

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di sekolah merupakan salah satu sarana dalam mewujudkan tujuan negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan di sekolah untuk siswa sebagai generasi muda penerus bangsa diharapkan dapat menuntaskan permasalahan Bangsa Indonesia pada masa mendatang. Pentingnya diterapkan pendidikan karakter bagi siswa di sekolah. Karakter berdasarkan kepribadian bangsa sesuai pancasila sebagai dasar negara.

Karakter jujur adalah salah satu nilai positif yang perlu dikembangkan pada diri siswa. Siswa yang masih menempuh pendidikan di sekolah inilah di masa depan akan menjadi pemimpin-pemimpin bangsa dan mampu meneruskan perjuangan Bangsa Indonesia untuk membangun Indonesia menjadi negara yang maju dan mampu bersaing secara global dengan berbagai negara di dunia. Sebagai calon penerus bangsa yang baik siswa haruslah berakhlak mulia dan memiliki kejujuran dalam diri. Hal tersebut sesuai dengan UU Nomor 20 tahun 2003 yang berbunyi :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Instansi formal pendidikan yaitu sekolah sebagai tempat untuk membangun kejujuran akademik pada siswa. Waktu siswa berada di lingkungan sekolah menjadi penting untuk mengembangkan sikap kejujuran. Khususnya kejujuran akademik yang didukung pendidikan karakter pada ranah formal yaitu institusi sekolah melalui pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan Pendidikan Agama. Akan tetapi ternyata semua itu belum cukup untuk menangani masalah perilaku ketidakjujuran akademik siswa di sekolah. Sekolah dalam mewujudkan siswa dengan kejujuran akademik yang tinggi perlu didukung dengan pembinaan intensif oleh guru bimbingan dan konseling di sekolah.

Siswa sebagai peserta didik perlu mendapatkan pendidikan karakter di sekolah dengan guru sebagai teladannya. Siswa dalam berperilaku sehari-hari dan saat berkegiatan akademik di sekolah perlu mengedepankan kejujuran. Kejujuran merupakan hal yang sangat penting untuk diajarkan pada anak didik sejak usia dini, yaitu salah satunya tentang kejujuran akademik. Sulit untuk dijelaskan secara konsep, bahwa seseorang dapat dikatakan jujur. Jujur menurut Kesuma (2011) sebagai sebuah nilai yang merupakan keputusan seseorang dalam mengungkapkan bentuk perasaan, kata-kata dan perbuatan yang ada tidak dimanipulasi dengan cara berbohong ataupun menipu orang lain untuk keuntungan diri sendiri. Kejujuran akademik adalah salah satu karakter dalam pendidikan yang harus diajarkan kepada siswa yang terintegrasi dalam proses pembelajaran di sekolah.

Karakter jujur perlu ditanamkan baik di keluarga, di lingkungan masyarakat dan khususnya di sekolah karena siswa banyak menghabiskan waktu untuk menuntut ilmu di sekolah. Kejujuran akademik dapat diartikan sebagai sikap menghindari ketidakjujuran atau berbohong dalam kegiatan akademik. Ketidakjujuran akademik merupakan suatu permasalahan yang sudah sangat sering muncul didunia pendidikan.

Menurut Sari (2016) mengenai dampak negatif ketidakjujuran akademik bagi siswa sebagai berikut yaitu mengakibatkan siswa malas untuk belajar, terbiasa berbohong, ketergantungan pada orang lain, tidak percaya pada kemampuan diri sendiri dan bahkan dapat menular kepada teman yang biasanya tidak menyontek. Siswa yang tidak jujur atau menyontek akan merugikan diri sendiri dan juga orang lain. Oleh sebab itu kejujuran yang merupakan bagian dari karakter positif yang perlu dikembangkan sejak dini pada diri siswa untuk menghindari dampak negatifnya.

Siswa yang melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring di rumah akibat adanya pandemi covid-19 lebih rentan melakukan kecurangan akademik. Minimnya pengawasan guru dan orang tua dan adanya kemudahan teknologi yang tidak jarang disalahgunakan. Diharapkan siswa akan menerapkan kejujuran dalam kegiatan khususnya di sekolah dan dalam kehidupan sehari-hari, untuk tercapainya individu dewasa yang jujur.

Kejujuran merupakan sifat yang patut diimplementasikan dalam kehidupan, sudah banyak yang berisikap jujur akan tetapi tidak sedikit juga yang tidak jujur. Kondisi saat ini diketahui bahwa siswa memiliki berbagai ragam cara untuk

melakukan ketidakjujuran akademik. Cara-cara yang digunakan siswa dalam bertindak tidak jujur antara lain menyalin jawaban teman atau membiarkan jawaban disalin oleh teman (62,7%), berbagi jawaban atau berunding dengan teman (58,8%), menggunakan bahan atau alat bantu yang tidak diperkenankan guru (39,7%), dan mengakses jawaban di luar ruangan (27,8%) sebagaimana dilansir oleh Kompas (dalam Lestari & Asyanti, 2015). Kasus ketidakjujuran akademik seperti bisa terjadi akibat berbagai hal seperti tekanan yang diterima siswa dari orang tua dan sekolah untuk mencapai nilai terbaik, sehingga banyak siswa merasa stress dan melakukan hal yang tidak etis.

Penelitian serupa yang dilakukan Komisi Pembelajaran ITB pada mahasiswa tahun ajaran 2009/2010 sebanyak 8.182 mengaku berbuat curang dengan prosentase di tingkat SD 58%, di tingkat SMP 78%, dan di tingkat SMA 80%. Berdasarkan hasil tersebut diketahui siswa cenderung mengaku takut mendapat nilai rendah. Beberapa siswa juga memilih menyontek daripada mengedepankan kejujuran asalkan tidak ketahuan. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang percaya diri terhadap kemampuan dirinya sendiri. Beragam kasus yang telah banyak terjadi di masyarakat antara lain seperti praktik plagiarisme, mengambil karya orang lain, pemalsuan ijazah, perjokian, menyontek masal, mencari bocoran soal ujian, tawuran pelajar yang menimbulkan keprihatinan dalam dunia pendidikan.

Guru BK di sekolah sebagai salah satu yang bertanggung jawab dalam mewujudkan siswa dengan karakter jujur. Kejujuran akademik yang tinggi dapat diusahakan melalui pembinaan intensif dalam layanan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan panduan penyelenggaraan operasional layanan bimbingan dan konseling pada Permendikbud Nomor 111 Tahun 2014 yaitu,

“bimbingan dan konseling sebagai layanan profesional pada satuan pendidikan dilakukan oleh tenaga pendidik profesional yaitu Konselor atau Guru Bimbingan dan Konseling di sekolah. Konselor adalah seseorang yang berkualifikasi akademik Sarjana Pendidikan (S-1) dalam bidang bimbingan dan konseling dan telah lulus Pendidikan Profesi Guru Bimbingan dan Konseling/ Konselor. Sarjana Pendidikan (S-1) dalam bidang bimbingan dan konseling yang dihasilkan Lembaga Pendidikan Tinggi Kependidikan (LPTK) dapat ditugasi sebagai Guru Bimbingan dan Konseling untuk menyelenggarakan layanan bimbingan dan konseling pada satuan pendidikan dengan penuh tanggung jawab.”

Peran guru bimbingan dan konseling dalam menangani siswa di sekolah dilihat sebagai tempat untuk memanggil siswa yang bermasalah ke ruang BK. Guru bimbingan dan konseling masih banyak menerapkan metode ceramah yang dianggap membosankan. Menurut Kemendikbud penyelenggaraan praktik layanan bimbingan dan konseling dapat menggunakan berbagai macam strategi yaitu layanan bimbingan klasikal, bimbingan kelompok, dan konseling individual (Kemendikbud, 2017). Oleh karena itu guru BK berperan dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling dengan melihat terlebih dahulu apa yang menjadi kebutuhan siswa di sekolah. Layanan klasikal di kelas dan memberikan layanan bimbingan secara kelompok sebagai upaya pemberian bantuan secara preventif (pencegahan) terhadap pengambilan keputusan dan konseling individu sebagai upaya penyelesaian masalah.

Layanan bimbingan dan konseling di sekolah dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 yang berbunyi dalam rangka pengembangan kompetensi hidup, peserta didik memerlukan sistem layanan pendidikan di satuan pendidikan yang tidak hanya

mengandalkan pembelajaran mata pelajaran atau bidang studi dan manajemen, akan tetapi bimbingan dan konseling juga merupakan layanan bantuan khusus yang bersifat *psiko-edukatif*. Berdasarkan peraturan yang ada guru BK bertanggung jawab dalam menjalankan tugas dan wewenangnya menjalankan kegiatan layanan bimbingan dan konseling. Guru BK melaksanakan peran sebagai konselor di sekolah melalui penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling.

Intervensi yang dilakukan guru bimbingan dan konseling dengan layanan bimbingan dan konseling yang diberikan di sekolah melihat terlebih dahulu apa kebutuhan siswa di sekolah. Guru BK dalam memenuhi kebutuhan siswa dengan layanan yang mengikuti perkembangan zaman di era 4.0. Menurut Alma (2013) guru bimbingan dan konseling dituntut untuk selalu kreatif dan memiliki inovasi-inovasi baru yang menarik dalam penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling. Kreatif dan inovatif sangat dalam pemberian layanan akan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling.

Penggunaan media alat dalam penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling menurut Nursalim (2013) media akan meningkatkan minat siswa, antara siswa dan guru bimbingan dan konseling interaksi terjadi lebih langsung sehingga memperjelas pesan yang disampaikan. Sedangkan menurut Alma (2013) pengembangan media memiliki peran dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa menyesuaikan isi yang disampaikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan pernyataan beberapa ahli sangat penting bagi guru BK menguasai berbagai media dan berinovasi dalam mengadakan layanan bimbingan dan konseling.

Pentingnya berinovasi selaras dengan perkembangan diberbagai bidang. Perkembangan zaman yang berdampak pada semakin kompleksnya permasalahan yang dihadapi manusia khususnya bagi generasi muda. Generasi muda di era 4.0 menghadapi tantangan persaingan yang lebih berat. Oleh karena itu dibutuhkan berbagai upaya untuk mempersiapkan generasi muda pada era 4.0 ini. Salah satunya untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka kehadiran guru bimbingan dan konseling yang profesional menjadi fokus penting. Seorang guru bimbingan dan konseling profesional dituntut untuk selalu dapat mengembangkan kompetensinya (Imawanty & Fransiska, 2019).

Bersamaan dengan peran bimbingan dan konseling di era revolusi industri 4.0. Bimbingan dan konseling dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif dalam penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling (Triyono & Febriani, 2018). Media dalam penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling merupakan salah satu upaya kreatif dan inovatif yang akan menambah minat siswa dalam mengikuti layanan. Layanan bimbingan dan konseling dalam penggunaan media juga memberikan dampak lebih interaktif antara siswa dengan guru BK, serta memperjelas dalam penyampaian pesan selama layanan diberikan (Nursalim, 2013). Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan dan konseling dengan menggunakan media permainan untuk siswa SMP mampu menarik dan meningkatkan minat juga antusias berperan aktif dalam mengikuti layanan.

Strategi yang bisa dimanfaatkan adalah menggunakan media permainan dalam penyelenggaraan bimbingan dan konseling, berkaitan dengan permasalahan ketidakjujuran akademik siswa. Banyak sekali variasi media

permainan bimbingan dan konseling yang dapat digunakan untuk bermain sekaligus sebagai alat untuk mendidik. Media monopoli merupakan salah satu media yang dapat diterapkan dalam layanan bimbingan dan konseling. Media permainan papan yang dimainkan oleh beberapa orang pemain. Menurut Suprpto (2013) monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Permainan yang bertujuan untuk menguasai semua petak diatas papan melalui pembelian, penyewaan dan juga pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Banyak permainan yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok, peneliti memilih untuk menggunakan media permainan monopoli. Media permainan ini diharapkan akan mampu membantu meningkatkan kejujuran akademik siswa. Karena dengan permainan ini siswa akan mendapatkan beberapa tugas pokok diantaranya siswa diharuskan mampu berani bermain secara jujur dan menambah pengetahuan tentang kejujuran akademik. Pengembangan permainan monopoli dimainkan, dengan permainan monopoli pada umumnya. Akan tetapi perbedaanya terletak pada tersedianya kartu *truth* dan kartu *dare* dan berisi pengetahuan tentang kejujuran akademik. Kartu yang berisi pertanyaan dan juga tantangan sesuai materi yaitu tentang kejujuran akademik.

Pernyataan diatas didukung oleh beberapa hasil penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Tri Yulianti tahun 2019 dengan skripsi yang berjudul Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi

untuk Meningkatkan Kejujuran Akademik Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kalasan Tahun Ajaran 2019/2020 disimpulkan bahwa kejujuran akademik siswa sebelum dilakukan layanan dalam kategori sedang. Setelah diberikan layanan berada dalam kategori tinggi dan dinyatakan layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi efektif digunakan menggunakan untuk meningkatkan kejujuran akademik siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kalasan Tahun Ajaran 2019/2020 (Yulianti, 2019).

Penelitian lain juga membahas mengenai penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan dan konseling. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Dliman Al-Abror dalam skripsi yang berjudul Pengembangan Media Monopoli Ekspresi Berbasis Nilai-Nilai Islami untuk Meningkatkan Sikap Asertif Siswa-Siswi MTs Ihyaul Islam Gresik pada tahun 2019. Penelitian tersebut didapatkan kesimpulan bahwa permainan monopoli ekspresi untuk meningkatkan sikap asertif pada siswa MTs Ihyaul Islam Gresik cukup efektif dan memenuhi standar permainan monopoli. Tampak juga perubahan siswa mampu berinteraksi dan berekspresi dengan pemain lain (Al-Abror, 2019).

Berdasarkan pernyataan di atas maka peneliti akan menguji apakah media permainan monopoli yang sudah dikembangkan bisa digunakan untuk meningkatkan pemahaman tentang kejujuran akademik. Permainan ini akan diterapkan kepada siswa MTs Negeri 2 Kulon Progo. Sehingga peneliti tertarik dan akan fokus untuk meneliti pengembangan media monopoli tentang kejujuran akademik untuk siswa SMP kelas VIII di MTs Negeri 2 Kulon Progo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Sebagian siswa melakukan ketidak jujuran akademik.
2. Sebagian siswa takut mendapatkan nilai rendah yang kemudian melakukan perbuatan tidak jujur beranggapan tidak ada yang mengetahui.
3. Sebagian siswa kurang percaya pada kemampuan sendiri kemudian melakukan kecurangan akademik.
4. Sebagian siswa membutuhkan media permainan yang menarik tentang kejujuran akademik.
5. Guru BK masih lebih sering menggunakan metode ceramah yang hasilnya bisa lebih dimaksimalkan menggunakan media layanan bimbingan dan konseling.
6. Guru BK belum mengembangkan media monopoli tentang kejujuran akademik dalam memberikan layanan konseling.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka pokok-pokok masalah akan dibatasi masalahnya terkait dengan “Pengembangan Media Monopoli Untuk Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Kejujuran Akademik pada Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kulon Progo”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan urian batasan masalah diatas, peneliti akan merumuskan beberapa permasalahan dalam penelitian pengembangan ini diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat pemahaman kejujuran akademik siswa MTs Negeri 2 Kulon Progo sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan media monopoli tentang kejujuran akademik?
2. Bagaimana kualitas media permainan monopoli kejujuran akademik bagi siswa MTs Negeri 2 Kulon Progo ?
3. Bagaimana kelayakan media permainan monopoli kejujuran akademik bagi siswa MTs Negeri 2 Kulon Progo?
4. Bagaimana efektivitas layanan bimbingan kelompok media permainan monopoli kejujuran akademik bagi siswa MTs Negeri 2 Kulon Progo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat pemahaman kejujuran akademik siswa MTs Negeri 2 Kulon Progo.
2. Untuk mengetahui kualitas media permainan monopoli kejujuran akademik bagi siswa MTs Negeri 2 Kulon Progo.
3. Untuk menghasilkan produk media permainan monopoli kejujuran akademik yang layak bagi siswa MTs Negeri 2 Kulon Progo.

4. Untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok media permainan monopoli kejujuran akademik bagi siswa MTs Negeri 2 Kulon Progo.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan memberikan manfaat yang baik di dunia pendidikan khususnya menambah wawasan dalam bimbingan dan konseling di sekolah. Manfaat teoritis maupun praktis yang diharapkan peneliti dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat berupa pengetahuan mengenai penelitian pengembangan media layanan bimbingan dan konseling yang berkaitan dengan pengembangan media monopoli tentang kejujuran akademik.
- b. Penelitian ini diharapkan berguna sebagai kajian pembandingan dan referensi pada penelitian berikutnya, supaya peneliti selanjutnya dapat memberikan wawasan dan pengetahuan lebih baik untuk berinovasi dalam pengembangan pada layanan bimbingan dan konseling.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini hasilnya diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman tentang kejujuran akademik sehingga dapat direalisasikan di kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Penelitian ini sebagai pembanding dan pertimbangan dalam menyelenggarakan layanan bimbingan dan konseling untuk membantu siswa memahami kejujuran akademik.

c. Bagi Peneliti

- 1) Dapat dijadikan referensi dalam bimbingan dan konseling untuk penelitian *Reserch and Development* (R&D).
- 2) Dapat dijadikan motivasi melakukan inovasi dalam pengembangan dalam dunia bimbingan dan konseling.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Peneliti menggunakan media berupa permainan papan yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu permainan papan monopoli. Monopoli yaitu permainan yang sering digunakan untuk mengisi waktu luang yang dapat dimainkan minimal oleh dua orang. Pengembangan produk ini untuk menunjang layanan bimbingan kelompok dalam memahami kejujuran akademik. Media permainan yang menarik akan melibatkan siswa secara aktif bermain dan berkompetisi secara jujur untuk menjadi pemenang dan memperoleh informasi mengenai kejujuran akademik. Berikut spesifikasi pengembangan produk permainan monopoli:

1. Spesifikasi Teknis/fisik

Monopoli merupakan permainan papan yang terbuat dari papan *yellow board* dan dilapisi kertas *jasmine* serta ditempel dengan kertas *sticker outdoor*. Permainan monopoli kejujuran akademik ini dilengkapi beberapa

komponen yaitu papan permainan monopoli, kartu kesempatan, kartu penghargaan, kartu *truth*, kartu *dare*, kartu kepemilikan ruang, uang mainan, bidak permainan, rumah-rumahan, dadu dan buku petunjuk permainan monopoli kejujuran akademik.

Pengembangan media permainan monopoli kejujuran akademik memiliki perbedaan dengan permainan monopoli pada umumnya, perbedaannya sebagai berikut:

- a. Permainan monopoli pada umumnya pemenang ditentukan dengan pemain yang menguasai petak-petak tanah dan mengumpulkan harta terbanyak namun dalam monopoli kejujuran akademik bertujuan untuk menguasai pengetahuan tentang kejujuran akademik dan banyaknya uang yang terkumpul setelah mampu menjawab pertanyaan. Papan monopoli berukuran 40 cm x 40 cm dilengkapi judul media, memiliki 40 petak yang terdiri dari 1 petak start, 1 petak pulang ke rumah, 1 petak ruang satpam, 1 petak bebas parkir, 3 petak kesempatan, 3 petak penghargaan, 10 petak *truth or dare*, 20 petak ruang di sekolah.
- b. Permainan monopoli pada umumnya berisi kompleks negara-negara, bandara, perusahaan air, perusahaan listrik, dan stasiun. Sedangkan media permainan monopoli kejujuran akademik berisi petak-petak ruang yang ada di sekolah dan petak *truth or dare* dengan ukuran papan permainan 40 cm x 40 cm.
- c. Kartu kesempatan dalam permainan monopoli dimodifikasi menjadi kartu yang berisi petunjuk tambahan, bonus, denda, dan hukuman untuk permainan yang berhenti tepat pada petak kesempatan.

- d. Kartu dana umum pada monopoli dimodifikasi menjadi kartu penghargaan yang berisi mengenai pengetahuan dan kata bijak (*quote*) tentang kejujuran akademik dan mendapatkan bonus uang sejumlah yang tertera dalam kartu.
- e. Peneliti mengkolaborasikan kartu *truth* dan kartu *dare* dalam permainan monopoli. Kartu *truth* yang berisi pertanyaan kejujuran akademik dan jika berani memilih jujur akan mendapat bonus kejujuran. Kartu *dare* berisi tantangan yang diberikan karena pemain tidak berani mengambil kartu *truth* dan akan didenda sebanyak yang tertera di kartu.
- f. Kartu kepemilikan ruang yang akan dimiliki pemain ketika berhenti pada salah satu petak ruang di sekolah dan membeli dengan ditandai rumah-rumahan.
- g. Uang monopoli yang di bagikan dari bank monopoli kepada pemain saat pemain yang terdiri dari lembaran uang monopoli bernilai 100.000, 50.000, 20.000, 10.000, 5000, 2000, dan 1000.
- h. Bidak yang dijalankan pemain menggunakan dadu dan rumah-rumahan sebagai penanda kepemilikan petak.
- i. Petunjuk permainan monopoli kejujuran akademik untuk memberikan arahan dan aturan main agar siswa mudah dalam memahami peraturan permainan.

2. Spesifikasi Materi

Pengertian kejujuran di sekolah ketika siswa saat mengakui dengan berkata dan memberikan informasi sesuai kenyataan dengan benar. Teori

pendidikan kejujuran terdapat lima bentuk menurut Al Ghazali (dalam Is, Tafsir, & Tanjung, 2017) yaitu:

- a. Jujur dalam ucapan/lisan
- b. Jujur dalam kemauan/niat/kehendak
- c. Jujur dalam bercita-cita/obsesi
- d. Jujur dalam menepati janji/cita-cita
- e. Jujur dalam perbuatan, beramal dan bekerja

Ciri-ciri orang jujur menurut Kesuma (2011) yaitu:

- a. Jika bertekad (inisiasi keputusan) untuk melakukan sesuatu, tekadnya adalah kebenaran dan kemaslahatan.
- b. Jika berkata tidak bohong (benar apa adanya)
- c. Jika adaya kesamaan antara yang dikatakan hatinya dengan apa yang dilakukan.

Bentuk-bentuk kejujuran menurut Suhardi (dalam Yahya, 2016) dibagi menjadi tiga yaitu:

- a. Kejujuran dalam perkataan
- b. Kejujuran dalam tindakan
- c. Kejujuran dalam pekerjaan

Faktor-faktor yang mempengaruhi kejujuran menurut Krech, Crutchfield, & Livson (1969) yaitu sebagai berikut :

- a. Faktor pribadi
- b. Faktor pengaruh orang lain yang dianggap lebih modern
- c. Faktor kebudayaan
- d. Faktor media masa
- e. Faktor pendidikan dan agama
- f. Faktor emosional

3. Spesifikasi Penggunaan

Siapkan papan permainan monopoli kejujuran akademik berisi petak-petak ruang yang ada di sekolah dan petak *truth or dare* dengan ukuran papan permainan 40 cm x 40 cm di tempat yang datar seperti meja atau lantai. Pastikan pemain dapat mencapai semua sudut papan permainan monopoli dengan mudah. Para pemain memilih bidak dan meletakkan bidak masing-masing di petak *start*.

Pembagian uang monopoli dengan jumlah yang sama pada masing-masing pemain sejumlah terdiri dari lembaran uang monopoli bernilai 100.000 (total 1 lembar), 50.000 (total 1 lembar), 20.000 (total 1 lembar), 10.000 (total 2 lembar), 5000 (2 lembar), 2000 (3 lembar), dan 1000 (3 lembar). Sisa uang diletakkan pada bank monopoli. Guru BK bertugas sebagai pegawai bank yang menangani uang dalam permainan monopoli dan memegang kartu kepemilikan ruang yang akan dimiliki pemain ketika berhenti pada salah satu petak ruang di sekolah dan membeli dengan ditandai rumah-rumahan.

Kocok kartu kesempatan yang berisi petunjuk tambahan, bonus, denda, dan hukuman untuk pemain yang berhenti tepat pada petak kesempatan. Kocok juga kartu penghargaan yang berisi mengenai pengetahuan dan kata bijak (*quote*) tentang kejujuran akademik dan mendapatkan bonus uang sejumlah yang tertera dalam kartu. Kartu diletakkan menghadap ke bawah sehingga pemain tidak dapat melihat isinya. Begitu juga dengan kartu *truth and dare*, lalu letakkan menghadap ke bawah juga. Kartu *truth* yang berisi

pertanyaan kejujuran akademik dan jika berani memilih jujur akan mendapat bonus kejujuran. Kartu *dare* berisi tantangan yang diberikan karena pemain tidak berani mengambil kartu *truth* dan akan didenda sebanyak yang tertera di kartu.

Tentukan pemain pertama dengan semua pemain melempar dadu. Pemain yang mendapat nilai dadu tertinggi akan main pertama dan berurutan sesuai dengan nilai dadu yang didapat. Pemain akan mengulirkan dadu dan menggerakkan bidak sebanyak nilai dadu yang didapat. Apabila bidak berhenti diruang sekolah dan pemain memiliki cukup uang untuk membeli dapat dibeli sehingga pemain akan mendapat keuntungan jika pemain lain berhenti di petak ruang yang telah dibeli.

Pembelian ruang sekolah dibayarkan kepada pegawai bank. Jika berhenti di petak kesempatan dapat mengambil kartu kesempatan, apabila berhenti di petak *truth and dare* akan mengambil kartu *truth and dare*, dan jika berhenti pada kartu penghargaan akan mendapat bonus sesuai yang tertera pada kartu. Permainan akan berakhir jika salah satu pemain kehabisan uang atau bisa diawal di batasi waktu dan diketahui pemenang dengan uang paling banyak serta mendapatkan informasi mengenai kejujuran akademik paling banyak.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan Media

Pengembangan media permainan monopoli dalam penelitian ini dikembangkan dengan beberapa asumsi menurut Indriana (2011) antara lain:

- a. Penggunaan media dalam keberhasilan layanan berfungsi sebagai sarana, perantara, wadah, atau penyambung pesan secara efektif dan efisien.
- b. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan layanan akan meningkatkan kejujuran akademik dengan metari sesuai pendidikan karakter di MTs
- c. Siswa akan semakin termotivasi untuk mengikuti layanan dengan media yang mendukung minat dan keinginan siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami pesan yang disampaikan
- d. Produk telah teruji validasi pengembangan media permainan monopoli memiliki konsep belajar sambil bermain dengan media permainan interaktif agar siswa termotivasi untuk memahami tentang pentingnya kejujuran akademik.

2. Keterbatasan Pengembangan Media

Pengembang media permainan monopoli menyadari bahwa pengembangan media permainan monopoli ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangannya antara lain:

- a. Produk berupa media permainan monopoli terbatas hanya digunakan untuk layanan bimbingan kelompok oleh guru BK.
- b. Produk berupa media permainan monopoli terbatas dipergunakan untuk siswa sebagai pemahaman tentang materi kejujuran akademik.
- c. Produk berupa media permainan monopoli dikembangkan berdasarkan kondisi yang ada di MTs Negeri 2 Kulon Progo.
- d. Produksi media permainan monopoli hanya digunakan di MTs Negeri 2 Kulon Progo dengan tahap uji coba kelompok kecil.