

Meningkatkan Kesadaran Siswa Terhadap Nilai Kejujuran Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Media Ular Tangga di SMA Negeri 3 Medan

Imani Purnama¹, Rizka Harfiani², Umiati Daulay³

^{1, 2, 3}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Email: imanipurnama92@gmail.com¹, rizkaharfiani@umsu.ac.id²,
umiquitz@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa kelas X.4 SMA Negeri 3 Medan terhadap nilai kejujuran melalui layanan bimbingan kelompok yang menggunakan media permainan ular tangga. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya pemahaman dan pengamalan nilai kejujuran di kalangan siswa, yang tercermin dari perilaku seperti mencontek saat ujian dan memanipulasi data tugas. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) dengan pendekatan siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah enam siswa kelas X.4, terdiri dari dua laki-laki dan empat perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD), dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam layanan bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan kesadaran dan penerapan nilai kejujuran siswa. Siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif, pemahaman yang lebih baik tentang konsep kejujuran, dan perubahan sikap positif dalam kehidupan sehari-hari. Media permainan ular tangga terbukti menjadi alat yang menarik dan interaktif dalam menyampaikan materi nilai kejujuran, sehingga dapat dijadikan alternatif strategi dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Kata Kunci: Nilai Kejujuran, Bimbingan kelompok, Media Ular Tangga.

Abstract

This study aims to enhance the awareness of honesty among students in class X.4 at SMA Negeri 3 Medan through group counseling services utilizing the Snakes and Ladders game as an interactive medium. The research is motivated by the low levels of understanding and application of honesty values among students, as evidenced by behaviors such as cheating during exams and manipulating assignment data. The method employed is Guidance and Counseling Action Research (PTBK) with a cyclical approach comprising planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consist of six students from class X.4, including two males and four females. Data collection was conducted through observation, Student Needs Questionnaire (AKPD), and interviews. The results indicate that the use of the Snakes and Ladders game in group counseling services is effective in increasing students' awareness and application of honesty values. Students demonstrated increased active participation, improved understanding of the concept of honesty, and positive behavioral changes

in daily life. The Snakes and Ladders game proved to be an engaging and interactive tool for conveying honesty values, making it a viable alternative strategy in school counseling services.

Keywords: Honesty Values, Group Counseling, Snakes and Ladders Media

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif siswa, tetapi juga memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Salah satu nilai karakter yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari adalah kejujuran. Nilai kejujuran menjadi fondasi utama dalam membentuk pribadi yang bertanggung jawab, dapat dipercaya, dan berintegritas. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tingkat pemahaman dan pengamalan nilai kejujuran di kalangan siswa masih sering memprihatinkan.

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia yang tak pernah ditinggalkan. Sebagai sebuah proses, ada dua hal asumsi yang berbeda mengenai pendidikan dalam kehidupan manusia. Pertama, bisa dianggap sebagai sebuah proses yang terjadi secara tidak disengaja atau berjalan secara alamiah. Pendidikan bukanlah proses yang diorganisasi secara teratur, terencana, dan menggunakan metode-metode yang dipelajari serta berdasarkan aturan-aturan yang telah disepakati mekanisme penyelenggaraannya oleh suatu komunitas masyarakat (Negara), melainkan lebih merupakan bagian dari kehidupan yang memang telah berjalan sejak manusia itu ada. (Omeri, 2015)

Berbagai permasalahan seperti tindakan mencontek saat ujian, memanipulasi data tugas, hingga kebiasaan berbohong kepada guru atau orang tua merupakan contoh nyata lemahnya pemahaman dan penerapan nilai kejujuran di kalangan siswa. Fenomena ini tidak hanya terjadi di kota besar, tetapi juga dapat ditemukan di lingkungan sekolah seperti SMA Negeri 3 di Medan, khususnya di kelas X.4 yang merupakan masa transisi dari SMP ke jenjang SMA, dimana siswa mulai mengalami berbagai tantangan akademik maupun sosial.

Pendidikan karakter adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai moral dan etika dalam diri individu, sehingga mereka dapat menjadi pribadi yang bertanggung jawab, jujur, dan berintegritas. Pendidikan ini menanamkan prinsip-prinsip penting seperti kejujuran, disiplin, toleransi, kerja sama, dan rasa hormat terhadap orang lain (Prasiska, 2024).

Salah satu upaya strategis dalam mengatasi permasalahan lemahnya penerapan nilai kejujuran di kalangan siswa adalah melalui bimbingan kelompok yang diselenggarakan oleh guru Bimbingan dan Konseling (BK). Layanan ini memungkinkan penyampaian materi secara sistematis dan terstruktur kepada seluruh siswa dalam satu kelas, sehingga nilai-nilai kejujuran dapat ditanamkan secara menyeluruh dan konsisten. Layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu bentuk intervensi dalam bidang bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah siswa untuk secara bersama-sama memperoleh berbagai informasi dan

materi dari narasumber, terutama guru pembimbing atau konselor. Tujuan utama dari layanan ini adalah untuk mendukung siswa dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu, anggota keluarga, maupun anggota masyarakat, serta membantu mereka dalam proses pengambilan keputusan yang tepat (Prayitno & Amti, 2004).

Secara khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mengembangkan aspek-aspek internal siswa, seperti perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap, yang semuanya berkontribusi pada perwujudan tingkah laku yang lebih efektif. Salah satu indikator dari efektivitas ini adalah peningkatan kemampuan komunikasi, baik secara verbal maupun nonverbal, yang esensial dalam interaksi sosial dan akademik. Melalui dinamika kelompok, siswa diajak untuk mengeksplorasi dan merefleksikan nilai-nilai budaya yang ada, sehingga mereka dapat menginternalisasi dan mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan tujuan bimbingan kelompok yang berfokus pada pengembangan persepsi, perasaan, pikiran, wawasan, dan sikap yang mendukung terbentuknya perilaku dan tingkah laku yang sesuai dan positif.

Menurut Arsyad (2002:24), media pembelajaran memiliki berbagai manfaat positif, seperti meningkatkan kepekaan di dalam kelas dan merubah perilaku peserta didik menjadi lebih baik. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan semangat belajar serta rasa penasaran peserta didik karena praktik dalam media melibatkan imajinasi dan kepekaan terhadap pengalaman yang akan menambah wawasan melalui pemahaman konsep baru (Wati, 2021). Untuk meningkatkan efektivitas layanan bimbingan kelompok, diperlukan media yang menarik dan interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan skenario yang mencerminkan situasi kehidupan nyata yang menuntut kejujuran. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar tentang konsekuensi dari tindakan jujur dan tidak jujur dalam konteks yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Kejujuran adalah pilar utama dalam pembentukan karakter siswa. Namun, fenomena ketidakjujuran akademik, seperti menyontek saat ujian dan meniru tugas teman, masih sering terjadi di kalangan siswa SMA. Penelitian menunjukkan bahwa sekitar 64,6% siswa melakukan ketidakjujuran saat pengawas ujian keluar ruangan di tengah berlangsungnya tes. Fenomena ini mencerminkan rendahnya kesadaran siswa terhadap pentingnya nilai kejujuran dalam kehidupan sehari-hari (Susanti, Fira, Simamora, Sartika, & Girsang, 2024).

Salah satu faktor penyebab ketidakjujuran adalah tekanan akademik yang tinggi dan persaingan ketat dalam dunia pendidikan, yang membuat banyak siswa merasa tertekan dan mencari jalan pintas untuk mencapai tujuan akademik mereka. Selain itu, kurangnya pemahaman atau kesadaran siswa tentang perilaku mencontek dan cenderung menganggapnya sebagai hal biasa juga turut berkontribusi terhadap rendahnya sikap jujur di kalangan siswa. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan dalam layanan bimbingan kelompok. Penggunaan media permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan

skenario yang mencerminkan situasi kehidupan nyata yang menuntut kejujuran dapat menjadi alternatif yang efektif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi ular tangga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan perilaku jujur di kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media ular tangga sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap nilai kejujuran di SMA Negeri 3 Medan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK), yang merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kualitas layanan bimbingan di sekolah. PTBK bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, merencanakan tindakan perbaikan, dan mengevaluasi hasilnya guna peningkatan pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah. PTBK bersifat kolaboratif, menitikberatkan pada pemecahan masalah nyata, dan hasilnya dapat segera dilihat. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Medan, tepatnya pada kelas X.4, dengan fokus pada peningkatan kesadaran siswa terhadap nilai kejujuran. Penelitian dilaksanakan selama Tahun Ajaran 2024/2025, mulai dari bulan Januari 2025 hingga Mei 2025, dengan pertemuan yang dijadwalkan selama beberapa siklus, mengikuti tahapan siklik dalam Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.4 SMA Negeri 3 Medan yang berjumlah 6 orang siswa, terdiri dari 2 laki-laki dan 4 perempuan. Objek penelitian ini adalah nilai kejujuran siswa kelas X.4 di SMA Negeri 3 Medan. Fokus utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran dan penerapan nilai kejujuran pada diri siswa melalui layanan konseling kelompok yang menggunakan media permainan ular tangga. Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga siklus tindakan, di mana setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Intervensi dilakukan melalui enam sesi layanan bimbingan kelompok, yang disusun dengan langkah-langkah terorganisir guna meningkatkan kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas akademik dengan rasa percaya diri dan pendekatan yang teratur.

Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga siklus tindakan, di mana setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Intervensi dilakukan melalui enam sesi layanan bimbingan kelompok, yang Disusun dengan langkah-langkah yang terorganisir guna meningkatkan kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas akademik dengan rasa percaya diri dan pendekatan yang teratur.

Data yang diperoleh dari observasi dan tes akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Data kualitatif dari wawancara akan dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola dan perubahan yang terjadi pada sikap dan kesadaran siswa terhadap nilai kejujuran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap nilai kejujuran di SMA Negeri 3 Medan. Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga siklus, yaitu pra-siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III, yang masing-masing mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Media permainan ular tangga yang digunakan telah dimodifikasi dengan memasukkan pertanyaan dan tantangan yang berkaitan dengan nilai kejujuran. Modifikasi ini bertujuan untuk membantu siswa memahami dan menginternalisasi pentingnya kejujuran dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan ini, diharapkan terjadi peningkatan perilaku jujur di kalangan siswa secara signifikan.

Kegiatan awal dalam Siklus I dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan terhadap perilaku siswa kelas X.4 SMA Negeri 3 Medan, khususnya dalam penerapan nilai kejujuran di lingkungan sekolah. Pada permainan ular tangga ini, setiap kotak berisi pertanyaan atau situasi yang berkaitan dengan nilai kejujuran, yang harus dijawab atau disikapi oleh siswa. Melalui diskusi kelompok dan refleksi terhadap pertanyaan-pertanyaan tersebut, siswa diajak untuk memahami dan menginternalisasi pentingnya kejujuran dalam kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan media ular tangga ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap nilai kejujuran, serta mendorong mereka untuk menerapkan nilai tersebut dalam tindakan nyata di lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, terdapat 2 siswa yang mencapai nilai di atas KKM, sementara 4 siswa lainnya belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun telah dilakukan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media ular tangga, masih diperlukan upaya lanjutan untuk meningkatkan kesadaran dan penerapan nilai kejujuran di kalangan siswa.

Penerapan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan ular tangga pada siklus II berhasil meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa terhadap nilai kejujuran. Ada 2 siswa menunjukkan peningkatan dalam partisipasi aktif, kemampuan refleksi, dan komitmen pribadi untuk menerapkan kejujuran dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan refleksi ini, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa terhadap nilai kejujuran. Meskipun masih terdapat 3 siswa yang belum menunjukkan peningkatan.

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok pada Siklus III menunjukkan peningkatan signifikan dalam kesadaran dan penerapan nilai kejujuran oleh siswa. Semua anggota kelompok berhasil mencapai skor di atas KKM, menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan efektif dalam menanamkan nilai kejujuran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap nilai kejujuran di SMA Negeri 3 Medan. Hal ini terlihat dari peningkatan pemahaman dan komitmen siswa terhadap perilaku jujur yang konsisten dari tahap pra-siklus hingga siklus III. Permainan ular tangga sebagai media simulasi interaktif terbukti mampu memfasilitasi diskusi kelompok yang mendalam, sehingga siswa lebih mudah merefleksikan nilai kejujuran dalam konteks kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan simulasi dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan perilaku jujur siswa.

Pada siklus I (pertama), layanan bimbingan kelompok dilaksanakan dengan menggunakan media permainan ular tangga sebagai alat bantu untuk memperkenalkan dan menanamkan nilai kejujuran kepada siswa kelas X.4. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses layanan. Mereka mampu merespons situasi yang muncul dalam permainan, berdiskusi, dan memberikan contoh konkret dari pengalaman mereka sendiri terkait nilai kejujuran. Namun, masih terdapat beberapa hambatan, antara lain:

1. Sebagian siswa masih pasif atau malu menyampaikan pendapat selama sesi berlangsung.
2. Komitmen pribadi untuk menerapkan kejujuran dalam kehidupan nyata belum kuat, terlihat dari rendahnya skor pada aspek "Memprabadikan Nilai" dalam angket AKPD.

Dari hasil tersebut, 3 siswa (50%) berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 3 siswa lainnya belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pendekatan yang digunakan mulai memberikan dampak positif, masih diperlukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai kejujuran secara menyeluruh.

Penelitian oleh Nugraheni (2019) menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap perencanaan karier siswa, yang mengindikasikan bahwa media permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam berbagai aspek pembelajaran. Meskipun fokus penelitian tersebut pada perencanaan karier, pendekatan yang digunakan serupa dan relevan dalam konteks penanaman nilai kejujuran.

Pada siklus II (kedua), pendekatan yang digunakan difokuskan pada penguatan dan pendalaman pemahaman siswa terhadap nilai kejujuran. Melalui diskusi kelompok dan refleksi pribadi, siswa diajak untuk lebih memahami pentingnya kejujuran dalam kehidupan sehari-hari. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan dalam keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap nilai kejujuran. Namun, variasi dalam pencapaian masih terlihat, mengindikasikan perlunya penyesuaian strategi untuk memenuhi kebutuhan belajar setiap siswa secara

individu. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya pendekatan individual dalam layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan efektivitasnya.

Penelitian oleh Lestari dan Syarqawi (2021) menekankan pentingnya pendekatan individual dalam layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan efektivitasnya, terutama dalam menanamkan nilai-nilai seperti kejujuran.

Siklus III (ketiga) difokuskan pada konsolidasi dan evaluasi penerapan nilai kejujuran oleh siswa. Melalui kegiatan refleksi dan evaluasi, siswa diajak untuk menilai sejauh mana mereka telah menerapkan nilai kejujuran dalam kehidupan sehari-hari. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam kesadaran dan penerapan nilai kejujuran oleh siswa. Semua anggota kelompok berhasil mencapai skor di atas KKM, menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan efektif dalam menanamkan nilai kejujuran.

Keberhasilan ini menunjukkan bahwa melalui pendekatan yang tepat dan berkelanjutan, nilai-nilai karakter seperti kejujuran dapat ditanamkan secara efektif kepada siswa. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan nilai karakter kejujuran pada siswa.

Keberhasilan ini menunjukkan bahwa melalui pendekatan yang tepat dan berkelanjutan, nilai-nilai karakter seperti kejujuran dapat ditanamkan secara efektif kepada siswa. Penelitian oleh Dewi (2019) mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan nilai karakter kejujuran pada siswa di Sekolah Menengah Kejuruan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan bimbingan dan konseling yang dilakukan dalam tiga siklus, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap nilai kejujuran di SMA Negeri 3 Medan. Pada siklus I, meskipun sebagian besar siswa mulai terlibat aktif dalam proses layanan dan mampu merespons studi kasus kejujuran, masih terdapat hambatan seperti siswa yang pasif atau malu menyampaikan pendapat, serta komitmen pribadi untuk menerapkan kejujuran yang belum kuat. Hal ini tercermin dari hasil evaluasi, di mana hanya 2 dari 6 siswa (33,3%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan rata-rata nilai siswa sebesar 26,5.

Pada siklus II, dilakukan perbaikan strategi melalui penggunaan media visual dan penugasan reflektif pribadi, yang menghasilkan peningkatan partisipasi siswa dan pemahaman terhadap nilai kejujuran. Siswa lebih aktif dalam diskusi dan mulai menunjukkan komitmen pribadi dalam menerapkan kejujuran. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan, dengan 3 dari 6 siswa (50%) mencapai nilai di atas KKM, dan rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 34,17.

Siklus III difokuskan pada konsolidasi dan evaluasi penerapan nilai kejujuran oleh siswa melalui kegiatan refleksi dan evaluasi. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan, di mana semua anggota kelompok (100%) berhasil mencapai skor di atas KKM, dengan rata-rata nilai siswa sebesar 34. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan efektif dalam menanamkan nilai kejujuran.

Secara keseluruhan, layanan bimbingan kelompok dengan media ular tangga terbukti efektif dalam menanamkan nilai kejujuran pada siswa, ditunjukkan oleh peningkatan skor dan partisipasi aktif siswa dalam setiap siklus. Media permainan ular tangga sebagai alat bantu dalam bimbingan kelompok mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga memfasilitasi siswa dalam memahami dan menerapkan nilai kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, & Nasarudin. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Inovasi Pendidikan Dasar dan Menengah*, 25.
- Amin, M. (2017). Tadbir : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Vol.1, No 01, 2017stain Curup –Bengkulu | P-Issperan Guru dalam Menanamkan Nilai Kejujuran pada Lembaga Pendidikan. *Manajemen Pendidikan*, 109.
- Artanti, J. (2022). *Bimbingan Kelompok*. Surabaya: Ud Duta Sablon.
- Budiarti, I. (2022). *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Mtsn 2 Aceh Besar*.
- Dewi, M. S. (2021). *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kejujuran Siswa Di SMK Negeri 1 Luwu Utara* (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palopo).
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur. *Bimbingan dan Konseling Islam*, 169.
- Lestari, Br. S. (2023). Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Tehnik Diskusi Meningkatkan Sikap Jujur Siswa Di SMA N 4 Tebing Tinggi. *Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 109.
- Mukayat, & Mahfud Junaidi. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan. *Journal On Education*, 10218.
- Nafisah, S. J., Febria, F., & Indah Mawarni, T. N. (2023). Analisis Angket Kebutuhan Pesertadidikdi Smpdaarul Qur'an dalam Kegiatan Layananbimbingan dan Konseling. *Of Islamic Education*, 64
- Nugraheni, Dyah Agus (2019) *Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perencanaan Karier Siswa*. S1 Thesis, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Omeri, N. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Manajer Pendidikan*, 466.

- Prayitno, & Amti, E. (2004). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Rineka Cipta.
- Prasiska, R. (2024). Penerapan pendidikan karakter melalui pendidikan kewarganegaraan dalam Pembentukan Kepribadian di Era Society 5.0. *Indonesian Research Journal On Education*, 1629.
- Rosani, B. F., & Nugraha, A. (2021). Pengembangan Media Layanan Bimbingan Kelompok Ular. *Prosiding*, 1845.
- Safitri, Rini. Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Perilaku Jujur Siswa Kelas X di Sma Harapan Mekar Medan. T.A 2020/2021, (2022), 631.
- Susanti, S., Fira, D. S., Simamora, I. P., Sartika, M., & Girsang, R. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kebiasaan. *Basataka Universitas Balikpapan*, 64.
- Utami, Y. R., Adelina Hasyim, & Yunisca Nurmalisa. (2013). The Parental Actuality To Children Honesty Value. *Kultur Demokrasi*, 3.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 69.
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). *Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis*. (Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education), (Vol.2), (Hlm.400).