

Pengaruh Bimbingan Kelompok Permainan Monopoli untuk Mengurangi Perilaku Mencontek Siswa Di MA Taqwiyatul Waton Mranggen Demak

Agus Yusuf Ariyanto, Suhendri, Argo Widiharto

Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Siswa yang sering mencontek di sekolah, sering tidak memperhatikan saat guru menjelaskan mata pelajaran, siswa telat masuk sekolah dan siswa sering membolos saat ulangan dikelas. Perilaku 12 siswa yang menyontek Ketika ulangan tengah semester. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah perilaku menyontek adalah diberikannya layanan bimbingan kelompok pada peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat perilaku menyontek siswa setelah diberikannya layanan bimbingan kelompok dengan media permainan monopoli pada siswa di MA Taqwiyatul Waton Mranggen Demak Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian *true experimental desain* dengan desain *pretest dan posttest control grup*. Berdasarkan hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata data diketahui pada kolom Levene's test for equality of variance memiliki nilai signifikan sebesar 0.714 ($p > 0.05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua varians sama, maka penggunaan varians untuk membandingkan rata-rata populasi (*t-test for equality of means*) dalam pengujian *t-test* harus dengan dasar *equal variance assumed*. Pada *equal variance* diperoleh nilai *t* sebesar 4.708 dan taraf signifikan $p < 0.000$ hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai $p < 0.000$ berarti terdapat perbedaan layanan bimbingan kelompok dengan Teknik permainan monopoli ditinjau dari *posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hasil analisis maka dapat dikatakan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan monopoli dapat memberikan pengaruh terhadap kecenderungan perilaku menyontek, karena dalam pelaksanaannya siswa sebagai anggota kelompok mempunyai kesempatan untuk melatih kepercayaan diri atas kemampuan akademik yang dimilikinya dan dapat mengembangkan pengetahuan akademik anggota kelompok. Saran untuk peneliti selanjutnya agar lebih memperhatikan masalah-masalah dan perilaku-perilaku menyimpang yang dilakukan oleh siswa seperti perilaku menyontek, perilaku terlambat dan yang lainnya.

Kata Kunci: Perilaku mencontek, Permainan monopoli, Bimbingan Kelompok

Abstract

*Students who often cheat at school, often do not pay attention when the teacher explains the subject, students are late for school and students often skip classes during class tests. The behavior of 12 students who cheated during midterm tests. One of the efforts that can be made to prevent cheating behavior is to provide group guidance services to students. The purpose of this study was to determine the level of student cheating behavior after being given group guidance services with monopoly game media to students at MA Taqwiyatul Waton Mranggen Demak. The design of this study used a true experimental research method with pretest and posttest control group designs. Based on the results of the calculation of the two difference test, the average data is known in the Levene's test column for equality of variance, which has a significant value of 0.714 ($p > 0.05$). This shows that the two variances are the same, so the use of variance to compare population averages (*t-test for equality of means*) in the *t-test* must be on the basis of equal variance assumed. At equal variance, a *t* value of 4,708 was obtained and a significant *p* level of 0,000. The results indicated that the *p* value $< 0,000$ meant that there were differences in group guidance services with the monopoly game technique in terms of the *posttest* of the experimental and control classes. Based on the results of the analysis, it can be said that group guidance services using the monopoly game technique can have an influence on the tendency of cheating behavior, because in practice students as group members have the opportunity to exercise confidence in their academic abilities and can develop the academic knowledge of group members. Suggestions for future researchers to pay more attention to problems and deviant behaviors carried out by students such as cheating behavior, late behavior and others*

Keywords: Cheating behavior, Monopoly game, Group Guidance

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu modal yang utama bagi seorang manusia dalam membantu menjalani masa depannya dengan baik. Dalam Pendidikan formal yaitu sekolah siswa diharapkan aktif karena keaktifan merupakan kunci yang paling utama dalam lingkungan sekolah. Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting kehidupan manusia tanpa Pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan sulit dalam menjalani masa depannya. Maka dari itu pendidikan harus dijalankan sebaik mungkin agar dapat menjadi manusia yang bermanfaat bagi bangsa dan negara. Sekolah adalah salah satu tempat Pendidikan formal yang didalamnya terjadi proses belajar mengajar, Saranya untuk memedapatkan ilmu serta mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Terlepas dari peran tersebut terdapat berbagai masalah dalam pendidikan salah satunya yaitu perilaku menyontek. Sekolah merupakan lembaga yang sangat strategis untuk mengajarkan nilai kedisiplinan pada peserta didik. Mencontek merupakan kegiatan yang biasa dilakukan peserta didik dalam menghadapi ujian maupun ulangan dalam sekolah namun jarang mendapat perhatian khusus pendidikan kita di Indonesia. Dengan pendidikan karakter yang diterapkan di Indonesia menjadikan pendidikan karakter ini tidak bermakna.

Dalam konversi rakyat para tokoh pendidikan yang dikolaborasi reformasi pendidikan (KPR) membedah habis-habisan dan dampak buruk ujian nasional. Salah satunya kecurangan yang dilakukan peserta UN. Jika mengungkapkan bahwa hampir semua koresponden pernah mencontek dan tidak jujur dalam melakukan UN. Kebiasaan buruk ini akan mempengaruhi sikap siswa sepanjang hidupnya (News.Okezone.com, 2019). Jika melakukan survey dan dari hasil survei UN terdapat indikasi kecurangan mencontek dan deteksi tekanan 75% koresponden mengatakan ada kecurangan UN dan 25% tidak, kecurangan tersebut seperti mencontek massal serta peran terkecil oleh guru dan pengawas. Perilaku mencontek ini bisa menjadi salah satu ancaman bagi pendidikan karakter yang nantinya dapat membunuh karakter siswa itu sendiri, dan sangat mungkin itu terjadi apa bila tidak mendapat penanganan yang tepat dan cermat. Mencontek dapat menjadi masalah besar dikemudian hari yang dapat menjadikan masalah besar khususnya dalam hal karakter dan kejujuran seseorang (Rahmawati et al, 2015 :3).

Di MA Taqwiyatul Waton itu sendiri merupakan sekolah yang berbasis agama Islam, yang didalamnya terkandung nilai-nilai keislaman yang mengatur tentang segala macam hal kehidupan diantaranya sikap manusia dan salah satunya sikap kejujuran, kedisiplinan dan kepatuhan, di MA Taqwiyatul Waton sendiri banyak perilaku yang menyimpang yang dilakukan oleh siswa diantaranya perilaku mencontek, membolos sekolah, berkelahi, tidak mengerjakan tugas, tertidur di kelas saat ulangan. Hal ini menjadi salah satu hal yang mengawatirkan dikarenakan perilaku tersebut dapat merusak karakter peserta didik dikemudian hari, maka dari itu harus segera dilakukan pencegahan dalam merubah karakter siswa diantaranya yaitu merubah perilaku mencontek pada siswa, karena perilaku mencontek dianggap biasa dikalangan anak sekolah tetapi memiliki efek yang sangat luar biasa bagi masa depan anak itu sendiri seperti nantinya ketiga bekerja anak akan terbiasa melakukan kecurangan kecil yang dianggap biasa dan nantinya akan menimbulkan kecurangan kecurangan yang lebih besar.

Adapun penelitian sebelumnya sebelumnya dari Widiawan (dalam Astu et al., 2016: 354) menunjukkan sebuah hasil penelitian terhadap siswa SMA disurabaya dengan hasil bahwa 80% dari siswa pernah menyontek (52% sering dan 28% jarang) dan hal ini sering terjadi di lingkungan sekolah menengah atas (Strom & Strom, 2007). Survey yang dilakukan litbank media grub di enam kota besar di Indonesia menunjukkan bahwa hampir 70% responden menjawab pernah melakukan praktik menyontek ketika masih sekolah.

Berdasarkan hasil dari penyebaran angket kebutuhan peserta didik (AKPD) di MA Taqwiyatul Waton Mranggen Demak terdapat masalah siswa yang melakukan kegiatan menyontek ketika waktu ulangan pada kategori yang tinggi dengan jumlah 36 peserta didik kelas X lipa sebanyak 16 siswa (2,6%) pernah menyontek. Adapun berdasarkan dari hasil wawancara dari 10 siswa, 8 siswa mengaku pernah melakukan kecurangan menyontek saat ujian sedangkan 2 siswa yang lain belum pernah melakukan kegiatan menyontek saat ujian, mereka memberikan jawaban menyontek dikarenakan karena tidak belajar di malam harinya. Ketika besok pagi akan melakukan ujian, siswa juga ketakutan bila mendapat nilai yang tidak sesuai dengan apa yang diinginkan sehingga siswa mengambil jalan pintas untuk melakukan kecurangan dengan menyontek.

Adapun berdasarkan dari wawancara dengan guru BK disekolah, ada beberapa siswa yang sering mencontek di sekolah, sering tidak memperhatikan saat guru menjelaskan mata pelajaran, siswa telat masuk sekolah dan siswa sering membolos saat ulangan di kelas. Perilaku siswa diperkuat dengan adanya laporan dari beberapa guru seperti guru Bahasa Jawa yang mendapati ada 12 siswa yang menyontek ketika ulangan, dan ada guru Bahasa Arab yang mendapati 10 orang siswa yang menyontek ketika ulangan tengah semester. Berdasarkan masalah di atas teori yang dapat mengatasi perilaku mencontek dapat diambil dari teori perilaku terencana (*Therapy of planned behavior*) yang dikemukakan oleh Azwar (dalam

Seni & Ratnadi, 2017: 4044) yaitu (1) intensi perilaku yaitu keyakinan keyakinan bahwa perilaku akan membawa kepada hasil yang diinginkan, (2) norma subjektive yakni keyakinan mengenai perilaku apa yang bersifat normatif dan motivasi untuk bertindak sesuai dengan yang diharapkan sejalan dengan teori tersebut, Bandura (dalam Suwartini, 2016: 37) (1) bahwa fungsi psikologis merupakan hubungan timbal balik yang berlangsung terus menerus antara faktor individu, tingkah laku dan lingkungan. Pada saat dorongan tingkah laku mencontek muncul terjadi proses atensi yaitu muncul ketertarikan terhadap dorongan dikarenakan ada hasil yang ingin di capai yaitu mencontek. Proses selanjutnya adalah reproduksi motoric yaitu memanfaatkan pengetahuan dan pengalamannya mengenai mencontek untuk memprediksi sejauh mana kemampuan maupun kecakapannya dalam melakukan tingkah laku mencontek tersebut. Dalam proses ini terjadi mediasi dan regulasi kognitif dimana kognitif berperan dalam mengukur kemungkinan konsekuensi apa yang akan didapat bila ia mencontek (Laila, 2015: 23).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah perilaku menyontek adalah diberikannya layanan bimbingan kelompok pada peserta didik. Prayitno (dalam Hanum et al., 2016: 162) menjelaskan bahwa layanan bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan guru BK atau konselor kepada peserta didiknya dengan sekelompok orang yang memanfaatkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai. Sugiyo (dalam Irawan & Melyani, 2020: 89) layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu bentuk layanan bimbingan yang diberikan oleh konselor kepada peserta didik dalam bentuk kelompok yang terdiri dari 5 sampai 12 anggota kelompok. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok ini membantu peserta didik dalam merespon apa yang diperlukan peserta didik. Dalam bimbingan kelompok konselor menggunakan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan yang disepakati dalam kelompok.

Layanan bimbingan kelompok ini bertujuan untuk membekali individu dalam berbagai pengetahuan dan pengalaman dalam berbagai hal yang berguna untuk peserta didik, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan yang diinginkan oleh peserta didik. Dalam bimbingan kelompok terdapat beberapa pendekatan salah satunya adalah pendekatan behavior. Skinner sebagai tokoh dalam pendekatan behavior memandang manusia adalah sekumpulan reaksi unik yang sebagian diantaranya yang telah ada dan secara genetic diturunkan dari satu generasi ke generasi setelahnya. (Musafiroh, 2015:1). Skinner percaya bahwa kepribadian dapat dipahami dengan mempertimbangkan perkembangan tingkah laku dalam hubungan yang terus menerus dengan lingkungan. Layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan behavior ini cenderung memandang *reward* (hadiah) atau *reinforcement* (penguatan) sebagai unsur yang paling penting dalam proses belajar. Skinner lebih memilih reinforcement daripada reward, ini dikarenakan *reward* diinterpretasikan sebagai tingkah laku subjektif yang dihubungkan dengan kesenangan (Samseno et al., 2017:113). Skinner dalam teorinya bahwa individu cenderung belajar suatu respon jika segera dilakukan oleh penguatan. Penguatan positif adalah rangsangan yang memperkuat suatu tindak balas sedangkan penguatan negative adalah penguatan yang mendorong individu untuk menghindari suatu tindak balas. Teori ini menitik beratkan pada tingkah laku actor atau lingkungan. Dalam behavioris Skinner pikiran sadar atau tidak sadar tidak diperlukan untuk menjelaskan perubahan perilaku. Behavior ini bertujuan untuk menghilangkan tingkah laku yang salah dan membentuk tingkah laku baru. Pendekatan tingkah laku dapat digunakan dalam penyembuhan berbagai gangguan tingkah laku, seperti tingkah laku siswa yang sering mencontek.

Adapun penelitian sebelumnya dari Mia Cahyani Putri (2020) bahwa bimbingan kelompok dapat mengurangi perilaku menyontek pada siswa SMPN 4 Kerinci, sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok rata-rata perilaku menyontek siswa berada pada kategori tinggi dan setelah diberikan bimbingan kelompok rendah dengan pengurangan skor perilaku menyontek sebesar 23% dan angka asmp.sig sebesar 0,005. Penggunaan Teknik dalam kegiatan bimbingan kelompok memiliki banyak fungsi, selain lebih dapat memfokuskan kegiatan bimbingan kelompok terdapat tujuan yang ingin dicapai tetapi juga dapat membuat suasana yang terbangun dalam kegiatan bimbingan kelompok agar lebih menarik. Menurut Blum (dalam Suherman 2016) dalam permainan dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang bersifat sosial dan melibatkan belajar dengan memiliki peraturan tertentu dilanggar, dan harus disiplin mengikuti aturan serta pemecahan masalah dan peran pemimpin dalam kegiatan permainan yang semuanya merupakan komponen terpenting dari sosialisasi dengan lingkungan. Media permainan monopoli dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dalam mencegah perilaku menyontek.

Permainan monopoli ini dalam bimbingan kelompok dilaksanakan dalam bentuk permainan edukatif (Hidayat & Muhajir, 2015:291). Media permainan monopoli ini selain memberikan kesenangan tetapi juga dapat meningkatkan kontrol diri siswa seperti mencegah perilaku menyontek. Permainan monopoli ini diinovasikan dengan tujuan dapat digunakan dalam layanan guna menyampaikan informasi tentang mencegah perilaku menyontek (Thalob, 2021:21). Media monopoli memiliki papan kertas yang didesain dan dimodifikasi sesuai penggunaannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berbagai variasi media dalam

layanan bimbingan kelompok dapat digunakan guna mengembangkan siswa dalam bidang pribadi, sosial, belajar dan karir. pengembangan media monopoli menjadi suatu contoh media permainan yang bisa mengembangkan siswa khususnya bidang pribadi, yaitu terkait tentang perilaku menyontek. Hasil penilaian produk media permainan monopoli yang divalidasi oleh tiga ahli yaitu ahli material, ahli media dan ahli layanan, memperoleh nilai 279,4 dengan kategori "sangat baik" sedangkan menurut uji ahli materi mendapat nilai 93,8 dengan kategori "sangat baik". sedangkan menurut ahli media mendapat nilai 95 dengan kategori "sangat baik". menurut uji layanan mendapat nilai 90,6 dengan kategori "sangat baik". kesimpulan dalam penelitian ini adalah media monopoli dikatakan layak dipakai dalam layanan bimbingan kelompok guna menyampaikan informasi tentang kecenderungan perilaku menyontek.

Perbedaan pada permainan monopoli yang akan saya buat dengan permainan monopoli dalam penelitian sebelumnya ialah pada pemberian reward. dalam permainan monopoli yang saya buat pemberian rewardnya berupa poin yang nantinya dapat dikumpulkan oleh pemain yang nanti akan menjadi penentu kemenangan dalam permainan monopoli yang saya buat. sedangkan permainan monopoli sebelumnya pemberian rewardnya berupa bintang yang nantinya dikumpulkan dalam permainan dan menjadi penentu kemenangan dalam permainan monopoli tersebut. Guru BK disekolah telah memberikan layanan atas masalah tersebut yakni yang berkaitan dengan perilaku menyontek yang sering dilakukan oleh siswa yang berkeinginan mendapatkan nilai yang maksimal dengan cara yang tidak benar yang nantinya dapat merugikan siswa dikemudian hari karena perilakunya yang tidak jujur yang menjadikan mental anak menjadi rusak. Hal inilah yang menjadi latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengambil judul "Kecenderungan Perilaku Menyontek Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Monopoli Siswa Di MA Taqwiyyatul Waton Mranggen Demak".

METODE

Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian true experimental desain dengan desain pretes dan postes control grup yang didalam desain terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak, kemudian diberi pretes untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiono, 2017:113). Dalam persiapan eksperimen ini jumlah subjek penelitian di MA Taqwiyyatul Waton Mranggen Demak sebanyak 104 siswa yang terdiri dari 3 kelas antara lain kelas X IPA 1 sebanyak 36 siswa, kelas X IPA 2 sebanyak 33 siswa, dan X IPS 1 sebanyak 35 siswa. Setelah mendapat populasi yang cukup, kemudian peneliti memilih secara acak dari populasi untuk melaksanakan try out dalam bentuk skala likers dan terpilih di kelas X IPA 1 dengan jumlah 36 siswa. Dalam menentukan kelas untuk peneliti ini, peneliti menggunakan simple random sampling, menurut Sugiono (2016:85) simple random sampling adalah pengambilan anggota sample dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. kemudian terpilih kelas X IPA 2 yang berjumlah 33 siswa dan IPS 1 yang berjumlah 35 siswa. Metode pengumpulan data dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala perilaku menyontek yang berdasarkan data yang ingin diungkap yaitu perilaku menyontek di MA Taqwiyyatul Waton Mranggen Demak. dalam penelitian ini jenis skala pengukuran yang akan digunakan adalah skala likers. Sesudah terpilih kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka kelas dengan kelompok kontrol diberikan layanan seperti biasa oleh guru BK. Sedangkan kelompok eksperimen diberikan perlakuan oleh peneliti dengan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan monopoli. Perlakuan yang dilaksanakan terhadap kelompok eksperimen sebanyak 4 kali sedangkan pada kelompok kontrol diberikan layanan oleh guru BK. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan Uji independent sample t-test dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil posttest siswa dari kelompok eksperimen dan posttest siswa dari kelompok kontrol.

HASIL

Deskripsi data *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Berdasarkan hasil dari *pretest* 15 responden kelompok kontrol dan 15 responden kelompok eksperimen dapat diketahui bahwa jumlah skor terendah kelompok kontrol adalah 48 dan terendah kelompok eksperimen 46. Serta skor tertinggi kelompok kontrol adalah 79 dan tertinggi kelompok eksperimen 78. Sedangkan skor rata-rata *pretest* kelompok kontrol adalah 64.07 dan rata-rata kelompok eksperimen 62.47. dari kedua skor distribusi frekuensi perilaku menyontek siswa hasil *pretest* antara kedua kelompok adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelompok Eksperimen

Interval	Kategori	Kelompok Eksperimen	
		Frekuensi	Persentase
82 -100	Sangat Tinggi	0	0%
63 - 81	Tinggi	7	47%
44 - 62	Rendah	8	53%
25 - 43	Sangat Rendah	0	0%
	Jumlah	15	100%

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelompok Kontrol

Interval	Kategori	Kelompok Kontrol	
		Frekuensi	Persentase
82 -100	Sangat Tinggi	0	0%
63 - 81	Tinggi	10	67%
44 - 62	Rendah	5	33%
25 – 43	Sangat Rendah	0	0%
	Jumlah	15	100%

Berdasarkan hasil *pretest* di kelompok eksperimen mengenai skala perilaku menyontek dapat diketahui ada 7 orang siswa pada kategori tinggi dengan persentase 47% dan 8 siswa pada kategori rendah dengan persentase 53%. Sedangkan hasil *pretest* di kelompok control mengenai skala perilaku menyontek dapat diketahui ada 10 siswa pada kategori tinggi dengan persentase 67% dan 5 siswa pada kategori rendah dengan persentase 33%.

Deskripsi data *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Berdasarkan hasil dari *posttest* 15 responden kelompok kontrol dan 15 responden kelompok eksperimen dapat diketahui bahwa jumlah skor terendah kelompok kontrol adalah 45 dan terendah kelompok eksperimen 41. Serta skor tertinggi kelompok kontrol adalah 71 dan tertinggi kelompok eksperimen 54. Sedangkan skor rata-rata *pretest* kelompok kontrol adalah 57.4 dan rata-rata kelompok eksperimen 48.2. dari kedua skor distribusi frekuensi perilaku menyontek siswa hasil *pretest* antara kedua kelompok adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Kelompok Eksperimen

Interval	Kategori	Kelompok Eksperimen	
		Frekuensi	Persentase
82 -100	Sangat Tinggi	0	0%
63 - 81	Tinggi	0	0%
44 - 62	Rendah	14	93%
25 - 43	Sangat Rendah	1	7%
	Jumlah	15	100%

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Kelompok Kontrol

Interval	Kategori	Kelompok Kontrol	
		Frekuensi	Persentase
82 -100	Sangat Tinggi	0	0%
63 - 81	Tinggi	2	13%
44 - 62	Rendah	13	87%
25 – 43	Sangat Rendah	0	0%
	Jumlah	15	100%

Berdasarkan hasil *posttest* di kelompok eksperimen mengenai skala perilaku menyontek dapat diketahui ada 14 siswa pada kategori rendah dengan persentase 93% dan 1 siswa pada kategori sangat rendah dengan persentase 7%. Sementara pada kelas kontrol terdapat 2 siswa pada kategori tinggi dengan persentase 13% dan 13 siswa pada kategori rendah dengan persentase 87%. Sehingga terlihat ada perbedaan terlalu jauh diantara kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Uji Analisis Persyaratan

Uji persyaratan data dan analisis dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, berikut adalah uji persyaratan data.

a. Uji Normalitas Data

Berdasarkan hasil analisis data untuk data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maupun pretest dan posttest menunjukkan bahwa nilai sig. Kolmogorov Smirnov maupun shampoo wilk > 0.05 jadi kesimpulannya dari data distribusi ini yaitu menyatakan data berdistribusi normal. Karena data penelitian berdistribusi normal maka penelitian dapat dilanjutkan dengan menggunakan statistic parametik yaitu uji paired sampel t-Test, uji Homogenitas dan uji Independent sampel t-test.

b. Uji Paired Sample T-Test

Uji paired sample t-test dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil pretest dan posttest

Berdasarkan output pair 1 diperoleh nilai sig 2 tailed sebesar $0.000 < 0.05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata perilaku menyontek untuk pretest kelas eksperimen dan posttest kelas eksperimen. kemudian berdasarkan ouput pair ke 2 dipeorleh nilai sig. 2 tailed sebesar $0.026 < 0.05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata perilaku menyontek untuk pretest dan posttest kelas kontrol.

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan sebelum dilakukan (pretest) layanan bimbingan kelompok dengan Teknik permainan monopoli dan setelah dilakukan (posttest) layanan bimbingan kelompok dengan Teknik permainan monopoli kelas X MA Taqwiyyatul Waton Demak.

Untuk melihat lebih jelas rata-rata perilaku menyontek sebelum dan sesudah dilakukan layanan bimbingan kelompok dengan Teknik permainan monopoli dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel 5. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Eksperimen	62.47	15	10.225	2.640
	Posttest Eksperimen	78.20	15	7.189	1.823
Pair 2	Pretest Kontrol	64.07	15	10.532	2.719
	Posttest Kontrol	67.40	15	9.864	1.772

Berdasarkan table di atas maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata sebelum dilakukan layannya bimbingan kelompok dengan Teknik permainan monopoli yaitu 62.47 dan setelah dilakukan layanan bimbingan kelompok dengan Teknik permainan monopoli mengalami kenaikan yaitu 78.20.

c. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua variable mempunyai varian yang sama atau tidak. Jika kedua variable tersebut mempunyai varian yang sama maka kelompok tersebut dikatakan homogen. Apabila homogenitas terpenuhi maka peneliti dapat melakukan perhitungan selanjutnya.

Untuk mempermudah dalam analisis data maka peneliti menggunakan program SPSS 26. Interpretasi uji homogen dapat dilihat melalui nilai based on mean signifikan. Jika nilai based on mean signifikansi > 0.05 maka data dapat dikatakan homogen, dapat dilihat dari table sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Homogenitas Data

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Posttest	Based on Mean	6.905	1	28	.214
	Based on Median	5.836	1	28	.322
	Based on Median and with adjusted df	5.836	1	21.728	.225
	Based on trimmed mean	7.029	1	28	.313

Berdasarkan table di atas didapatkan nilai sig. 0.214 > 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data kelas posttest eksperimen dan posttest kontrol sama atau homogen. Dengan demikian maka salah satu syarat dari uji independent Sample T-test sudah terpenuhi atau dapat digunakan untuk uji selanjutnya.

Uji Independen Sample t-Test

Uji independent *sample t-test* dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil posttest siswa dari kelompok eksperimen dan posttest siswa dari kelompok kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata data diketahui pada kolom levene's test for equality of variance memiliki nilai signifikan sebesar 0.714 ($p > 0.05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua varians sama, maka penggunaan varians untuk membandingkan rata-rata populasi (*t-test for equality of means*) dalam pengujian *t-test* harus dengan dasar equal variance assumed. Pada equal variance diperoleh nilai *t* sebesar 4.708 dan taraf signifikan $p < 0.000$ hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai $p < 0.000$ berarti terdapat perbedaan layanan bimbingan kelompok dengan Teknik permainan monopoli ditinjau dari posttest kelas eksperimen dan kontrol.

Untuk lebih jelas mengetahui rata-rata posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 7. Rata-Rata Posttest dan Pretest

Group Statistics					
	Kelas	N	M	Std.	Std.
	Posttest		ean	Deviation	Error Mean
Hasil Posttest	Eksperi	15	78.20	7.189	1.823
	kontrol	15	67.40	9.864	1.772

Berdasarkan table diatas dapat disimpulkan bahwa nilai mean pada posttest eksperimen sebesar 78.20 dan posttest kontrol sebesar 67.40. dengan demikian dapat dikatakan bahwa posttest eksperimen lebih tinggi dari pada posttest kontrol. Berdasarkan hasil analisis maka dapat disimpulkan jika layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan monopoli dapat mengurangi perilaku menyontek. Berkurangnya perilaku menyontek dikarenakan adanya variasi dalam bimbingan kelompok dengan menambahkan games simulation yaitu monopoly games. Menerapkan permainan dalam bimbingan kelompok dapat menambahkan aktivitas yang bersifat sosial dan melibatkan belajar dengan memiliki peraturan tertentu dilanggar, dan harus disiplin mengikuti aturan serta pemecahan masalah dan peran pemimpin dalam kegiatan permainan yang semuanya merupakan komponen terpenting dari sosialisasi dengan lingkungan. Media permainan monopoli dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dalam mencegah perilaku menyontek.

Permainan monopoli ini adalah termasuk salah satu permainan edukasi Permainan edukasi bisa digunakan menjadi contoh media pendidikan yang dapat digunakan menjadi alat pembelajaran. Permainan tipe ini umumnya digunakan untuk mengundang penggunaanya agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga permainan edukasi digunakan dalam dunia pembelajaran. Permainan edukasi menggabungkan antara belajar serta bermain, game edukasi ini juga bisa digunakan untuk menarik minat siswa untuk menimba ilmu. Tujuan media pembelajaran monopoli adalah memastikan setiap siswa pada kelompok mendapat kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam diskusi kelompok. Adapun fungsi dari media monopoli ini sebagai berikut: (1) Mempermudah peserta didik memahami materi, (2) Dapat menarik perhatian peserta didik dan (3) Terdapat aturan yang mudah dipahami oleh peserta didik. Peran media permainan sangatlah penting bagi proses pembelajaran dikarenakan media permainan dapat membantu peserta didik dalam mempelajari sebuah materi dengan mudah karena banyak kreatifitas dalam mengajarkan suatu materi dengan media permainan yang membuat peserta didik tidak jenuh dan semangat dalam belajar (Fitriyawani, 2013:226). dengan demikian proses belajar mengajar dapat berjalan

secara optimal dan berjalan dengan baik. Dengan adanya penggunaan media tersebut dapat mengetahui kepraktisan media monopoli materi mencegah perilaku mencontek di MA Taqwiyatul waton Demak.

Bagi Yustin (2016) permainan edukasi merupakan game yang sudah disiapkan khusus untuk mengarahkan siswa (user) sesuatu pada pembelajaran yang terpilih, peningkatan konsep uraian serta memberi pelajaran bagi mereka dalam mengasah keahlian serta mendorong untuk memainkannya. Sebaliknya bagi Reigeluth dan Merillm (2016) dikemukakan alasan menggunakan game untuk pembelajaran seperti bahwa game menghubungkan antara perbuatan dan pemikiran. Sebuah permainan yang dirancang dengan baik dapat memberikan latihan yang otentik dalam berfikir dan bekerja diperan dan konteks tertentu.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah perilaku menyontek adalah diberikannya layanan bimbingan kelompok pada peserta didik. Prayitno (2004 :1) menjelaskan bahawa layanan bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan guru bk atau konselor kepada peserat didiknya dengan sekelompok orang yang memanfaatkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Layanan bimbingan kelompok ini bertujuan untuk membekali individu dalam berbagai pengetahuan dan pengalaman dalam berbagai hal yang berguna untuk peserta didik, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan yang diinginkan oleh peserta didik.

Adapun penelitian sebelumnya dari Mia cahyani putri (2020) bahwa bimbingan kelompok dapat mengurangi perilaku menyontek pada siswa SMPN 4 kerinci, s ebelum diberikan layanan bimbingan kelompok rata rata perilaku menyontek siswa berada pada kategori tinggi dan setelah diberikan bimbingan kelompok rendah dengan pengurangan skor perilaku menyontek sebesar 23% dan angka asmp.sig sebesar 0,005.

Penggunaan Teknik dalam kegiatan bimbingan kelompok memiliki banyak fungsi, selain lebih dapat memfokuskan kegiatan bimbingan kelompok terdapat tujuan yang ingin dicapai tetapi juga dapat membuat suasana yang terbangun dalam kegiatan bimbingan kelompok agar lebih menarik. Menurut Blum (dalam Suherman 2016) dalam permainan dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang bersifat sosial dan melibatkan belajar dengan memiliki peraturan peraturan tertentu dilanggar, dan harus disiplin mengikuti aturan serta pemecahan masalah dan peran pemimpin dalam kegiatan permaianan yang semuanya merupakan komponen terpenting dari sosialisasi dengan lingkungan. Media permainan monopoli dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk untuk membantu siswa dalam mencegah perilaku menyontek.

Permainan monopoli ini dalam bimbingan kelompok dilaksanakan dalam bentuk permaian edukatif. Media permainan monopoli ini selain memberikan kesenangan tetapi juga dapat meningkatkan kontrol diri siswa seperti mencegah perilaku menyontek. Permainan monopoli ini di inovasikan dengan tujuan dapat digunakan dalam layanan guna menyampaikan informasi tentang mencegah perilaku menyontek. Media monopoli memiliki papan kertas yang didesain dan dimodifikasi sesuai penggunaanya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berbagai variasi media dalam layanan bimbingan kelompok dapat digunakan guna mengembangkan siswa dalam bidang pribadi, sosial, belajar dan karir. Pengembangan media monopoli menjadi suatu contoh media permainan yang bisa mengembangkan siswa kususnya bidang pribadi, yaitu terkait tentang perilaku menyontek.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis maka dapat disimpulkan jika layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan monopoli dapat mengurangi perialu menyontek. Berkurangnya perilaku menyontek dikarenakan adanya variasi dalam bimbingan kelompok dengan menambahkan games simulation yaitu monopoly games. Menerapkan permainan dalam bimbingan kelompok dapat menambahkan aktivitas yang bersifat sosial dan melibatkan belajar dengan memiliki peraturan peraturan tertentu dilanggar, dan harus disiplin mengikuti aturan serta pemecahan masalah dan peran pemimpin dalam kegiatan permaianan yang semuanya merupakan komponen terpenting dari sosialisasi dengan lingkungan. Media permainan monopoli dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk untuk membantu siswa dalam mencegah perilaku menyontek.

Permainan monopoli ini adalah termasuk salah satu permainan edukasi Permainan edukasi bisa digunakan menjadi contoh media pendidikan yang dapat digunakan menjadi alat pembelajaran. Permainan tipe ini umumnya digunakan untuk mengundang penggunaanya agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga permainan edukasi digunakan dalam dunia pembelajaran. Permainan edukasi menggabungkan antara belajar serta bermain, game edukasi ini juga bisa digunakan untuk menarik minat siswa untuk menimba ilmu. Tujuan media pembelajaran monopoli adalah memastikan setiap siswa pada kelompok mendapat kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam diskusi kelompok. Adapun fungsi dari media monopoli ini sebagai berikut: (1) Mempermudah peserta didik memahami materi, (2) Dapat menarik perhatian peserta didik dan (3) Terdapat aturan yang mudah dipahami oleh peserta didik. Peran media permainan sangatlah penting bagi proses pembelajaran dikarenakan media permainan dapat membantu peserta didik dalam mempelajari sebuah materi dengan mudah karena banyak kreatifitas dalam

mengajarkan suatu materi dengan media permainan yang membuat peserta didik tidak jenuh dan semangat dalam belajar (Fitriyawani, 2013:226). dengan demikian proses belajar mengajar dapat berjalan secara optimal dan berjalan dengan baik. Dengan adanya penggunaan media tersebut dapat mengetahui kepraktisan media monopoli materi mencegah perilaku mencontek di MA Taqwiyyatul waton Demak.

Bagi Yustin (2016) permainan edukasi merupakan game yang sudah disiapkan khusus untuk mengarahkan siswa (user) sesuatu pada pembelajaran yang terpilih, peningkatan konsep uraian serta memberi pelajaran bagi mereka dalam mengasah keahlian serta mendorong untuk memainkannya. Sebaliknya bagi Reigeluth dan Merillm (2016) dikemukakan alasan menggunakan game untuk pembelajaran seperti bahwa game menghubungkan antara perbuatan dan pemikiran. Sebuah permainan yang dirancang dengan baik dapat memberikan latihan yang otentik dalam berfikir dan bekerja diperan dan konteks tertentu.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah perilaku menyontek adalah diberikanya layanan bimbingan kelompok pada peserta didik. Layanan bimbingan kelompok ini bertujuan untuk membekali individu dalam berbagai pengetahuan dan pengalaman dalam berbagai hal yang berguna untuk peserta didik, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan yang diinginkan oleh peserta didik. Adapun penelitian sebelumnya dari Mia cahyani putri (2020) bahwa bimbingan kelompok dapat mengurangi perilaku menyontek pada siswa SMPN 4 kerinci, sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok rata rata perilaku menyontek siswa berada pada kategori tinggi dan setelah diberikan bimbingan kelompok rendah dengan pengurangan skor perilaku menyontek sebesar 23% dan angka asmp.sig sebesar 0,005.

Penggunaan Teknik dalam kegiatan bimbingan kelompok memiliki banyak fungsi, selain lebih dapat memfokuskan kegiatan bimbingan kelompok terdapat tujuan yang ingin dicapai tetapi juga dapat membuat suasana yang terbangun dalam kegiatan bimbingan kelompok agar lebih menarik. Menurut Blum (dalam Suherman 2016) dalam permainan dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang bersifat sosial dan melibatkan belajar dengan memiliki peraturan tertentu dilanggar, dan harus disiplin mengikuti aturan serta pemecahan masalah dan peran pemimpin dalam kegiatan permainan yang semuanya merupakan komponen terpenting dari sosialisasi dengan lingkungan. Media permainan monopoli dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dalam mencegah perilaku menyontek.

Permainan monopoli ini dalam bimbingan kelompok dilaksanakan dalam bentuk permainan edukatif. Media permainan monopoli ini selain memberikan kesenangan tetapi juga dapat meningkatkan kontrol diri siswa seperti mencegah perilaku menyontek. Permainan monopoli ini di inovasikan dengan tujuan dapat digunakan dalam layanan guna menyampaikan informasi tentang mencegah perilaku menyontek. Media monopoli memiliki papan kertas yang didesain dan dimodifikasi sesuai penggunaanya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berbagai variasi media dalam layanan bimbingan kelompok dapat digunakan guna mengembangkan siswa dalam bidang pribadi, sosial, belajar dan karir. Pengembangan media monopoli menjadi suatu contoh media permainan yang bisa mengembangkan siswa khususnya bidang pribadi, yaitu terkait tentang perilaku menyontek.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ditunjukkan dengan analisis data dan pembahasan maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan monopoli di Ma Taqwyatul Waton Mranggen Demak. Kecenderungan perilaku menyontek peserta didik dapat dikurangi. Meskipun pada awalnya peserta didik masih merasa bingung dalam mengikuti bimbingan kelompok, namun setelah peneliti menjelaskan tujuan bimbingan kelompok dan dengan berjalannya penelitian ini peserta didik mulai berantusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok. Setelah diberikan *treatment* bimbingan kelompok dengan teknik permainan monopoli untuk mengurangi kecenderungan perilaku menyontek peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti Y., Herminingsih, A., & Suprpto. (2016). Presepsi Mahasiswa Terhadap Perilaku Menyontek. *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Sosial*, Vol 5(3). <https://media.neliti.com/media/publications/237544-persepsi-mahasiswa-terhadap-perilaku-men-6beb8cef.pdf>
- Hanum, M., Priyatno., & Nirwana, H. (2015). Efektivitas Layanan Konseling Perorangan Meningkatkan Kemandirian Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Besar. *Konselor*, Vol. 4(3). <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor/article/download/6468/5046>
- Hidayat, A., & Muhajir. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Vol 3(2). <https://media.neliti.com/media/publications/248956-pengembangan-permainan-monopoli-sebagai-60c22aab.pdf>
- Irawan, S., & Meylani, H. (2020). Persepsi Guru Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Satya Widya*, Vol. 36(2). <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/download/4365/1672/>
- Laila, Q. N. (2015). Pemikiran Pendidikan Moral Albert Bandura. Modeliung: *Jurnal Program Studi PGMI*, Vol 3(1). <https://core.ac.uk/download/pdf/290030711>.
- Musafiroh. (2015). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mengatasi Perilaku Membolos Siswa Kelas XII IPS-1 SMA 1 Gebog. *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol. 1(1). <https://media.neliti.com/media/publications/107710-ID-efektifitas-layanan-bimbingan-kelompok-u.pdf>
- Putri, M. C., Juliawati, D., Khuryati, A., & Yandri, H. (2020). Mereduksi Perilaku Menyontek Siswa di Era “Merdeka Belajar” Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Jurnal Psikologi Bimbingan dan Konseling*, Vol. 5(2). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPBK/article/download/10109/6605>
- Rahwati., Martono, T., & Harini. (2015). Perilaku Menyontek ditinjau dari Orientasi Tujuan Belajar Siswa SMA/MA di Surakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis*. <https://media.neliti.com/media/publications/173242-ID-perilaku-menyontek-ditinjau-dari-orienta.pdf>
- Samseno, A. S., Purwanto, E., & Sutarno. (2017). Bimbingan Kelompok dengan Peta Pikiran dan Self Reward untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, Vol. 6(2). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPBK/article/download/10109/6605>
- Seni, N. Y. A., & Ratnadi, N. D. (2017). Theory of Planned Behavior untuk Memprediksi Niat Berinvestasi. *E-jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana*, Vol. 6(12). <https://ojs.unud.ac.id/index.php/EEB/article/download/34157/21857/>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Suwartini, S. (2016). Teori Kepribadian Social Cognitive Kajian Pemikiran Albert Bandura Personality Theory Social Cognitive Albert Bandura. *Al-Tazkiah*, Vol. 3(1). <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/altazkiah/article/download/1325/681/2546>

Thalib, A. S. (2021). Pengembangan Media Bimbingan Konseling Permainan Monopoli Truth and Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence pada Peserta Didik. Vol. 1(1).
<https://ojs.unm.ac.id/ijosc/article/download/19319/10215>