

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha manusia untuk mengembangkan kepribadian sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan membantu siswa mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap serta pola perilaku yang dapat menunjang kehidupannya. Siswa dapat meningkatkan kualitas diri, memahami hakikat dirinya, dan menjaga martabatnya dalam masyarakat. Pendidikan berperan penting membentuk karakter siswa, tidak dengan mengecualikan potensi yang ada, melainkan dengan mengarahkan dan mengembangkan potensi positif yang ada pada setiap individu. Pendidikan bukan hanya berfokus pada bidang akademik, melainkan pada pembentukan karakter serta nilai-nilai kehidupan yang dapat membawa kebaikan bagi diri siswa dan lingkungan sekitarnya.¹

Seiring perkembangan era globalisasi, tidak dipungkiri bahwa pengaruh terhadap siswa sangat tinggi. Di satu sisi, dimotori oleh perkembangan teknologi dan komunikasi. Perkembangan iptek memberikan ruang gerak kepada siswa dalam mengembangkan minat dan bakatnya. Siswa akan mempergunakan perkembangan iptek dan komunikasi itu dengan sebaik mungkin. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi bisa berdampak negatif bagi siswa. Melalui

¹ dkk Fauziah Nasution, "Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, Dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa," *Jurnal Edukasi Non fomaal* 3, no. 2 (2022): 422.

hal tersebut memudahkan siswa berlaku curang dalam bidang akademik seperti dalam proses belajar.

Secara umum dampak perkembangan teknologi informasi khusus bagi siswa meliputi terjadinya berbagai pergeseran nilai atau karakter pada siswa. Secara moral misalnya pergaulan tanpa batas, individualisme, dan menurunnya nilai-nilai termasuk kerja sama, tanggung jawab, serta kejujuran. Selain itu, ketergantungan teknologi dapat mempengaruhi cara berpikir dan bertindak siswa dalam menyelesaikan masalah serta beradaptasi dengan lingkungan sosial sekitar. Kurangnya pengawasan dalam menggunakan teknologi dapat berdampak pada menurunnya disiplin serta etika dalam berkomunikasi. Dengan demikian, diperlukan keterlibatan aktif dari berbagai pihak termasuk orangtua dan pendidik untuk membimbing siswa agar memanfaatkan teknologi dengan bijak sehingga tetap memiliki sifat positif dan mengedepankan etika serta prinsip nilai kejujuran.

Salah satu nilai vital yang terjadi pada siswa adalah nilai kejujuran. Kata jujur diumpamakan sebagai ketulusan hati, taat aturan, menghindari kecurangan dan ikhlas hati. Kejujuran merupakan sikap yang mencerminkan keselarasan antara suasana hati, kata-kata, dan tindakan, dan apa yang dirasakan dalam batin diwujudkan melalui ucapan dan tindakan. Kejujuran berkaitan dengan hati nurani, yang senantiasa mendorong siswa untuk berbuat baik dan jujur. Meskipun seringkali siswa enggan mengikuti ajakan hati nuraninya dan lebih memilih untuk

mengikuti hasratnya.²Namun saat ini, kejujuran sangat jarang terlihat dalam ranah Pendidikan. Prinsip kejujuran yang seharusnya menjadi pedoman telah berubah menjadi instrument untuk membela beragam kepentingan. Dengan kata lain, kejujuran yang seharusnya menjadi nilai etis dalam keseharian telah menurun menjadi sekedar kata-kata kosong di mulut para siswa di sekolah, sementara perilaku dan tindakan yang dilakukan sering kali bertentangan dengan nilai-nilai kejujuran itu sendiri.³

Dalam konteks UPT SMP Negeri 1 Sangalla kelas VIII A nilai kejujuran siswa berada di bawah rata-rata sesuai dengan observasi awal. Data observasi awal menunjukkan bahwa siswa kurang berperilaku jujur yang dapat dilihat dari hasil pembagian kuesioner diberikan kepada siswa untuk di isi pada tanggal 25 Januari 2025 kemudian diolah dan hasilnya masih di bawah rata-rata. Perilaku siswa ketika minta izin dari kelas ingin ke toilet tetapi siswa tersebut tidak ke toilet malah ke belakang kelas. Selain itu, saat pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang sering mencontek tugas teman. Adapun indikator tidak jujur dalam lingkup akademik menurut Mc Cabe & Trevino yaitu menyontek, plagiarisme, mencuri ide, dan pemalsuan data.⁴ Permasalahan penurunan tingkat kejujuran siswa dapat dilakukan melalui bimbingan konseling. Dalam konteks bimbingan

² Famahato Lase and Noibe Halawa, "Mendidik Peserta Didik Dengan Nilai-Nilai Karakter Cerdas Jujur," *Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2002): 191–192.

³ Muhammad Murif, Fathor Rozi, and Siti Yusrohlana, "Strategi Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Nilai-Nilai Kejujuran," *Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2021), 163.

⁴ Fuji Zakiyatul Fikriyah, "Pengaruh Religiusitas Terhadap Ketidakjujuran Akademik" (2021), 29–30.

konseling, bimbingan kelompok menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam proses belajar. Menurut Tohirin bimbingan kelompok adalah metode untuk memberikan dukungan kepada siswa melalui aktivitas bersama.⁵ Kegiatan tersebut akan diangkat isu-isu umum dialami oleh siswa itu sendiri.

Salah satu metode bimbingan konseling yang dipandang relevan untuk meningkatkan nilai kejujuran adalah teknik permainan simulasi. Teknik permainan simulasi menitikberatkan partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut Adams Mukhliston permainan simulasi merupakan suatu permainan untuk merefleksikan situasi yang terjadi. Dalam prosesnya, siswa terlibat dalam aktivitas bermain, berdiskusi, dan melakukan simulasi. Metode ini bertujuan untuk membantu siswa memahami suatu konsep secara lebih mendalam serta menerapkan dalam kehidupan mereka⁶ Penelitian terdahulu oleh Fadiola Brimannisa, dkk, dengan judul "Layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan kejujuran siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Malang menandakan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi ular tangga pada peserta didik memperoleh hasil optimal.⁷ Keterbaruan dari penelitian yaitu, penelitian

⁵ Dian Bowo Saputro, Awik Hidayanti, and Muhammad Arief Maulana, "Peran Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Modeling Terhadap Sikap Sopan Santun," *Jurnal Advice* 2, no. 2 (2020), 135-136.

⁶ Mukhlishotin Nabilah, Adi Atmoko, and Elia Flurentin, "Pengembangan Media Permainan Simulasi Jujur Tantangan Untuk Meningkatkan Penyesuaian Sosial Siswa SMP Laboratorium UM Malang," *Jurnal pembelajaran, bimbingan, pengelolaan pendidikan* 1, no. 2 (2021), 150.

⁷ Fadiola Brimannisa, M Rahli, and Erlis Agustin, "Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Permainan Simulasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kejujuran Pada Peserta Didik Kelas VII Di SMP NEGERI 13 Malang," *Jurnal inovasi teknologi dan edukasi teknik* 3, no. 8 (2023).

terdahulu menggunakan penelitian kualitatif berjenis penelitian deskriptif , sementara penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, perbedaan lain adalah tempat penelitian dan subjek penelitian. Penelitian lain oleh Yanuari Srianturi, Rizki Putra Ayu Distira, Sindi Fitrianiingsih dengan judul “efektivitas layanan bimbingan kelompok melalui teknik permainan simulasi untuk meningkatkan perencanaan karier”. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan signifikan tingkat perencanaan karir sebelum dan sesudah treatment, yang berarti bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi efektif untuk meningkatkan perencanaan karir siswa di MA AL-Abror Sukosewu. Keterbaruan dalam penelitian yaitu penelitian sebelumnya menggunakan media *stuck uno* sedangkan dalam penelitian ini menggunakan simulasi permainan *truth or dare* dan perbedaan lainnya pada tempat dan subjek penelitian. ⁸

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian “Efektivitas bimbingan kelompok teknik permainan simulasi untuk meningkatkan nilai kejujuran siswa kelas VIII A di UPT SMP Negeri 1 Sangalla.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas bimbingan kelompok teknik permainan simulasi

⁸ Yanuari Srianturi, Rizki Putra Ayu Distira, and Sindi Fitrianiingsih, “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir,” *Junral Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman* 10, no. 2 (2024), 211.

untuk meningkatkan nilai kejujuran siswa kelas VIII A di UPT SMP Negeri 1 Sangalla?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian adalah untuk menguraikan efektivitas bimbingan kelompok teknik permainan simulasi untuk meningkatkan nilai kejujuran siswa kelas VIII A di UPT SMP Negeri 1 Sangalla.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya untuk kepentingan serta berguna untuk perkembangan ilmu dan sumbangsih pemikiran baru bagi mahasiswa khususnya mahasiswa bimbingan konseling kristen.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Tenaga Pendidik

Tenaga pendidik memiliki kesempatan untuk mengembagnkan metode bimbingan yang lebih efektif dalam menanamkan nilai kejujuran siswa melalui permainan simulasi dengan permainan *truth or dare*.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa dalam bersikap jujur pada situasi kehidupan sehari-hari.

E. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini di bagi menjadi beberapa bab, yaitu:

BAB I Berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Berisi tinjauan pustaka yang terdiri dari definisi bimbingan kelompok, tujuan, manfaat, asas-asas, tahap-tahap bimbingan kelompok, definisi permainan simulasi, hubungan permainan simulasi dengan nilai afektif, evaluasi teknik permainan simulasi, ciri-ciri teknik permainan simulasi, definisi nilai kejujuran, aspek dan indikator kejujuran, nilai kejujuran dalam tinjauan alkitab, kerangka berpikir serta hipotesis.

BAB III Berisi metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian dan desain penelitian, waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, definisi konseptual dan operasional, jenis data, serta metode pengumpulan data.

BAB IV Berisi hasil dan pembahasan penelitian yang terdiri dari deskripsi peningkatan nilai aspek karakter, uji prasyarat, dan interpretasi hasil.

BAB V Berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.