and counseling media, Prabu Angling Darma

ABSTRAK

Disiplin diri merupakan suatu hal yang sangat fundamental yang harus dimiliki setiap siswa. Namun, rendahnya kedisiplinan siswa masih banyak terjadi pada fenomena di lapangan. Hal ini ditunjukkan dengan siswa yang sering membolos, terlambat datang ke sekolah, tidak mengumpulkan tugas, dan lain sebagainya. Dengan demikian, guru BK berperan penting untuk membantu dan memberikan layanan yang tepat kepada siswanya. Media BK merupakan alat informasi yang dapat merangsang siswa untuk mencapai tujuan tertentu dalam layanan bimbingan dan konseling. Media yang dapat dikembangkan, yakni permainan Stik Prabu Angling Darma. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media permainan untuk meningkatkan disiplin siswa SMK melalui nilai luhur Prabu Angling Darma yang disematkan pada soal tantangan dalam permainan tersebut. Teknik penelitian yang akan digunakan nantinya adalah teknik R&D dari Borg Gall. Prabu Angling Darma adalah tokoh ikonik dari Kabupaten Bojonegoro yang dikenal dari legendanya, dengan berkarakter sabar, jujur, amanah, dan kerja keras. Sehingga, diharapkan nantinya guru BK dapat menggunakan media ini secara efektif dalam meningkatkan disiplin diri siswa SMK.

Kata Kunci: disiplin diri, media BK, Prabu Angling Darma

PENDAHULUAN

Kebermutuan pendidikan dapat dilihat dari karakter siswa dalam mengoptimalkan pendidikan dengan baik sehingga mampu memiliki akhlak mulia, perilaku budi pekerti, dan bertindak sesuai dengan norma yang berlaku. Mustotip (2018) menyatakan bahwa pendidikan karakter berfungsi dalam konteks pengembangan, perbaikan, dan penyaringan untuk mencetak peserta didik yang mampu mencerminkan karakter bangsa. Yaumi (2014)

menambahkan bahwa pendidikan karakter di Indonesia memiliki delapan belas nilai karakter dasar, yaitu: nilai- nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/ komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Salah satu karakter yang perlu diterapkan dan dikembangkan di sekolah yang ada di Indonesia adalah disiplin

Disiplin diri menjadi salah satu faktor kemajuan pendidikan di Indonesia karena di dalamnya memicu munculnya nilai karakter baik lainnya, seperti kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan lain sebagainya (Curvin & Mindler dalam Wuryandani, 2014). Menurut Tu'u (2004) disiplin diri adalah kepatuhan yang muncul karena adanya kesadaran dan dorongan dari dalam diri seseorang individu. Hal tersebut didukung pula dengan pendapat Sudrajat (dalam Fiana, 2013) bahwa disiplin diri adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan yang berlaku. Dari penjelasan para ahli mengenai disiplin diri, dapat disimpulkan bahwa disiplin diri bagi seorang siswa adalah suatu sikap dan perilaku siswa untuk mengontrol perilakunya dengan berpedoman pada kepatuhan dan ketaatan yang berlaku di sekolah, sehingga siswa dapat memiliki rasa bertanggungjawab terhadap tindakan yang dilakukannya. Terdapat beberapa manfaat seseorang siswa berperilaku disiplin yang dijelaskan oleh Tu'u (2004), yaitu: 1) memberikan dukungan bagi terciptanya perilaku yang tidak menyimpang; 2) membantu siswa memahami dan menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan; 3) menjauhkan siswa melakukan hal-hal yang dilarang sekolah; 4) mendorong siswa melakukan hal-hal yang baik dan benar; 5) peserta didik belajar hidup dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik, positif dan bermanfaat bagi diri dan lingkungannya.

Kenyataan fenomena di lapangan yang bertentangan dengan konsep disiplin diri dianggap wajar dikalangan siswa, yaitu dengan berperilaku tidak disiplin pada kegiatan belajar dan pembelajaran. Tampak masih banyak siswa yang membolos sekolah, terlambat mengumpulkan tugas, tidak memakai atribut lengkap, dan masih banyak lagi permasalahan mengenai rendahnya disiplin siswa (Nawantara, 2019). Hal tersebut diperkuat dengan data dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama Ibu Sumi Astutik yang merupakan salah satu guru BK di SMKN 1 Kediri, yang dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2021. Dari wawancara yang dilakukan didapatkan hasil yang diketahui bahwa masih banyak siswa SMKN 1 Kediri yang sering a) membolos; b) tidak memakai atribut lengkap; c) sering merokok di kelas; d) bermain handphone saat jam pelajaran berlangsung; e) tidak mengumpulkan tugas; f) mengerjakan tugas dengan menyalin pekerjaan milik teman. Perilaku tersebut memberikan dampak negatif pada hasil belajar siswa sehingga hal ini sangat mengganggu proses pembelajaran yang dapat berpengaruh pada nilai akademik siswa.

Adapun dampak negatif lain yang dapat terjadi pada siswa apabila dibiarkan, yaitu: a) terlambat materi dalam pelajaran; b) hubungan sosial yang buruk; c) masalah kesehatan; minimnya nilai moralitas, dan fasilitas sekolah yang rusak ini merupakan contoh dampak negatif dari rendahnya kedisiplinan siswa (Thalib, 2019). Menurut Unaradjan (dalam yuliantika, 2017) dua faktor yang mempengaruhi disiplin diri terdapat faktor internal yang berasal dari individu siswa secara fisik maupun psikis dan faktor eksternal yang meliputi kondisi lingkungan masyarakat, kebiasaan keluarga, dan penerapan tata tertip sekolah. Permasalahan rendahnya disiplin diri pada siswa haruslah segera diatasi sesegera mungkin agar tidak berakibat fatal dan memberikan efek yang adiktif.

Guru BK adalah orang yang profesional dalam mengkoordinasikan seluruh masalah-masalah yang dihadapi oleh siswanya sehingga kegiatan belajar dan pembelajaran yang diharapkan dapat terlaksana dengan baik berupa layanan bimbingan dan konseling (Rahman, 2015). Dengan demikian, menjadi peran penting bagi guru BK membantu dan memberikan layanan yang tepat untuk meningkatkan disiplin siswa. Menurut Yusuf (2010) layanan bimbingan dan konseling memiliki tujuan, yaitu untuk: 1) memiliki kesadaran pemahaman tentang diri dan lingkungannya (pendidikan, pekerjaan, sosial budaya, dan agama); 2) mampu mengembangkan keterampilan untuk mengidentifikasi tanggung jawab atau seperangkat tingkah laku tepat (memadai) bagi penyesuaian dirinya dengan lingkungannya; 3) mampu menangani atau memenuhi kebutuhan dan masalahnya, serta mengembangkan dirinya dalam rangka mencapai tujuannya

Melalui layanan bimbingan dan konseling, guru BK dapat berinovasi mengembangkan sebuah media yang memiliki nilai estetika untuk meningkatkan daya tarik siswa terhadap media tersebut, dan memiliki nilai edukatif agar siswa secara sadar mampu meningkatkan kedisiplinan di dalam dirinya. Menurut Nursalim (2013) media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa/konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi. Adapun dalam pemilihan media perlu memahami beberapa kriteria yaitu: 1) kesesuaian dengan tujuan; 2) kesesuaian media dengan materi bimbingan dan konseling; 3) kesesuaian dengan karakteristik siswa; 4) kesesuaian dengan teori; 5) kesesuaian dengan gaya belajar siswa; 6) kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia. Dalam prosedur pemilihan media secara praktis terdapat berbagai alasan diantaranya: 1) demonstration; 2) familiarity; 3) Clarity; 4) Aktifkan konseli (Nursalim, 2013).

Menurut Gumilang (2015) salah satu karakteristik dari guru BK yang profesional adalah guru BK yang memiliki kepekaan yang tinggi terhadap kebudayaan. Legenda atau cerita rakyat merupakan bagian dari hasil kebudayaan yang berbentuk sastra lisan (Rokhmawan, 2018). Maka dari itu,

sudah saatnya guru BK menggunakan layanannya dengan berbasis nilai-nilai budaya dengan menggunakan legenda atau cerita rakyat yang dikemas dalam bentuk media untuk mengatasi *minusnya* disiplin diri pada siswa, yaitu kisah dari Prabu Angling Darma.

Prabu Angling Darma diceritakan dalam antologi cerita rakyat Jawa Timur merupakan tokoh Raja yang hingga kini menjadi ikonik di Kabupaten Bojonegoro dengan legendanya yang sangat populer. Dalam naskah tersebut, Prabu Angling Darma adalah seorang Raja yang bijaksana, sakti, gagah perkasa dan terkenal dengan ajian beliau dalam merubah diri menjadi burung belibis putih. Suatu hari, dikisahkan istri Prabu Angling Darma yang bernama Dewi Hambarwati meminta kepada suaminya untuk diajarkan sebuah ilmu ajian yang dapat berbicara dengan hewan, namun Prabu Angling Darma enggan mengajarnya. Kesal dengan perlakuan Prabu Angling Darma, lalu istrinya berniat untuk bunuh diri dengan cara bakar diri. Mengetahui hal tersebut, Prabu Angling Darma juga ingin membakar dirinya bersama istri beliau sebagai bentuk kesetiaan. Walaupun, Prabu Angling Darma pada akhirnya gagal untuk membakar dirinya dan hanya istrinya saja yang terbakar (Sungkowati, 2011). Cerita ini selalu ditampilkan pada saat festival tahunan dalam perayaan ulang tahun Kabupaten Bojonegoro dengan pertunjukan seni drama dan tari.

Prabu Angling Darma hanya dikenang dengan legendanya saja atau bahkan sama sekali tidak diketahui pada generasi milenial saat ini. Padahal dibalik kisahnya, Prabu Angling Darma memiliki nilai luhur yang baik sebagai wujud impelentasi dalam kehidupan sehari-hari yang dapat diteladani. Prabu Angling Darma merupakan sosok Raja yang memiliki nilai luhur mulia, sehingga dapat diambil sebagai pelajaran dan role model bagi pembentukan karakter khususnya disiplin diri siswa. Berdasarkan hasil yang ditemukan dalam naskah cerita rakyat Jawa Timur, nilai pendidikan budi pekerti yang terkandung di dalam Prabu Angling Darma antara lain: amanah, jujur, kerja keras, sabar (Setiawan, 2019). Dengan demikian, guru BK seharusnya memberikan layanan bimbingan dalam bidang belajar dengan berinovasi menggunakan media permainan Stik Prabu Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri pada siswa SMKN 1 Kediri berdasarkan pada karakter yang terkandung dalam Prabu Angling Darma.

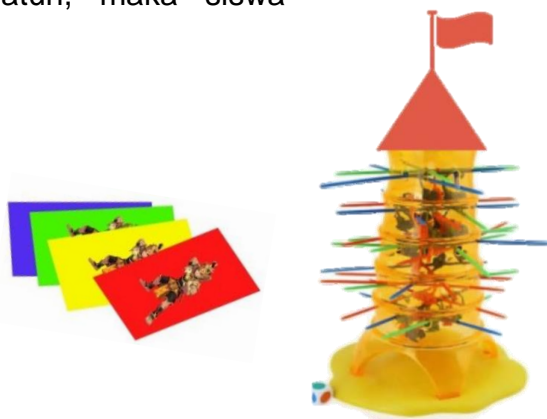
PEMBAHASAN

Disiplin diri memberi banyak manfaat bagi siswa, salah satunya adalah dapat mendorong individu untuk melakukan hal yang baik dan benar (Rachman, dalam Tu'u 2004). Maka, perilaku disiplin diri sangatlah perlu dikembangkan dan ditingkatkan dalam kehidupannya sehari-hari siswa. Berbagai dampak negatif akan terjadi apabila siswa kehilangan disiplin diri dalam dirinya (Thalib, 2019). Dalam menghadapi kondisi tersebut, guru BK dapat menggunakan suatu media yang edukatif dan inovatif dalam memberikan layanan dengan tepat sasaran. Media dipilih karena dapat

menunculkan minat atau antusias siswa untuk meningkatkan sikap positif yang diharapkan (Nursalim, 2011). Beragamnya jenis media, guru BK dapat mengembangkan suatu media permainan dalam layanannya.

Media permainan dipilih karena menarik dan dapat menstimulus siswa untuk meningkatkan perilaku positif yang diharapkan. Hal ini didukung oleh pendapat Mardati (2015) bahwa dalam permainan mampu meningkatkan ketertarikan siswa dan siswa mampu menghayati setiap pembelajaran yang guru berikan. Maka, media permainan yang dapat guru BK kembangkan dalam menjawab tantangan pada fenomena di lapangan ialah media permainan Stik Prabu Angling Darma. Selain untuk meningkatkan disiplin diri siswa SMK, media permainan ini dapat meningkatkan minat siswa untuk mempelajari budaya bangsa dan meningkatkan interaksi sosial siswa.

Media permainan Stik Prabu Angling Darma merupakan akronim dari SIBADRA yang diadaptasi dari permainan populer dimasa kini, yakni *uno game* atau permainan uno. Sesuai dengan namanya, media SIBADRA menggunakan alat berbentuk stik dan menyematkan nilai luhur Prabu Angling Darma yaitu amanah, jujur, kerja keras dan sabar pada soal tantangan dalam permainan tersebut. Media ini telah mengalami banyak modifikasi seperti desain dan cara permainannya. Pada permainan uno biasanya menggunakan kartu atau balok dengan cara bermain menyusun kartu atau balok uno tersebut, lalu setiap siswa mengambil satu kartu atau satu balok saja dan menjaga susunan balok tersebut agar tidak terjatuh. Apabila kartu atau balok tersebut terjatuh, maka siswa tersebutlah yang kalah.



Gambar 1. Prototype produk permainan Stik Uno Prabu Angling Darma (SIBADRA)

Berbeda dengan permainan uno yang dijelaskan diatas, media SIBADRA menggunakan stik terbuat dari plastik yang disusun pada menara Malowopati, lalu diletakkan diatas menara tersebut beberapa burung belibis putih. Apabila burung tersebut terjatuh, maka siswa dapat mengambil soal tantangan yang sesuai dengan warna stik yang diambil. Adapun pemaknaan pada stik yang berwarna merah, kuning, hijau, biru tersebut yang juga dipadu

padankan dengan warna kartu atau soal tantangan yang termuat nilai luhur Prabu Angling Darma. Maka, dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Pada kartu tantangan berwarna merah memuat tantangan mengenai kerja keras; 2) kartu tantangan berwarna kuning memuat tantangan mengenai kejujuran; 3) warna hijau memuat tantangan mengenai kesabaran; 4) warna biru memuat tantangan mengenai amanah.

Prabu Angling Darma memiliki karakter kerja keras. Kerja keras merupakan sikap dan perilaku seseorang dalam penuh kesungguhan untuk memperoleh hasil yang baik atau keinginan yang dicapai (Marzuki, 2019). Sudah selayaknya seorang siswa memiliki karakter kerja keras untuk menjadi disiplin, karena disiplin diperlukan suatu kesungguhan agar tercapai perilaku yang patuh dan tertib. Adapun indikator dari karakter kerja keras menurut Sulastri (2017), yaitu bekerja dengan ikhlas dan bersungguh-sungguh, bekerja melebihi target, dan produktif.

Sedangkan, arti dari karakter jujur ialah suatu perilaku yang berdasarkan pada kenyataan dan kebenaran (Batubara, 2015). Maka, seorang yang dapat dikatakan jujur apabila segala perbuatannya sesuai dengan kenyataan dan kebenaran yang ada. Menurut Hawwa (dalam Batubara, 2015) ciri orang memiliki kejujuran yang tinggi, yakni seseorang yang mampu berkata jujur, seseorang mampu menepati janjinya, tidak menipu orang lain, dan seseorang yang mampu mengakui kesalahannya. Oleh karenanya, seorang siswa sangat perlu memiliki karakter jujur didalam dirinya.

Kesabaran merupakan kata dasar dari sabar dengan arti suatu cara seseorang untuk menahan atau mencegah seseorang dari segala sikap dan perbuatan yang tidak baik (Munawir dalam Wulansari, 2021). Berbeda dengan pendapat Hafiz (2019) mengemukakan bahwa sabar adalah upaya seseorang untuk berlapang dada terhadap segala masalah yang dialami. Maka hal ini apabila dikaitkan dengan disiplin diri siswa, tentu saja siswa harus mampu menahan diri untuk tidak melanggar peraturan atau melakukan penyimpangan terhadap perilakunya. Menurut Al Gazali (dalam Layinnah, 2018) tanda seseorang memiliki sifat yang sabar ialah orang yang mampu meninggalkan keinginannya semata, orang yang menerima segala ketentuan yang ada dalam hidupnya, orang yang senang menjalankan perintah dari Tuhannya.

Sikap amanah memiliki arti bahwa suatu hal yang terpercaya dan dapat dipercaya (Tasmara, dalam Herianingrum, 2015). Hal ini senada dengan pendapat Amirin (dalam Agung, 2016) bahwa amanah merupakan kewajiban seseorang untuk menunaikan kepercayaan yang diberikan oleh orang lain. Adapun Indikator-indikator mengenai sikap amanah menurut Tasmara (dalam herianingrum, 2015) ialah tanggung jawab, tepat janji, transparan.

Terdapat spesifikasi atau komponen pada produk media SIBADRA, antara lain: 1) menara Malowopati; 2) dadu; 3) burung belibis putih; 4) Stik berwarna merah, kuning, hijau, dan biru; 6) kartu tantangan; 5) buku panduan. Adapun aturan main dalam media SIBADRA ini, yaitu:

1. Guru BK menyiapkan seluruh komponen yang terdapat pada media SIBADRA
2. Guru BK menyiapkan siswanya sejumlah 4-6 siswa SMK.
3. Siswa dapat melakukan *suit/ hompimpa* untuk menentukan siapa yang akan main terlebih dahulu.
4. Siswa dapat melemparkan dadu untuk menentukan pengambilan stik warna.
5. Siswa mengambil stik tersebut. apabila, burung belibis tidak terjatuh, maka siswa tidak mengambil kartu tantangan yang tersedia. Apabila burung belibis tersebut terjatuh maka siswa harus mengambil kartu tantangan berwarna merah, kuning, hijau atau biru sesuai dengan warna stik yang diambil oleh siswa.
6. Siswa menjawab tantangan tersebut secara individu.
7. Siswa selanjutnya dapat bermain sama seperti siswa sebelumnya
8. Siswa menyelesaikan permainan hingga stik habis, lalu siswa melakukan refleksi bersama guru BK.

KESIMPULAN

Disiplin diri merupakan hal yang sangat perlu dan harus dimiliki setiap siswa. Rendahnya disiplin diri siswa hanya akan merugikan siswa itu sendiri, bahkan juga akan berdampak pada kemajuan dan keberhasilan dalam suatu pendidikan. Maka seorang guru BK yang profesional berperan aktif dalam membantu dan memberikan layanannya untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang siswa hadapi. Dengan demikian, guru BK dapat mengembangkan suatu media permainan Stik Prabu Angling Darma yang telah disematkan nilai luhur Prabu Angling Darma pada soal tantangan dalam permainan tersebut. Maka, diharapkan melalui nilai luhur Prabu Angling Darma siswa dapat meningkatkan disiplin dirinya, khususnya pada siswa SMK. Media permainan ini dikemas dengan nuansa nilai budaya yang menarik, edukatif dan dimainkan secara berkelompok, sehingga yang diharapkan siswa tidak hanya dapat meningkatkan disiplin dirinya, siswa juga memiliki minat yang tinggi untuk mempelajari budaya serta dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa.

SARAN

Disarankan bagi guru BK dalam pemberian layanannya tidak hanya berfokus pada materi saja. Guru BK juga harus mampu berinovasi dalam pengembangan media yang dapat memberi pengaruh positif bagi siswa. Selain itu, guru BK hendaknya peka terhadap nilai-nilai budaya, karena pemahaman terhadap nilai budaya itu menjadi sebuah kompetensi dan keahlian yang dapat menjadi penguat secara teoritis maupun praktis dalam konseling multibudaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I.M., & Husni, D. Psikologi Pengukuran Konsep Amanah Dalam Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Psikologi*. 43: 195, 10.22146/jpsi.11233
- Batubara, J. 2015. Pengembangan Karakter Jujur Melalui Pembiasaan. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. 3: 2, <https://doi.org/10.29210/112000>
- Fiana, F. J., Daharnis., & Ridha, Mursyid. 2013. Disiplin Siswa di Sekolah dan Implikasinya Dalam Pelayanan Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Ilmiah Konseling*. 2: 27, <https://doi.org/10.24036/02013231733-0-00>
- Gumilang, G. S. 2015. Urgensi Kesadaran Budaya Konselor Dalam Melaksanakan Layanan Bimbingan dan Konseling Untuk Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (Mea). *Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Konseling*. 5: 46, 10.24127/gdn.v5i2.316
- Hafiz, S.E., Munddzir, I., Rozi, F., & Pratiwi, L. 2015. Pergeseran Makna Sabar dalam Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Penelitian Psikologi: Kajian Empiris & Non-Empiris*. 1: 33-34,
- Herianingrum, S., Hapsari, M.I., & Syahrudin. 2015. Implementasi Nilai-nilai Amanah pada Karyawan Hotel Darussalam Pondok Pesantren Gontor di Ponorogo. *Al Tijarah*. 1: 61, <http://dx.doi.org/10.21111/tijarah.v1i1.382>
- Layinnah, I.H. 2018. Pengaruh Pelatihan Sabar Terhadap Penurunan Agresivitas Siswa SMK Palapa Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo
- Mardati, A. & Wangid, M.N. 2015. Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas I SD. *Jurnal Prima Edukasia*. 3: 123, <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6532>
- Marzuki, I., Hakim, L. Strategi Pembelajaran Karakter Kerja Keras. *Jurnal Pemikiran & Pencerahan*. 15: 83, <http://dx.doi.org/10.31000/rf.v15i1.1370>
- Mustotip, S., Japar, M., Ms. Zulela. 2018. *Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya : CV. Jakad Publishing
- Nawantara, R.D., Arofah, L., & Setyaputri, N.Y. 2019. Penggunaan Panduan Teknik Self Instruction Sebagai Media Untuk Meningkatkan Disiplin Diri Siswa SMA. *Jurnal Nusantara Of Research*. 6: 89, <https://doi.org/10.29407/nor.v6i2.13609>
- Nursalim, M. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : PT Indeks.
- Rahman, F. 2018. Peran Pendidik Dalam Pembinaan Disiplin Siswa di Sekolah / Madrasah. Ihya al-arabiyah. *Jurnal Pendidikan bahasa dan Sastra Arab*. 4: 88,
- Rochmawan, T., & Firmansyah, M.B. 2018. Budaya Lisan sebagai "Pembawa Nilai Normatif" Masyarakat Santri : Analisis Konten Didaktik dan

Penyusunan CergamLegenda Para Ulama. *Seminar potensi sastra lisan di era global*

- Setiawan, K.E.P. 2019. Nilai Pendidikan Budi Pekerti Dalam Naskah Cerita Rakyat Prabu Angling Darma. *Inonesian Journal of social science education*. 1: 29-33, <http://dx.doi.org/10.29300/ijssse.v1i1.1323>.
- Sulastri, S., & Alimin, A.A. 2017. Nilai Pendidikan Karakter Kerja Keras Dalam Novel 2 Karya Donny Dhirgantoro. *Jurnal Pendidikan Bahasa*. 6: 156. <http://dx.doi.org/10.31571/bahasa.v6i2.619>
- Sungkowati, Y., Mashuri., & Asmara, A. 2011. *Antologi Cerita Rakyat Jawa Timur*. Sidoarjo: Balai Bahasa Surabaya
- Thalib, M. M., Syahrani, R., & Arifyadi, A. 2019. Pemanfaatan Media Grafis dalam Layanan Informasi Dampak Pelanggaran Disiplin untuk Meningkatkan Perilaku Disiplin Siswa di Sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Counseling*. 3: 261-262, <https://doi.org/10.30653/001.201933.107>
- Tu'u, T. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta : PT. Grasindo
- Wulansari, A. 2019. Representasi Sikap Sabar Dalam Film Athirah (Analisis Semiotika Sikap Sabar pada Tokoh Athirah). *Jurnal Komunika*. 6,
- Wuryandani, W., Miftuh, B., Sapriya., & Budimansyah, D. 2014. Pendidikan Karakter Disiplin di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 33: 288, <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.2168>
- Yuliantika, S. 2017. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Disiplin Belajar Siswa Kelas X, XI, dan XII Di Sma Bhakti Yasa Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undhiksa*. 9: 37-38, <http://dx.doi.org/10.23887/jjpe.v9i1.19987>
- Yusuf, S. L. N., & Nurihsan, A. J. 2010. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Remaja Rosdakarya.