

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, N. P. S. N., Sulastri, M., Sedanayasa, G. 2014. Penerapan Layanan Bimbingan Belajar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bagi Siswa yang Mengalami Kesulitan Belajar Siswa Kelas X4 SMA Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling*, (online). 2 (1): , tersedia: <http://dx.doi.org/10.23887/jibk.v2i1.3724>, diunduh 6 Juni 2021
- Aprilia, I. D. 2022. *Strategi Guru Akidah Akhlak dalam Membentuk Karakter Religius Siswa MAN 3 Tulungagung*. Skripsi. Dipublikasikan. Tulungagung: IAIN Tulungagung
- Ardiyanti, N. 2015. *Sistem Ijon Jual Beli Ikan di Kecamatan Seruyan Hilir*. Skripsi. Dipublikasikan. Palangka Raya: IAIN Palangka Raya
- Arofah, L. 2021. [Validitas dan Reliabilitas Skala Disiplin Diri untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama](#). *Nusantara of Reasearch*, (online). 8 (1): 25-34, tersedia:, diunduh 15 Agustus 2015
- Elianta, P., Prestiliano, J., & Setiawan. 2018. Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara Untuk Rmaja Dengan Mekanik Dice Rolling. *International Jaounal of Natural Sciences and Engineering*, (online). 2 (3): 80-91, tersedia: <https://doi.org/10.23887/ijnse.v2i3.17186>, diunduh 6 Juni 2021
- Erlangga, E. 2017. Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa. *Jurnal Ilmiah psikologi*, (online). 4 (1): 149-156, tersedia: <https://doi.org/10.15575/psy.v4i1.1332>, diunduh 6 Juni 2021
- Ernadewita., Rosdialena. 2019. Sabar Sebagai Terapi Kesehatan Mental. *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, (online). 3 (1): 45-65, tersedia: <https://doi.org/10.31869/jkpu.v2i1.1914>, diunduh 12 juni 2022
- Ernawati, I. 2016. Pengaruh Layanan Informasi Dan Bimbingan Pribadi Terhadap Kedisiplinan Siswa Kelas XII Ma Cokroaminoto Wanadadi Banjarnegara Tahun Ajaran 2014/2015. *G-COUNS Jurnal Bimbingan dan Konseling*. (online). 1 (1): 1-13, tersedia: <https://doi.org/10.31316/g.couns.v1i1.40>, diunduh 25 September 2021
- Fiana, F. J., Daharnis., Ridha, Mursyid. 2013. Disiplin Siswa di Sekolah dan Implikasinya Dalam Pelayanan Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Ilmiah Konseling*, (online). 2 (23): 26-33, tersedia: <https://doi.org/10.24036/02013231733-0-00>, diunduh 6 Juni 2021

- Fullerton, Tracy. 2013. *Game Design Workshop*. 3rd edition USA: CRC Press
- Gregory, R. J. 2015. *Psychological Testing: History, Principles, and Applications, 7th Edition*. Pearson Education.
- 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*, (online). 5 (2) : 45-58, tersedia: 10.24127/gdn.v5i2.316, diunduh 6 Juni 2021
- Harita, A., Laila, B., Zagoto, S. F. L. 2022. Peranan Guru Bimbingan Konseling dalam Pembentukan Karakter Disiplin Siswa SMP Negeri 3 Onolalu Tahun Pelajaran 2021/2022. *Counseling for All: Jurnal bimbingan dan konseling*, (online). 2 (1), tersedia: <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Counseling>
- Himayati, E. 2019. *Pengaruh Keikutsertaan Siswa dalam TPQ (Taman Pendidikan Alquran) Terhadap Perilaku Jujur dan Disiplin Siswa di SDI Al Hidayah Samir Ngunut Tulungagung*. Skripsi. Dipublikasikan. Tulungagung: IAIN Tulungagung
- Husna, N., Normelani, E., Adyatma, S. 2017. Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Di Kecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan Geografi*, (online). 4 (3): 1-14, tersedia: <http://dx.doi.org/10.20527/jpg.v4i3.3524>, diunduh 23 Juni 2021
- Isnaendyah, S., Afiati, E., & Wibowo, B. Y. 2022. Pengembangan Media Layanan Informasi Menggunakan *Booklet* Untuk Meningkatkan Disiplin Siswa Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, (online). 7 (6): 8620-8623, tersedia: <http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v7i6.8152>, diunduh 16 juli 2022
- Kuswara, & Sumayana, Y. 2021. Apresiasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Memperkuat Karakter Siswa dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Besicedu*, (online). 5 (1): 317-326, tersedia: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.678>, diunduh 3 Mei 2022
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, (online). 37 (1): 27-35, tersedia: <http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.310>, diunduh 23 Juni 2021

- Marzuki, I., & Hakim, L. 2019. Strategi Pembelajaran Karakter Kerja Keras. *Jurnal Pemikiran & Pencerahan*, (online). 15 (1) : 79-96, tersedia:, diunduh 29 Januari 2022
- Melianasari, D. 2016. Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Permainan Simulasi Dan Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal ilmu pendidikan*, (online). 14 (2) : 311-317, tersedia: <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v14i2.3880>. diunduh 4 April 2021
- Mentari, A. D. 2021. *Pengembangan Board Game Semar Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas XI di SMAN & Kota Kediri*. Skripsi. Tidak Dipublikasi. Kediri: UNP Kediri, diunduh 4 April 2021
- Musafiroh. 2015. Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mengatasi Perilaku Membolos Siswa Kelas XII IPS-1 SMA 1 Gebog Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Konseling Gusjigang*, (online). 1 (1), tersedia: <https://doi.org/10.24176/jkg.v1i1.260>, diunduh 4 April 2021
- 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 SelfIntruction Sebagai Media Untuk Meningkatkan Disiplin Diri Siswa SMA. *Jurnal Nusantara Of Research*, (online). 6 (2) : 88-94, tersedia: <https://doi.org/10.29407/nor.v6i2.13609>, diunduh 4 April 2021.
- Nuranisa, L. 2021. *Pengembangan Board Game Sebagai Media Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mengembangkan Self Compassion Siswa SMK*. Skripsi. Dipublikasi. Tasikmalaya: Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya
- Nursalim, M. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : PT Indeks.
- Prasetiawan, H., Alhadi, S. 2018. Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, (online). 3 (2) : 87-98, tersedia: <https://doi.org/10.17977/um001v3i22018p087>, diunduh 13 Maret 2021
- Pratama, D. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas X Madrasah. *Baturaja Journal of Educational Technologi*, (online). 3 (1): 140-167, tersedia: <http://journal.unbara.ac.id/index.php/BaJET/article/view/36>, diunduh 4 April 2021

- Purwanti, R., & Ramdhani, A. D. 2018. Build Social Interaction and Local Value in Children through Board Game Interface Design. *Ideology Journal*, (online). 3 (3): 102-113, tersedia:, diunduh 5 Mei 2022
- Rahman, A. 2015. Peranan Guru Bimbingan dan Konseling Terhadap Pelaksanaan Bimbingan Belajar di SMK Negeri Loksado. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, (online). 2 (1) : 1-14, tersedia: <http://dx.doi.org/10.31602/jmbkan.v1i3.580>, diunduh 13 Maret 2021
- Rijali, A. 2019. Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmu Dakwah*, (online). 17 (33) : 81-95, tersedia: <http://dx.doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>, diunduh 13 Maret 2021
- Rohman, F. 2018. Peran Pendidik Dalam Pembinaan Disiplin Siswa di Sekolah / Madrasah. *Ihya Al-Arabiyah : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, (online). 4 (1) : 72-94, tersedia:, diunduh 13 Maret 2021
- Rokhmawan, T., & Firmansyah, M. B. 2018. Budaya Lisan sebagai “Pembawa Nilai Normatif” Masyarakat Santri : Analisis Konten Didaktik dan Penyusunan Cergam Legenda Para Ulama. *OSF Preprints*. tersedia: [10.31219/osf.io/rb3pu](https://doi.org/10.31219/osf.io/rb3pu), diunduh 13 Maret 2021
- Sabrina, G. N. M. 2014. *Penggunaan Media Board Game dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis Pada Siswa Kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung*. Skripsi. Dipublikasi. Bandung: UPI
- Sancaya, S. A., Krisphianti, Y. D., Hanggara, G. S., Muzaki, M. F. 2019. Keberterimaan Instrumen Penilai Kompetensi Komunikasi dan Interaksi Positif Konselor Terhadap Masyarakat Sekolah. *Jurnal Nusantara of Research*, (online). 6 (2): 105-114, tersedia: <https://doi.org/10.29407/nor.v6i2.13603>, diunduh 26 Juli 2022
- Setiawan, A. 2019. Keterbukaan Diri dan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Psikologi: Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*. 6 (1): 68-80, tersedia: <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/ILMUPSIKOLOGI/article/view/1815>, diunduh 15 Maret 2021
- Setiawan, K. E. P. 2019. Nilai Pendidikan Budi Pekerti Dalam Naskah Cerita Rakyat Prabu Angling Darma. *Inonesian Journal of social science education*. 1 (1): 29-33, tersedia: <http://dx.doi.org/10.29300/ijss.v1i1.1323>, diunduh 15 Maret 2021

- Setyani, F., Isnanto, R. R., Martono, K. T. 2014. Pengenalan Bahasa Inggris untuk Anak Melalui Permainan Edukasi "The Zoo" Berbasis Kinect. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. 2 (1), tersedia: [10.14710/jtsiskom.2.1.2014.136-142](https://doi.org/10.14710/jtsiskom.2.1.2014.136-142), diunduh 15 Maret 2021
- Setyaputri, N. Y., Krisphianti, Y. D., Nawantara, R. D. 2020. *BADRANAYA (Media Inovatif Kultural untuk Memperdalam Karakter Adil Calon Konselor Multibudaya)*. Purwodadi : CV. Sarnu Untung.
- Sirefar, D. M., & Syaputra, E. 2022. Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Multi Disiplin Dehasen*, (online). 1 (3) : 119-124, tersedia: <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2390>, diunduh 16 Juli 2022
- Sitanggang, N., & Saragih, A. H. 2013. Studi Karakteristik Siswa SLTA Di Kota Medan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, (online). 6 (2): 184-196, tersedia: <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4994>, diunduh 15 Maret 2021
- Sudrajad, J. 2013. *Hubungan Nilai-Nilai Kepramukaan, Karakter Disiplin dan Kerja Keras Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Produktif di SMK PGRI 1 Ngawi*. Thesis. Dipublikasikan. Yogyakarta: UNY
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R&D*. Bandung: AlfabetaSukmadinanta,
- Sukmadinanta. N. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Sungkowati, dkk. 2011. *Antologi Cerita Rakyat Jawa Timur*. Sidoarjo: Balai Bahasa Surabaya
- Susanto, B. H. 2017. Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*. 2 (2): 117-130, tersedia: <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JMK>, diunduh 15 Maret 2021
- Trisnawati, D. D. (2013). Membangun Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa SMA Khadijah Surabaya Melalui Implementasi Tata Tertib Sekolah. *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. 2 (1): 397-411, tersedia: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraan/article/view/2658>, diunduh 15 Maret 2021

- Tu'u, T. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta : PT. Grasindo
- Wicaksono, G., & Naqiyah, N. 2013. Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK Ikip Surabaya. *Jurnal Mahasiswa bimbingan dan konseling*. 1 (1) : 60-78, tersedia: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk> unesa/article/view/1935, diunduh 15 Maret 2021
- Yan, W. 2022. *Perancangan Board Game Untuk Mengedukasi Pengelompokan Jenis-Jenis Plastik Kepada Anak Sekolah Dasar*. Skripsi. Dipublikasi. Jakarta: Universitas Tarumanegara
- Yaumi, M. 2014. *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta :Kencana.
- Yudiwinata, H. K., Handoyo, P. 2014. Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Jurnal Paradigma*. 2 (3) : 1-5, tersedia: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/9088>. diunduh 15 Maret 2021
- Yunita, I., & Wirawan, A, R. 2017. Perancangan Mediaboard Game menggunakan pendekatan edutainment untuk Meningkatkan Minatbelajar Dasar Akuntansi Pada Sekolah Menengah Atasjurusan Sosial. *Jurnal Akutansi dan Teknologi Informasi*. 11 (1): 1-14, tersedia: <https://doi.org/10.24123/jati.v11i1.326>, diunduh 7 Maret 2021
- Yusuf, S. L. N., & Nurihsan, A. J. 2010. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang- Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional