

PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS PERMAINAN *MIND SWITCH CARD (TRUTH OR DARE MORALITY)* UNTUK MENGEMBANGKAN MORALITAS SISWA SMK

Aanisah Rifdah Nabillah¹, Syska Purnama Sari², Endang Surtiyoni³

¹ aanisahrifdahnabillah06@gmail.com, ² syskapurnamasari@gmail.com, ³ surtiyoniendang@gmail.com

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Palembang

Abstract

This research was motivated by the low level of morality among vocational high school students, as indicated by behaviors such as truancy, violating school regulations, and smoking while wearing school uniforms. The study aimed to determine the effect of group guidance services based on the Mind Switch Card (Truth or Dare Morality) game on the morality of vocational high school students. This study employed a quantitative approach with a pre-experimental design using a one group pretest-posttest design. The research sample consisted of 6 students selected based on the pre-test results. Data collection techniques included morality questionnaires, interviews, and observations. Data analysis was conducted using the Wilcoxon Signed Rank Test.. The results showed that students' morality levels before treatment were categorized as low, moderate, and high. After the implementation of group guidance services based on the Mind Switch Card game, students' morality levels increased, as indicated by the absence of students in the low category and the increase in the number of students in the moderate and high categories. The Wilcoxon test results showed a Z value of -2.207 with a significance value of $0.027 < 0.05$, meaning that the alternative hypothesis was accepted. These findings indicate that group guidance services based on the Mind Switch Card (Truth or Dare Morality) game had a significant effect on improving the morality of vocational high school students. Therefore, this service can serve as an innovative and interactive counseling guidance alternative to help develop students' morality.

Keywords: *Group Guidance, Mind Switch Card, Truth Or Dare Morality, Student Morality, Vocational High School Students.*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya moralitas siswa SMK yang ditandai dengan perilaku membolos, melanggar aturan sekolah, dan merokok menggunakan seragam sekolah. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok berbasis permainan *Mind Switch Card (Truth or Dare Morality)* terhadap moralitas siswa SMK. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* jenis *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian berjumlah 6 siswa yang dipilih berdasarkan hasil *pre-test*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket moralitas, wawancara, dan observasi. Analisis data dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat moralitas siswa sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori rendah, sedang, dan tinggi. Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok berbasis permainan *Mind Switch Card*, terjadi peningkatan moralitas siswa yang ditandai dengan tidak adanya siswa pada kategori rendah

serta meningkatnya jumlah siswa pada kategori sedang dan tinggi. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Z sebesar -2,207 dengan nilai signifikansi $0,027 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif diterima. Hal ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok berbasis permainan *Mind Switch Card (Truth or Dare Morality)* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan moralitas siswa SMK. Dengan demikian, layanan ini dapat dijadikan alternatif layanan BK yang inovatif dan interaktif dalam membantu mengembangkan moralitas siswa.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Mind Switch Card, Truth Or Dare Morality, Moralitas Siswa, Siswa SMK.

PENDAHULUAN

Masa remaja sering dipahami sebagai periode krusial yang menjembatani tahap kanak-kanak ke dewasa, di mana terjadi transformasi cepat pada aspek biologis, psikologis, sosial, dan emosional secara signifikan. Ditengah proses ini, para remaja secara aktif membentuk jati diri mereka, mengejar penerimaan dari kelompok sekitar, serta menyusun fondasi nilai-nilai etis yang akan membentuk pola perilaku dan keputusan mereka sepanjang masa depan (Ardian et al., 2025).

Menurut Hurlock tindakan remaja dipengaruhi oleh pemahaman mereka terhadap norma moral yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan sekitar (Oktaviani et al., 2021). Kurangnya pembinaan moral di lingkungan keluarga, serta minimnya perhatian terhadap pendidikan karakter di sekolah dapat membuat nilai-nilai moral sering terkikis, sehingga banyak remaja mengalami penurunan dalam sikap disiplin, tanggung jawab, dan etika (Aisyah & Fitriatin, 2025).

Akibatnya tidak sedikit remaja yang melakukan Tindakan amoral hanya untuk sekedar diterima di lingkungan sosialnya. Perilaku siswa remaja saat ini sangat mengkhawatirkan mulai dari melakukan pelanggaran ringan seperti merokok dan membolos hingga pelanggaran berat seperti pergaulan bebas, narkoba, dan berbagai macam perilaku kriminal lainnya yang merugikan diri sendiri dan orang sekitar (Wasono, 2019). Selain dari interaksi dengan lingkungan sekitar tindakan siswa juga di pengaruhi oleh kemajuan teknologi. Modernisasi dan digitalisasi memang berpotensi meningkatkan kesejahteraan serta daya saing bangsa yang kuat.

Pemanfaatan teknologi mesin yang semakin canggih, pintar, dan efisien, serta meluasnya digitalisasi di berbagai sektor, turut mengubah pola hidup generasi muda masa kini. Perubahan ini berkontribusi pada munculnya krisis moral dan spiritual. Menurut (Anggraini, 2022) nilai moral dan etika siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor

negatif yang mudah berkembang seiring dengan kemajuan zaman. Faktor-faktor ini secara bersama-sama berkontribusi terhadap munculnya perilaku menyimpang dan krisis moral di kalangan siswa remaja.

Dalam konteks siswa SMK, penguatan moralitas menjadi semakin penting karena mereka berada pada fase pendidikan yang langsung mengantarkan mereka menuju dunia kerja dan interaksi sosial yang lebih luas. Siswa SMK bukan hanya dituntut memiliki penguasaan terhadap kemampuan teknis, serta sikap maupun karakter yang sesuai dengan etika profesional (Assabul & Durinta, 2025).

Pentingnya moralitas pada siswa SMK terlihat dari Penelitian yang dilakukan oleh (Sunandar et al., 2024) yang menjelaskan bahwa aspek-aspek seperti kejujuran, tanggung jawab, kedisiplinan, dan rasa hormat menjadi landasan utama dalam dunia industri. Perusahaan dan instansi kerja sangat memperhatikan sikap serta perilaku calon tenaga kerja, sehingga siswa dengan moral yang lemah cenderung mengalami kesulitan dalam beradaptasi maupun membangun kepercayaan. Sebaliknya, siswa yang memiliki moralitas baik akan lebih mampu mengendalikan diri, berpikir kritis sebelum bertindak, serta menjauhi perilaku yang merugikan dirinya maupun orang lain.

Penelitian sebelumnya menunjukkan adanya penurunan moralitas siswa di sekolah umum maupun lembaga pendidikan Islam, seperti melanggar aturan, tidak sopan, dan kurang memahami konsekuensi perilaku ((Rahmatullah & Aminullah, 2018) ; (Ismail, 2022)). Selain itu, laporan Federasi Serikat Guru Indonesia tahun 2023 mencatat bahwa 10% kasus pelanggaran moral terjadi pada siswa SMK, terutama perundungan (Rosa, 2023). Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru BK di SMK YWKA Palembang, ditemukan perilaku seperti bolos, tidak masuk sekolah, dan merokok menggunakan seragam sekolah. Bahkan terdapat siswa yang mengundurkan diri karena sering tidak hadir di sekolah.

Dalam lingkup sekolah biasanya upaya pembinaan moralitas siswa sering dilakukan melalui Guru Bimbingan dan Konseling (BK). Oleh karena itu salah satu layanan yang diberikan oleh Guru Bimbingan dan Konseling ialah layanan Bimbingan Kelompok. Menurut (Suhaida et al., 2024) layanan Bimbingan Kelompok adalah bentuk sebuah bantuan terstruktur yang di berikan oleh Guru Bimbingan dan Koseling kepada siswa untuk mengembangkan potensi dirinya dalam menentukan penyelesaian masalahnya. Sejalan dengan itu Prayitno juga menjelaskan bahwa Layanan Bimbingan

Kelompok merupakan suatu layanan yang diberikan kepada individu (siswa) melalui dinamika kelompok (Sukma, 2018).

Karakteristik siswa SMK yang cenderung aktif, menyukai tantangan, dan mudah bosan, membutuhkan pendekatan Bimbingan Kelompok yang inovatif seperti melibatkan unsur permainan. Menurut Khobir (Ginanjar, 2022) permainan adalah aktivitas menarik yang menggunakan sebuah alat bersifat mendidik.

Sehubungan dengan uraian permasalahan tersebut, maka media layanan efektif dibutuhkan untuk mengembangkan moralitas siswa. Sebagai salah satu alternatifnya, Peneliti memilih untuk mengembangkan permainan *Truth or Dare (TOD)*. Permainan *Truth or Dare (TOD)* sendiri cukup populer dikalangan remaja maupun masyarakat. Menurut (Tarigan, D., & Saskia, 2019) ; (Vijayta, E. S., 2022) Media *Truth or Dare* ialah kartu yang berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan tantangan yang perlu diselesaikan dengan keberanian (Rahmi & Yogica, 2021). Agar lebih menarik peneliti menyebutnya dengan permainan *Mind Switch Card*.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen yang melibatkan satu kelompok melalui *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dan *Post-test* dilakukan sebelum serta setelah pemberian intervensi atau tindakan tertentu (Sugiyono, 2022). Berikut adalah desain uraian lebih rinci mengenai metodologi penelitian yang diterapkan :

Tabel 1 Desain Penelitian

O ₁	X	O ₂
<i>Pretest</i>	Bimbingan Kelompok	<i>Posttest</i>

Pendekatan pengumpulan data yang dipilih peneliti melibatkan dokumentasi serta angket/kuesioner. Dokumentasi berfungsi sebagai bukti konkret untuk mengidentifikasi hasil penelitian secara langsung, sementara angket yang dipakai adalah jenis tertutup, dengan opsi jawaban yang sudah dirancang berdasarkan Teori Perkembangan Moralitas Kohlberg, sehingga Responden bebas menentukan jawaban yang paling mencerminkan kondisi aktualnya berdasarkan pernyataan yang ada. Berikut kisi-kisi instrumen yang peneliti gunakan :

Tabel 2. Kisi – Kisi Angket

Varibael	Karakteristik Siswa SMK	Indikator Masalah Siswa	Item (+)	Item (-)	Jumlah Item
Moralitas Siswa SMK	Kepatuhan terhadap aturan sekolah	Tidak masuk sekolah	1,2	3,4	4
		Bolos sekolah	5,6	7,8	4
		Merokok menggunakan berseragam	9,10	11,12	4
	Tanggung jawab sebagai pelajar	Tidak masuk sekolah	13,14	15,16	4
		Bolos sekolah	17	18,19	3
		Merokok menggunakan berseragam	20,21,22	23,24	5
	Pengendalian diri terhadap perilaku	Tidak masuk sekolah	25,26	27	3
		Bolos sekolah	28	29	2
		Merokok menggunakan berseragam	30	31,32	3
	Kesadaran terhadap dampak perilaku	Tidak masuk sekolah	33,34	35	3
		Bolos sekolah	36	37	2
		Merokok menggunakan berseragam	38,39	40	3
Jumlah					40

Setelah instrumen penelitian disusun, selanjutnya dilakukan uji dosen ahli (*expert judgment*) untuk mengetahui kelayakan instrumen berdasarkan kesesuaian indikator dan bahasa yang digunakan. Setelah dinyatakan layak, instrumen kemudian diuji validitas untuk mengetahui ketepatan setiap butir pernyataan, serta uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Instrument

Item	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	0,431	0,344	Valid
2	0,687	0,344	Valid
3	0,650	0,344	Valid
4	0,728	0,344	Valid
5	0,527	0,344	Valid
6	0,183	0,344	Tidak Valid
7	0,182	0,344	Tidak Valid
8	0,586	0,344	Valid
9	0,542	0,344	Valid

10	0,421	0,344	Valid
11	0,490	0,344	Valid
12	0,318	0,344	Tidak Valid
13	0,260	0,344	Tidak Valid
14	0,289	0,344	Tidak Valid
15	0,472	0,344	Valid
16	0,245	0,344	Tidak Valid
17	0,476	0,344	Valid
18	0,644	0,344	Valid
19	0,388	0,344	Valid
20	0,370	0,344	Valid
21	0,445	0,344	Valid
22	0,435	0,344	Valid
23	0,474	0,344	Valid
24	0,500	0,344	Valid
25	-0,285	0,344	Tidak Valid
26	0,640	0,344	Valid
27	0,517	0,344	Valid
28	0,354	0,344	Valid
29	0,428	0,344	Valid
30	0,074	0,344	Tidak Valid
31	0,500	0,344	Valid
32	0,389	0,344	Valid
33	0,143	0,344	Tidak Valid
34	0,435	0,344	Valid
35	0,601	0,344	Valid
36	0,077	0,344	Tidak Valid
37	0,541	0,344	Valid

38	0,041	0,344	Tidak Valid
39	0,025	0,344	Tidak Valid
40	1	0,344	Valid
Jumlah			12 Tidak Valid
			28 Valid

Tabel 4. Hasil Uji Coba Reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.842	40

Berdasarkan hasil perhitungan realibilitas Teknik Alpha Cronbach yang menggunakan rumus Alpha di peroleh realibilitas sebesar 0,842 artinya $r_{hitung} = 0,842 > r_{tabel} = 0,344$ sehingga insteument tersebut dinyatakan Reliabel.

Penelitian ini menerapkan pendekatan non-parametrik, yang tidak memerlukan asumsi parametrik dari populasi yang diuji dengan uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk membandingkan data sebelum dan sesudah pada sampel berpasangan berskala ordinal namun berdistribusi tidak normal (Sugiyono, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Di awal penelitian, peneliti memberikan *Pre-test* sebelum melakukan pelaksanaan bimbingan untuk mengidentifikasi siswa yang akan dijadikan sampel berdasarkan kategori interval. Selanjutnya, peneliti melaksanakan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan *Truth or Dare Morality*.

Tabel 5. Kategori Interval Sampel

No.	Interval	Kriteria
1.	$X \geq 103$	Tinggi
2.	$65 < X < 102$	Sedang
3.	$X \leq 64$	Rendah

Tabel 6. Hasil *Pre-test*

No.	Sampel	Skor	Kategori
1	MAP	63	Rendah
2	RAP	89	Sedang
3	MR	58	Rendah
4	RFP	104	Tinggi
5	MTM	110	Tinggi
6	MRP	95	Sedang

Pada tahap akhir pertemuan, peneliti kembali membagikan angket moralitas kepada siswa sebagai *Post-test*. Pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui perubahan tingkat moralitas siswa setelah mengikuti rangkaian kegiatan yang telah diberikan.

Tabel 7. Hasil *Post-test*

No.	Sampel	Skor	Kategori
1	MAP	82	sedang
2	RAP	101	Sedang
3	MR	76	Sedang
4	RFP	113	Tinggi
5	MTM	119	Tinggi
6	MRP	109	Tinggi

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan tingkat moralitas siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Mengingat data yang digunakan berupa data berpasangan (*Pre-test* dan *Post-test*) serta jumlah sampel yang relatif kecil, maka analisis dilakukan menggunakan uji non-parametrik, yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test*. Uji ini digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *Pre-test* dan *Post-test* pada sampel penelitian.

Tabel 8. Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	Posttest - Pretest
Z	-2,207 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,027
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Hasil uji Wilcoxon yang terdapat pada tabel *Test Statistics*, diperoleh nilai Z sebesar -2,207 dengan nilai signifikansi sebesar 0,027. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Pembahasan

Mengacu pada hasil *pre-test*, diketahui bahwa tingkat moralitas siswa SMK YWKA Palembang berada pada kategori yang bervariasi, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Terdapat 2 siswa pada kategori sedang dengan skor 89 dan 95, yang mengindikasikan bahwa siswa telah memahami nilai moral, namun belum mampu menerapkannya secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, terdapat 2 siswa pada kategori tinggi dengan skor 104 dan 110, yang menunjukkan bahwa siswa telah mampu mematuhi aturan, bertanggung jawab, serta memiliki pengendalian diri dan kesadaran terhadap dampak perilaku yang baik.

Sementara itu, masih terdapat 2 siswa yang berada pada kategori rendah dengan skor 58 dan 63, yang menunjukkan bahwa siswa masih kurang dalam mematuhi aturan sekolah, belum memiliki tanggung jawab sebagai pelajar, serta belum mampu mengendalikan perilaku dan menyadari konsekuensi dari tindakan yang dilakukan. Kondisi ini sejalan dengan teori perkembangan moral Kohlberg yang menyatakan bahwa individu pada tahap konvensional mulai memahami norma sosial, tetapi belum sepenuhnya mampu mengimplementasikannya dalam perilaku sehari-hari (Kohlberg, 1995).

Siswa cenderung mengetahui aturan, namun belum mampu menerapkannya secara konsisten karena dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Penelitian (Zahwa & Hanif, 2024) menunjukkan bahwa perkembangan moral remaja dipengaruhi oleh keluarga, teman sebaya, sekolah, dan media sosial. Perilaku seperti bolos, tidak disiplin, dan merokok juga menunjukkan rendahnya kontrol diri serta kesadaran terhadap konsekuensi perilaku. Hal ini sejalan dengan penelitian (Insan & Zahra, 2023) yang menyatakan bahwa perilaku menyimpang remaja berkaitan dengan rendahnya kontrol diri sehingga diperlukan intervensi untuk mengembangkan moralitas siswa.

Kemudian berdasarkan perolehan data dari *post-test*, diketahui bahwa tingkat moralitas siswa mengalami peningkatan yang ditandai dengan tidak adanya siswa pada kategori rendah, serta meningkatnya jumlah siswa pada kategori sedang dengan skor 76, 82, dan 101 dan tinggi dengan skor 109, 113, dan 119. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok, siswa mengalami perkembangan dalam aspek kepatuhan, tanggung jawab, pengendalian diri, dan kesadaran terhadap dampak perilaku. Peningkatan ini terjadi karena selama proses layanan, siswa terlibat secara aktif dalam

kegiatan permainan *Mind Switch Card (Truth or Dare Morality)* yang mendorong mereka untuk berpikir, merespon, dan merefleksikan perilaku mereka sendiri.

Keterlibatan aktif siswa dalam menjawab pertanyaan *truth* maupun menjalankan tantangan *dare* melatih kejujuran, keberanian, serta tanggung jawab terhadap pilihan yang diambil. Penelitian oleh (Wulan et al., 2019) menunjukkan bahwa media permainan dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan keterbukaan siswa serta mendorong terbentuknya kesadaran diri yang lebih baik. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam dinamika kelompok juga berperan penting dalam mendorong perubahan perilaku. Melalui diskusi dan interaksi kelompok, siswa dapat saling bertukar pengalaman serta memperoleh perspektif baru terkait perilaku yang sesuai dengan norma. Penelitian oleh (Irmansah, 2023) menunjukkan bahwa interaksi dalam kelompok mampu meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan moral pada remaja.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Hartanti, 2022) yang menyatakan bahwa bimbingan kelompok dapat mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, terutama dalam aspek komunikasi dan interaksi sosial. Selain itu, penggunaan media permainan dalam layanan juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Dewi et al., 2024).

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan tingkat moralitas siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Pada hasil *pre-test*, terdapat 2 siswa pada kategori rendah (58 dan 63), 2 siswa kategori sedang (89 dan 95), serta 2 siswa kategori tinggi (104 dan 110). Sementara itu, pada hasil *post-test* tidak terdapat siswa pada kategori rendah, dengan 3 siswa berada pada kategori sedang (77, 97, 101) dan 3 siswa pada kategori tinggi (109, 113, 119).

Perubahan tersebut menunjukkan adanya peningkatan tingkat moralitas siswa dari kategori rendah dan sedang menjadi kategori yang lebih tinggi setelah diberikan layanan. Peningkatan ini terjadi melalui proses dinamika kelompok, diskusi, dan refleksi yang membantu siswa memahami serta menginternalisasi nilai moral dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Z sebesar -2,207 dengan signifikansi 0,027 ($<0,05$), sehingga H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh signifikan layanan bimbingan

kelompok terhadap moralitas siswa. Pengaruh ini terjadi karena layanan menggabungkan permainan, refleksi, dan diskusi kelompok yang mendorong siswa berpikir kritis, jujur, serta memahami konsekuensi perilaku.

REFERENSI

- Aisyah, N. N., & Fitriatin, N. (2025). Krisis Moral dan Etika di Kalangan Generasi Muda Indonesia dalam Perspektif Profesi Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 329–337. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.908>
- Anggraini, Y. (2022). Program Pendidikan Karakter dalam Mengatasi Krisis Moral di Sekolah. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
- Ardian, A. H., Fikri, Y., & Su'dak, M. (2025). Membangun Moralitas Remaja Melalui Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter. *Ahsani Taqwim: Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(3), 699–712. <https://doi.org/10.63424/ahsanitaqwim.v2i3.423>
- Assabul, Y. H. K., & Durinta, P. (2025). Pengaruh Hard Skills dan Soft Skills terhadap Kesiapan Kerja Siswa di SMKN 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 5(4), 578–596.
- Dewi, K., Mulyawan, R., & Mahaardika. (2024). Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Kuta Utara Tahun 2024. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 82–88.
- Ginangjar, A. (2022). *Pengembangan Permainan Kartu Truth Or Dare Melalui Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas Viii Mts Ar-Rosyid*. 2, 306–312.
- Hartanti, J. (2022). Bimbingan Kelompok. In L. N. Riandika (Ed.), *Book*. UD DUTA SABLON.
- Insan, I., & Zahra, T. A. (2023). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Juvenile Delinquency pada Siswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2996–3003. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.570>
- Irmansah, I. (2023). Hubungan Perkembangan Moral Dengan Interaksi Sosial Remaja Di Sman 3 Kota Bima. *Edusociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 6(1), 186–190. <https://doi.org/10.33627/es.v6i1.1163>
- Ismail. (2022). Studi Literatur : Tata Tertib Sekolah Sebagai Sarana Pendidikan Moral di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 2621–2676.
- Kohlberg, L. (1995). *Tahap-tahap Perkembangan Moral Lawrence Kohlberg (Terjemahan)*. Kanisius.
- Oktaviani, H., Elita, Y., & Misbahuddin, A. (2021). Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Terhadap Moralitas Remaja Di Smp Negeri 2 Seberang Musi, Kabupaten Kepahiang. *Triadik*, 20(1), 26–34. <https://doi.org/10.33369/triadik.v20i1.16468>
- Rahmatullah, & Aminullah. (2018). Upaya Guru Dalam Mengatasi Degradasi Moral Siswa. *AL-WIJDÂN Journal of Islamic Education Studies*, 3(1), 126–145. <https://doi.org/10.58788/alwijdn.v3i1.122>
- Rahmi, S. N., & Yogica, R. (2021). Truth or Dare Play (TODP) Based Game Card Media on Virus Material. *Journal of Educational Research and Development. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 399.

- Rosa, N. (2023). Catatan Akhir Tahun Pendidikan 2023, FSGI: Kasus Bullying Meningkat. *Detikedu*. <https://www.detik.com/edu/sekolah/d-7117942/catatan-akhir-tahun-pendidikan-2023-fsgi-kasus-bullying-meningkat>
- Sugiyono. (2022). *Metodelogi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Suhaida, Sari Purnama, S., & Surtiyoni, E. (2024). Meningkatkan Pemahaman Karir Menggunakan Bimbingan Kelompok melalui Media Art And Craft pada Siswa. *Journal on Education*, 06(02), 11640–11658. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4088>
- Sukma, D. (2018). Concept and application group guidance and group counseling base on Prayitno's paradigms. *Konselor*, 7(2), 49. <https://doi.org/10.24036/02018728754-0-00>
- Sunandar, M., Luthfie, M., & Kusumadinata, A. A. (2024). Work Readiness of Students of SMK Kusuma Wardhana in Facing the World of Work. *JHIC: Jurnal Intelek Insan Cendika*, 1(5), 1659.
- Tarigan, D., & Saskia, E. (2019). Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (TOD) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan*, 84–95.
- Vijayta, E. S., & I. (2022). Profil dan Validitas Media Permainan Truth or Dare Berbasis TGT untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 1, 68–76.
- Wasono, M. P. J. (2019). Peningkatan Disiplin Berseragam Siswa Melalui Bimbingan Kelompok. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v2i1.4316>
- Wulan, V. A., Mayasari, S., & Oktariana, Y. (2019). Peningkatan Percaya Diri Menggunakan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi. *ALIBKIN: Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(1), 1–14. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ALIB/article/view/20229%0Ahttp://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ALIB/article/viewFile/20229/14276>
- Zahwa, F. K., & Hanif, M. (2024). Peran Lingkungan Sosial Dalam Pembentukan Moralitas Remaja: Perspektif Psikologi Perkembangan Melalui Pendekatan Kualitatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 02, 103–109. <https://doi.org/10.1143/JJAP.18.627>