



## **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI KEDISIPLINAN SISWA DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DI SD NEGERI 1 KAOBULA**

**Aswad Ilyas, Edison**

Bimbingan dan Konseling, Universitas Muhammadiyah Buton, Baubau

Email: [aswadtamvan@gmail.com](mailto:aswadtamvan@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video animasi kedisiplinan untuk layanan bimbingan kelompok di SD Negeri 1 Kaobula. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya disiplin siswa seperti sering datang terlambat, melepas sepatu saat pelajaran, dan makan di kelas. Guru kelas memiliki peran penting membentuk sikap dan perilaku siswa melalui layanan bimbingan, terutama pada masa sekolah dasar sebagai masa emas pembentukan karakter. Metode penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)* model Borg & Gall dengan delapan tahap dari analisis kebutuhan hingga implementasi. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket akseptabilitas, dengan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Produk yang dikembangkan berupa video animasi 2D berdurasi  $\pm 6$  menit, menarik, dan mudah dipahami sesuai karakteristik siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi kedisiplinan siswa sangat dibutuhkan di SD. Menghasilkan video animasi kedisiplinan sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok siswa SD serta tingkat validitas dan kepraktisan video animasi telah dinyatakan valid dan praktis digunakan sebagai media dalam layanan bimbingan dan kelompok dalam meningkatkan kedisiplinan siswa di SD Negeri 1 Kaobula

**Kata Kunci:** Media Video Animasi, Kedisiplinan, Bimbingan Kelompok

### **PENDAHULUAN**

Kedisiplinan merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan yang berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan efektif. Sikap disiplin melibatkan kepatuhan terhadap aturan, kemampuan mengatur diri sendiri, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap waktu. Disiplin ialah suatu sikap menghormati, menghargai, patuh, dan taat terhadap peraturan-peraturan yang berlaku, baik yang tertulis maupun tidak tertulis serta sanggup menjalankannya dan tidak mengelak untuk menerima sanksi-sanksinya apabila ia melanggar tugas dan wewenang yang diberikan kepadanya Siswanto (Edison, 2018). Di lingkungan sekolah, kedisiplinan siswa menjadi pondasi utama bagi terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan berprestasi. Tanpa kedisiplinan, suasana belajar dapat menjadi kacau dan dapat menimbulkan berbagai masalah perilaku yang berdampak negatif terhadap kualitas pendidikan.

Fenomena kurangnya kedisiplinan siswa masih menjadi tantangan nyata di Indonesia, khususnya di tingkat sekolah dasar. Berbagai penelitian (Martang & Rahayu, 2023; Hidayah, 2023) menunjukkan bahwa perilaku seperti keterlambatan datang ke sekolah, bolos, tidak mengerjakan tugas, berbicara saat pelajaran, membuang sampah sembarangan, dan melanggar tata tertib masih sering terjadi. Situasi ini tidak hanya mengganggu proses pembelajaran, tetapi

juga dapat memengaruhi perkembangan karakter dan prestasi akademik siswa.

Di SD Negeri 1 Kaobula, permasalahan kedisiplinan muncul dalam beberapa bentuk, antara lain siswa sering datang terlambat, melepas sepatu selama jam pelajaran, dan makan di dalam kelas, yang sangat mengganggu konsentrasi siswa lain dan guru. Meskipun telah diberikan teguran dan hukuman, permasalahan ini belum menunjukkan perbaikan signifikan.

Dalam menghadapi masalah tersebut, diperlukan pendekatan inovatif yang mampu mendukung proses pembelajaran dan membangun kesadaran siswa akan pentingnya kedisiplinan. Media pembelajaran interaktif, khususnya video animasi, menawarkan keunggulan dalam hal daya tarik visual dan audio yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian terdahulu (Nugroho, 2021) menegaskan bahwa media video animasi efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, dan menanamkan nilai-nilai moral secara lebih menarik dibandingkan metode tradisional. Bimbingan dan konseling merupakan layanan penting untuk membantu perkembangan siswa secara optimal. Melalui layanan bimbingan kelompok, konselor dapat menyampaikan informasi dan norma-norma kepada sekelompok siswa secara sistematis dan terorganisir. Penerapan media video animasi dalam

layanan ini diharapkan dapat memberikan pendekatan yang lebih menarik dan adaptif bagi siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai kedisiplinan.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini fokus pada pengembangan media video animasi sebagai alat bantu dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kedisiplinan siswa di SD Negeri 1 Kaobula. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan media video animasi, proses pengembangannya, serta validasi dan uji coba penggunaan media tersebut dalam konteks pembelajaran dan bimbingan. Harapannya, media ini dapat menjadi alternatif inovatif yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih tertib, disiplin, dan produktif, sekaligus memberikan kontribusi positif dalam pengembangan media pembelajaran di lingkungan sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang dimodifikasi dari model Borg dan Gall (2003) untuk mengembangkan media video animasi kedisiplinan siswa dalam layanan bimbingan kelompok di SD Negeri 1 Kaobula. Tahapan penelitian meliputi delapan. Langkah yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) penelitian awal dan pengumpulan informasi, (3) perencanaan pengembangan, (4) pengembangan produk awal, (5) validasi ahli (uji ahli), (6) revisi produk, (7) uji coba kelompok kecil, dan (8) produk akhir. Pelaksanaan setiap tahap dilakukan secara sistematis untuk menjamin keandalan dan kualitas media yang dikembangkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Kaobula, Jalan Hayam Wuruk No. 90, Kelurahan Kaobula, Kecamatan Batupoaro, Kota Baubau, Provinsi Sulawesi Tenggara pada awal 2025. Uji ahli melibatkan tiga pihak: dosen Bimbingan Konseling UM Buton sebagai akademisi, guru wali kelas SD Negeri 1 Kaobula sebagai praktisi, dan dosen Ilmu Komunikasi UM Buton sebagai ahli IT, dengan tujuan memberikan masukan untuk validasi media video animasi. Uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil siswa kelas V yang dipilih secara purposive, dengan pengumpulan data melalui wawancara dan angket akseptabilitas. Analisis data menggunakan metode kualitatif untuk menelaah tanggapan ahli, serta analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah hasil angket dan penilaian siswa menjadi persentase guna merevisi dan menyempurnakan produk.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan bagian dari metode Research and Development (R&D) yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Kaobula, bertujuan untuk mengembangkan media animasi yang menarik

perhatian siswa dan memudahkan pemahaman materi. Mengacu pada strategi pengembangan Borg dan Gall (2003), R&D terdiri dari 8 langkah: (1) analisis kebutuhan, (2) penelitian awal, (3) perencanaan, (4) pengembangan produk awal, (5) uji lapangan awal, (6) revisi I, (7) uji kelompok kecil, dan (8) produk akhir. Media video animasi ini dirancang untuk meningkatkan kedisiplinan siswa.

Tahap pertama, analisis kebutuhan, dilakukan dengan mengidentifikasi masalah kedisiplinan di SD Negeri 1 Kaobula. Yaitu dengan mencari tahu latar belakang dan permasalahan yang dialami siswa terkait perilaku tidak disiplin. Hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang menunjukkan kurangnya sikap disiplin, diantaranya sering terlambat, tidak lengkap dalam menggunakan atribut sekolah, dan sering keluar masuk kelas. Siswa juga mengungkapkan ketidakpuasan terhadap hukuman yang diberikan guru. Tahap kedua, penelitian awal dan pengumpulan informasi, Yaitu menganalisis karakter siswa, berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas V peneliti menemukan data bahwa siswa memiliki karakteristik yaitu siswa sering datang terlambat, malas mengumpulkan tugas, sering keluar masuk kelas saat guru ada didalam kelas, sering melepas Sepatu dan suka makan di kelas ketika belajar. Peneliti mengumpulkan literatur (kajian Pustaka) yang berupa jurnal-jurnal untuk mencari dan mengumpulkan bahan-bahan materi utamanya untuk meningkatkan kedisiplinan siswa. Tahap ketiga, pengembangan, melibatkan perancangan media video animasi berdasarkan analisis kebutuhan. Video dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa, menggunakan bahasa yang sederhana dan alur cerita yang menarik.

Tahap keempat yaitu pengembangan produk diawali dengan pembuatan prototype video animasi dengan membuat storyboard, kemudian peneliti merancang video animasi sesuai dengan storyboard dengan menggunakan aplikasi canva. Tahap kelima yaitu uji lapangan awal atau validasi ahli

### 1. Validasi Ahli Akademisi

Validasi ahli Akademisi yaitu bapak Unhaluddin, T. Kurniawan selaku dosen Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Buton. Validasi ahli akademisi dalam memberikan penilaian dan tanggapan menggunakan angket penilaian akseptabilitas media animasi dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kedisiplinan siswa. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli akademisi. Hasil dari ahli akademisi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Tabel Validasi Ahli Akademisi

Aspek	Presentase	Keterangan
Kegunaan	100%	Sangat layak
Kelayakan	91,66%	Sangat layak
Ketepatan	87,5%	Sangat layak
Relevansi	87,5%	Sangat layak

Tabel 1 merupakan presentase jumlah skor perolehan validator ahli akademisi terhadap media animasi dalam layanan bimbingan kelompok.

Aspek kegunaan memperoleh skor 8 dengan presentase 100% termasuk dalam kriteria sangat layak, aspek kelayakan memperoleh skor 11 dengan presentase 91,66% termasuk dalam kriteria sangat layak, aspek ketepatan memperoleh skor 7 dengan presentase 87,5% dan aspek relevansi memperoleh skor 7 dengan presentase 87,5% termasuk dalam kriteria sangat layak. Sehingga diperoleh skor secara keseluruhan 33 dengan presentase sebesar 91,66% termasuk dalam kriteria sangat layak.

### 1. Validasi Ahli Praktisi

Validasi ahli Praktisi yaitu ibu Rohaisa Bakat S. Pd.,Gr selaku guru wali kelas V SD Negeri 1 Kaobula. Validasi ahli praktisi dalam memberikan penilaian dan tanggapan menggunakan angket penilaian akseptabilitas media animasi dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kedisiplinan siswa. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli praktisi. Hasil dari ahli praktisi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Tabel Validasi Ahli Praktisi

Aspek	Presentase	Keterangan
Kegunaan	75%	Sangat layak
Kelayakan	87,5%	Sangat layak
Ketepatan	100%	Sangat layak
Relevansi	100%	Sangat layak

Tabel 2 merupakan presentase jumlah skor perolehan validator ahli praktisi terhadap media animasi dalam layanan bimbingan kelompok.

Aspek kegunaan memperoleh skor 9 dengan presentase 75% termasuk dalam kriteria sangat layak, aspek kelayakan memperoleh skor 7 dengan presentase 87,5% termasuk dalam kriteria sangat layak, aspek ketepatan memperoleh skor 8 dengan presentase 100% dan aspek relevansi memperoleh skor 12 dengan presentase 100% termasuk dalam kriteria sangat layak. Sehingga diperoleh skor secara keseluruhan 36 dengan presentase sebesar 90% termasuk dalam kriteria sangat layak.

### 2. Validasi Ahli Teknologi Informasi/IT

Validasi ahli IT dilakukan oleh bapak Darmawan S. Kom., M. Kom. Salah satu dosen prodi Ilmu Komunikasi UM Buton. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli IT. Hasil validasi dari ahli IT dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli IT

Aspek	Presentase	Keterangan
Suaran/Bahasa	100%	Sangat Layak
Tulisan	87,5%	Sangat Layak
Tampilan	100%	Sangat Layak
Penyajian Media	91,66	Sangat Layak

Tabel 3 merupakan presentase jumlah skor perolehan validator ahli IT terhadap media video animasi dalam layanan bimbingan kelompok. Aspek suara/bahasa memperoleh skor 12 dengan presentase 100% termasuk dalam kriteria sangat layak, aspek tulisan memperoleh skor 7 dengan skor 87,5% termasuk dalam kriteria sangat layak, aspek tampilan memperoleh skor 8 dengan presentase 100% termasuk dalam kriteria sangat layak dan aspek penyajian media memperoleh skor 11 dengan presentase 91,66% termasuk dalam kriteria sangat layak. Sehingga diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 38 dengan presentase sebesar 95% termasuk dalam kriteria sangat layak.

Penilaian yang telah dilakukan oleh ahli akademisi, ahli praktisi dan ahli IT dengan menggunakan angket terhadap media video animasi dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kedisiplinan siswa memperoleh hasil penilaian yang sangat layak.

Tabel 4 Presentase Jumlah Skor Perolehan Tiap Validator

Aspek	Presentase	Keterangan
Ahli akademisi	91,66%	Sangat layak
Ahli praktisi	90%	Sangat layak
Ahli IT	95%	Sangat layak

Persentase total skor yang diperoleh dari masing-masing validator terhadap media video animasi dalam layanan bimbingan kelompok, Presentase jumlah skor perolehan ahli akademisi sebesar 91,66% termasuk dalam kriteria sangat layak, ahli praktisi sebesar 90% termasuk dalam kriteria sangat layak. Dan presentase jumlah skor perolehan oleh ahli IT/media sebesar 95% termasuk dalam kriteria sangat layak.

Tahap keenam yaitu revisi. Merespons masukan dari ahli akademisi yaitu salah penulisan kata pada video harap diperbaiki dan perlu membuat alur cerita yang lebih menarik, dari guru kelas yaitu kurangi suara background agar penjelasan guru lebih jelas, dan ahli IT yaitu perbaiki penulisan PR dan menambahkan dua peran siswa diawal video. Kemudian peneliti merevisi beberapa bagian media video animasi sesuai dengan masukan para ahli.

Tahap ketujuh yaitu uji kelompok kecil, Setelah produk video animasi direvisi berdasarkan masukan dari ahli, langkah selanjutnya adalah uji coba terbatas kepada 10 siswa kelas V yang dipilih secara purposive berdasarkan karakter siswa yang menunjukkan kurang disiplin di SD Negeri 1 Kaobula. Uji coba dilaksanakan pada hari Selasa, 3 Juni 2025, selama tiga sesi di ruang kelas V, masing-masing berdurasi 20 menit. Sesi pertama membahas pentingnya hadir tepat waktu, di mana siswa diberikan penjelasan tentang disiplin sebelum menonton video dan dilanjutkan dengan diskusi. Sesi kedua fokus pada taat terhadap

aturan, seperti mengumpulkan tugas tepat waktu dan menjaga kebersihan, diikuti dengan diskusi. Sesi ketiga membahas perilaku sesuai norma, termasuk meminta izin saat meninggalkan kelas, diakhiri dengan pengisian angket untuk mengevaluasi pemahaman dan tanggapan siswa terhadap materi. Dari hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 10 responden dapat dilihat dalam tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Coba

Responden (%)	Jawaban Ya (%)	Jawaban Tidak
Marwah	8	2
Salma	8	2
Nano	9	1
Azizil	8	2
Zakir	8	2
Ilmi	8	2
Wahyu	8	2
Fifin	8	2
Humaira	7	3
Riski	8	2
Jumlah	80	20
Rata-Rata (%)	80%	0%

Berdasarkan tabel 5 di atas menginformasikan bahwa hasil uji produk terhadap 10 orang siswa dan angket tanggapan siswa terdiri dari 10 item pertanyaan yang dimana item pertanyaan tersebut menilai kelayakan dan keberterimaan media video animasi dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan disiplin siswa diperoleh jumlah skor 80 dengan presentase 80% termasuk dalam kriteria sangat layak dan sangat layak.

### Pembahasan Produk Akhir

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri 1 Kaobula, diketahui tingkat kedisiplinan siswa masih rendah, terlihat dari kebiasaan siswa yang sering datang terlambat, tidak memakai atribut sekolah lengkap, makan di kelas, dan tidak menyelesaikan tugas tepat waktu. Hal ini berdampak pada ketertinggalan materi pembelajaran dan siswa sering mendapatkan teguran atau hukuman dari guru. Kondisi ini menunjukkan adanya permasalahan dalam disiplin siswa yang perlu segera ditangani agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan disiplin siswa, seperti memberikan teguran dan hukuman, namun hasilnya belum optimal karena masih banyak siswa yang mengulangi pelanggaran yang sama. Hal ini terjadi karena rendahnya kesadaran diri siswa tentang pentingnya perilaku disiplin dalam kehidupan

sehari-hari di sekolah. Faktor internal berupa motivasi diri siswa untuk berperilaku disiplin menjadi salah satu aspek penting dalam menunjang keberhasilan siswa membangun disiplin.

Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti bersama guru, ditemukan bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar untuk membantu meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya disiplin. Kemudian peneliti menawarkan media animasi yang dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman mereka mengenai disiplin, sehingga peneliti mengembangkan media video animasi sebagai sarana layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kedisiplinan siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Misalnya, studi oleh Sari & Wibowo (Tabina, dkk.,2024) menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian oleh Susanto (2019) menyatakan bahwa media visual lebih efektif dalam menyampaikan pesan moral dibandingkan metode ceramah.

Peneliti menyusun media video animasi dengan materi mengenai disiplin berdasarkan hasil kajian literatur dan karakteristik siswa SD, kemudian dilakukan validasi untuk memastikan kelayakan media sebelum digunakan dalam layanan bimbingan kelompok. Validasi dilakukan oleh ahli akademisi, ahli praktisi, dan ahli IT/media. Hasil validasi ahli akademisi menunjukkan skor rata-rata 91,66 dengan kategori "Sangat Layak". Hasil validasi ahli praktisi menunjukkan skor rata-rata 90% dengan kategori "Sangat Layak". Sementara itu, hasil validasi dari ahli IT/media menunjukkan skor rata-rata 95% dengan kategori "Sangat layak".

Setelah media dinyatakan valid, peneliti melakukan uji coba media video animasi dalam layanan bimbingan kelompok pada 10 siswa kelas V. Siswa menonton video animasi dan mengikuti diskusi bimbingan mengenai pentingnya disiplin. Setelah itu, siswa diminta mengisi angket tanggapan untuk menilai media yang telah digunakan. Hasil angket menunjukkan skor 80 dengan persentase 80%, yang termasuk dalam kategori "Sangat layak" dan "Sangat Layak" sebagai media bimbingan kelompok untuk meningkatkan disiplin siswa. Respon siswa terhadap media video animasi sangat positif. Siswa merasa lebih mudah memahami materi mengenai disiplin, tertarik dengan media yang digunakan, dan lebih antusias mengikuti layanan bimbingan kelompok. Siswa juga menyatakan bahwa video animasi membantu mereka memahami pentingnya datang tepat waktu, menggunakan atribut sekolah lengkap, dan mengikuti aturan di sekolah dengan baik. yang menunjukkan bahwa media ini

efektif dalam meningkatkan kesadaran mereka akan perilaku disiplin.

#### Simpulan

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan wali kelas V SDN 1 Kaobula, diketahui tingkat kedisiplinan siswa masih rendah, sehingga dibutuhkan media video animasi untuk membantu meningkatkannya. Media yang dikembangkan berupa video animasi sesuai masalah di sekolah, telah dinilai oleh ahli akademisi, ahli praktisi, dan IT dengan hasil valid dan praktis, dengan skor rata-rata 91,66% dari ahli akademisi, lalu skor rata-rata 90% dari ahli praktisi dan skor rata-rata 95% dari ahli IT menjadi dasar penyempurnaan media sebelum digunakan pada siswa dalam layanan bimbingan kelompok. Lalu diuji coba pada 10 siswa dengan respons positif.

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan, maka peneliti memberikan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak lain:

1. Pengembangan media video animasi perlu dilanjutkan lagi. Bagi peneliti lain yang ingin melanjutkan penelitian ini dapat membuat materi lebih menarik dan diuji cobakan dalam skala yang lebih besar dan tingkat yang lebih tinggi seperti SMP dan SMA.
2. Guru kelas disarankan untuk memanfaatkan media video animasi yang telah dikembangkan sebagai bagian dari terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran tematik, guna menanamkan nilai-nilai kedisiplinan sejak dini.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Bulu, Y. K., Triwahyudianto, T., & Sulistyowati, P. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sd. 6(1), 46–56.
- Chan, F., Kurniawan, A. R., Melinda, L. G., Priantini, R., Zubaedah, Z., Suharti, S. R., & Khodijah, S. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Disiplin Pada Peserta Didik Di Sd Negeri 187/1 Teratai. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 137–145.
- Edison, E. (2018). Pengembangan Model Konseling Islami Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di Sma Negeri 8 Makassar (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Eliza, R., Hovipah, S., Nurazizah, S. T., Nabila, I. S., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Video Animasi 3D Tentang Kedisiplinan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1311–1321.
- 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*, 1(1).
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo.
- Salsabila, S. A. P., Audina, S. E., Wulandari, R. P. A., & Amanda, M. D. (2023). Implementasi Aspek Kompetensi (Sikap) dan Habit (Kebiasaan) pada Pendidikan Karakter di SMP IT at-Taqwa. *YASIN*, 3(5), 1233–1250.
- Sari, S. P., Ulfa, M., & Samsaifil, S. (2023). Effectiveness of Group Counseling through Behavior Contract Techniques to Improve Student Discipline in Class X1 MAN 1 Buton. *AIQU: Journal Multidiscipliner of Science*, 1(4), 194–202.
- Sekarwati, E., Hidayati, Y. M., & Destya, A. (2023). Media Video Pembelajaran Berbasis Camtasia Untuk Penanaman Konsep Luas Bangun datar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Lentera Arfak: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 28–33.
- Tabina, M. H. C., Mubarak, A. I., Sari, I. M., Nabela, Y. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493–2502.
- Yuliandha, S., & Kurniawan, U. T. (2024). Pengembangan Media Animasi Dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Baubau. *Frame (Jurnal Ilmiah Mahasiswa)*, 3(01), 191–199.
- Sadif, R. S., & Kamsia, K. (2022). Teknik Behavior Contract Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 13350–13356.
- Sadif, R. S., & Ulfa, M. (2022). PENGARUH PERHATIAN ORANG TUA TERHADAP KEDISIPLINAN BELAJAR SISWA DI SMPN 1 KAMBOWA DI ERA COVID-19. *Frame (Jurnal Ilmiah Mahasiswa)*, 1(01), 1–10.
- Wibisono, H. A., Putra, B. N., Prihatin, E., Simarmata, M. A., Perang, B., Simanungkalit, R. M., ... & Wajdi, F. (2024). Pengelolaan kelas dan kedisiplinan.