



PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT BAMBU

DALAM MENINGKATKAN DISIPLIN BELAJAR SISWA

DI MI SYIHABUDDIN

SKRIPSI

OLEH:

AJIZUL SAMSUDIN USMAN

NPM. 21901013035



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS AGAMA ISLAM

PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

2024



PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT BAMBU

DALAM MENINGKATKAN DISIPLIN BELAJAR SISWA

DI MI SYIHABUDDIN

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu

Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1)

Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

OLEH:

AJIZUL SAMSUDIN USMAN

NPM. 21901013035

UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS AGAMA ISLAM

PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

2024

ABSTRAK

Usman, Ajizul Samsudin, 2024. *Penerapan Permainan Tradisional Lompat Bambu Dalam Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Di MI Syihabuddin*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Zuhkhriyan Zakaria, M.Pd. Pembimbing 2: Bagus Cahyanto, M.Pd

Kata Kunci : Disiplin Belajar, Permainan Lompat Bambu.

Disiplin adalah sikap ketaatan dan kepatuhan terhadap peraturan dan norma yang berlaku. Karakter ini penting untuk dimiliki peserta didik. Disiplin merupakan suatu karakter yang menjadi kunci keberhasilan dalam aktivitas peserta didik. Kegiatan disiplin mengandung makna menghargai waktu untuk seluruh aktivitas yang dilakukannya, disiplin merupakan sikap patuh terhadap peraturan yang berlaku, karena hal tersebut merupakan bagian pendukung yang berperan penting dalam upaya mewujudkan keberhasilan program sekolah tersebut. Pada hakikatnya kedisiplinan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas dapat diukur melalui kepatuhan siswa dalam menaati peraturan yang telah dibuat oleh sekolah maupun guru. Salah satu cara untuk meningkatkan disiplin belajar siswa yaitu dengan melakukan penerapan permainan tradisional lompat bambu. Permainan tradisional lompat bambu merupakan permainan dengan memanfaatkan alat-alat tradisional berupa potongan bambu dan dimainkan oleh dua kelompok.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan lompat bambu dalam meningkatkan disiplin belajar siswa di MI Syihabuddin. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang tujuan utamanya adalah melakukan tindakan perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah yang lebih baik, sehingga metode ini sangat relevan diterapkan pada penelitian ini, dimana penelitian ini mencoba untuk melakukan penerapan permainan tradisional lompat bambu dalam meningkatkan disiplin belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dengan bagan yang menggambarkan empat langkah dan pengulangan yang dimulai dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*), dan dilanjutkan lagi dengan ke perencanaan kembali.

Dari penelitian yang dilakukan memperoleh hasil penelitian yakni sebagai berikut, pertama, penerapan permainan tradisional lompat bambu dapat meningkatkan disiplin belajar siswa MI Syihabuddin, terlihat pada hasil yang diperoleh yakni terjadi peningkatan terhadap disiplin belajar siswa dari tindakan siklus pertama sebanyak 9 siswa menjadi 12 siswa pada tindakan siklus kedua. diperoleh data pra siklus yaitu dari 14 siswa terdapat 4 siswa yang sudah tuntas dengan persentase predikat keberhasilan 20%, sedangkan 10 siswa masih belum tuntas. Pada pelaksanaan siklus I mulai adanya peningkatan dalam disiplin dengan data yang diperoleh yaitu dari 14 siswa terdapat 9 siswa yang sudah tuntas dengan persentase predikat keberhasilan

cukup tinggi yakni 64% dan tersisa 5 siswa yang belum tuntas. Sedangkan pada pelaksanaan siklus ke II diperoleh data bahwa dari 14 siswa sebanyak 12 siswa, atau dengan persentase predikat keberhasilan yakni 86% dan sisanya 2 siswa yang belum tuntas. Dengan melihat paparan data penerapan permainan tradisional lompat bambu yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II di atas, maka terjadi peningkatan tingkat disiplin siswa. Untuk itu, pada penelitian ini, diketahui penerapan permainan tradisional lompat bambu dalam meningkatkan disiplin belajar siswa di MI Syihabuddin mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yakni dengan persentase sebesar 22%.



BAB I PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Disiplin dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2014) adalah tata tertib, ketaatan (kepatuhan) pada peraturan bidang studi yang memiliki objek dan sistem tertentu. Disiplin merupakan dorongan utama yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri. Kedisiplinan siswa perlu dikedepankan saat berlangsungnya proses belajar mengajar. MI Syihabuddin merupakan MI yang mengedepankan disiplin siswa dalam proses pembelajaran. Namun pada kondisi di lapangan, banyak siswa MI Syihabuddin yang belum menerapkan sikap disiplin selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti tanggal 16 November 2023 di MI Syihabuddin, terdapat beberapa masalah ketidaksiplinan yang ditunjukkan siswa di antaranya: saat di kelas siswa kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan materi, siswa tidak melaksanakan ketika guru memberikan perintah atau tugas kepada siswa, siswa sulit untuk diatur dalam barisan saat pelaksanaan apel bendera, dan siswa tidak izin terlebih dahulu kepada guru jika hendak meninggalkan pembelajaran. Beberapa problem yang telah dipaparkan di atas sangat berdampak terhadap tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Penyebab masih banyaknya siswa MI Syihabuddin yang kurang disiplin saat kegiatan belajar mengajar berlangsung adalah; pertama, kurangnya penerapan metode pembelajaran yang menarik dari guru, yang memudahkan siswa untuk memahami dan melakukan perintah sesuai perintah guru. Kedua,

akibat dari metode ajar yang monoton dan kurang bervariasi tersebut, banyak siswa yang kurang memahami peraturan-peraturan yang ada sehingga berdampak pada kurangnya antusiasme siswa dalam menerapkan sikap disiplin selama kegiatan belajar berlangsung. Ketiga, kurangnya edukasi guru kepada siswa tentang sikap disiplin melalui media pembelajaran berbasis permainan.

Pada hakikatnya kedisiplinan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas dapat diukur melalui kepatuhan siswa dalam menaati peraturan yang dibuat oleh guru seperti fokus saat guru memberikan penjelasan, masuk kelas tepat waktu, mengerjakan tugas (ulangan atau pekerjaan rumah) yang diberikan guru, tidak bolos sekolah, melaksanakan piket harian dalam membersihkan ruang kelas, dan lain-lain.

Dalam mengatasi problematika yang tengah dihadapi oleh siswa MI Syihabuddin, maka peneliti akan melakukan penerapan permainan tradisional lompat bambu yang merupakan salah satu materi/tema dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes). Dalam permainan lompat bambu, siswa akan dilatih proses kolaborasi dan kerjasama dengan teman kelompoknya untuk mentaati peraturan dalam permainan. Hal ini diharapkan mampu melatih sikap disiplin siswa dalam proses pembelajaran, baik pembelajaran teori di dalam kelas, maupun praktik ketika berada di luar kelas. Dengan keterangan yang ada di atas, guru dapat menjadikan permainan tradisional lompat bambu sebagai salah satu instrumen untuk meningkatkan disiplin belajar siswa.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat penelitian dengan topik “Penerapan Permainan Tradisional Lompat Bambu dalam Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Di MI Syihabuddin”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas maka fokus penelitian yang diajukan adalah:

1. Bagaimana penerapan permainan tradisional lompat bambu dalam meningkatkan disiplin belajar siswa di MI Syihabuddin?
2. Bagaimana peningkatan disiplin belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan tradisional lompat bambu di MI Syihabuddin?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas maka tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan tradisional lompat bambu dalam meningkatkan disiplin belajar siswa di MI Syihabuddin.
2. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan disiplin belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan tradisional lompat bambu di MI Syihabuddin.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa kegunaan di antaranya adalah kegunaan teoritis dan kegunaan praktis. Berikut pemaparannya:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam rangka peningkatan disiplin belajar siswa di MI Syihabuddin melalui nilai-nilai dalam permainan tradisional yang diajarkan guru dalam proses pembelajaran di sekolah.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dijadikan sebagai bahan temuan, rujukan dan sumbangan pemikiran dalam rangka pengembangan ilmu pendidikan, serta memberikan kontribusi sebagai referensi bagi peneliti lainnya dalam mengembangkan penelitiannya terkait strategi guru dalam meningkatkan disiplin belajar siswa.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini secara praktis diharapkan dapat berguna sebagai bahan masukan untuk dapat meningkatkan disiplin belajar siswa di MI Syihabuddin.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan informasi dan masukan bagi guru dalam memilih strategi untuk meningkatkan disiplin belajar siswa.

E. Definisi Operasional

1. Disiplin

Disiplin dapat diartikan sebagai sikap taat dan patuh terhadap peraturan yang dibuat bersama atau oleh diri sendiri. Ungkapan disiplin

bermakna ketaatan terhadap aturan dan norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara yang dilaksanakan secara sadar dan ikhlas, baik lahir maupun batin.

2. Disiplin Belajar

Sebagaimana dijelaskan Wahyono (2012) bahwa disiplin belajar adalah suatu sikap mental untuk mematuhi aturan, tata tertib, dan sekaligus pengendalian diri, menyesuaikan diri terhadap aturan-aturan yang berasal dari luar sekalipun yang mengekang dan menunjukkan kesadaran akan tanggung jawab terhadap tugas dan kewajiban.

Adapun yang dimaksud dengan disiplin belajar dalam penulisan ini adalah bentuk kepatuhan dan ketaatan siswa untuk menjalankan kesepakatan yang telah ditentukan bersama guru seperti dalam beberapa indikator berikut; pertama, tidak mengganggu teman sebangku selama jam pelajaran berlangsung. Kedua, masuk dan keluar kelas tepat waktu. Ketiga, mengerjakan tugas yang diberikan. Keempat, memakai seragam olahraga saat jam pelajaran PJOK. Kelima, menerima sanksi atas kesalahannya.

3. Permainan Tradisional

Permainan tradisional ialah permainan yang terbentuk dalam suatu wilayah dengan memanfaatkan alat-alat sederhana di sekelilingnya, seperti potongan kayu, pecahan bebatuan, kulit binatang, dll. Permainan tradisional menjadi salah satu ciri khas suatu daerah. Permainan ini biasanya hadir untuk mengenang budaya atau tradisi masyarakat, serta digunakan untuk menghibur masyarakat setempat.

Senada dengan itu, Kurniati (2016:2) permainan tradisional merupakan jenis permainan rakyat yang merupakan warisan kebudayaan nenek moyang bangsa Indonesia yang tumbuh dan berkembang dalam suatu komunitas masyarakat tertentu, dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi.

4. Lompat Bambu

Lompat bambu merupakan permainan dengan memanfaatkan alat-alat tradisional berupa potongan bambu berukuran 2 meter. Permainan ini dimainkan oleh dua kelompok. Tiap kelompok minimal terdiri dari 4 orang. Kelompok pertama bertugas sebagai pemain dengan melakukan gerakan melompat memasuki kotak persegi yang dibuat. Sedangkan kelompok kedua bertugas menggerakkan bambu membentuk kotak persegi. Proses ini bergiliran, yang mana] pada saat kelompok pertama melakukan kesalahan maka akan bergantian posisi dengan kelompok kedua, begitupun seterusnya.

5. Penjasorkes

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan atau yang biasa disingkat penjasorkes pada hakikatnya adalah suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.

Dalam pembelajaran penjasorkes, seorang guru bisa memanfaatkan alat-alat modern kekinian maupun tradisional yang dapat memberikan efek positif pada siswa berupa kebugaran dan kesehatan. Contohnya ialah

memanfaatkan potongan kayu bambu untuk bermain permainan lompat bambu.

Pelajaran penjasorkes biasanya lebih banyak dilangsungkan di lapangan atau di halaman sekolah (luar ruang kelas). Ini karena materi yang dipelajari hampir semuanya mengharuskan para siswa untuk melakukan praktik. Sehingga tidak mengherankan jikalau mata pelajaran ini mewajibkan kepada para siswa untuk menyiapkan seragam tersendiri, atau biasanya disiapkan kostum olahraga oleh pihak sekolah.



BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, di mana prosedur penelusuran siklus kegiatan terhadap penerapan dan peningkatan disiplin belajar siswa melalui permainan tradisional lompat bambu pada siswa kelas III Madinah MI Syihabuddin, telah ditemukan bahwa terdapat peningkatan disiplin belajar siswa kelas III Madinah MI Syihabuddin setelah penerapan permainan lompat bambu.

1. Penerapan Permainan Lompat Bambu dalam Meningkatkan Disiplin

Belajar Siswa

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan, penerapan permainan tradisional lompat bambu telah dilakukan dengan cara permainannya yaitu; membuat dua kelompok, dan masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Penerapan permainan tradisional ini bertujuan untuk melatih kedisiplinan bagi setiap siswa agar selalu menaati ketentuan aturan permainan yang telah disepakati. Diketahui bahwa penerapan permainan tradisional lompat bambu dapat dilaksanakan dengan baik di MI Syihabuddin, terlihat pada hasil yang diperoleh yakni dari 14 siswa pada saat tindakan pra siklus terdapat 4 siswa telah mampu menerapkan sikap disiplin, pada siklus pertama terdapat 9 siswa yang mampu menerapkan sikap disiplin dan pada siklus kedua terdapat 12 siswa mampu menerapkan sikap disiplin.

2. Peningkatan Disiplin Belajar Siswa Melalui Permainan Tradisional

Lompat Bambu

Adapun hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan, diperoleh data pra siklus yaitu dari 14 siswa terdapat 4 siswa yang sudah tuntas dengan persentase predikat keberhasilan 20%, sedangkan 10 siswa masih belum tuntas. Pada pelaksanaan siklus I mulai adanya peningkatan dalam disiplin dengan data yang diperoleh yaitu dari 14 siswa terdapat 9 siswa yang sudah tuntas dengan persentase predikat keberhasilan cukup tinggi yakni 64% dan tersisa 5 siswa yang belum tuntas. Sedangkan pada pelaksanaan siklus ke II diperoleh data bahwa dari 14 siswa sebanyak 12 siswa, atau dengan persentase predikat keberhasilan yakni 86% dan sisanya 2 siswa yang belum tuntas.

Dengan melihat paparan data penerapan permainan tradisional lompat bambu yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II di atas, maka terjadi peningkatan tingkat disiplin siswa. Untuk itu, pada penelitian ini, diketahui penerapan permainan tradisional lompat bambu dalam meningkatkan disiplin belajar siswa di MI Syihabuddin mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yakni dengan persentase sebesar 22%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, maka peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

- a. Untuk siswa yaitu:
 1. siswa harus membiasakan disiplin dari ketepatan waktu, bersikap, mengontrol diri, dan mematuhi peraturan yang ada di sekolah.

2. siswa harus tenang ketika belajar agar terciptanya suasana belajar yang kondusif.
 3. siswa harus memiliki kesadaran yang tinggi. Jika mendapatkan hukuman atas apa yang dilakukan, siswa menerima dan mempelajari kesalahan tersebut agar tidak mengulangnya kembali.
- b. Untuk guru yaitu:
1. Guru harus bisa memanfaatkan pembelajaran berbasis tradisional seperti permainan tradisional. Ini memberi kemudahan bagi guru, terkhususnya guru di daerah pedesaan, karena alat-alatnya mudah dijangkau, serta dapat melestarikan seni-seni kebudayaan lokal yang kian memudar.
 2. Guru dapat mengembangkan potensi siswa lewat permainan-permainan tradisional karena mengandung nilai luhur (gotong royong, kerja sama, disiplin, kekompakan, kesenian, dll) bagi kehidupan.
- c. Untuk pihak sekolah yaitu dapat membuat kebijakan untuk mengembangkan kurikulum yang memuat pembelajaran terhadap berbagai jenis permainan tradisional. Ini sebagai bentuk pelestarian budaya lokal sehingga tidak terhapus oleh budaya-budaya Barat yang notabene banyak memuat unsur negative bagi siswa sekolah dasar.
- d. Untuk peneliti selanjutnya yaitu diharapkan dapat melakukan penelitian terkait penerapan permainan tradisional lainnya yang dapat meningkatkan disiplin belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Doni Koesoema. (2007). *Pendidikan Karakter: Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Aqib, Z. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ayunda, L. M. 2021. <http://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/6183>
- Cahyanto, B., Muktar, A. S., Ba'da Mawlyda Ilyun, Z., & Faliyandra, F. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar: Studi Implementasi di SD Brawijaya Smart School. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, Volume 10(No 2).
- Christriyati Ariyani, dkk. (1998). *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat*.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik; Panduan Bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak, Usia SD, SMP, dan SMA*. Bandung: Resmaja Rosdakarya.
- Dharmamulya, S. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Farida Ida (2020). *Konsep Manajemen Pendidikan Karakter Dalam Membentuk Akhlakul Karimah Di Mts Ma'arif Nu Kemiri*.
- Fatmawati, D. K. 2014. *Meningkatkan Sikap Kedisiplinan Melalui Permainan Cublek- Cublek Suweng Pada Anak Kelompok A2 Tk. Aisyiyah Di Kota Mojokerto*, (Fakultas ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya).
- J.P. Chaplin. (2014). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Kemmis, S & Mc Taggart, R. (1998). *The Action Research Planner, Third Edition*. Victoria: Deakin University.
- Kusnoto, Y. (2017). *Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan*. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(2), 247-256.
- Louarne Johnson, *Pengajaran yang Kreatif dan Menarik*, (Indeks, 2008). Hlm. 45.
- Miles, M., A.M.Huberman, and J. Saldana. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods*
- Misbach, I. H. (2006). *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas 73 Bangsa (Laporan Penelitian)*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung diakses dari <https://goo.gl/CWqs8f>
- Moleong. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

- Priyambodo, Aji Bagus. (2017). "Implementasi Pendidikan Karakter: Semangat Kebangsaan dan Cinta Tanah Air pada Sekolah Berlatar Belakang Islam di Kota Pasuruan" dalam *Jurnal Sains Psikologi*, Jilid 6, Nomor 1 (Maret), hlm.9-15
- Rachmadiani Vivi. (2021). *Peran Guru Akidah Akhlak Dalam Implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter di MTs Darul Huda Mayak Ponorogo*, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2013). *Perkembangan Peserta Didik, Cetakan ke 2*. Yogyakarta: UNY Press.
- Romadhan W.P. (2017). *Upaya Peningkatan Kedisiplinan Siswa Kelas Iii Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan Tradisional Di Sdn Jagamangan 2 Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman*, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sidiq Umar. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: Nata Kary
- Sri Mulyani, dkk. (2007). *Permainan Anak Tradisional dan Kandungan Nilai-Nilai Edukasi*. Yogyakarta. Sugiyono. (2008). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: CV Mutiara.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Cv Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukirman Dhamarmulya, dkk. (1992). *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat daerah istimewa Yogyakarta*: Depdikbud
- Susanto, Ahmad. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tu'u, Tulus. (2018). *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT Grasindo.
- Widyasari, Retna dan Karim, Abdul. (2018). Pengaruh Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Islam NU Pungkuran. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*. Vol 5
- Yusuf, M. (2017). Pendidikan Karakter menuju Generasi Emas 2045. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Zakaria, Z., Prantika, T. Y., Sulistiono, M. (2022). Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Di Dusun Klerek Desa Torongrejo Kecamatan Junrejo Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. Vol 4. No. 3.