



Bimbingan Kelompok dengan Permainan Egrang Batok Kelapa Meningkatkan Karakter Kerja Keras Generasi Z

Sulistiyana¹, Ririanti Rachmayanie², Nur Aisya Alamarani³

1 Universitas Lambung Mangkurat ,

2 Universitas Lambung Mangkurat ,

3 Universitas Lambung Mangkurat

Info Artikel

Sejarah artikel:

Diterima

1 September 2022

Disetujui

7 September 2022

Dipublikasi

30 September 2022

Keywords:

Kata kunci terdiri atas 3 sampai 5 kata dan/atau kelompok kata

Abstrak

Tujuan penelitian ini menguji keefektifan bimbingan kelompok dengan permainan egrang batok kelapa mampu meningkatkan karakter kerja keras siswa kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin yang lahir pada zaman generasi Z. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen dengan rancangan *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 25 Banjarmasin. Sampel dalam penelitian ini diperoleh dari angket karakter kerja keras dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yang berjumlah 8 orang, 4 orang sebagai kelompok treatment dan 4 orang sebagai kelompok kontrol. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase dan uji *Mann-Whitney Test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan karakter kerja keras sebelum dan sesudah mengikuti bimbingan kelompok dengan *Asymp. Sig (2-tailed)/ Significance (0,021 < 0,05)*. Ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan permainan egrang batok kelapa efektif dalam meningkatkan karakter kerja keras generasi Z.

Abstract

The purpose of this study was to test the effectiveness of group guidance with the coconut shell Egrang game being able to improve the hard work character of seventh grade students of SMP Negeri 25 Banjarmasin who was born in the Z generation. This type of research used an experiment with the *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. This research was conducted at SMP Negeri 25 Banjarmasin. The sample in this study was obtained from a hard work character questionnaire using a *purposive sampling* technique, totaling 8 people, 4 men and 4 women. The data analysis technique used descriptive percentage analysis and the *Mann-Whitney Test*. The results showed an increase in the character of hard work before and after following group guidance with *Asymp. Sig (2-tailed)/ Significance (0.021 < 0.05)*. This shows that group guidance with coconut shell Egrang is effective in improving the hard working character of Generation Z..

How to cite: sementara dapat dikosongi



This article is licensed under: CC-BY

Universitas Negeri Semarang 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kewajiban utama untuk setiap individu dalam megembangkan sumber daya manusia yang lebih baik bagi bangsanya. Karena dengan adanya pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mandiri. Pendidikan diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik agar dapat dipergunakan dimasa yang akan datang.

Pendidikan menurut mempunyai definisi yang luas, yang mencakup semua perbuatan atau semua usaha dari generasi tua. Untuk mengalihkan serta melimpahkan pengetahuan, pengalaman, kecakapan. Serta keterampilan kepada generasi selanjutnya sebagai usaha untuk menyiapkan agar dapat memenuhi fungsi hidup mereka, baik jasmani maupun rohani. Untuk menciptakan rohani yang baik bagi peserta didik maka diperlukan pendidikan karakter (Kurniawan, 2016)

Dilihat dari jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Peserta didik pada jenjang pendidikan ini memiliki karakteristik secara umumnya yaitu, senang membandingkan kaedah-kaedah, etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa, mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial, reaksi dan ekspresi emosi masih labil, dan kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas (Desmita (2017). Mengoptimalkan karakteristik dalam jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) perlu diadakannya pendidikan karakter yang akan membantu peserta didik dalam mempersiapkan dirinya menyongsong masa depannya.

Pendidikan karakter juga diartikan sebagai *the deliberate us of all demension of school life to foster optimal character development* (usaha kita secara sengaja dari seluruh dimensi kehidupan sekolah untuk membantu pengembangan karakter secara optimal). Hal ini berarti bahwa untuk mendukung perkembangan karakter peserta didik harus melibatkan seluruh komponen di sekolah. Baik dari aspek isi kurikulum, proses pembelajaran, kualitas hubungan, penanganan mata pelajaran, pelaksanaan aktivitas ko-kurikuler, serta etos seluruh lingkungan sekolah (Zubaedi, 2011).

Pendidikan karakter terbagi menjadi beberapa macam karakter untuk mempersiapkan anak agar dapat membantunya dalam menggapai tujuannya di masa depan. Salah satu karakter yang terpenting yang diperlukan di dalam

akademik adalah karakter kerja keras. Kerja keras adalah berusaha dengan gigih atau sungguh-sungguh untuk mencapai kesuksesan dan tidak mengenal putus asa (Handayani & Sumaryati, 2017). Semangat pantang menyerah dan diikuti keyakinan kuat serta mantap dalam mencapai impian dan cita-cita (Rubiningsih, 2016).

Ciri-ciri dari karakter kerja keras (1) giat dan bersemangat dalam belajar, (2) bersikap aktif dalam belajar, misalnya bertanya kepada guru tentang materi yang tidak dipahami (3) tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru (4) tidak tergantung kepada orang lain dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah (5) Rajin mengikuti kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan prestasi diri (Sugianto (2017).

Meningkatkan karakter kerja keras pada peserta didik dapat digunakan layanan bimbingan kelompok dengan permainan tradisional. Bimbingan kelompok merupakan upaya dalam memfasilitasi individu agar memperoleh pemahaman tentang penyesuaian dirinya terhadap lingkungannya. Sedangkan kelompok merupakan sarana atau media penghubung bagi individu-individu yang bergabung didalamnya, yang memungkinkan partisipan aktif bagi para anggota untuk menambah pengalaman, pengembangan wawasan, sikap dan keterampilan, pencegahan munculnya masalah ataupun pengembangan pribadi (Rasimin & Hamdi, 2018). Dalam layanan bimbingan kelompok, aktifitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi perkembangan dan pemecahan masalah siswa. Bimbingan kelompok juga dapat diartikan sebagai pemberian bimbingan dalam kelompok dengan masalah yang sama (Rahmawati, Erlina, Sayekti 2020). Bimbingan kelompok mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi perkembangan pribadi yang menjadi peserta kegiatan kelompok (Oktava, 2020).

Dalam pemberian bantuan pemecahan masalah guru bimbingan konseling dapat memberikan sebuah layanan, dimana apabila layanan tersebut dipadukan dengan sebuah teknik maka hasil layanan akan lebih optimal. Salah satu teknik yang digunakan yaitu teknik permainan. Di dalam teknik permainan tersebut terdapat sebuah media yang akan dimainkan peserta didik secara berkelompok. Kegunaan dari teknik permainan agar peserta didik dapat melakukan bimbingan kelompok sambil bermain juga sambil belajar dalam bekerja keras serta dalam mencari solusi atas masalah yang sedang dihadapinya.

Permainan yang peneliti padukan dengan layanan bimbingan kelompok adalah permainan tradisional egrang batok kelapa. Menurut Bangsawan

(2019:115) engrang batok kelapa adalah permainan yang terbuat dari tali yang diikat kebatok kelapa yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih sebagai satu kelompok. Menurut Utomo & Ismail (2019:45) beberapa daerah di Indonesia menamakan permainan ini engrang batok kelapa. Di Jawa Barat permainan ini dinamakan “Kelom Batok” karena alat yang digunakan dibuat dari tempurung kelapa yang dibelah dua dan dibentuk seperti kelom/pijakan.

Informasi yang didapat melalui studi pendahuluan di SMP Negeri 25 Banjarmasin ditemukan kecenderungan siswa kelas VII memiliki karakter kerja keras yang rendah yang dilihat dari indikator yang bertentangan dengan indikator karakter kerja keras. Hal ini juga dapat dilihat dari cara peserta didik dalam menyelesaikan suatu tugas yang diberikan oleh guru mata pelajarannya. Seperti misalnya ada beberapa peserta didik yang malas dan tidak bersemangat dalam mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh seorang guru mata pelajaran, saat studi pendahuluan sebelum masa pandemi dimana pembelajaran di sekolah masih tatap muka. Setelah pandemi kembali peneliti melakukan studi pendahuluan dan ternyata karakter kerja keras ini tidak berbeda jauh dengan masa pandemi, dimana sekolah menerapkan pembelajaran daring dan beberapa siswa tidak pernah mengikuti pembelajaran daring tersebut. Banyak masalah yang timbul di masa pandemi saat ini, yang tentu mempengaruhi sikap dan karakter siswa yang bertentangan dengan karakter kerja keras.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Rancangan desain eksperimen *Quasi Experiment Design* dengan bentuk *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*.

Tabel 1.

Rancangan Desain *Nonequivalen Pretest-Posttest Control Group design*

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Kelas Eksperimen	O1	X1	O3
Kelas Kontrol	O2	-	O4

(Campbell & Stanley, 1963:47)

Keterangan :

O1 : Pre-Test kelompok eksperimen

O2 : Pre-Test kelompok kontrol

O3 : Post-Test kelompok eksperimen

O4 : Post-Test kelompok kontrol

X1 : Bimbingan kelompok dengan permainan egrang batok kelapa

Populasi penelitian adalah peserta didik kelas VII di SMP Negeri 25 Banjarmasin dengan jumlah 82 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* (bertujuan) yang diperoleh dari data total skor skala kerja keras diperoleh 8 orang dengan total skor terendah, 4 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Instrumen pengumpul data berupa angket skala karakter kerja keras dengan skala likert. Angket dibagikan menggunakan *google form* yang diisi secara online oleh sampel. Uji persyaratan analisis data dengan uji normalitas dan homogenitas. Uji hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney Test* menggunakan SPSS versi 26.

HASIL

Total keseluruhan populasi penelitian 82 orang peserta didik. Penyebaran instrumen skala karakter kerja keras diberikan kepada seluruh populasi sehingga di dapatkan gambaran persentase karakter kerja kelas pada siswa kelas VII SMPN 25 Banjarmasin disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Persentase karakter kerja keras

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Rendah	0	0
2	Rendah	8	9,76%
3	Sedang	61	74,40%
4	Tinggi	13	15,86%
5	Sangat Tinggi	0	0

Hasil persentase 8 orang siswa yang memiliki skor total karakter kerja keras dalam kategori rendah sehingga di jadikan sebagai sampel penelitian, 4 orang laki-laki dan 4 orang perempuan dimana dibagi dalam kelompok kontrol dan kelompok treatment.

Pengujian persyaratan analisis data melalui uji normalitas untuk mengetahui data yang diperoleh berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan SPSS 26 sebagai alat bantu dengan hasil :

Tabel 3. Hasil uji normalitas

Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk	
	Statistic	Sig.
	Df	

PreTest Eksperimen	.993	4	0.972
ProTest Eksperimen	.961	4	0.783
PreTest Control	.863	4	0.272
PostTest Control	.993	4	0.972

a. Lilliefors Significance Correction

Pada Uji *Shapiro Wilk Test* nilai Sig *Pre-test eksperimen* = $0,972 > 0,05 = 5\%$ dan nilai Sig *Post-test Eksperimen* = $0,783 > 0,05 = 5\%$. Sementara itu pada nilai Sig *Pre-test Control* = $0,272 > 0,05 = 5\%$ dan nilai Sig *Post-test control* = $0,972 > 0,05 = 5\%$. Sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data Karakter Kerja Keras memiliki distribusi normal.

Hasil uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan (homogenitas) seragam atau tidaknya sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama dengan hasil :

Tabel 4. Hasil uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
Hasil Karakter Kerja Keras	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	1.500	1	6	0.267

Taraf signifikansi $0,267$ ($p > 0,05$) Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data karakter kerja keras memiliki kesamaan variasi sampel antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil Pre-test pada sampel penelitian pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil *Pre-Test* Siswa pada sampel penelitian

Inisial Siswa	Skor Total Pre-Test	Presentase	Kategori Karakter Kerja Keras
ADY	50	50%	Rendah
CDY	52	52%	Rendah
RDH	51	51%	Rendah
PTR	49	49%	Rendah
SLM	51	51%	Rendah
ZHR	53	53%	Rendah
AHL	52	52%	Rendah
ALN	51	51%	Rendah

Siswa yang dijadikan sampel untuk diberikan treatment adalah ADY, CDY, PTR, RDH dan yang menjadi kelompok kontrol adalah SLM, ZHR, AHL, ALN. Analisis hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* dari kelompok treatment maupun kelompok kontrol.

Tabel 6. Hasil perbedaan Pre-Test dan Post-test karakter kerja keras kelompok treatment

Inisial Siswa	Sebelum diberikan layanan		Setelah diberikan layanan		Perbedaan Pre-Test dan Post-Test
	Pre-Test	Persentase	Post-Test	Persentase	
ADY	50	50%	76	76%	26
CDY	52	52%	75	75%	23
RDH	51	51%	78	78%	27
PTR	49	49%	76	76%	27

Perubahan pada hasil *pre-test* dan *post-test* karakter kerja keras kelompok *treatment* karena adanya proses pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan engrang batok kelapa dalam lima kali pertemuan. Meningkatnya karakter kerja keras yang ditunjukkan dengan adanya kemampuan siswa dalam menyadari bahwa pentingnya kerja keras dalam kehidupan sehari-hari, menyadari bahwa belajar itu penting untuk mencapai cita-cita yang ingin diraih dimasa depan, dan mau mengikuti mata pelajaran secara daring dan tidak bolos mata pelajaran terutama dalam bidang akademik.

Tabel 7. Hasil perbedaan Pre-Test dan Post-test karakter kerja keras kelompok kontrol

Inisial Siswa	Sebelum diberikan layanan		Setelah diberikan layanan		Perbedaan Pre-Test dan Post-Test
	Pre-Test	Persentase	Post-Test	Persentase	
SLM	51	51%	52	52%	1
ZHR	53	53%	51	51%	-2
AHL	52	52%	53	53%	1
ALN	51	51%	54	54%	3

Berdasarkan tabel 7 di atas terlihat siswa pada kelompok kontrol menunjukkan adanya perbedaan skor antar *pre-test* dan *post-test* tanpa diberikannya teknik permainan engrang batok kelapa dalam layanan bimbingan kelompok walaupun cukup sedikit bahkan 1 orang siswa mengalami penurunan.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengidentifikasi perbedaan persentase meningkatkan karakter kerja keras sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan engrang batok kelapa sehingga tergambar keefektifan teknik permainan engrang batok kelapa dalam meningkatkan karakter kerja keras siswa.

Tabel 8.

Uji Beda Nilai *Gain Score* Sampel Penelitian Menggunakan *Mann Whitney*

Test Statistics ^a	
	Karakter Kerja Keras
Mann-Whitney U	0.000
Wilcoxon W	10.000
Z	-2.309
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.021
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	0.029 ^b

a. Grouping Variable: Karakter Kerja Keras
b. Not corrected for ties.

Terlihat bahwa pada tabel *Asymp. Sig (2-tailed)/ Significance* untuk uji dua sisi adalah 0,021 atau probabilitas di atas 0,05 ($0,021 < 0,05$) maka H_0 ditolak, atau ada perbedaan antara kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment*. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya teknik Permainan Engrang Batok Kelapa dalam meningkatkan Karakter Kerja Keras di SMP Negeri 25 Banjarmasin

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa gambaran karakter kerja keras siswa dalam kategori rendah. Hal tersebut terjadi karena mereka terlalu lama sekolah daring mengakibatkan mereka memiliki kecenderungan malas mencari informasi tentang pelajaran karena informasi biasanya disampaikan oleh guru melalui grup kelas, kurang bersungguh-sungguh dalam belajar sehingga ketika waktunya tugas dikumpulkan kurang berhati-hati dalam mengerjakannya, perilaku yang nampak pada siswa kurang mengembangkan karakter kerja keras seperti mencontek pekerjaan temannya tanpa mepedulikan prosesnya, mengandalkan temannya untuk mengerjakan tugas pekerjaannya sehingga mereka tidak mau bersusah payah dalam mengerjakan tugas, kurangnya rasa tanggung jawab atas tugas yang diberikan oleh guru karena siswa cenderung selalu beraktivitas dengan gadget sesuai dengan karakteristik generasi Z yang sangat dekat dengan teknologi namun belum mampu untuk membatasi sehingga kurang memiliki *effort* untuk aktif dalam pembelajaran.

Kerja keras sebagai salah satu nilai karakter yang seyogyanya harus dimiliki generasi Z dalam bentuk pengamalan nilai-nilai kebaikan yang mencakup kesadaran akan berusaha dengan sungguh-sungguh agar mampu mengatasi hambatan tugas dalam belajar (Citra, 2012; Saleh, 2014). Kerja keras siswa sangat

penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang akan berdampak pada kualitas siswa itu sendiri, siswa yang bekerja keras dalam menyelesaikan semua tugas dari gurunya akan memperoleh hasil yang memuaskan dan tidak mudah lalai terhadap tugas yang diberikan kepadanya. Adanya karakter kerja keras dalam diri setiap siswa, maka mereka akan lebih disiplin, terhindar dari rasa malas dalam mengerjakan tugas, dan lebih mudah dalam menghadapi kesulitan dalam belajar (Ihwanuddin, 2012; Purwanti, 2016; Yaumi, 2018). Menanamkan karakter kerja keras bisa dimulai dari rumah, yaitu peran orang tua dalam mengajarkan karakter kerja keras seperti, menyiapkan diri menjadi contoh yang baik bagi anak telah diupayakan dan dilakukan oleh semua orang tua (Handayani & Sumaryati, 2014)

Menanggulangi permasalahan karakter kerja keras inilah akhirnya peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok yang dipadukan dengan sebuah permainan egrang batok kelapa meningkatkan karakter kerja keras Generasi Z. Melalui permainan egrang batok kelapa inilah, para siswa dapat belajar meningkatkan kerja keras dengan cara memberikan materi-materi meningkatkan karakter kerja keras. Membentuk perilaku pantang menyerah dan semangat dalam belajar untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai serta mengenalkan kepada siswa zaman sekarang bahwa ada permainan tradisional yang menyenangkan untuk dimainkan secara nyata bersama-sama selain permainan online yang sekarang lebih banyak dimainkan siswa generasi Z.

Dengan demikian, teknik permainan engrang batok kelapa dapat memberikan pembelajaran yang dilakukan ketika seseorang ingin meningkatkan karakter kerja kerasnya. Melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan engrang batok kelapa individu dapat secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya mengenai kesadaran dan kegunaan bahwa karakter kerja keras penting adanya dalam kehidupan seseorang agar dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan dalam kegiatan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan teknik permainan engrang batok kelapa melalui bimbingan kelompok, karakter kerja keras siswa kelas VII di SMP Negeri 25 Banjarmasin dengan kategori rendah. Namun, setelah diberikan teknik permainan engrang batok kelapa melalui bimbingan kelompok, karakter kerja keras siswa kelas VII di SMP Negeri 25 Banjarmasin mengalami peningkatan menjadi kategori tinggi. Teknik Permainan Engrang Batok Kelapa Melalui

Layanan Bimbingan Kelompok Efektif Untuk Meningkatkan Karakter Kerja Keras Pada Siswa Generasi Z Kelas VII Di SMP Negeri 25 Banjarmasin yang

ditandai dengan adanya peningkatan karakter kerja keras pada kelompok eksperimen sesudah diberikan teknik permainan engrang batok kelapa dalam layanan bimbingan kelompok.

Hal ini dikarenakan individu yang diberikan teknik permainan engrang batok kelapa nyatanya mampu mengobservasi perilaku dengan baik dan mampu memperoleh perilaku karakter kerja keras yang baik. Hal ini berarti permainan engrang batok kelapa mampu memperkuat atau meningkatkan karakter kerja keras siswa. Sejalan dengan temuan (Siahaan & Ibrahim, 2019) permainan engrang batok kelapa dapat meningkatkan kepekaan pada siswa dalam bekerja keras untuk mencapai garis *finish*.

Layanan bimbingan kelompok sebagai salah satu layanan yang ada di dalam bimbingan dan konseling dapat digunakan untuk pengembangan wawasan sikap, pribadi ataupun keterampilan lainnya yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya permasalahan. Melalui layanan bimbingan kelompok siswa dilatih untuk mampu melakukan kegiatan secara berkelompok untuk mencapai tujuan bersama dengan berbagai bahan untuk menunjang kehidupannya sehari – hari baik individu maupun sebagai pelajar (Sukardi, 2008; Rusmana, 2009).

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok dengan permainan engrang batok kelapa pada siswa kelas VII SMP 25 Banjarmasin terbukti efektif meningkatkan karakter kerja keras siswa. Hal ini dengan adanya peningkatan hasil *pretest* dari kategori rendah menjadi katagori tinggi pada *posttest*. Implikasi penelitian ini dapat dijadikan sebagai upaya guru BK meningkatkan karakter kerja keras siswa SMP generasi Z dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok melalui permainan engrang batok kelapa. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menggunakan subjek penelitian kelompok siswa dengan jenjang Pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Bangsawan, Irwan P. Ratu. 2019. *Direktori Permainan Tradisional*. Sumatra Selatan : Dinas Pendidikan, Pemuda Olahraga dan Pariwisata.
- Campbell, D. T. & Stanley, J. C. 1963. *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Citra, Y. 2012. Pelaksanaan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, (1)1, 237– 249.
- Desmita. 2017. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Erlina, Sayekti, E. Rimayat. 2020. “Peningkatan Kemampuan Komunikasi Verbal Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama di SMK Negeri 1 Demak.” *Emphaty Cons* 2.

- Handayani, Nita Warih & Sumaryati. 2014. Upaya Orang Tua dalam Menanamkan Karakter Kerja Keras Anak Usia Remaja di Dusun Tegalyoso Banyuraden Gamping Sleman Yogyakarta. *Jurnal Citizenship*. Vol. 4, No. 1.
- Kurniawan, Syamsul. 2016. *Pendidikan karakter*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Oktava A, Et-all. 2020. "Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Reinforcement Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Batealit." *Emphaty Cons* 2.
- Purwanti, E. 2016. Implementasi penggunaan ssp (subject specific pedagogy) tematik integratif untuk menanamkan tanggung jawab, kerja keras, dan kejujuran, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3 (2), 1-23.
- Rasimin. & Hamdi, Muhammad. 2018. *Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Rubiningsih, Elisabet. 2016. *Efektivitas Implementasi Pendidikan Karakter Kerja Keras Berbasis Layanan Bimbingan Klasikal Kolaboratif Dengan Pendekatan Experiential Learning*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Rusmana. 2009. *Bimbingan dan Konseling kelompok di Sekolah*. Bandung: Rizqi press
- Saleh. M.(2014), Pengaruh motivasi, faktor keluarga, lingkungan kampus dan aktif berorganisasi terhadap prestasi akademik, *Jurnal Phenomenon*, 4(2), 109-141.
- Siahaan, Hasnah, Ibrahim Gultom, dan Masganti Sitorus. 2019. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Egrang Batok Kelapa Di RA-AL Hidayah Medan. *Jurnal Tematik*. Vol. 9, No 1: 8-18. Dari <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/4234>
- Sugianto, Akhmad. 2017. Teknik Permainan Balogo dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Karakter Kerja Keras pada Siswa SMP. *In Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling*. Vol. 1, pp. 20-28. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/sembk/article/view/1446>
- Sukardi, Dewa Ketut&Desak P.E, Nila Kusmawati. (2010). *Proses bimbingan dan Konseling di sekolah*. Jakarta:Rineka Cipta
- Utomo & Ismaill, Murniyanti. 2019. *Permainan tradisional Media Stimulasi & Intervensi AUSBK (Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus)*. Kal-sel, Banjarbaru : Prodi. PJ JPOK FKIP ULM Press.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Pendidikan Karakter*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Zubaedi. 2011. *Desain pendidikan karakter : konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan*. Jakarta : Kencana