

ISSN 2461-1344

JURNAL PENDIDIKAN AKTUAL

Volume 6 No.2 Juli 2020

JPA
JARINGAN PENDIDIKAN ACEH



ISSN 2461-1344

JURNAL PENDIDIKAN AKTUAL

Volume 6 No.2 Juli 2020

JPA
JARINGAN PENDIDIKAN ACEH

Editorial Team

Editor in Chief

Dr. Baun Thoib Soaloon, S.Ag.,M.Ag - Balai Bahasa Aceh

Editors

Prof. Amrin Saragih, M.A., Ph.D. - Unimed.

Prof. Dr. Jamaluddin Idris, M. Ed. - UIN Ar-Raniry.

Dr. Misbahul Jannah, M.Pd - UIN Ar-Raniry.

[Dr. Mukhlisuddin Ilyas, M.Pd](#) - Scopus 57209266922 - STKIP Bina Bangsa
Getsempena

Dr. Fauzuddin, M.A.

Lailatussaadah, S.Ag., M.Pd - UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Associate Editors

Realita, S.Ag.,M.Ag - UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Rahmat, S.Ag.,M.Hum - Balai Bahasa Aceh

Murhaban, S.Ag., M.A - Balai Bahasa Aceh

Salma Hayati, S.Ag., M.A - UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Fitriandi, S.Pd., M.Pd - Balai Bahasa Padang

Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd - UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Siti Khasinah, M.Pd - UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Lukman Emha, S.Ag.

Sekretariat

Husaini Ende

Alamat

Prada Utama, Banda Aceh

Pos-el: jurnaljpa@gmail.com

Penerbit

JPA (Jaringan Pendidikan Aceh)

DAFTAR ISI

Kata Pengantar (ii)**Daftar Isi (iii)**

Practice of Active Learning among Arabic Teachers in Madrasah Ibtidaiyah in Aceh Province Indonesia

Baihaqi A. Samad (97-108)

Peningkatan Perilaku Jujur Melalui Game

Elviana, Salvinda Syahara Dewi (109 – 120)

Pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah

Siti Khasinah (121 – 132)

Analisis Kualitas Soal Ujian Akhir Semester Mata Pelajaran PAI

Realita (133 – 144)

Kelayakan Bahan Ajar Berbasis Instagram untuk Mata Kuliah Gizi dan Kesehatan di Program Studi Pendidikan Biologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Eva Nauli Taib (145 – 154)

Integrasi Ayat-ayat Alquran pada Materi Ajar Sistem Reproduksi di Sekolah Tingkat Menengah Atas

Aisyah (155 – 164)

Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring Mata Kuliah Ilmu Akhlak pada FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Nurbayani (165 – 182)

PENINGKATAN PERILAKU JUJUR MELALUI GAME

Elviana, Salvinda Syahara Dewi

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Ar-Raniry, Banda Aceh

Email: elviana.baharuddin@ar-raniry.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to determine whether honest behavior can be increased through games. This is a quantitative experimental research with one group pretest-posttest design. The data collection instrument in this study consisted of questionnaire items in the form of a scale to measure students' honesty. The sample consisted of 8 students of SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar. The data collection technique was carried out based on the results of students' responses to the questionnaire. Data analysis was performed with the help of the SPSS version 22, using the Wilcoxon test formula. The results showed that game developed the honest behavior of the students at Babul Maghfirah junior high school, Aceh Besar.

Keywords : Honest Behaviour, Game

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah perilaku jujur dapat ditingkatkan melalui game. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari butir soal angket yang berbentuk skala untuk mengukur perilaku jujur. Sampel terdiri dari 8 orang siswa SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar. Teknik pengumpulan data dilakukan berdasarkan hasil respon siswa terhadap angket. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS versi. 22, menggunakan rumus uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game dapat meningkatkan perilaku jujur siswa SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar.

Kata kunci: Perilaku Jujur, Game

A. Pendahuluan

Perilaku jujur merupakan perilaku yang menunjukkan sesuatu apa adanya serta tidak menyembunyikan informasi apapun, atau dengan kata lain adalah tidak berbohong. Suparman (2011) menjelaskan bahwa “ jujur adalah kecenderungan untuk berbuat atau berperilaku yang sesungguhnya dengan apa adanya, tidak berbohong, tidak mengada-ada, tidak menambah dan tidak mengurangi, serta tidak menyembunyikan informasi”. Perilaku jujur sangat penting dalam kehidupan sosial,

baik pada lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Sekolah merupakan suatu lembaga formal yang berperan dalam mencerdaskan peserta didik baik secara kognitif, sosial, dan pengembangan pribadi. Selain kemampuan intelektual dalam ranah kognitif yang diajarkan di sekolah ada juga pengembangan diri seperti sikap yang termasuk dalam ranah afektif diantaranya perilaku jujur.

Perilaku jujur merupakan akhlak terpuji yang harus diajarkan dan ditanamkan sejak kecil, sehingga anak akan terbiasa atau terlatih bersikap jujur terutama di Lembaga Pendidikan. Sekolah harus mengembangkan sikap jujur untuk menghasilkan sumber daya yang mempunyai akhlak mulia dengan menjunjung tinggi nilai-nilai kejujuran. Terutama sekolah yang latar belakang pendidikan agama karena banyak materi yang diajarkan di sekolah tersebut tentang pendidikan agama.

Fenomena sekarang ini banyak di kalangan siswa yang melakukan sesuatu yang negatif seperti tindakan kekerasan, penipuan, menyontek dan kriminalitas semakin meningkat. Dan perilaku jujur merupakan sikap yang langka untuk sekarang ini. Permasalahan di dunia pendidikan sekarang yang paling sering terjadi adalah menyontek pada saat ujian seperti menyalin jawaban teman, membuat catatan kecil di kertas atau anggota tubuh, melakukan plagiat dalam membuat tugas. Menurut Koss (dalam Ungusari, 2015) Perilaku tidak jujur merupakan suatu tindakan seseorang yang meminjam dan menyalin tugas dari orang lain baik pada saat ujian maupun memperoleh soal atau tugas dari semester sebelumnya, baik dengan menulis jawaban ujian pada bagian anggota tubuh seperti kaki atau tangan, pakaian, kertas, dinding, meja atau kursi, serta kode-kode tertentu untuk bertukar jawaban dengan teman lain dengan tujuan untuk memajukan diri pada saat ujian.

Permasalahan ini juga terjadi di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar aktifitas peserta didik yang di bawah didikan dayah, umumnya menunjukkan perilaku yang sopan, santun juga ramah. Namun, ada beberapa kasus yang sering terjadi di sekolah tersebut, seperti perilaku bolos sekolah, menyontek, merokok, dan pacaran. Penyebab utama terjadinya permasalahan tersebut erat kaitannya dengan kurangnya pemahaman keagamaan peserta didik yang tidak berperilaku jujur. Kasus yang terjadi adalah kasus-kasus yang merujuk pada ketidakjujuran peserta didik selama berada di dayah maupun sekolah. Seperti, perilaku membolos karena siswa belum terbiasa terpisah dari orang tua dan belum merasa nyaman tinggal di dayah, sehingga siswa melakukan berbagai cara untuk pulang ke rumah masing-masing, salah satunya ialah dengan bolos dari sekolah dan dayah. Perilaku membolos juga dilakukan oleh siswa pada mata pelajaran yang tidak disenangi, mereka lebih memilih keluar kelas dengan berbagai alasan seperti meminta izin ke toilet, mengambil buku yang tertinggal, izin karena kurang sehat dan lain-lain. Perilaku menyontek juga merupakan perilaku ketidakjujuransiswa yang

sudah dianggap menjadi hal yang biasa. Siswa merasa malu untuk menyontek pada saat ujian berlangsung atau pada saat guru mata pelajaran memberikan tugas latihan yang seharusnya dikerjakan oleh masing-masing peserta didik. Bahkan ada siswa mengancam apabila tidak memberikan contekan kepada siswa yang mengharapkan contekan tersebut. Siswa juga pernah mengaku sering terjadi kehilangan baik benda maupun uang di asrama atau sekolah, yang tidak diketahui siapa pelakunya.

Membentuk seseorang yang jujur bukan suatu upaya yang mudah dan cepat. Jujur merupakan penyampaian fakta dengan benar dan berupaya mendapatkan sesuatu dengan cara yang benar dan bertindak fair atau adil, bersikap terbuka, konsisten dengan apa yang dikatakan dengan tindakan, berani karena benar serta dapat dipercaya (Lestari dan Aryanti, 2013; Jamani, Arkanuddin & Syarmiati, 2013). Hal tersebut memerlukan upaya terus menerus dan refleksi mendalam untuk menindaklanjuti dengan aksi nyata sehingga menjadi hal yang praktis dan reflektif. Agar perilaku jujur dapat terbentuk, maka diperlukan latihan pembiasaan. Guru berperan penting dalam memberikan dan menanamkan nilai-nilai kejujuran serta menjadi teladan bagi siswa karena guru sebagai sentral dalam pendidikan. Penanaman nilai-nilai kejujuran menuntut tata kehidupan sosial yang merealisasikan nilai-nilai tersebut keteladanan dari orang tua dan guru (Esmoda, 2011). Guru sebagai sentral pendidikan harus menanamkan nilai kejujuran dengan melakukan pengajaran yang terus menerus dan terintegrasi antar setiap komponen sekolah, menjadikan dirinya sebagai suri teladan, membiasakan peserta didik untuk berperilaku jujur, melakukan refleksi diri dan memberikan punishment kepada anak yang berperilaku tidak jujur. (Muhammad Amin, 2017).

Guru tidak hanya melakukan pembelajaran biasa tetapi juga dapat melakukan latihan pembiasaan agar perilaku jujur dapat terbentuk. Pembentukannya dapat diperoleh melalui kegiatan-kegiatan lain seperti permainan bermakna atau diberikannya game kepada peserta didik. (Endang, 2017). Game merupakan salah satu bentuk aktivitas yang dilakukan oleh beberapa orang baik secara perorangan maupun kelompok secara menyenangkan untuk mengembangkan kemampuannya.

Game merupakan sesuatu yang bersifat universal dan disukai serta telah dimainkan sejak dahulu hingga sekarang. Game memungkinkan orang-orang untuk santai dengan menghasilkan suatu suasana hati bebas masalah dan tenang. Menurut Sadiman (2009:76), menyatakan bahwa setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu: Adanya pemain (biasanya lebih dari dua orang), adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi, adanya aturan-aturan main, dan adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai. Game atau permainan dapat meningkatkan sikap

jujur karena hampir semua jenis permainan yang dilakukan memiliki peluang untuk melakukan kecurangan. Game harus dilakukan dengan aturan dan pengawasan yang baik untuk meminimalisir kecenderungan untuk melakukan kecurangan, karena mereka harus bersaing untuk memperoleh kemenangan dalam suatu permainan. Dengan pengawasan yang baik diharapkan anak akan berbuat jujur sehingga perilaku jujur akan tumbuh dan dikembangkan dengan baik dalam segala bidang. (Kemdikbud, 2018).

Ada beberapa macam permainan yang memiliki aturan-aturan tertentu dan tujuan tertentu pula. Adapun macam-macam permainan tersebut adalah sebagai berikut : a. Permainan Individual, permainan ini peserta didik memainkan untuk menguji kemampuan sendiri karena sebagian besar permainan itu dilakukannya sendiri. Peserta didik bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan oleh peserta didik lain disekitarnya. Contoh permainan individual adalah lompat tali, menyusun puzzle, menyusun balok-balok, dsb; b. Permainan Beregu, permainan beregu ini mempunyai aturan-aturan yang diberikan sebelum permainan dimulai. Aturan permainan harus dimengerti oleh setiap pemain dan bersedia mengikuti aturan permainan. c. Permainan Kooperatif, permainan ini ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara peserta didik yang terlibat dalam permainan tersebut untuk mencapai tujuan dari kegiatan bermain. Permainan kerjasama dapat dilihat saat peserta didik mengerjakan suatu proyek atau tugas secara bersama-sama dalam kelompok kecil atau kelompok besar sekaligus. Bermain dengan bekerjasama ini bisa dimulai oleh peserta didik sendiri atau dengan arahan dari guru. Permainan ini dapat mengembangkan keterampilan sosial dan konstruktif bagi peserta didik. Dalam permainan ini peserta didik dapat berperan serta dalam usaha untuk belajar memecahkan masalah secara bersama-sama; d. Permainan Sosial, permainan sosial adalah kegiatan bermain peserta didik dengan teman-temannya sendiri. Pada permainan ini peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan bermain dengan peserta didik lainnya sesuai perannya masing-masing yang sudah disepakati sebelumnya. Contohnya seperti permainan polisi dengan pencuri, atau lompat tali beregu; e. Permainan dengan aturan tertentu, permainan ini ditandai dengan adanya kegiatan bermain yang menggunakan aturan-aturan tertentu. Dalam permainan ini peserta didik diharapkan dapat bersikap sportif. Contoh dari permainan ini adalah sepak bola, permainan ular tangga, monopoli, gobak sodor, dsb. (Menurut Mayke Tedjasaputra, 2003:10)

Berdasarkan macam game yang dijelaskan di atas maka pada penelitian ini menggunakan game (permainan dengan aturan tertentu) yaitu permainan congklak, game ini dimaksudkan mampu meningkatkan perilaku jujur siswa. Congklak adalah

salah satu permainan tradisional yang sangat terkenal di Indonesia sejak jaman dulu. Hampir setiap daerah di Indonesia memainkan congklak meskipun dengan nama yang berbeda. Permainan ini biasanya dimainkan dengan sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan dan batu-batu kecil yang dimasukkan ke dalam lubang atau cekungan baik yang terbuat dari papan atau plastik. Cara bermain congklak adalah dengan pemain memainkannya dengan serentak, dari kedua pemain bisa mengambil butiran biji serta memasukkannya satu-satu ke dalam tiap-tiap lubang (kampung) menuju lubang yang paling besar (rumah) dengan putaran searah jarum jam. Jika ada pemain yang berhenti pada lubang yang kosong, tidak ada bijinya, maka pemain itu dinyatakan mati.

Permainan *congklak* dalam meningkatkan penguatan pendidikan karakter sesuai yang dipaparkan oleh Awalya (2017) bahwa karakter itu mengacu kepada serangkaian pengetahuan (*cognitives*), sikap (*attitudes*), dan motivasi (*motivations*), serta perilaku (*behaviours*) dan keterampilan (*skills*). Permainan ini akan memberi kesempatan untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus belajar memecahkan masalah, salah satunya ialah masalah spiritualnya seperti sikap jujur. Imam Ghazali berpendapat bahwa bermain bagi anak merupakan sesuatu yang amat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain dapat menyokong perkembangan jiwa ke arah yang lebih positif. Bermain dengan terkendali dapat mendorong perkembangan ke arah yang lebih maju.

1. Berdasarkan uraian di atas maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah game dapat meningkatkan perilaku jujur siswa SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar?, adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui perilaku jujur dapat ditingkatkan melalui game. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu *metode pre eksperimental design* dengan alternatif design Eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dengan kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen adapt diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2016: 109). Instrumen yang digunakan adalah butir pertanyaan berupa angket untuk mengukur perilaku jujur yang berbentuk skala likert. Sampel yang diambil sebanyak 8 orang siswa SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar. Teknik pengumpulan data merupakan suatu prosedur yang cara sistematis dengan cara memperoleh data yang telah dinilai penting (Djaman Satori dan Aan Komariah 2011:103). Teknik yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan

angket yang diberikan sebelum dan setelah diberikan perlakuan yaitu berupa game. Analisis data dengan bantuan SPSS versi.22 dengan menggunakan rumus uji Wilcoxon.

B. Pembahasan

Perilaku jujur pada penelitian ini dilakukan dengan membuat pertanyaan-pertanyaan melalui angket. Pertanyaan untuk mengukur aspek kejujuran dikembangkan dari usaha untuk mencapai perilaku jujur disebut juga dengan sifat Shiddiq yaitu:

1. Jujur terhadap diri sendiri. Salah satu contoh jujur pada diri sendiri adalah pada saat seseorang melaksanakan sholat, begitu taat dan bersungguh-sungguh untuk mengikuti seluruh proses sholat dari mulai takbir sampai dengan salam, ritual sholat melahirkan nuansa kejujuran dan melaksanakan seluruh kewajiban dengan penuh tanggung jawab, bagi orang-orang yang shiddiq, nilai sholat tidak berhenti sampai salam, tetapi salam justru merupakan awal bagi dirinya untuk membuktikan hasil sholatnya dalam kehidupan secara aktual dan penuh makna manfaat. Dalam kehidupan sehari-harinya pun ada perasaan takut akan berbuat maksiat, sebab dia tahu ada Allah *subhanahu wa ta'ala* yang selalu mengawasi segala perbuatan yang dikerjakannya. Sehingga perilaku maksiat jarang diperbuatnya.
2. Jujur terhadap orang lain. Sikap jujur pada orang lain berarti sangat prihatin melihat penderitaan yang dialami oleh mereka. Sehingga, seseorang yang shiddiq mempunyai sikap dan mempunyai jiwa pelayanan yang prima (*sense of stewardship*). Maka, tidak mungkin seseorang merasa gelisah berada bersama-sama dengan kaum shiddiqin karena mereka adalah sebaik-baiknya teman yang penyantun dan penyayang serta direkomendasikan Allah. Tidak mungkin para shiddiqin itu akan mencelakakan orang lain karena didalam jiwanya hanya ada kepedulian yang amat sangat untuk memberikan kebaikan.
3. Jujur terhadap Allah *subhanahu wa ta'ala*. Jujur terhadap Allah *subhanahu wa ta'ala* berarti berbuat dan memberikan segala-galanya atau beribadah hanya untuk Allah, hal ini sebagaimana didalam do'a iffatih, seluruh umat islam menyatakan ikrarnya bahwa sesungguhnya sholat, pengorbanan, hidup dan mati mereka hanya diabdikan kepada Allah Yang Mahamulia, pernyataan ini merupakan komitmen yang secara terus-menerus hanya diperjuangkannya agar tidak keluar atau melewati jalur dari arah yang sebenarnya. Itulah sebabnya dalam Al-Qur'an banyak ditemukan kata *shirath, syai'ah, thariqah, sabil, dan minha*, yang semuanya memberikan makna dasar "jalan" (Herlambang, 2011).

Angket yang disusun berbentuk skala likert, jumlah item sebanyak 40 butir dengan 5 opsi jawaban yang dipilih yaitu SL (Selalu), SR (Sering), KK (Kadang-Kadang), JR (Jarang) dan TP (Tidak Pernah). Angket tersebut diberikan kepada siswa sebanyak 8 orang dengan melakukan penelitian eksperimen dengan desainnya sebagai berikut:

One Group Pretest-Posttest Design

O ₁ XO ₂

Adapun langkah-langkah dalam rancangan penelitian ini adalah :

Pre-Test.

Siswa diberikan angket untuk mengukur perilaku jujur sebelum diberikan *treatment* untuk mengetahui skor yang diperoleh.

Pemberian Treatment.

Siswa yang terpilih sebagai sampel yang memiliki skor perilaku jujur yang rendah diberikan perlakuan dengan game. Perlakuan yang diberikan merupakan game tradisional yaitu congklak. Game Congklak, adalah game yang dilakukan selama +/- 20 menit, yang biasanya dimainkan oleh dua orang dengan alat yang diperlukan ialah congklak yang mempunyai cekungan besar di kedua ujung, dan cekungan kecil berjumlah ganjil biasanya berjumlah 7 berjajar sepanjang badan perahu (Jurusan PGMI, 2014). Adapun langkah-langkah permainan ialah :

- 1 Bagi peserta didik menjadi 4 kelompok.
- 2 Beri penjelasan permainan kepada peserta didik. Permainan ini merupakan permainan untuk mengukur kejujuran.
- 3 Beri waktu peserta didik untuk memainkan game congklak tersebut.
- 4 Konselor menekankan nilai-nilai kejujuran yang terkandung di dalam permainan congklak.
- 5 Akhiri kegiatan dengan memaknai tujuan permainan yaitu dapat melatih kognitif dengan menghitung biji congklak, dan melatih kejujuran selama bermain dengan perolehan biji terbanyak.
- 6 Ketika permainan selesai ucapkan *Alhamdulillahirabbil'alamiin*.

Post-Test.

Pemberian *post-test* dilakukan untuk mengetahui perilaku jujur *treatment*. *Post-test* diberikan kepada siswa yang telah diberikan *treatment* berupa game.

Setelah dilakukan penelitian, maka berdasarkan hasil pre tes dan pos tes yang dilakukan dalam mengukur perilaku jujur, diperoleh perbandingan skornya dengan bantuan SPSS pada setiap siswa sebagai berikut:

Tabel 1
Data Pretest dan Posttest Perilaku Jujur

Responden	Pretest	Posttest
MF	122	154
KP	121	173
MA	120	189
MAF	119	167
MAY	118	188
WP	116	170
MH	115	176
IF	112	161
Jumlah	943	1378

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa setiap siswa memperoleh hasil yang meningkat dari skor pretest skor posttest untuk mengetahui perilaku jujur. Hal ini dapat dilihat juga berdasarkan perhitungan rata-rata untuk pre tes dan posttest pada tabel di bawah ini.

Tabel 2
Hasil Perhitungan Rata-rata Pretes dan Postes

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	117.8750	8	3.35676	1.18679
	Post Test	172.2500	8	12.16259	4.30012

Berdasarkan tabel di atas diperoleh rata-rata pre tes sebesar 117.8750 dan deviasi standar sebesar 3.35676 sedangkan rata-rata postes sebesar 172.2500 dan deviasi standar sebesar 12.16259. Artinya, rata-rata *post-test* lebih tinggi dari pada skor *pre-test*, dapat dikatakan terjadi peningkatan pada perilaku jujur (sikap *shiddiq*) siswa setelah memperoleh atau mendapatkan perlakuan berupa game.

Penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan dan digunakan sebagai alternatif dari uji paired sample t test, jika data penelitian tidak berdistribusi normal. Adapun pengujian hipotesisnya adalah :

Ho = Tidak ada perbedaan perilaku jujur sebelum dan setelah diberikan game di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar.

Ha = Ada perbedaan perilaku jujur sebelum dan setelah diberikan game di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar.

Adapun hasil yang diperoleh dari analisis uji Wilcoxon dianalisis dengan bantuan SPSS versi 22 untuk menguji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3
Uji Wilcoxon Signed Ranks Test

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test - Pre-Test Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	8 ^b	4.50	36.00
Ties	0 ^c		
Total	8		

Test Statistics

	Post-Test - Pre-Test
Z	-2.521 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.012

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan perolehan nilai dari analisis uji wilcoxon untuk melihat ada tidaknya perbedaan sebelum dilakukan *treatment* dan sesudah

dilakukan *treatment game* untuk meningkatkan perilaku jujur peserta didik di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar. Dasar pengambilan keputusan uji Wilcoxon ialah :

- a. Jika nilai Asymp.Sig < 0.05, maka hipotesis diterima
- b. Jika nilai Asymp.Sig > 0.05, maka hipotesis ditolak

Berdasarkan output *Test Statistics* diketahui Asymp.Sig. (*2-tailed*) bernilai 0.012. Karena nilai 0.012 lebih kecil dari < 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, Ada perbedaan perilaku jujur sebelum dan setelah diberikan game di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar. Dapat disimpulkan bahwa game terapi mampu meningkatkan perilaku jujur siswa di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar.

Dari pengujian hipotesis diperoleh bahwa game dapat meningkatkan perilaku jujur. Berdasarkan persentase dari indikator dapat kita lihat perbedaan persentase rata-rata dari pretes dan postes. Hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5
Perbandingan Pretes dan Postes Menurut Indikator

No	Indikator	% setiap indikator	Pretes		Postes	
			Rata-rata	%	Rata-rata	%
1	Menunjukkan komitmen dalam ibadah	7,47	25	62,5	36	90
2	Melakukan ibadah dengan ikhlas	7,05	24	60	34	85
3	Menjauhi larangan-Nya walaupun tidak ada seorangpun yang mengetahui	6,64	25	62,5	32	80
4	Selalu menjaga organ tubuh untuk tidak berbuat maksiat	7,26	22	55	35	87,5
5	Selalu berkhushudzon terhadap kehendak Allah	7,47	24	60	36	90
6	Tidak berbuat kemunafikan/ dusta	6,02	20	50	29	72,5
7	Tidak menyontek	7,26	22	55	35	87,5
8	Menunjukkan sikap apa adanya	7,26	23	57,5	35	87,5
9	Tidak Membolos	7,26	24	60	35	87,5
10	Bertanggung Jawab	7,05	21	52,5	34	85
11	Menunjukkan sikap penyantun dan penyayang	7,68	26	65	37	92,5
12	Memiliki kepeduian terhadap orang lain	7,05	23	57,5	34	85
13	Tidak malu mengakui kesalahan	6,85	28	70	33	82,5
14	Tidak berbicara bohong	7,68	22	55	37	92,5
	Jumlah	100				

Pada tabel 5 dapat dilihat bahwa persentase rata-rata dari pretes yang dilakukan sebelum diberikan game paling rendah 50 % dan paling tinggi 70%. Dan persentase rata-rata dari postes setelah diberikan game diperoleh paling rendah 72,5 % dan paling tinggi 92,5 % untuk mengukur perilaku jujur. Berdasarkan perbandingan dari pretes dan postes tersebut menunjukkan peningkatan yang tinggi pada setiap indikator, sehingga dapat diketahui bahwa game dapat meningkatkan perilaku jujur.

C. Penutup

Perilaku jujur dapat ditingkatkan dengan game di SMPS Babul Maghfirah Aceh Besar. Game merupakan strategi untuk terapi sehingga perilaku jujur dapat ditingkatkan pada siswa. Simpulan ini dapat dibuktikan dengan diterimanya H_a dan ditolaknya H_o setelah dianalisis melalui uji wilcoxon dengan perolehan hasil 0.012 yang lebih besar dari angka ketetapan yaitu 0.05, maka dikatakan game dapat meningkatkan perilaku jujur siswa. Simpulan ini didukung juga dari hasil persentase rata-rata yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dari hasil pretes dan postes pada setiap indikator.

Daftar Rujukan

- Awalya. (2017). Pengembangan Karakter Melalui Lingkungan Pendidikan. <http://www.academia.edu>. diakses tanggal 25 Februari 20121.
- Djaman Satori dan Aan Komariah. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Erlisia Ungusari. (2015). Kejujuran dan Ketidakejujuran Akademik Pada Siswa SMA yang Berbasis Agama. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Esmoda.(2011). Penanaman Nilai-Nilai Kejujuran dalam Menyiapkan Karakter Bangsa, *Innovatio*, Vol. X. No. 1, 151-166.
<https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/index.php?r=tpost/xview&id=4983>, diakses pada tanggal 24 Februari 2021.
- Jamani, H., Arkanudin, & Syarmiati. (2013). Perilaku Siswa Pengguna Handphone Studi Kasus pada Siswa SMP Negeri 4 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Tesis PMIS-UNTAN-PSS- 2013*, 1-14
- Jurusan PGMI, FITK, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, *Mengembangkan Pengajaran PAUD Melalui Permainan*, Juni 2014. Di akses pada tanggal 14 Juni 2019 dari situs : <https://www.kompasiana.com>.
- Kustiwi, M. (2014). Motivasi Perilaku Plagiat di Kalangan Siswa SMA : Persepsi Siswa Terhadap Perilaku Plagiat dan Motivasi Siswa dalam Melakukan

- Plagiat di Kalangan Siswa SMA Cita Hati Surabaya. *Jurnal Universitas Airlangga*, Vol. 3 (3). 569-587.
- Lestari, S., Adiyanti, M. G. (2012). The Concept of Honesty in Javanese People's Perspective. *Anima, Jurnal Psikologi Indonesia*, Vol. 27 (3), 129-142.
- Muhammad Amin. (2017). Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai Kejujuran Pada Lembaga Pendidikan. *Tadbir Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, Vol.1 (1), 105-124
- Mayke, T., 2003, *Bermain, Mainan, Dan Permainan*, Jakarta: Grasindo.
- Sadiman, Arief. S. (2009). *Media Pendidikan*. Surakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suhesti, Endang Artiati. (2017). *77 Games Bekarakter dalam Bimbingan Konseling*. Bandung : Yrama Widya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :ALFABETA.
- Suparman. (2011). Studi Perbedaan Kualitas Sikap Jujur Siswa Kelas III SMTA Negeri Kota Madiun, *Interaksi*, Vol. 7 (1), 1-13.
- Susatyo Herlambang. (2011). *Personality Development (Pengembangan Kepribadian)*, Yogyakarta : Gosyen Publishing
- Tantut Susanto, *Game Terapi Sebagai Strategi Intervensi Keperawatan Komunitas dalam Pemenuhan Kesehatan Reproduksi Aggregate Remaja di Kelurahan Tugu Kec. Cimangis, Depok*, Januari 2014, Diakses pada tanggal 24 Juni 2019 dari situs : <https://www.researchgate.net>.

