

LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK MENGGUNAKAN PERMAINAN SIMULASI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEJUJURAN PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 13 MALANG

Fadiola Brimannisa, M. Ramli, Erlis Agustin

Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: fadiola.brimannisa.2331127@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um068.v3.i8.2023.4

Kata kunci

Bimbingan kelompok
Permainan Simulasi
Kejujuran

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi ular tangga terhadap peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 13 Malang yang masih memiliki tingkat kejujuran tergolong rendah. Penelitian dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa terdapat peserta didik memiliki tingkat kejujuran yang rendah, menghalalkan segala cara tidak jujur saat ujian agar mendapat nilai bagus dan beberapa tindakan tidak jujur lainnya yang dianggap hal biasa. Metode yang digunakan penelitian kualitatif berjenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian tiga peserta didik yang memiliki tingkat kejujuran rendah. Teknik pengumpulan data yaitu metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian berupa layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi ular tangga peserta didik kelas VIII yang masih memiliki tingkat kejujuran rendah di SMP Negeri 13 Malang. Pada pemberian layanan bimbingan kelompok ini membantu peserta didik dalam meningkatkan perilaku jujur di kehidupan sehari-hari. Dari pemberian layanan bimbingan kelompok yang telah diberikan maka respon peserta didik yaitu mampu berkomitmen melakukan perubahan diri guna meningkatkan kejujuran. Adapun hambatan terkait pelaksanaan pemberian layanan ini yaitu terdapat peserta didik yang kurang aktif sehingga harus didorong melalui pertanyaan pemantik. Dengan demikian, secara keseluruhan pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi ular tangga pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 13 Malang memperoleh hasil yang optimal.

1. Pendahuluan

Pendidikan bertujuan memfasilitasi anak untuk belajar dan mengembangkan potensinya yang diterapkan melalui lembaga pendidikan seperti sekolah. Sekolah sebagai lembaga formal penyelenggara pendidikan bertanggung jawab membangun kecerdasan generasi muda serta mengembangkan sikap dan tingkah laku peserta didik (Nurkholis, 2013). Pengetahuan, sikap, maupun keterampilan menjadi fokus utama dalam proses pendidikan. Pendidikan tidak lagi sekadar tentang pemberian pengetahuan akademis semata, melainkan juga tentang pembentukan karakter dan moralitas yang kuat pada generasi muda. Sekolah tidak dapat mencapai tujuan tersebut hanya melalui pembelajaran dalam kelas saja namun diperlukan metode dan pendekatan inovatif yang mampu merangkul peserta didik secara holistik dalam pembentukan nilai-nilai (Liska, Ruhyanto, & Yanti, 2021). Salah satu sikap yang penting untuk dikembangkan melalui pendidikan ialah kejujuran.

Dalam konteks pembentukan karakter, kejujuran adalah nilai yang sangat penting. Kejujuran bukan hanya tentang tidak berbohong, tetapi juga tentang integritas dalam tindakan, kata-kata, dan sikap (Saeful, 2021). Sifat kejujuran harus ditanamkan sejak dini pada diri individu sebab merupakan tanggung jawab moral terhadap nilai dan norma agama serta masyarakat. Kejujuran adalah kemampuan memberikan informasi sesuai dengan kenyataan dan kebenaran. Orang yang jujur tidak akan menyembunyikan informasi yang benar, melainkan dengan senang hati akan memberikannya

kepada siapa pun yang membutuhkannya. Jujur adalah perilaku yang didasarkan pada usaha menjaga kepercayaan dalam kata-kata, tindakan, dan pekerjaan (Chairilisyah, 2016).

Studi penelitian terdahulu dari hidayat, dkk (2016) bahwa kejujuran peserta didik di salah satu sekolah di Semarang belum sepenuhnya mencapai 100%. Masih ada peserta didik belum berperilaku jujur. Perilaku tidak jujur tersebut disebabkan (1) ada kesempatan; (2) kondisi lingkungan (peserta didik dari lingkungan kurang baik dan tidak berpendidikan). Hal ini serupa dengan penelitian Abdullah (2023) yang menemukan fenomena ketidakjujuran pada peserta didik. Kesadaran peserta didik pada kejujuran masih kurang, masih menjadi kebiasaan peserta didik menyontek saat ujian dan masih belum mampu mengakui kesalahannya. Sejalan dengan pemaparan diatas harapannya layanan bimbingan kelompok mampu memberikan dukungan positif dan membantu peserta didik yang mempunyai tingkat kejujuran kurang.

Menurut Gazda dikutip Prayitno (1995) bimbingan kelompok di lingkungan sekolah berfokus pada memberikan informasi pada sekelompok peserta didik guna membantu dalam merencanakan dan membuat keputusan efektif. Konsep ini menekankan pentingnya proses informasi pada suasana kelompok serta pembuatan rencana pengambilan keputusan. Menurut Prayitno dan Amti (2013) menyatakan bimbingan kelompok memanfaatkan dinamika kelompok guna tercapainya tujuan bimbingan dan konseling, yang menekankan pada upaya membimbing individu melalui interaksi di kelompok. Bimbingan kelompok bertujuan memberikan fasilitasi terhadap pertumbuhan maupun perkembangan seseorang dengan memberikan dorongan dan motivasi kepada mereka untuk mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki. Tujuan yang hendak dicapai pada bimbingan kelompok yakni mengembangkan pribadi anggota dan membahas topik atau masalah umum secara mendalam agar para anggota dapat menghindari permasalahan terkait topik atau masalah tersebut.

Pada layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kejujuran maka dibutuhkan sebuah media (Fajar & Nursabrina, 2023). Media yang dibuat harus interaktif dan menyenangkan alhasil saat memberikan layanan bimbingan terkait kejujuran dapat diterima peserta didik dengan baik. Media yang digunakan berupa permainan simulasi ular tangga Permainan ini bertujuan meningkatkan kejujuran pada peserta didik. Permainannya menggunakan kertas berisikan kotakakumulai angka 1-25. Permainan ini menggunakan pion kecil yang berjalan sesuai angka dadu perolehan pemain. Pada permainan ular tangga yang dikembangkan kali ini pada beberapa kotak didalamnya terdapat simbol pesan atau amplop berwarna biru dan kuning. Pada amplop berwarna biru berisikan pertanyaan terkait studi kasus kejujuran dan berwarna kuning berisikan kartu simulasi perilaku kejujuran. Apabila pemain berhenti pada kotak di simbol tersebut maka pemain harus menjawab atau menyimulasikan dari isi kartu yang didapatkannya. Melalui permainan ular tangga yang merupakan permainan sederhana dan khalayak umum nantinya membantu peserta didik supaya bersedia maupun memiliki keberanian unjuk diri serta menerima apapun yang diperoleh. Hal ini sebagai tantangan bagi peserta didik untuk berpikir kritis dan berefleksi terhadap kejujuran yang telah atau belum dilakukan saat ini.

Maka penggunaan permainan simulasi ular tangga sebagai bagian dari layanan bimbingan kelompok di SMP Negeri 13 Malang menjadi sebuah inovasi yang menarik dan bernilai untuk dieksplorasi lebih lanjut. Pada penelitian ini untuk menggali lebih dalam tentang layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi ular tangga dalam meningkatkan kejujuran pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 13 Malang. Melalui pembahasan yang mendalam, diharapkan pembaca dapat memahami secara lebih baik agar dapat memberikan kontribusi nyata dalam pembentukan karakter peserta didik, serta dampak positifnya dalam konteks pendidikan karakter di sekolah.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif guna menggambarkan atau melukiskan sesuatu yang diteliti dengan mempelajari secara maksimal terhadap individu, kelompok atau kejadian. Menurut Creswell, penelitian deskriptif nantinya memperoleh data berupa kata tertulis atau lisan orang dan berupa sikap atau perilaku yang diamati saat di lapangan (Creswell, 2013). Data-data tersebut dapat diperoleh melalui kegiatan wawancara maupun observasi yang dilakukan guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 13 Malang.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Penelitian dilakukan berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat melakukan pemberian layanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 13 Malang dan informasi dari guru pamong selaku guru bimbingan dan konseling bahwa terdapat peserta didik yang masih kurang memiliki kejujuran pada dirinya. Peneliti memilih tiga peserta didik yang tergolong masih perlu meningkatkan kejujuran pada diri untuk dijadikan objek dalam penelitian dan dilakukan wawancara. Berikut hasil wawancara terhadap tiga peserta didik.

3.1.1. Hasil Wawancara 1

Peserta didik berinisial N mengatakan bahwa dirinya masih perlu meningkatkan kejujuran. Ia belum memahami sepenuhnya pentingnya kejujuran sehingga terkadang masih bersikap tidak jujur salah satunya mencontek pekerjaan tugas temannya. Dari layanan bimbingan kelompok ini N menjadi memahami bahwa kejujuran harus ditanamkan di diri mulai sedini mungkin. Melalui layanan bimbingan kelompok yang telah diikuti menurutnya layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi ular tangga adalah sebuah konsep yang sangat menarik dan bermanfaat. Permainan tersebut menghadirkan suasana belajar menyenangkan dan interaktif, yang membuat peserta didik merasa lebih terlibat dalam proses belajar. Ia merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan tersebut karena ada unsur kesenangan dan kompetisi yang sehat. Selain itu, permainan simulasi ular tangga juga memberikan kesempatan untuk belajar secara praktis tentang nilai-nilai penting seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. Dalam permainan ini, tidak hanya belajar tentang konsep kejujuran secara teoritis, tetapi juga mempraktikkan perilaku jujur melalui kartu simulasi. Hal ini membuat pemahaman tentang pentingnya kejujuran menjadi lebih dalam dan berarti.

3.1.2. Hasil Wawancara 2

Peserta didik berinisial I mengatakan bahwa ia benar memiliki permasalahan diri berupa kurangnya penanaman sikap dan perilaku terkait jujur. Pada saat bermain di rumah beberapa kali ia tidak izin dan berkata jujur dengan orang tuanya. Ia mengatakan jika dirinya keluar untuk belajar kelompok akan tetapi pada realitanya bermain bersama teman-temannya. Lalu pada saat mengikuti bimbingan kelompok ini menurutnya sangat positif dan berkesan. Sebagai seorang peserta didik, terkadang merasa bosan dengan metode yang konvensional di dalam kelas. Namun, permainan simulasi ular tangga ini memberikan semangat baru dalam proses belajarnya. Menurutnya permainan simulasi ular tangga mengajarkan banyak hal tentang kejujuran. Ia belajar bahwa kejujuran adalah kunci untuk membangun kepercayaan dan hubungan yang baik dengan orang lain. Ia juga belajar bahwa setiap tindakan tidak jujur memiliki konsekuensi yang dapat memengaruhi diri sendiri dan orang lain di sekitar. Selama permainan, peserta didik berinisial I belajar untuk memahami dan mentaati peraturan, serta untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota kelompok lain. Ia juga merasa bahwa layanan bimbingan kelompok ini memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi diri. Ia diajak untuk berpikir kritis, mengambil keputusan, dan menyelesaikan masalah dalam konteks yang menyenangkan dan mendidik.

3.1.3. Hasil Wawancara 3

Peserta didik berinisial A mengatakan jika dirinya kurang berperilaku jujur baik di rumah maupun di sekolah. Pada saat di sekolah ia mengaku bahwa sering mencontek saat ujian berlangsung dan saat mengerjakan tugas. Pada saat di rumah ketika diminta orang tuanya untuk belajar terkait materi pelajaran dirinya justru bermain HP. Hal ini merupakan sikap yang tidak mencerminkan sikap jujur di kehidupan sehari-hari. Lalu, melalui pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi ular tangga ini ia menjadi menyadari bahwa kejujuran bukan hanya tentang tidak berbohong, tetapi juga tentang bertanggung jawab atas tindakan dan keputusan. Layanan Bimbingan Kelompok ini juga memberikan kesempatan dalam berinteraksi dan bekerja sama dengan teman dalam lingkungan yang santai dan mendukung. Ia merasa nyaman untuk berbagi pengalaman dan pemikiran, serta mendukung satu sama lain dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep penting seperti kejujuran. Dirinya yakin bahwa pengalaman ini telah membantu untuk menjadi individu yang lebih jujur dan bertanggung jawab, serta meningkatkan keterampilan sosial dan emosionalnya.

3.2. Pembahasan

Pendidikan memiliki peran krusial dalam mengembangkan potensi individu serta menentukan majunya sebuah negara. Sekolah sebagai institusi pendidikan memiliki tanggung jawab dalam mengidentifikasi bakat, membentuk karakter, dan menghasilkan individu yang kompeten. Melalui sekolah memberikan kesempatan peserta didik untuk berkembang secara menyeluruh, baik hal akademis maupun non-akademis, alhasil mampu memenuhi berbagai kebutuhan dan tuntutan zaman (Situmorang & Nurrahman, 2019). Mardison (2016) mengemukakan bimbingan kelompok salah satu teknik bimbingan membantu individu supaya tercapainya perkembangan yang optimal disesuaikan kemampuan, bakat, minat, dan nilai yang dianutnya serta dilakukan pada situasi kelompok. Pada bimbingan kelompok terdapat salah satu metode yaitu permainan simulasi. Permainan simulasi mempunyai arti kata Simulation (simulasi) dan Game (permainan). Permainan menurut Plato (Safaria dkk, 2012) sebagai kegiatan bernilai praktis yang bisa menjadi media efektif dalam peningkatan kemampuan maupun keterampilan anak. Kata simulation atau simulasi artinya tiruan atau perbuatan berpura-pura. Dengan kata lain, permainan simulasi ialah metode menggabungkan aspek-aspek permainan seperti pemain, aturan, kerjasama, dan kompetisi, dengan representasi nyata dari situasi atau proses tertentu. Bimbingan kelompok dimaksudkan sebagai cara menjelaskan materi tertentu melalui tiggah laku atau perbuatan dikemas dengan suasana bermain yang menyenangkan (Nur Fadila, 2022). Sedangkan menurut Fadillah (2012) kejujuran mencakup sifat jujur, ketulusan hati, dan kelurusan hati tercermin dalam perilaku seseorang. Jujur berarti menjalankan apa yang diucapkan dan mengucapkan apa yang dilakukan.

Respon ketiga peserta didik tentang layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi ular tangga untuk meningkatkan kejujuran pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 13 Malang sangat antusias. Ketika pelaksanaan pemberian layanan peserta didik mampu mengikuti setiap prosesnya, menyimak, dan memahami materi yang disampaikan oleh konselor. Ketiga peserta didik menyatakan bahwa sebelum menerima layanan bimbingan kelompok mereka belum memahami secara penuh konsep kejujuran dan pentingnya untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, setelah menerima layanan bimbingan kelompok tentang kejujuran menggunakan permainan simulasi ular tangga ada banyak hal baru yang diperoleh dan menjadi motivasi supaya dapat meningkatkan kejujuran pada diri. Pada permainan simulasi ular tangga terdapat dua kartu yaitu berwarna biru dan kuning dengan simbol surat. Pada kartu berwarna biru berisikan pertanyaan terkait studi kasus kejujuran dan berwarna kuning berisikan kartu simulasi perilaku kejujuran. Apabila peserta didik sebagai anggota kelompok berhenti pada kotak di simbol tersebut maka harus menjawab atau menyimulasikan dari isi kartu yang didapatkannya. Melalui permainan ular tangga tersebut memberikan pemahaman yang mendalam bagi peserta didik. Melalui kartu pertanyaan dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah terkait kejujuran. Melalui kartu simulasi dapat sebagai contoh dalam bertindak secara konkrit kejujuran di kehidupan sehari-hari. Sementara hambatan terkait pelaksanaan pemberian layanan bimbingan kelompok yaitu terdapat peserta didik yang kurang aktif sehingga harus didorong melalui pertanyaan pemantik.

Ketiga peserta didik yang kurang memiliki kejujuran disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, kurangnya pemahaman tentang pentingnya kejujuran. Peserta didik N mengakui bahwa sebelum mengikuti Layanan Bimbingan Kelompok, dia masih perlu meningkatkan pemahaman tentang kejujuran. Ini tercermin dalam perilakunya yang kadang-kadang tidak jujur, seperti mencontek tugas teman. Kesadaran tentang pentingnya kejujuran meningkat setelah mengikuti layanan ini, menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman menjadi faktor penyebab ketidakjujuran. Kedua, kurangnya penanaman sikap dan perilaku jujur. Peserta didik I mengalami permasalahan kurangnya penanaman sikap dan perilaku jujur, seperti berbohong kepada orang tua tentang aktivitas yang sebenarnya dilakukan. Ini menunjukkan bahwa faktor internal, seperti kurangnya pembinaan nilai-nilai jujur sejak dini, dapat menjadi penyebab ketidakjujuran. Ketiga, pengaruh lingkungan dan teman sebaya. Peserta didik A mengungkapkan bahwa dia sering mencontek dan tidak jujur di rumah maupun di sekolah. Perilaku ini mungkin dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, baik di sekolah atau rumah, di mana norma-norma atau tekanan dari teman sebaya memengaruhi perilaku tidak jujurnya.

Dengan demikian, faktor-faktor seperti kurangnya pemahaman, kurangnya pembinaan nilai-nilai jujur sejak dini, dan pengaruh lingkungan menjadi penyebab ketidakjujuran pada peserta didik. Penting bagi pihak sekolah dan orang tua untuk membantu peserta didik memahami pentingnya kejujuran, memberikan pembinaan yang tepat terkait nilai-nilai moral, dan menciptakan lingkungan

yang mendukung untuk mengurangi perilaku tidak jujur di kalangan peserta didik. Di lingkungan sekolah upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan memberikan layanan bimbingan dan konseling oleh guru BK. Didukung oleh ungkapan Fadilah (2019) bahwa bimbingan kelompok efektif dapat meningkatkan kejujuran pada diri peserta didik. Hal ini juga dibuktikan oleh peneliti dalam wawancara pada peserta didik bahwa saat mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok menjadi termotivasi untuk melakukan perubahan diri agar lebih baik.

4. Simpulan

Hasil penelitian dari layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi ular tangga pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 13 Malang yaitu membantu peserta didik meningkatkan perilaku jujur di kehidupan sehari-hari. Dari pemberian layanan bimbingan kelompok yang telah diberikan maka respon peserta didik yaitu mampu berkomitmen melakukan perubahan diri guna meningkatkan kejujuran. Adapun hambatan terkait pelaksanaan pemberian layanan ini yaitu terdapat peserta didik yang kurang aktif sehingga harus didorong melalui pertanyaan pemantik. Dengan demikian, secara keseluruhan pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi ular tangga pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 13 Malang memperoleh hasil yang optimal.

5. Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat dan rahmat atas karunia-Nya sehingga penulis menyelesaikan artikel berjudul "Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Permainan Simulasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kejujuran Pada Peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 13 Malang". Oleh sebab itu, penulis menyampaikan terimakasih pada pihak berikut:

1. Ibu Lila Puspitasari, M.Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 13 Malang yang telah memberikan izin.
2. Ibu Erlis Agustin, S.Pd selaku guru pamong atau konselor pamong sekolah yang senantiasa membantu dan membimbing saya.
3. Bapak Prof. Dr. M. Ramli, M.A selaku dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
4. Peserta didik di SMP Negeri 13 Malang yang turut mendukung dan berpartisipasi dalam kegiatan layanan BK.
5. Serta semua pihak yang membantu selama kegiatan dan penyusunan artikel ini.

6. Daftar Rujukan

- Chairilisyah, D. (2016). Metode dan teknik mengajarkan kejujuran pada anak sejak usia dini. *Educhild*, 5(1), 9. <https://educhild.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/view/3822>
- Creswell, J. W. (2013). *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan bimbingan kelompok dalam membentuk sikap jujur melalui pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>
- Fadillah. (2012). Kejujuran salah satu pondokkrak pendidikan karakter di sekolah. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 9(3), 968–980.
- Fajar, M., & Nursabrina, L. R. (2023). Penggunaan media bimbingan dan konseling permainan ular tangga dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan rasa percaya diri peserta didik kelas X. *Proceeding Pendidikan Dan*, 688–695. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3962>
- Isa, A. (2023). Menanamkan sikap kejujuran pada peserta didik. *Tarunaedu: Journal of Education and Learning*, 1(1), 95–103. <https://doi.org/10.54298/tarunaedu.v1i1.116>
- Liska, L., Ruhyanto, A., & Yanti, R. A. E. (2021). Penerapan model pembelajaran problem solving untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 161. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i3.6156>
- Mardison, S. (2016). Bimbingan kelompok untuk meningkatkan sosialisasi peserta didik. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 2(2), 29–44.
- Nur Fadila, S. (2022). Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Counselia: Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 3(1), 39–46. <https://doi.org/10.31943/counselia.v3i1.35>
- Nurkholis. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *1(1)*, 24–44.
- Prayitno, & Amti, E. (2013). *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Prayitno. (1995). *Layanan bimbingan dan konseling kelompok dasar dan profil*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Reffiane, F., Saputra, H. J., & Hidayat, T. (2016). Identifikasi tingkat kejujuran peserta didik sekolah dasar melalui gerobak kejujuran di kota Semarang. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(1), 73–79. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i1.1323>
- Saeful, A. (2021). Implementasi nilai kejujuran dalam pendidikan. *Tarbawi*, 4(2), 124–142.
- Safaria, T., & Saputra, E. N. (2012). *Manajemen emosi: Sebuah panduan cerdas bagaimana mengelola emosi positif dalam hidup anda*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Situmorang, P., & Nurrahman, A. (2019). Analisis perilaku jujur peserta didik dalam pembelajaran IPA terpadu materi kalor dan perpindahannya di SMP Negeri 6 Kota Jambi. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 7(1), 75–78. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1566185>