

**PENGEMBANGAN *GAME* DAKON CERIA UNTUK MENINGKATKAN
TANGGUNG JAWAB SISWA SMK NEGERI 1 BRONDONG**

SKRIPSI

Ditujukan Untuk Penulisan Skripsi Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Bimbingan dan Konseling



OLEH:

ALHAMRO' ANDALUSIA

NPM. 19.1.01.01.0042

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2023

Skripsi Oleh:

ALHAMRO' ANDALUSIA

NPM: 19.1.01.01.0042

Judul:

**PENGEMBANGAN *GAME* DAKON CERIA UNTUK MENINGKATKAN
TANGGUNG JAWAB SISWA SMK NEGERI 1 BRONDONG**

Telah Diseminarkan dan Disetujui untuk Dilanjutkan

Guna Penulisan Skripsi /Tugas Akhir

Prodi BK FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

Pembimbing I



Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi.
NIDN. 0720018601

Pembimbing II



Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd
NIDN. 0702068903

Skripsi Oleh:

ALHAMRO' ANDALUSIA

NPM: 19.1.01.01.0042

Judul:

**PENGEMBANGAN *GAME* DAKON CERIA UNTUK MENINGKATKAN
TANGGUNG JAWAB SISWA SMK NEGERI 1 BRONDONG**

Telah Diseminarkan dan Disetujui untuk Dilanjutkan

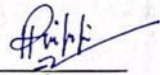
Guna Penulisan Skripsi /Tugas Akhir

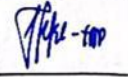
Prodi BK FKIP UN PGRI Kediri

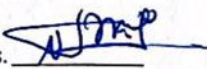
Tanggal:

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi. 

2. Penguji I : Ikke Yuliani Dhian P, M.Pd 

3. Penguji II : Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd.,Kons. 

Mengetahui

Dekan FKIP,



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Alhamro' Andalusia
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Lamongan, 27 Agustus 2001
NPM : 19.1.01.01.0042
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ Bimbingan dan Konseling

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak dapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri,

Yang Menyatakan,



Alhamro' Andalusia
NPM: 19.1.01.01.0042

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri” Hindia

PERSEMBAHAN :

Bismillahirrahmanirahim

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Kepada kedua orang tua saya yang telah memberikan support, dukungan dalam bentuk do’a maupun finansial sehingga saya bisa menyelesaikan masa studi saya.
- Kepada diri saya sendiri terimakasih telah berjuang sampai detik ini.
- Kepada orang-orang terdekat saya, orang-orang yang saya sayangi terimakasih telah memberikan dukungan kepada saya sehingga saya bisa menyelesaikan masa studi saya.
- Serta dosen pembimbing saya yang telah membimbing penelitian skripsi dengan teliti dan sabar sehingga saya menyelesaikan tugas akhir dengan baik dan benar.

ABSTRAK

Alhamro' Andalusia; Pengembangan *Game* Dakon Ceria Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Siswa SMK Negeri 1 Brondong, Skripsi, BK, FKIP, UN PGRI Kediri, 2023.

Kata kunci: karakter, *game* dakon ceria, tanggung jawab siswa.

Penelitian ini berdasarkan dari latar belakang hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pemberian bimbingan konseling siswa SMK Negeri 1 Brondong masih di dominasi dengan nasehat-nasehat oleh guru BK. Akibatnya siswa kurang bisa mendengarkan dan kurang fokus saat di berikan penjelasan oleh guru BK.

Dalam penelitian ini rumusan masalah yaitu apakah permainan *Game* Dakon Ceria ini dapat diterima secara teoritis dan praktis oleh siswa dan pihak sekolah. Sedangkan penelitian yaitu Permainan *Game* Dakon Ceria ini dapat diterima secara praktis dan teoritis pada pihak sekolah dan siswa.

Penelitian ini juga menggunakan metode *Research And Development* (RnD) dengan subyek penelitian siswa XI TPM 2, XI TPM 1, X TKJ 1, XI TKR 2, XI DPB SMK Negeri 1 Brondong. Penelitian dilaksanakan dalam 5 hari untuk melakukan penelitian dari tanggung jawab siswa.

Dari penelitian ini dapat di simpulkan dari hasil penelitian didapatkan media pembelajaran ini dinyatakan valid dan boleh digunakan dalam permainan *Game* Dakon Ceria untuk meningkatkan tanggung jawab siswa. Hal itu dibuktikan dengan hasil uji validasi media memperoleh presentase sebesar 82%, pada validasi hasil uji materi memperoleh presentase sebesar 86%, dan pada intrepretasi hasil uji validasi memperoleh presentase sebesar 84%.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, direkomendasikan: (1) Tujuan penggunaan pembelajaran media *game* dakon ceria adalah untuk meningkatkan tanggung jawab siswa. Oleh sebab itu saat pembelajaran media harus mengutamakan proses yang mendukung terciptanya suasana tertib. (2) Guru masih perlu meneliti terus menerus, untuk membuktikan apakah media *game* dakon ceria sesuai dengan seluruh karakter siswa dan tanggung jawab siswa.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah atas kehadiran ALLAH SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul ***“PENGEMBANGAN GAME DAKON CERIA UNTUK MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB SISWA SMK NEGERI 1 BRONDONG”***

Skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan, baik berupa inspirasi dan motivasi dari berbagai pihak. Terimakasih peneliti haturkan kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan dan Bisnis Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan kesempatan untuk penulis agar menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi selaku Kaprodi Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ibu Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi, selaku dosen pembimbing I skripsi yang selalu membimbing dan memberikan motivasi dalam proses penyusunan skripsi.
5. Ibu Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd selaku dosen pembimbing II skripsi yang sabar meluangkan waktu untuk membimbing demi kesempurnaan skripsi ini.

6. Keluarga saya, terutama Bapak dan Ibu yang selalu memberikan kasih sayang, semangat, doa, serta kesabaran yang luar biasa dalam setiap langkah penulis yang merupakan anugerah terbesar dalam hidup.
7. Serta pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Disadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada proposal skripsi ini. Karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk perbaikan dan penyempurnaan proposal skripsi ini.

Kediri, 19 Desember 2023

Alhamro' Andalusia

19.1.01.01.0042

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Pengembangan	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Karakter	6
1. Definisi Karakter	6
2. Jenis-Jenis Karakter	8
3. Manfaat Karakter.....	8
B. Karakter Tanggung Jawab	10
1. Definisi Karakter Tanggung Jawab	10
2. Aspek-aspek Karakter Tanggung Jawab.....	11
3. Manfaat Karakter Tanggung Jawab.....	12
C. Media BK.....	13

1. Definisi Media BK.....	13
2. Jenis-jenis Media BK.....	14
3. Manfaat Media BK.....	15
D. Media Permainan Tradisional.....	15
1. Definisi Permainan Tradisional.....	15
2. Jenis-jenis Permainan Tradisional.....	17
3. Manfaat Permainan Tradisional.....	17
E. Media <i>Game</i> Dakon.....	18
1. Definisi Produk media <i>game</i> dakon.....	18
2. Aturan Main.....	19
3. Deskripsi Prototipe Produk.....	20
4. Media <i>Game</i> Dakon dalam Bimbingan dan Konseling.....	22
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	24
A. Model Pengembangan.....	24
B. Prosedur Pengembangan.....	25
C. Lokasi dan Subyek Penelitian.....	27
1. Lokasi Penelitian.....	27
2. Subjek Penelitian.....	27
D. Uji Coba Model/Produk.....	28
1. Desain Uji Coba.....	28
2. Subjek Uji Coba.....	30
E. Validasi Model/Produk.....	30
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	32
1. Pengembangan Instrumen.....	32
2. Validasi Instrumen.....	35
BAB IV DESKRIPSI INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	36
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	36
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	36
3. Desain Awal.....	37
B. Validasi Media.....	39
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	39

2.	Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	43
3.	Desain Akhir Produk	43
C.	Pengujian Model Terbatas	46
1.	Deskripsi Uji Coba Terbatas	46
2.	Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas	46
3.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas.....	48
D.	Pengujian Model Perluasan	48
1.	Deskripsi Uji Coba Luas	48
2.	Deskripsi Hasil Uji Coba Luas.....	49
3.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	50
E.	Pembahasan Hasil Penelitian	51
1.	Pesifikasi Media <i>Game</i> Dakon Ceria.....	51
2.	Kevalidan Media <i>Game</i> Dakon Ceria.....	53
3.	Keefektifan Media <i>Game</i> Dakon Ceria	53
4.	Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Game</i> Dakon Ceria	54
5.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media <i>Game</i> Dakon Ceria	54
BAB V	PENUTUP.....	56
A.	Simpulan	56
B.	Implikasi	56
C.	Saran-saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA		58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Prototipe produk.....	20
Tabel 3.1 Sampel yang digunakan dalam uji validitas dan reliabilitas	28
Tabel 3.2 Rubik Penilaian	31
Tabel 3.3 Model Gregory	31
Tabel 4.1 Prototipe produk awal.....	37
Tabel 4.2 Hasil Angket Validasi Materi <i>Game</i> Dakon Ceria.....	39
Tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Materi <i>Game</i> Dakon Ceria.....	41
Tabel 4.4 Prototipe produk akhir	44
Tabel 4.5 Sampel Uji Coba Terbatas	47
Tabel 4.6 Sampel Uji Coba Luas	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Kerangka Berfikir Media Permaianan Dakon.....	23
Gambar 3.1 Prosedur pengembangan	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Uji Ahli Media	62
Lampiran 2. Hasil Uji Ahli Materi.....	67
Lampiran 3. Angket Sebelum Dihitung Manual.....	71
Lampiran 4. Hasil Angket Tanggung Jawab Siswa	75
Lampiran 5. Surat Penelitian Dari Sekolah	77
Lampiran 6. Dokumentasi	78
Lampiran 7. Prototype Produk.....	81
Lampiran 8. Lampiran Hasil Angket Validasi Media <i>Game</i> Dakon Ceria	82
Lampiran 9. Lampiran Hasil Angket Validasi Materi <i>Game</i> Dakon Ceria.....	83
Lampiran 10. Lampiran Desain Akhir Produk Media	84
Lampiran 11. Berita Acara	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Konselor sebagai sebuah profesi yang memiliki tujuan membantu menyelesaikan problem. Tempat yang ditunjukkan berbagai tindakan konselor untuk membantu konseli. Konseling memiliki berbagai cara mendekati konseli dan problemnya. Kata “mendekati” atau pendekatan menunjuk pada aspek pribadi konseli yang ingin disentuh dan diperhatikan oleh konselor untuk mengatasi masalah yang mereka hadapi. Konseling merupakan bentuk bantuan pada konseli untuk memecahkan masalahnya dengan keadaan konseli demi kehidupan yang baik. Dewa Ketut Sukardi (2008). Definisi konseling menurut Shertzer dan Stone (1980) konseling adalah proses interaksi yang memfasilitasi pemahaman yang berarti tentang diri dan lingkungan dan menghasilkan pembentukan atau klarifikasi tujuan dan nilai-nilai perilaku masa depan.

Berdasarkan hasil wawancara saat melakukan bimbingan konseling rata-rata siswa bermasalah dalam tanggung jawab, ada siswa yang kurang tanggung jawab pada dirinya sendiri seperti kurang tanggung jawab masuk sekolah maupun tanggung jawab mengerjakan tugas/PR, siswa kurangnya tanggung jawab kemungkinan besar mengikuti temannya yang membolos dan mereka terhasut. Itulah yang menjadikan kurangnya tanggung jawab

siswa kepada dirinya sendiri, guru BK dapat memberikan layanan kepada siswa yang kurang tanggung jawab. Pada karakter tanggung jawab termasuk sifat, budi pekerti, dan watak dari seseorang dapat mempengaruhi, Karakter itu sifat pribadi, yang cara berpikir dan berperilaku setiap individu untuk hidup dan bekerjasama sesuai nilai dan norma yang ada di lingkungan masyarakat (Ibnu, 2011). Pendapat lain di ungkap oleh Sinaga yang menekankan pada karakter. Karakter adalah sifat yang dipengaruhi oleh aturan normative dan aturan terapan (Sinaga, 2011). Pada sifat karakter ini penulis ingin membuat suatu inovasi yang berhubungan dengan karakter dan tanggung jawab, oleh karena itu penulis mengembangkan suatu permainan zaman dulu yang sudah di modifikasi agar anak dapat mengenang permainan zaman dulu.

Permainan zaman dahulu ini sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Anak-anak belajar mengasah kreatifitasnya, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Nugraha Arif (2020). Namun seiring kemajuan zaman, permainan ini mulai ditinggalkan bahkan dilupakan. Menurut ahli psikologi Erik Erikson usia 6-12 tahun merupakan usia yang keingintahuannya sangat besar, karena dengan keingintahuannya tentang teknologi anak menjadi tidak ingin tahu tentang permainan tradisional dan anak-anak lebih memilih menonton televisi dan video *game* yang berdampak negatif bagi anak-anak, baik dari segi kesehatan, psikologis

maupun penurunan konsentrasi dan semangat belajar. Karena permainan modern saat ini sudah banyak digunakan permainan tradisional sudah mulai berkurang karena seiringnya zaman.

Permainan Tradisional ini lambat tahun semakin hilang seiring berjalannya zaman, permainan tradisional ini juga menyimpan berbagai macam keunikan, kesenian dan manfaat yang lebih besar seperti kerjasama tim, olahraga, dan juga membantu meningkatkan daya otak. Berbeda dengan permainan anak zaman sekarang yang hanya duduk diam memainkan permainan dalam layar monitor dan lain sebagainya. Pada setiap daerah, atau negara pasti memiliki permainan tradisional yang berbeda-beda. Permainan tradisional ialah bentuk permainan yang tumbuh dan berkembang pada daerah manapun dan permainan ini turun temurun setiap generasi Kurniati (2016).

Pada permainan tradisional kali ini penulis mengambil permainan “Dakon” Ceria, karena disaat kita bermain penulis berharap permainan ini bisa menjadi tempat cerita dan bisa *enjoy* dalam permainan “Dakon” Ceria ini. Permainan ini sangat mudah dan masih banyak di jumpai di desa-desa tetapi sekarang di era modern sudah jarang anak-anak bermain permainan “Dakon” Ceria. Permainan ini melatih daya dagang anak dan ketajaman berfikir buat mengambil keuntungan dan juga mengasah daya nalar anak.

Dalam permainan dakon ceria ini, terkandung banyak nilai-nilai filosofi seperti melatih untuk memberanikan diri bersikap sportif, berbuat

jujur dan belajar strategi agar tidak berhenti di lubang kosong, kalau berhenti di lubang kosong artinya mati/kalah dalam permainan, dan permainan dakon ini bisa dilakukan oleh 4 orang karena sudah di modifikasi, pada permainan dakon yang biasanya dimainkan oleh 2 orang sekarang bisa di mainkan 4 orang karena sudah di modifikasi. Penulis sangat tertarik dengan permainan “Dakon” Ceria ini karena permainan ini sangat mudah untuk dimainkan pada kalangan usia berapapun dari anak sampai orang tua, karena menurut penulis pada permainan “Dakon” Ceria ini kita bisa bercerita, bersenda gurau bersama sehingga terjalinnya hubungan antar tetangga, saudara, teman menjadi lebih akrab.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Karakter adalah sifat yang dipengaruhi oleh aturan normative dan aturan terapan, karakter ada beberapa jenis salah satunya adalah karakter tanggung jawab, tanggung jawab termasuk sifat, budi pekerti, dan watak dari seseorang dapat mempengaruhi, Karakter itu sifat pribadi, yang cara berpikir dan berperilaku setiap individu untuk hidup dan bekerjasama sesuai nilai dan norma yang ada di lingkungan masyarakat.

Sesuai uraian latar belakang diatas dan pengamatan pada peserta didik SMK NEGERI 1 Brondong tahun ajaran 2021/2022 selama ini

1. Siswa mengalami penurunan karakter tanggung jawab misal tidak mengumpulkan tugas pelajaran, tidak mengikuti *zoom meeting*, dan sering mementingkan kegiatan diluar sekolah daripada tugas sekolah.

2. Karakter tanggung jawab ini dapat dilakukan dengan “game” dakon ceria sehingga menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa.
3. Guru BK dapat melakukan permainan ini sebagai selingan pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran.

C. RUMUSAN MASALAH

Pada rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah permainan Game Dakon Ceria ini dapat diterima secara teoritis dan praktis oleh siswa dan pihak sekolah?.

D. TUJUAN PENGEMBANGAN

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah permainan *Game* Dakon Ceria ini dapat diterima secara praktis dan teoritis pada pihak sekolah dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Muchtar, Suwarma. (2015). *Dasar Penelitian Kualitatif*. Bandung: Gelar Pustaka Mandiri.
- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Cet. 1. Jogjakarta: Javalitera.
- Arif Nugraha. 2020. *Media edukasi permainan tradisional poly cutting akrilik berfitur augmented reality*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Astutik Sulaiman. (2019). *Penerapan Media Permainan Dakon Dalam Peningkatan Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 SD Al-Amin Surabaya*. PGSD FIP. Universitas Negeri Surabaya.
- Burhanuddin. 2000, *Administrasi Manajemen dan Kepemimpinan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc.
- Dewantara, Ki Hajar. (1928). *Method Montessori, Frobel, dan Taman Anak*. Majalah "Wasita". Edisi Oktober 1928. Jilid I. no.1.
- Dewi Arini, Agus Sumitra. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Minat Berhitung Melalui Permainan Sondah Modifikasi*. Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi. Volume 2 Nomor 6.
- Desi Dwi Hastuti, Utama, dan Djalal Fuadi. (2018). *Tanggung Jawab Siswa Dalam Pembelajaran Matematika SMA*. Magister Administrasi Pendidikan Sekolah Pascasarjana. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Vol. 13, No. 2.
- Gunawan , H. (2012). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Irfan Haris. (2016). *Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial dan Moral anak Usia Dini*. Pgpau Fkip. Universitas Slamet Riyadi.

- Jati Rinakri Atmaja. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Dakon Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. STKIP Muhammadiyah Kuningan.
- Made Ayu Anggraeni, Yunus Karyanto, Wadiatu Khairati A.S. (2018). *Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Megan Asri Humaira. (2019). *Lagu permainan rakyat "layang-layang" Sebagai sastra lisan*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Djuanda Bogor. Vol. 3, No. 2.
- Mirnayenti. (2015). *Efektivitas Layanan Informasi Menggunakan Media Animasi Meningkatkan Sikap Anti Bullying Peserta Didik*. Jurnal Konselor. 4(2). 84-91.
- Muslich, M. 2011. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nasution, S. (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif (Bandung)*. Tarsito. Library. Fis. Uny. Ac. Id/Opac/Index. Php.
- Ni'matul Maolia, Dhi Bramasta, Ana Andriani. (2019). *Sikap Toleransi dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V SD Negeri 1 Patikraja*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Volume 9 Nomor 1.
- Nurihsan, Ahmad Juntika. 2006. *Bimbingan dan Konseling Dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nursalim, Mochamad. (2015). *Pengembangan Profesi Bimbingan & Konseling*. Jakarta: Erlangga.
- Pasani, dkk. (2016). *Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Melalui Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Number Head Together*. Jurnal. Vol 4, No 2 2016.
- Rr. Eko Susetyarini, Tutut Indria Permana, Gunarta Gunarta, Dwi Setyawan, Roimil Latifa, Siti Zaenab. *Motivasi dan tanggung jawab siswa dalam pembelajaran berbasis proyek, sebuah penelitian tindakan kelas*. Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ririn Ayu Wulandari. (2019). *Sastra Dalam Pembentukan Karakter Siswa*. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. PPs Universitas Negeri Medan.

- Risma Mila Ardila, Nurhasanah, Moh Salimi. (2019). *Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Dan Pembelajarannya di Sekolah*. Universitas Sebelas Maret.
- Sabar Narimo, Desi Dwi Hastuti, dan Anam Sutopo. (2018). *Konsekuensi Tanggung Jawab Dalam Pembelajaran Matematika SMA*. Magister Administrasi Pendidikan Sekolah Pascasarjana. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Vol. 30, No. 2.
- Septi Wahyu Utami. (2019). *Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Kedisiplinan Siswa*. Universitas PGRI Semarang.
- Setiawan dan Masduki. (2013). *Peningkatan Tanggung Jawab Dan Hasil Belajar Dengan Strategi Pembelajaran Quiz Team*. Skripsi. FKIP, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Shertzer, B. & Stone Shelley C., (1980). *Fundamentals of counseling*, Boston: Houghton, Mifflin Company
- Sukardi, D K, (2002). *Pengantar pelaksanaan program bimbingan dan konseling di sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata Syaodih Nana, 2009, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tim Play Plus Indonesia. 2014. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta.
- Yudha Pradana. (2016). *Pengembangan Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah*. Dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Politeknik Negari Media Kreatif Jakarta.
- Zhao, Y.L., 2002. *Extracurricular Activity: How Character Education in Conduct in China*, <http://www.tandl.vt.edu/IA/pdf/2002/Yalizhao.pdf>.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Dakon>