

**NASKAH PUBLIKASI**

**GAMBARAN *DISRUPTIVE BEHAVIORS* PADA SISWA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk  
Memperoleh Gelar Strata 1 (S-1) Sarjana Psikologi  
Pada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember**



**Oleh :**

**Anis Muyassaroh Khoirun Nisa**

**1810811033**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

**2023**

**NASKAH PUBLIKASI****GAMBARAN *DISRUPTIVE BEHAVIORS* PADA SISWA**

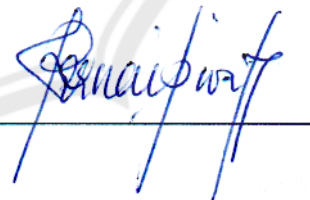
Telah Disetujui Pada Tanggal

15 Februari 2023

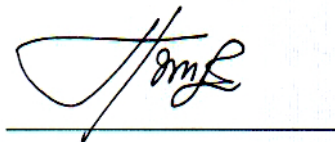
**Dosen Pembimbing**

**Tanda Tangan**

1. Erna Ipak Rahmawati., S.Psi., M.A  
(NIP. 197805072005012001)



2. Iin Ervina., S.Psi., M.Si  
(NIP. 197510242005012001)



## GAMBARAN *DISRUPTIVE BEHAVIORS* PADA SISWA

Anis Muyassaroh Khoirun Nisa<sup>1</sup>, Erna Ipak Rahmawati<sup>2</sup>, Iin Ervina<sup>3</sup>

### INTISARI

*Disruptive Behavior* dikatakan perilaku yang tidak menunjang proses pembelajaran, dilakukan secara berulang kali, dan berdampak pada guru serta siswa lain. Tujuan penelitian ingin mengetahui gambaran *disruptive behavior* pada siswa. Penelitian ini merupakan penelitian jenis kuantitatif deskriptif dengan teknik pengambilan sampel *quota sampling*.

Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian sebanyak 720 siswa dengan sampel yang digunakan sebesar 259 siswa. Alat ukur yang digunakan skala *Disruptive Behavior Scale Professed by Students* (DBS-PS) diadaptasi dari Veiga dalam (Wijayanti, 2018) terdiri dari 16 item pernyataan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 109 siswa (42%) memiliki kecenderungan melakukan *disruptive behavior*, sedangkan 150 siswa (58%) tidak memiliki kecenderungan melakukan *disruptive behavior*. Hasil faktor eksternal memperoleh 230 siswa (88%), sedangkan faktor internal 29 siswa (12%). Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan para guru untuk lebih meningkatkan keterampilan mengajar saat proses pembelajaran didalam kelas.

**Kata kunci :** *Disruptive behavior*, Siswa Sekolah Menengah Atas

- 
1. Peneliti
  2. Dosen Pembimbing 1
  3. Dosen Pembimbing 2

## **GAMBARAN *DISRUPTIVE BEHAVIORS* PADA SISWA**

**Anis Muyassaroh Khoirun Nisa<sup>1</sup>, Erna Ipak Rahmawati<sup>2</sup>, Iin Ervina<sup>3</sup>**

### ***ABSTRACT***

*Disruptive Behavior is said to be behavior that does not support the learning process, is done repeatedly, and has an impact on teachers and other students. The aim of the research is to find out the description of disruptive behavior in students. This research is a descriptive quantitative type research with quota sampling technique.*

*This study uses a quantitative descriptive analysis method. The research population was 720 students with a sample of 259 students. The measuring instrument used is the Disruptive Behavior Scale Professed by Students (DBS-PS) scale adapted from Veiga in (Wijayanti, 2018) consisting of 16 statement items.*

*The results showed that 109 students (42%) had a tendency to disruptive behavior, while 150 students (58%) had no disruptive behavior. the results of external factors obtained 230 students (88%), while internal factors 29 students (12%). The results of this study can be used as consideration for teachers to further improve teaching skills during the learning process in the classroom.*

***Keywords: Disruptive behavior, High School Students***

---

1. *Researcher*
2. *Advisor Lecturer 1*
3. *Advisor Lecturer 2*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan untuk mendewasakan siswa melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, serta latihan. Pendidikan merupakan upaya agar individu dapat tumbuh dan berkembang sebagai insan yang berakhlak mulia (Budiarti, 2020). Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang dipergunakan untuk memberikan tempat belajar serta dapat menyalurkan kreativitas siswa (Sumani, 2019). Era revolusi industri 4.0 memberikan ilmu baru terkait aspek produksi serta industri yang berkembang dibidang teknologi digital serta internet, dengan adanya kemajuan dibidang teknologi digital membuat para pengguna ingin serba instan (Suwardana, 2018). Eksistensi internet sangat menguntungkan bagi siswa sebagai sumber informasi dan pembelajaran (Aliyyu, 2019).

Manusia dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dari adanya pendidikan. Menurut McGoey, Prodan, dan Condit (Budiarti, 2020), saat individu masuk dalam dunia pendidikan, mereka harus siap dengan segala tantangan serta rintangan yang ada misalnya mampu menyelesaikan tugas yang telah diberikan pendidik, mentaati peraturan yang ada dan mampu beradaptasi dengan lingkungan baru seperti (memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung, dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan tetap duduk dikursi selama pembelajaran) (Budiarti, 2020). Permasalahan yang dirasakan pendidik saat ialah, *disruptive behavior*. *Disruptive behavior* dapat menghambat proses pembelajaran, yang dapat merugikan orang lain (Christian & Hidayat, 2020).

Realita menjadi seorang pendidik tidak selalu berjalan sesuai dengan keinginan. Banyak sekali tantangan dan rintangan yang harus di hadapai oleh para pendidik, tidak jarang *disruptive behavior* sering terjadi didalam kelas yang dapat menghambat proses pembelajaran serta membuat waktu pendidik berkurang selama didalam kelas. Hal ini akan memberikan dampak pada siswa lain. *Disruptive behavior* merupakan perilaku yang mengganggu pembelajaran, dan berakibat tidak kondusifnya suasana didalam kelas.

*Disruptive behavior* didefinisikan menjadi suatu kegiatan yang menyebabkan kesulitan bagi guru, karena dapat mengganggu proses pembelajaran yang membuat waktu pengajar berkurang hanya untuk mengingatkan siswa yang menunjukkan *disruptive behavior* selama pembelajaran, dan memberikan dampak pada siswa lain menurunnya prestasi akademik siswa lain. *Disruptive behavior* yang sering terjadi disekolah menjadi perhatian bagi para pendidik, tenaga kependidikan, dan tenaga profesional kesehatan mental (Aliyyu, 2019).

Menurut *International Teaching and Learning Survey* (Annafi'u, 2018), memaparkan bahwa sebanyak 25% dari 23 negara yang sudah dilakukan survey, memberikan hasil yang terjadi bahwa para pengajar kehilangan sebesar 30% saat mengajar untuk mendisiplinkan siswa didalam kelas. *Disruptive behavior* pada siswa didalam kelas ini menjadi perhatian para pengajar, sebab dapat menghambat proses pembelajaran yang menjadi tidak efektif.

Berdasarkan hasil penelitian terkait *disruptive behavior*, didapatkan sebanyak 150 (58%) siswa tidak memiliki kecenderungan melakukan *disruptive behavior*, sedangkan 109 (48%) siswa memiliki kecenderungan melakukan *disruptive behavior*. Apabila *Disruptive Behavior* tidak segera ditangani dengan baik, maka akan menjadi hambatan dan permasalahan yang sangat besar dalam dunia pendidikan (Budiarti, 2020). Hal ini dapat berpengaruh pada menurunnya prestasi akademik siswa dan berdampak pada siswa lain karena waktu belajar bersama pendidik selama didalam kelas berkurang.

Menurut Flicker & Hoffman (Christian & Hidayat, 2020), *disruptive behavior* dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan perilaku yang dimunculkan berasal dari dalam diri, sedangkan faktor eksternal ialah perilaku yang dimunculkan mendapatkan dorongan dari luar seperti lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Pendapat ini sejalan dengan hasil identifikasi *disruptive behavior* berdasarkan penyebab melakukan *disruptive behavior*.

Hasil Identifikasi faktor yang mempengaruhi siswa melakukan *disruptive behavior* mendapatkan hasil tinggi pada faktor eksternal sebanyak 230 siswa (88%), memunculkan dorongan untuk melakukan *disruptive behavior* dari faktor eksternal salah satunya lingkungan sekolah seperti guru dan teman, sedangkan faktor internal memperoleh 29 siswa (12%), bahwa siswa melakukan *disruptive behavior* dorongan dari dalam dirinya.

Faktor lain yang menjadi penyebab timbulnya perilaku *disruptive behavior* pada siswa dari hasil penelitian Lee, S.J, (Lestari et al., 2022) yaitu Faktor dari siswa itu sendiri, dimana faktor *disruptive behavior* muncul sebagai perilaku individu yang bertujuan untuk mendapatkan perhatian ekstra dari orang lain. Selain itu juga terdapat Faktor dari guru, dalam hal ini mengacu pada pemilihan topik kegiatan yang membosankan, perlakuan yang tidak adil oleh guru terhadap siswa, dan suasana kelas yang kurang kondusif .

*Disruptive behavior* tidak hanya mengarah kepada perilaku siswa yang nakal, tetapi lebih kepada gangguan rutin di kelas. Terkadang salah satu siswa dapat mengganggu suasana didalam kelas yang dapat berdampak pada siswa lain. *Disruptive behavior* sering dianggap sebagai perilaku siswa yang wajar oleh sebagian guru, karena belum memahami apa *disruptive behavior* itu (Christian & Hidayat, 2020).

Jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 259 siswa. Hal ini menjadi kelebihan peneliti, karena dengan beragamnya jurusan kelas yang diperoleh membuat informasi yang beragam isinya, selain itu penentuan kelas yang akan dijadikan sampel penelitian menjadi kelebihan tersendiri bagi peneliti, dikarenakan informasi yang peneliti inginkan dari hasil observasi dapat jelas tergambar pada responden yang sering melakukan *disruptive behavior* selama proses pembelajaran. Penelitian ini selain mengungkapkan adanya gambaran yang tinggi dari *disruptive behavior* pada siswa, juga mengungkapkan informasi yang berkaitan dengan demografi para responden yang diasumsikan dapat memberikan gambaran terkait *disruptive behavior* pada siswa.

Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa siswa memiliki kecenderungan melakukan *disruptive behavior* yang mendorong berasal dari faktor eksternal, yaitu perilaku yang dimunculkan mendapatkan dorongan dari luar seperti kondisi di rumah, masyarakat, maupun disekolah. Lingkungan sekolah mendorong siswa melakukan *disruptive behavior* salah satunya didalam kelas seperti kondisi kelas yang kurang kondusif dan pemaparan materi yang membosankan. Sehingga membuat siswa merasa kurang nyaman selama berada didalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Dengan demikian mendorong siswa melakukan *disruptive behavior* selama didalam kelas maupun dilingkungan sekolah.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan teknik deskriptif yang bertujuan hanya menggambarkan dari hasil data yang didapatkan agar lebih jelas dan mudah untuk dipahami tanpa bermaksud melakukan perbandingan (Sulastris & Ahmad Tarmizi, 2017).

### **2. Populasi, Sampel, Teknik Sampling**

Dalam penelitian ini wilayah populasi penelitian adalah seluruh siswa-siswi SMA X kelas X dan XI. Jumlah sampel dalam penelitian sebesar 259 siswa, diperoleh menggunakan rumus *Slovin* dengan taraf kesalahan sebesar 5%.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *non probability sampling* dengan teknik *quota sampling*. Alasan peneliti menggunakan *quota sampling*, karena pihak sekolah telah menetapkan kelas-kelas yang akan dijadikan sampel penelitian, berdasarkan hasil diskusi peneliti bersama dengan pihak wali kelas dan guru bimbingan konseling (BK). Pengambilan sampel harus memenuhi *quota* penelitian yang sudah ditentukan peneliti. Adapun karakteristik responden penelitian:

- a. Siswa kelas X dan XI
- b. Berusia 16-18 tahun



### 3. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian deskriptif kuantitatif. Dengan memperoleh data melalui pembagian kuesioner yang berbentuk skala likert. Jenis alat ukur yang digunakan peneliti diadaptasi dari penelitian (Wijayanti, 2018) yaitu skala *Disruptive Behavior Scale Professed by Students* (DBS-PS). Dengan hasil reliabilitas dari penelitian sebelumnya yaitu 0.831 dan nilai validitasnya 0.212-0.717, sedangkan hasil reliabilitas penelitian sebesar 0.813 dan nilai validitas 0.407-0.626.

Uji validitas dilakukan menggunakan uji *Correlate Bivariate*. Dengan syarat, nilai r hitung  $>$  rtabel maka item pernyataan dikatakan valid, selain itu nilai r hitung  $<$  rtabel maka item pernyataan dikatakan tidak valid. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan uji *Cronbach's Alpha*. Dengan syarat nilai *Cronbach's Alpha*  $>$  0,60 maka item pertanyaan dalam kuesioner dikatakan reliabel, selain itu nilai *Cronbach's Alpha*  $<$  0,60 maka item pertanyaan dikatakan tidak reliabel (Warnilah, 2018).

### 4. Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif untuk mengetahui prosentase gambaran *Disruptive Behaviors* pada siswa. Selanjutnya membuat tingkatan kategori dengan pembagian tinggi dan rendah. Uji deskriptif dilakukan untuk melihat intensitas kecenderungan siswa melakukan *disruptive behavior* berdasarkan faktor yang mempengaruhi dan bentuk perilaku dari *disruptive behavior*.

## HASIL PENELITIAN

### Hasil Uji Keseluruhan

No	Kategori	Mean	f	%
1.	Melakukan	25,37	109	42%
2.	Tidak Melakukan		150	58%
<b>Total</b>			<b>259</b>	<b>100%</b>

### Hasil Bentuk Perilaku *Disruptive Behavior*

Aspek	Kategori						Total	%
	Tinggi	f	%	Rendah	f	%		
Gangguan-Pelanggaran	$X \geq 9,28$	111	43%	$X < 9,28$	148	57%	259	100%
Agresi Teman Sekolah	$X \geq 7,98$	137	53%	$X < 7,98$	122	47%	259	100%
Agresi Otoritas Sekolah	$X \geq 8,11$	85	33%	$X < 8,11$	174	67%	259	100%

### Hasil Prosentase Jenis Kelamin

Jenis Kelamin			
		Frequency	%
Valid	laki-laki	101	39%
	perempuan	158	61%
<b>Total</b>		<b>259</b>	<b>100%</b>

### Hasil Prosentase Kelas

Kelas			
		Frequency	%
Valid	10	160	62%
	11	99	38%
<b>Total</b>		<b>259</b>	<b>100%</b>

### Hasil Faktor yang Mempengaruhi *Disruptive Behavior*

Penyebab <i>disruptive behavior</i>			
Internal		<i>f</i>	%
Suasana hati atau moody		7	3%
Kedisiplinan		7	3%
Merasa Bosan atau Jenuh selama didalam kelas		15	6%
<b>Total</b>		<b>29</b>	<b>12%</b>
Eskternal		<i>f</i>	%
Membuat kegaduhan yang mengganggu pembelajaran kelas lain		20	8%
Tidak menyelesaikan tugas yang telah diberikan guru		30	12%
Tidak mengikuti pembelajaran karena tidak menyukai pelajaran dan guru		18	7%
Tidak mematuhi peraturan yang sudah ditetapkan sekolah (merokok, berkelahi, dan membolos sekolah)		35	14%
Berbicara diluar gilirannya selama proses pembelajaran berlangsung		30	12%
Tidak memperhatikan pembelajaran yaitu asik dengan hal lain (mengoperasikan <i>handphone</i> atau bermain media sosial yang dimiliki)		30	12%
Meninggalkan ruang kelas tanpa ijin selama proses pembelajaran		30	12%
Berada di kantin saat proses pembelajaran berlangsung		20	8%
Berani untuk berbicara tidak sopan dan membantah apa yang diucapkan guru		17	7%
<b>Total</b>		<b>230</b>	<b>88%</b>

## PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa-siswi SMA X dengan jumlah populasi 720 siswa. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada 259 siswa yang menjadi sampel penelitian. Sebanyak 150 siswa (58%) tidak melakukan *disruptive behavior* selama pembelajaran dan sebesar 109 siswa (42%) melakukan *disruptive behavior* selama proses pembelajaran berlangsung.

Ditinjau dari hasil aspek *disruptive behavior* dapat diketahui bahwa sebesar 67% (174 siswa) memiliki kecenderungan melakukan agresi otoritas sekolah, kedua gangguan pelanggaran sebanyak 57% (148 siswa), dan terakhir 137 siswa (53%) melakukan agresi teman sekolah.

Timbulnya *disruptive behavior* pada siswa tidak muncul dengan sendirinya, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhinya. Menurut Flicker & Hoffman (Christian & Hidayat, 2020) faktor yang mempengaruhi *disruptive behavior* yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan perilaku yang dimunculkan berasal dari dalam diri, sedangkan faktor eksternal ialah perilaku yang dimunculkan mendapatkan dorongan dari luar seperti lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Pendapat ini sejalan dengan hasil faktor yang mempengaruhi siswa melakukan *disruptive behavior*.

Pada tabel 14, hasil faktor yang mempengaruhi *disruptive behavior* mendapatkan hasil tinggi pada faktor eksternal sebanyak 230 siswa (88%), mendapatkan dorongan untuk melakukan *disruptive behavior* berasal dari faktor eksternal salah satunya lingkungan sekolah seperti guru dan teman sebaya. Dengan bentuk perilaku yang dimunculkan siswa seperti tidak mematuhi peraturan yang sudah ditetapkan sekolah, tidak menyelesaikan tugas yang telah diberikan pendidik, berbicara diluar gilirannya saat proses pembelajaran berlangsung, meninggalkan ruang kelas saat pembelajaran dan berada dikantin saat proses pembelajaran berlangsung didalam kelas, sedangkan faktor internal memperoleh 29 siswa (12%), artinya siswa melakukan *disruptive behavior* mendapatkan dorongan dari dalam dirinya. Salah satu perilaku yang dimunculkan terkait kedisiplinan dan suasana hati, selain itu terdapat perasaan yang sering merasa bosan selama pembelajaran. Selain itu terdapat faktor lain yang menjadi penyebab dorongan siswa melakukan *disruptive behavior* selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian Lee, S.J, (Lestari et al., 2022) menyebutkan bahwa terdapat faktor lain yang mendorong siswa melakukan *disruptive behavior* yaitu Faktor dari siswa itu sendiri, dimana faktor *disruptive behavior* muncul sebagai perilaku individu yang bertujuan untuk mendapatkan perhatian dari orang lain. Selain itu juga terdapat Faktor dari guru, dalam hal ini mengacu pada pemilihan topik kegiatan yang membosankan selama pembelajaran, perlakuan yang tidak adil oleh guru terhadap siswa, dan suasana kelas yang kurang kondusif.

Menurut Blank dan Shavit (Trisnawati et al., 2019) ketika terdapat teman yang melakukan *disruptive behavior* selama didalam kelas, maka akan menunjukkan dampak negatif pada siswa lain. Selain itu *disruptive behavior* juga berdampak pada para pendidik, siswa akan menunjukkan perilaku tidak hormat kepada pendidik selama didalam kelas (Trisnawati et al., 2019). Arti kata *disruptive* tidak hanya mengarah kepada perilaku siswa yang nakal, tetapi lebih kepada gangguan rutin di kelas. Terkadang salah satu siswa dapat mengganggu suasana didalam kelas yang dapat berdampak pada siswa lain. *Disruptive behavior* sering dianggap sebagai perilaku siswa yang wajar oleh sebagian guru, karena belum memahami apa *disruptive behavior* itu (Christian & Hidayat, 2020).

Jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 259 siswa. Hal ini menjadi kelebihan peneliti, karena dengan beragamnya jurusan kelas yang diperoleh membuat informasi yang beragam isinya, selain itu penentuan kelas yang akan dijadikan sampel penelitian menjadi kelebihan tersendiri bagi peneliti, dikarenakan informasi yang peneliti inginkan dari hasil observasi dapat jelas tergambar pada responden yang sering melakukan *disruptive behavior* selama proses pembelajaran. Penelitian ini selain mengungkapkan adanya gambaran yang tinggi dari *disruptive behavior* pada siswa, juga mengungkapkan informasi yang berkaitan dengan demografi para responden yang diasumsikan dapat memberikan gambaran terkait *disruptive behavior* pada siswa.

Selanjutnya untuk kelemahan pada penelitian ini ialah jumlah responden penelitian di masing-masing jenis kelamin dan kelas belum seimbang, kemudian dalam penelitian ini belum memperhatikan dorongan siswa melakukan *disruptive behavior* dari faktor lain misalnya lingkungan keluarga atau masyarakat. Peneliti hanya melihat siswa melakukan *disruptive behavior* dari faktor lingkungan sekolah seperti guru dan teman. Selain itu penelitian ini, menggunakan kondisi situasi didalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung yang mendorong siswa menunjukkan *disruptive*

*behavior*. Hal ini menjadi keterbatasan penelitian karena kondisi situasi tidak diperluas pada situasi sebelum dan selama proses pembelajaran berlangsung.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **KESIMPULAN**

1. Hasil penelitian ini menunjukkan 259 siswa, sebanyak 150 (58%) siswa tidak memiliki kecenderungan melakukan *disruptive behavior*, sedangkan 109 (48%) siswa memiliki kecenderungan melakukan *disruptive behavior*.
2. Berdasarkan aspek *disruptive behavior*, sebanyak 67% (174 siswa) cenderung melakukan agresi otoritas sekolah, kedua gangguan pelanggaran mendapatkan 57% (148 siswa), dan terakhir sebanyak 137 siswa (53%) melakukan agresi teman sekolah.
3. Berdasarkan faktor yang mempengaruhi *disruptive behavior*, mendapatkan hasil dari faktor eksternal 88% (230 siswa) memiliki kecenderungan melakukan *disruptive behavior*, sedangkan hasil faktor internal didapatkan sebesar 12% (29 siswa) tidak memiliki kecenderungan untuk melakukan *disruptive behavior*.

### **SARAN**

#### **1. Bagi Guru**

Diharapkan bagi para guru dapat meningkatkan keterampilan mengajar untuk membuat kondisi kelas menjadi lebih aman dan nyaman, seperti dapat mengajak siswa berdiskusi terkait suasana lingkungan belajar yang diinginkan seperti apa, dengan begitu dapat membuat siswa lebih merasa aman dan nyaman selama proses pembelajaran berlangsung.

#### **2. Bagi Siswa**

Diharapkan bagi siswa, agar tidak melakukan *disruptive behavior* selama pembelajaran. Karena akan berdampak pada prestasi akademik yang diperoleh menurun, juga akan kurang dalam memahami materi yang telah dijelaskan guru selama pembelajaran, serta akan berpengaruh pada nilai akademik yang diperoleh selama disekolah.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat memberikan informasi terbaru terkait faktor lain yang mendorong siswa melakukan *disruptive behavior* selama disekolah atau di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Karena, dalam penelitian ini informasi yang didapatkan hanya pada faktor lingkungan sekolah seperti guru dan teman sebaya. Peneliti belum menemukan dorongan siswa melakukan *disruptive behavior* dari faktor keluarga atau masyarakat. Selain itu peneliti menggunakan kondisi situasi saat pembelajaran berlangsung. Kondisi ini tidak diperluas pada situasi sebelum dan selama proses pembelajaran berlangsung.

#### IDENTITAS PENELITI

1. Nama = Anis Muyassaroh Khoirun Nisa'
2. Alamat rumah = Jalan Andong, RT 002 / RW 001, Dusun Beteng, Desa Sidomekar, Kecamatan Semboro
3. No HP = 085 233 525 201
4. Email = [nisak7258@gmail.com](mailto:nisak7258@gmail.com)

## DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyu, A. (2019). Disruptive Behavior dan Bentuk Perlakuan Guru. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 3(3), 199–210. <https://doi.org/10.30653/001.201933.101>
- Annafi'u, A. N. (2018). Pengaruh Sense Of School Belonging Terhadap Student ' S Misbehavior Skripsi Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk memenuhi salah satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata Satu ( S1 ) Alifa Nurru Annafi ' u. *Skripsi D.*
- Budiarti, novi yulia. (2020). Eksperimentasi Teknik Time Out Untuk Mengurangi *Disruptive behavior* Saat Pembelajaran Peserta Didik Di Taman Pendidikan Quran Darul Faroh Sidosari Lampung Selatan. *Skripsi*, 4(1), 1–36. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://sersec.org/journals/index.php/IJAST/article>
- Christian, S., & Hidayat, D. (2020). Peran guru dalam menangani *disruptive behavior* ( Disruptive Behavior ) siswa pada proses pembelajaran di kelas. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 2(3), 45–60. [ojs.uhp.edu/index.php/DIL](https://ojs.uhp.edu/index.php/DIL)
- Ecep Supriatna. (2018). Mereduksi Perilaku Misbehavior Melalui Pendekatan Hubungan Positif Guru-Siswa. *Seminar Nasional Psikologi*, 111–123.
- Lestari, A., Studi, P., Pendidikan, M., Sarjana, S. P., & Surakarta, U. M. (2022). *Analisis Perilaku Disruptive.*
- Mudhar, M. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meminimalkan Perilaku Disruptif. *Wahana*, 70(1), 39–45. <https://doi.org/10.36456/wahana.v70i1.1566>
- Sulastri, S., & Ahmad Tarmizi, A. T. (2017). Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 61–80. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1526>
- Sumani. (2019). Upaya Guru dalam Menangani Perilaku Kenakalan Siswa SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas*

*PGRI Palembang*, 909–917.

Suwardana, H. (2018). Revolusi Industri 4. 0 Berbasis Revolusi Mental. *JATI UNIK: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Manajemen Industri*, 1(1), 102. <https://doi.org/10.30737/jatiunik.v1i2.117>

Trisnawati, E., Nurihsan, J., & Dahlan, T. H. (2019). Apakah Terdapat Perbedaan *Disruptive behavior* Di Kelas Antara Anak Laki-Laki Dan Perempuan Di Bandung. *Psikologi : Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 24, 1–12. <https://doi.org/10.20885/psikologi.vol24.iss1.art1>

Warnilah, A. I. (2018). Implementasi Alpha Cronbach pada Pengembangan Pembelajaran Pengenalan Sampah Metode MDLC. *Produktif*, 2(1), 18–29.

Wijayanti, D. (2018). Good behavior game untuk mengurangi perilaku disruptif pada siswa sekolah dasar. *Skripsi*, 1–64. <https://eprints.umm.ac.id/38341/1/Skripsi.pdf>

