

**Monopoli Bermuatan Ajaran K.H Ahmad Dahlan: Alternative Media dalam
Bimbingan Kelompok Untuk Mereduksi Agresivitas**

Indah Saputri

Bimbingan dan Konseling, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Indonesia

Indah1900001129@webmail.uad.ac.id

Wahyu Nanda Eka Saputra

Bimbingan dan Konseling, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Indonesia

wahyu.saputra@bk.uad.ac.id

Arif Budi Prasetya

Bimbingan dan Konseling, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Indonesia

arif.prasetya@bk.uad.ac.id

Abstrak

Peristiwa saat ini yang sering terjadi di sekolah adalah perilaku agresivitas pada siswa. Agresivitas adalah suatu dorongan atau keinginan untuk menyakiti seseorang dengan berbagai macam bentuk perlakuan baik secara fisik maupun secara verbal. Perilaku agresivitas akan memberikan dampak bagi korban dan pelakunya sendiri, dampak agresivitas bagi korban yaitu tidak percaya diri, munculnya rasa marah, merasa dunia tidak adil, serta timbulnya rasa sakit fisik dan mental. Sedangkan dampak bagi pelaku yaitu pelaku mengalami ketergantungan pada perilaku agresivitas, perilaku agresivitas menjadi perilaku fondasi, menjadi model yang buruk, serta pelaku akan dijauhi dan tidak disukai orang-orang. Hal yang bisa dilakukan oleh konselor yaitu memasukan permainan monopoli bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan dimana suatu media yang bisa dimanfaatkan pada layanan bimbingan kelompok. Pengembangan monopoli bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan berisi nilai ajaran kebaikan yang harus dimiliki setiap siswa supaya siswa dapat menghindari perilaku agresivitas. Adapun ajaran

K.H Ahmad yaitu ikhlas, rendah hati, kritis, toleransi, dan welas asih. Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan implementasi bimbingan kelompok dengan bantuan monopoli bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan untuk mereduksi agresivitas siswa. Hasil kajian literature menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dapat menggunakan bantuan media monopoli bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan yang dapat mereduksi agresivitas. Kajian literature pada penelitian ini dapat menjadi dasar penelitian selanjutnya untuk menguji kelayakan.

Kata Kunci: Monopoli, K.H Ahmad Dahlan, Bimbingan Kelompok, Agresivitas

PENDAHULUAN

Kedamaian adalah suatu hal yang sangat fundamental di Indonesia, karena Indonesia memiliki bangsa yang berbagai macam latar belakang. Dari berbagai macam latar belakanglah Indonesia rawan akan peperangan. Maka pentingnya suatu kedamaian yang harus dimiliki oleh bangsa Indonesia. Salah satu tokoh perdamaian dunia adalah Mahatma Gandhi, ia mengatakan bahwa Dunia akan hidup dalam damai, hanya ketika individu memutuskan untuk melakukannya (Biswas, 2015). Jadi damai atau tidaknya dunia tergantung pada manusia itu sendiri. Mahatma Gandhi merupakan salah satu pemimpin yang dapat menjadi contoh bagi masyarakat, ia ingin menanamkan nilai-nilai kemanusiaan yang unggul seperti toleransi, rasa hormat, keadilan, non-kekerasan, kebebasan, kesetaraan, dan perdamaian (Dundar dkk., 2016). Di dalam kehidupan sekolah juga perlu ditanamkan nilai-nilai kemanusiaan tersebut agar para siswa dapat mengendalikan dirinya ketika sedang mencari solusi untuk menyelesaikan suatu masalah tanpa dengan kekerasan. Dengan menanamkan kedamaian di sekolah, maka akan menjadi sekolah yang damai. Sekolah damai adalah sekolah yang sesuai dengan cara belajar mengajar yang menyediakan lingkungan yang damai dan aman bagi setiap komponen di sekolah.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membuktikan masih ada beberapa siswa di mana berperilaku agresivitas. Hasil penelitian ditemukan bahwa agresivitas siswa SMP DIY berada pada kategori sangat tinggi yaitu 1%, kategori tinggi 13%,

kategori sedang 37%, dan kategori rendah 30% serta kategori sangat rendah 6%. (Alhadi dkk., 2018). Ada pula penelitian lain menunjukkan siswa laki-laki dengan kategori : sangat tinggi 15%, tinggi 23%, sedang 38%, rendah 21%, sangat rendah 2.6%. sedangkan siswa perempuan dengan kategori : sangat tinggi 5.1%, tinggi 18%, sedang 31%, rendah 36%, sangat rendah 10% (Aulya dkk., 2016). Penelitian lain juga di SMK Yogyakarta menunjukkan bahwa 5% kategori sangat tinggi, 26% kategori tinggi, 40% kategori sedang, 21% kategori rendah, dan 8% kategori sangat rendah (Saputra dkk., 2017). Selain itu ada salah satu penelitian internasional menunjukkan adanya siswa di SMK Muhammadiyah Yogyakarta yang masih memiliki perilaku agresivitas, hasil penelitian menunjukkan bahwa data tingkat agresivitas siswa yaitu 5.82% pada kategori sangat tinggi, 17.82% pada kategori tinggi, 21.45% pada kategori sedang, 25,82% pada kategori rendah, dan 29.09% pada kategori sangat rendah (Saputra dkk., 2022).

Kondisi di atas yang telah dibuktikan dengan penelitian tersebut menunjukkan bahwa harapan dengan fakta dilapangan masih memiliki kesenjangan. Di Indonesia masih memiliki permasalahan pada siswa di sekolah yaitu agresivitas. Adapun agresivitas pada peserta didik dikarenakan oleh dua faktor, yaitu dari dalam diri individu sendiri dan dari luar. Selain itu juga faktor yang dapat memunculkan agresivitas yaitu ketidakstabilan emosi pada diri siswa.

Sekolah adalah sarana yang dirancang untuk melaksanakan pendidikan. Sekolah seharusnya menjadi tempat yang tenang dan menyenangkan dimana siswa dapat mengembangkan potensinya. Namun, bagi sebagian siswa menganggap bahwa sekolah belum mencerminkan tempat yang tenang dan menyenangkan. Salah satu penyebabnya yaitu konflik yang diwujudkan dari perilaku agresivitas siswa. Perilaku agresivitas siswa sampai saat ini masih terdapat diberbagai sekolah, seperti tawuran, kerusuhan, perkelaihan, dan tindakan kekerasan lainnya. Di lingkungan sekolah yang masih banyak kasus kekerasan perlu mendapat perhatian dari berbagai pihak (Azhar dkk., 2020). Jika perilaku agresivitas tersebut tidak segera ditangani maka akan mengganggu aktivitas belajar mengajar di sekolah. Salah satu peran yang penting di dalam sekolah dalam menangani perilaku agresivitas adalah konselor sekolah. Konselor sekolah harus

memiliki strategi dalam menangani perilaku agresivitas siswa. Strategi konselor yang dapat digunakan dalam menangani agresivitas siswa yaitu dengan memberikan model bimbingan kedamaian.

Agresivitas adalah dorongan perilaku oleh seseorang yang sengaja atau tidak sengaja yang bisa membahayakan orang, baik membahayakan jasmani maupun psikologis, serta merupakan pelanggaran norma-norma sosial (Nurisma dkk., 2020). Agresivitas dan agresi memiliki pengertian yang berbeda yaitu agresivitas masih dalam bentuk dorongan atau keinginan untuk menyakiti individu. Sedangkan agresi yang sudah dalam bentuk perilaku menyakiti individu.

Agresivitas merupakan perilaku yang tidak mencerminkan kedamaian. Maka dari itu peran konselor atau Guru BK di sekolah sangat dibutuhkan. Guru BK berperan sebagai pendidik, pembuat perdamaian, dan gerakan perdamaian (Nurani dkk., 2020). Salah satu usaha yang bisa dilakukan konselor atau Guru BK yaitu berupa bimbingan kedamaian. Bimbingan kedamaian merupakan layanan yang diberikan Untuk memungkinkan siswa berlatih berpikir tenang dalam situasi yang mengarah pada perilaku agresif. Konselor atau Guru BK memiliki peranan yang penting dalam pengembangan pikiran damai sebagai intervensi perilaku agresivitas di sekolah. Melalui bimbingan kedamaian konselor atau Guru BK di sekolah dapat menumbuhkan ketenangan pikiran, kedamaian batin dan perdamaian pada diri siswa (Suherman dkk., 2020).

Intervensi atau produk yang disusun adalah media permainan monopoli bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan. Permainan monopoli adalah bentuk permainan berupa papan memiliki tujuan untuk meraih dana dan mendominasi petak-petak pada papan permainan monopoli (Syaikhudin, 2019). Namun konselor dapat mengubah bentuk permainan papan monopoli dengan semua aturan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media layanan dalam bimbingan kelompok. Peneliti akan memodifikasi bentuk media permainan monopoli dengan bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan. Adapun nilai-nilai ajaran K.H Ahmad Dahlan yaitu ikhlas, rendah hati, kritis, toleransi, dan welas asih. Media permainan monopoli yang akan digunakan dalam bimbingan kelompok bertujuan agar siswa antusias dan bersemangat dalam mengikutinya. Media layanan permainan

monopoli menjadi sarana yang membantu siswa dan konselor dalam melakukan layanan, permainan monopoli ini sangat membantu siswa dalam memecahkan suatu permasalahan dan melatih strategi serta kompetitif. Sehingga media permainan monopoli ini dapat dimanfaatkan pada layanan bimbingan kelompok sebagai upaya mereduksi agresivitas siswa.

METODE

Pada penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan kajian literatur. Penelitian kajian literatur adalah penelitian yang membahas tentang pengetahuan, pikiran, dan penemuan dari berbagai ide. Penelitian ini bersifat memberikan deskripsi tentang subjek penelitian. Setelah itu dijelaskan secara ulang sehingga dapat memudahkan pembaca. Penelitian ini berpendekatan teori dimana digunakan untuk menarik kesimpulan secara sistematis dan menggabungkan data dari perspektif tertentu. Dalam penelitian ini data berasal dari sumber lain dan tidak melalui observasi langsung. Melainkan data berasal dari artikel ataupun jurnal.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kajian literatur dengan data yang dikumpulkan berupa artikel atau jurnal ilmiah, dilanjutkan dengan tinjauan topik penelitian terkait permainan monopoli bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan dalam mereduksi agresivitas siswa. Serta Untuk menemukan data, peneliti mengakses situs web <https://scholar.google.co.id>. Data didapatkan dari artikel e-journal yang berkaitan dengan agresivitas. Berdasarkan kajian literatur yang dicari dari jurnal ilmiah, setidaknya terdapat lima artikel yang berhubungan dengan tema penelitian ini. Kelima artikel tersebut dijabarkan pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Deskripsi Sumber Kajian Literatur

N	Judul	Tahun	Penulis	Hasil penelitian
1	Pengembangan Modifikasi Media	2020	Dewi Larasati dan Mochamad Nursalim	Hasil penelitian menunjukkan kelayakan

PROSIDING

Seminar Antarangsa Bimbingan Dan Konseling
Universitas Ahmad Dahlan
Sabtu, 27 Agustus 2022

	Monopoli untuk Perencanaan Karier pada Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 di SMA Kemala Bhayangkari 4 Waru (Larasati & Nursalim, 2020).			penggunaan modifikasi media monopoli untuk perencanaan karir yang dikembangkan.
2	Pengembangan Media Permainan Monopoli Topeng Cirebon Dalam Bimbingan Kelompok Tentang Kontrol Diri Siswa Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kapetakan (Putri dkk., 2022)	2022	Zahra Fania Putri, Amien Wahyudi, Siti Muyana, Hardi Prasetiawan dan Mohamad Amirudin	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan monopoli topeng Cirebon tentang kontrol diri layak digunakan dalam layanan bimbingan kelompok
3	Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonodayu (Yuono & Purwoko, 2015).	2015	Christianto Yuono dan Budi Purwoko	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan monopoli memenuhi kriteria berketerimaan
4	Efektifitas Konseling <i>Motivational Interviewing</i> Untuk	2019	Nindya Juni Parti, Mungin Eddy Wibowo dan Mulawarman	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan konseling

PROSIDING

Seminar Antarangsa Bimbingan Dan Konseling
Universitas Ahmad Dahlan
Sabtu, 27 Agustus 2022

	Mereduksi Agresivitas Siswa (Parti, 2019).			<i>Motivational Interviewing</i> Efektif menurunkan agresivitas siswa
5	Konseling Kelompok Singkat Berorientasi Solusi Menggunakan Media Boneka Untuk Mengurangi Agresivitas Siswa (Sari dkk., 2020).	2020	Syska Purnama Sari, Miftha Indasari dan Endang Surtiyoni	Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa pada subjek penelitian mengalami penurunan agresivitas setelah diberikan layanan konseling kelompok singkat berorientasi solusi menggunakan media boneka

Dari penjelasan di atas yang berdasarkan pada kelima penelitian tersebut, maka adanya keterkaitan antara peneliti sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yakni memiliki kesamaan terhadap objek penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media untuk mereduksi agresivitas dengan monopoli bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan. Maka ketidaksamaan antara penelitian yang sebelumnya dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu peneliti sebelumnya menggunakan media monopoli untuk perencanaan karir, kontrol diri, dan percaya diri. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini yaitu media monopoli bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan untuk mereduksi agresivitas siswa.

PEMBAHASAN

Agresivitas merupakan suatu dorongan atau keinginan untuk menyakiti seseorang dengan berbagai macam bentuk perlakuan (Saputra dkk., 2019). Agresivitas adalah dorongan perilaku oleh seseorang yang sengaja atau tidak sengaja yang bisa membahayakan orang, baik secara jasmani maupun psikologis, serta merupakan pelanggaran norma-norma sosial (Nurisma dkk., 2020). Selain itu agresivitas juga di definisikan sebagai Kepentingan diri sendiri untuk menyerang orang lain secara jasmani,

verbal, atau psikologis yang bersumber dari emosi marah dalam diri individu (Swadnyana & Tobing, 2019).

Dari beberapa pandangan tersebut diketahui bahwa agresivitas merupakan suatu dorongan atau keinginan individu untuk menyakiti orang lain, keinginan tersebut bersumber dari emosi dalam diri individu sendiri, perilaku menyakiti yang dilakukan individu tersebut yaitu baik secara fisik, verbal maupun mental. Agresivitas merupakan suatu tindakan yang dilakukan dengan sengaja. Agresivitas yang terjadi pada siswa biasanya muncul karena bermula dari saling meledek, saling menghina teman sekelas atau teman sekolah lainnya sehingga siswa akan melakukan perilaku agresivitas seperti tawuran antar sekolah, perkelaihan antar teman satu sekolah (seperti mencubit, menendang, mengejek, memukul dan lain sebagainya).

Aspek agresivitas dibagi menjadi empat yaitu (1) agresi fisik, (2) agresi verbal, (3) kemarahan, dan (4) permusuhan (Buss & Ferry, 1992). Agresi fisik yaitu perilaku yang menyakiti orang secara fisik. Contohnya seperti memukul, mencubit, menendang. Agresi verbal adalah perilaku menyakiti seseorang dengan menggunakan perkataan/verbal. contohnya seperti membentak, menghina, dan mengumpat. Kemarahan, rasa marah merupakan emosi tidak baik yang disebabkan karena keinginan individu tidak dapat dipenuhi dan bentuk penunjukannya dapat menyakiti orang lain dan diri sendiri. contohnya kesal, sebal. Sedangkan Sikap permusuhan disini yaitu seperti kebencian, Permusuhan, kecurigaan orang lain, kecemburuan, dendam kepada orang lain.

Tidak sedikit hal yang dapat mempengaruhi perilaku agresivitas yaitu diantaranya frustrasi, gangguan berfikir, gangguan emosional, keluarga, teman sebaya, sekolah, dan lingkungan (Sekar, 2021). Berikut penjelasan dari faktor-faktor tersebut : (1) Frustrasi, Frustrasi merupakan kondisi dimana seseorang gagal dalam usaha mencapai tujuan yang diinginkannya. Frustrasi itu bisa terjadi dimana saja, frustrasi dapat memicu seseorang untuk melakukan perilaku agresif, karena frustrasi merupakan kondisi yang tidak menyenangkan bagi seseorang. (2) Gangguan berfikir, Gangguan pikiran adalah pikiran yang tidak tepat dan dapat menyebabkan seseorang berbicara kasar, menghina dan marah. Hal tersebut dapat membawa seseorang untuk berperilaku agresif kepada orang lain. (3) Gangguan emosional, yang dapat mempengaruhi agresi manusia yaitu tekanan emosional. Jika seseorang sedang dalam keadaan yang tidak menyenangkan maka emosi

yang dimunculkan adalah emosi marah. Emosi marah yang berkelanjutan dan dilampiaskan kepada orang lain maka hal tersebut sudah masuk dalam perilaku agresivitas. (4) Keluarga. Keluarga merupakan lingkungan terdekat bagi remaja. Hal ini mudah sekali keluarga menjadi faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresivitas pada remaja, salah satunya dari pola asuh orang tua. (5) Teman. Teman sebaya adalah kelompok yang anggotanya memiliki umur dan status sosial yang sama. Teman sebaya mempunyai peran yang penting bagi perkembangan individu. Dimana teman sebaya dapat membawa dampak baik dampak positif dan dampak negatif. Jika individu masuk dalam dampak negatif teman sebaya nya maka individu tersebut dapat melakukan perilaku agresif. (6) Sekolah. Sekolah adalah dimana tempat siswa mencari ilmu demi kebaikan di masa depannya, maka dari itu iklim sekolah sangat mempengaruhi tingkat agresivitas siswa, jika iklim sekolah baik maka tingkat agresivitas siswa juga rendah. Sebaliknya jika iklim sekolah kurang baik maka menuntut kemungkinan tingkat agresivitas siswa juga tinggi. (7) Lingkungan. Lingkungan yang tidak sehat, kotor, padat juga mempengaruhi kondisi fisik, sosial, dan psikologis warganya, keadaan lingkungan yang seperti itu dikhawatirkan dapat memicu tindakan anti sosial yang dapat menimbulkan tindakan maladaptif seperti perilaku agersif.

Perilaku agresivitas memiliki ciri-ciri yaitu diantaranya agresivitas merupakan perilaku menyerang, menyakiti diri sendiri maupun orang lain, perilaku yang melanggar norma, serta perilaku yang tentunya tidak diinginkan oleh korban. Selain itu perilaku agresivitas juga akan memberikan dampak bagi korban dan pelakunya sendiri, dampak agresivitas bagi korban yaitu tidak percaya diri, munculnya rasa marah, merasa dunia tidak adil, serta timbulnya rasa sakit fisik dan psikis. Sedangkan dampak bagi pelaku yaitu pelaku mengalami ketergantungan pada perilaku agresivitas, perilaku agresivitas menjadi perilaku fondasi, menjadi model yang buruk, serta pelaku agresivitas akan dihindari dan tidak disukai oleh orang.

Monopoli merupakan papan permainan yang terpopuler di dunia (Suryani, 2022). Monopoli adalah suatu permainan bergambar yang bergulir sesuai banyaknya mata dadu yang dijatuhkan sesuai dengan peratauran yang telah ditentukan. Tujuan dari monopoli yaitu untuk mengontrol ubin di papan. Namun dalam pembelajaran tujuan monopoli berbeda dari permainan monopoli biasanya. Media permainan monopoli adalah salah satu

permainan yang dapat membantu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menghidupkan situasi (Suciati dkk., 2015). Dari beberapa pandangan dapat disimpulkan yakni media monopoli merupakan media yang populer untuk digunakan dalam proses pembelajaran, permainan monopoli dapat dimodifikasi sekian rupa sesuai dengan keinginan yang akan diraih. Maka dari itu penelitian ini akan mencoba mengembangkan media monopoli sebagai media layanan bimbingan kelompok.

Dari kajian literatur yang telah dicari oleh peneliti, belum ada penelitian yang mengisi dengan kearifan lokal oleh karena itu peneliti akan mengisi media monopoli dengan bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan. Pada penelitian ini media monopoli yang dipakai yaitu media monopoli bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan, dimana nantinya dalam permainan monopoli terdapat ajaran K.H Ahmad Dahlan. Ajaran K.H Ahmad Dahlan memiliki lima komponen yaitu ikhlas, rendah hati, kritis, toleransi dan welas asih (Saputra dkk., 2021). (a) Ikhlas, ikhlas adalah salah satu akhlakul mahmudah yang harus dimiliki oleh semua orang, dimana ikhlas seseorang melakukan segala pekerjaan atau ibadah hanya karena ingin mendapatkan keridhaan Allah SWT. (b) Rendah hati, rendah hati adalah sikap dimana seseorang tidak merasa sombong tentang apa yang ia miliki. Banyak manusia yang sombong dan arogan, serta banyak mereka yang menganggap setiap keputusan mereka adalah yang terbaik. Maka dari itu sikap rendah hati adalah sikap yang penting untuk semua orang. (c) Kritis, berpikir kritis adalah keterampilan untuk berpikir dengan rasional dan sistematis yang memiliki tujuan untuk memahami hubungan ide atau fakta. Setiap manusia dalam hidupnya perlu mencari kebenaran yang hakiki dan bukan sekedar mengikuti orang lain. (d) Toleransi, Toleransi adalah sikap manusia untuk menghormati dan menghargai segala perbedaan, antara orang dan kelompok. (e) Welas asih, welas asih merupakan kekuatan yang menggerakkan seseorang melakukan tindakan sosial antar sesama. Ajaran kasih sayang dalam islam sangat penting dan luas, yang bersumber dari nilai-nilai ihsan, ukhuwah, silahturahmi, dan ta'awun dalam wujud kepedulian, empati, simpati, dan kerjasama. Masih terdapat manusia yang belum berani mengorbankan jiwanya untuk kepentingan orang lain, maka mereka perlu untuk mengedepankan konsep cinta dalam berinteraksi dengan orang lain.

Dalam bimbingan dan konseling, khususnya pada bimbingan kelompok seorang konselor harus mampu berinovasi dalam memberikan layanan. Inovasi yang dapat

dilakukan konselor yaitu konselor dapat menggunakan media layanan yang kreatif agar siswa/konseli tidak merasa bosan saat mengikuti layanan. Agar meraih tujuan layanan bimbingan dan konseling yang efektif maka dapat difasilitasi dengan sebuah media. Media memiliki keunggulan dalam membantu proses pelayanan bimbingan dan konseling khususnya dalam pelayanan bimbingan kelompok. Penggunaan media dalam bimbingan dan konseling mampu membuat variasi layanan yang lebih kreatif dan inovatif agar proses layanan tidak membosankan. Tujuan media monopoli bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan ini adalah dapat dimanfaatkan dalam layanan bimbingan dan konseling dengan memasukan ajaran K.H Ahmad Dahlan tentang kedamaian dan diharapkan dapat mereduksi perilaku agresivitas siswa. Menumbuhkan rasa suri tauladan dengan mencontoh dan mencirikan kepribadian tokoh kepada siswa di dalam kehidupan sehari-hari menjadikannya positif dan bermakna (Firdaus dkk., 2018). Salah satu tokoh yang dapat dijadikan contoh penanaman karakter yaitu tokoh penyebar agama islam yaitu K.H Ahmad Dahlan. Sehingga media monopoli bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan yang akan digunakan dalam penelitian ini diharapkan mampu untuk mereduksi agresivitas siswa karena ada nilai yang dapat dipetik seperti ikhlas, rendah hati, kritis, toleransi, dan welas asih. Dari nilai-nilai ajaran K.H Ahmad Dahlan tersebut adalah nilai-nilai yang memberikan kedamaian pada kehidupan.

Permainan monopoli merupakan permainan yang edukatif (Yanti & Anggraini, 2016). Sehingga media monopoli cocok untuk digunakan dalam bimbingan dan konseling. Maka dari itu peneliti melakukan pengembangan sebuah monopoli bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan dalam bimbingan kelompok. Adapun penerapan media monopoli bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan dalam bimbingan kelompok yaitu nantinya media monopoli diisi dengan ajaran-ajaran K.H Ahmad Dahlan, yaitu ajaran tentang ikhlas, rendah hati, kritis, toleransi dan welas asih.

Dalam bimbingan kelompok ada empat tahap yaitu tahap pembentuka/pengenalan, tahap peralihan/transisi, tahap kegiatan/inti, dan tahap pengakhiran/penutup (Fadilah, 2019). Berikut penjelasan dari empat tahap bimbingan kelompok tersebut: (1) Tahap Pembentukan/pengenalan, merupakan perkenalan dimana semua anggota memperkenalkan diri masing-masing dan menyatakan tujuan atau keinginan yang ingin diraih oleh anggota. Selain itu dijelaskan juga tentang bimbingan

PROSIDING

Seminar Antarangsa Bimbingan Dan Konseling
Universitas Ahmad Dahlan
Sabtu, 27 Agustus 2022

kelompok, dan menjelaskan peraturan yang akan dilakukan dalam bimbingan kelompok, seperti kontrak waktu, langkah-langkah yang akan dilakukan dalam layanan bimbingan kelompok. (2) Tahap Peralihan/transisi, tahapan ini adalah tahapan yang menjadi perantara antara tahap pertama dan ketiga, dimana nanti akan dijelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam bimbingan kelompok, mengecek kesiapan anggota untuk ketahap berikutnya, membahas suasana saat ini dan meningkatkan kapasitas partisipasi anggota. Serta di tahap peralihan ini dapat pula diadakannya ice breaking demi menghidupkan suasana agar tidak monoton. (3) Tahap kegiatan/inti, tahap ini adalah fokus pembinaan ketua kelompok, dalam proses ini dilakukan teknik permainan simulasi, yang seharusnya menjadi fokus perhatian pemimpin kelompok dalam proses tersebut, karena pemimpin kelompok adalah pengontrol dari proses permainan simulasi. Pada tahap kegiatan ini materi yang sudah disiapkan oleh pemimpin kelompok akan diberikan kepada anggota kelompok. (4) Tahap pengakhiran/penutup. Fase ini, ketua kelompok mengumumkan kegiatan telah selesai, anggota mengakhiri kegiatan, menyatakan kesan dan pesan, membahas kegiatan selanjutnya, dan diakhiri dengan doa.

Penerapan media monopoli bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan dalam bimbingan kelompok yaitu nantinya media monopoli akan diisi dengan ajaran K.H Ahmad Dahlan dan digunakan dalam layanan bimbingan kelompok untuk mereduksi agresivitas siswa. Metode penggunaannya dilakukan dengan cara siswa menunggu kesempatan melempar dadu dan bergerak di sekitar papan, apabila siswa mendapatkan informasi maka siswa hanya membacakan informasi tentang agresivitas tanpa mendapatkan reward, sedangkan siswa yang mendapatkan pertanyaan maka siswa tersebut harus menjawab dan apabila jawabannya benar maka akan mendapatkan reward. Informasi dan pertanyaan yang akan diberikan tidak berbentuk lisan melainkan nanti informasi dan pertanyaannya terdapat pada media monopoli itu sendiri. Pada penggunaan media monopoli bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan ini nantinya yaitu pada tahap kegiatan/inti.

KESIMPULAN

Agresivitas yaitu suatu dorongan atau keinginan untuk menyakiti atau menyerang seseorang dengan berbagai macam bentuk perlakuan yang secara sengaja ataupun tidak

sengaja. Aspek agresivitas dibagi menjadi empat yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan sikap permusuhan. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresivitas yaitu seperti frustrasi, sekolah, keluarga, lingkungan masyarakat, bahkan dari gangguan berfikir, dan gangguan emosional individu sendiri. Agresivitas juga memberikan dampak yang tidak baik bagi korban dan juga pelaku, berdasarkan hal itu selaku konselor atau Guru BK di sekolah perlu mengatasi agresivitas yang dimiliki oleh siswa. Ciri-ciri dari perilaku agresivitas yaitu diantaranya agresivitas merupakan perilaku menyerang, menyakiti diri sendiri maupun orang lain, perilaku melanggar norma, serta perilaku yang tentunya tidak diinginkan oleh korban.

Agresivitas di kalangan siswa merupakan suatu tindakan yang sangat penting untuk mendapat perhatian khusus oleh guru BK yang menjadi konselor di sekolah. Seorang konselor berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang damai, mencegah dan mengurangi agresi. Bimbingan dan konseling memiliki tujuan untuk memberikan dukungan kepada siswa dan membantu siswa untuk menghindari berbagai masalah yang berbahaya, dan untuk memberikan dukungan berupa solusi atau cara untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi.

Melalui bimbingan kelompok, diharapkan Guru BK dapat berperan efektif dalam mencegah dan mengurangi perilaku agresivitas siswa. Bimbingan kelompok yang efektif dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti layanan. Salah satu media yang dirancang konselor atau Guru BK pada bimbingan kelompok yaitu berupa seni kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional monopoli yang diintegrasikan dengan nilai ajaran K.H Ahmad Dahlan, yaitu ikhlas, rendah hati, kritis, toleransi, dan welas asih. Permainan monopoli bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan ini mudah untuk digunakan oleh siswa. Dan media monopoli bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan ini dirancang secara menarik supaya diterima oleh siswa. Permainan media monopoli bermuatan ajaran K.H Ahmad Dahlan ini guna untuk mereduksi agresivitas siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Alhadi, S., Purwadi, P., Muyana, S., Saputra, W. N. E., & Supriyanto, A. (2018). Agresivitas siswa SMP di Yogyakarta. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 93–99. <https://doi.org/10.52657/jfk.v4i1.507>
- Aulya, A., Ilyas, A., & Ifdil, I. (2016). Perbedaan Perilaku Agresif Siswa Laki-Laki dan Siswa Perempuan. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 91–97. <https://doi.org/10.29210/12016239>
- Azhar, R. K. D., Bashori, K., & Samsuddin, M. (2020). Penanaman Nilai-Nilai Perdamaian di Peacesantren Welas Asih Samarang Garut. *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 21(2), 134–146. <https://doi.org/10.23917/profetika.v21i2.13075>
- Biswas, P. (2015). Mahatma Gandhi's Views On Peace Education. *Education Journal*, 4(1), 10–12. <https://doi:10.11648/j.edu.s.2015040101.13>
- Buss, A. H., & Ferry, M. (1992). *The Aggression Questionnaire*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452.
- Dundar, H., Erdogan, E., & Hareket, E. (2016). A Role Model In Light Of Values: Mahatma Gandhi. *Educational Research and Reviews*, 11(20), 1889–1895. <https://doi:10.5897/ERR2016.2667>
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167–178. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>
- Firdaus, A. H., Purnomo, A., & Ahmad, T. A. (2018). Kesadaran Sejarah Siswa Terhadap Ketokohan dan Keteladanan Sunan Kudus Di MA Qudsiyyah Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(2), 150–161.

- Larasati, D., & Nursalim, M. (2020). *Pengembangan Modifikasi Media Monopoli Untuk Perencanaan Karier Pada Peserta Didik Kelas XI MIPA di SMA Kemala Bhayangkari 4 Waru. Jurnal BK UNESA. 11(2), 191–197.*
- Nurani, W., Saputra, W. N. E., Mu'arifah, A., & Barida, M. (2020). Bimbingan kedamaian: Implementasi pendidikan kedamaian dalam setting bimbingan untuk mereduksi agresivitas. (*Webinar*) *Seminar Nasional Pendidikan 2020, 1(1), 178–192.*
- Nurisma, S. Z., Saputra, W. N. E., Putranti, D., & Sutanti, T. (2020). Sosiodrama kedamaian: Teknik bimbingan kelompok dalam mereduksi agresivitas siswa pada masa pandemi COVID-19. (*Webinar*) *Seminar Nasional Pendidikan 2020, 1(1), 148–154.*
- Parti, N. J. (2019). Efektifitas Konseling Motivational Interviewing untuk Mereduksi Agresivitas Siswa. *Jurnal Fokus Konseling, 5(2), 110–115.*
<https://doi.org/10.52657/jfk.v5i2.949>
- Saputra, W. N. E., Handaka, I. B., Barida, M., Muyana, S., Wahyudi, A., Widyastuti, D. A., & Rodhiyya, Z. A. (2022). Peace guidance based on the perspective of Markesot: Acceptability and effectiveness of reducing student aggressiveness. *Pegem Journal of Education and Instruction, 12(1), 213–221.*
- Saputra, W. N. E., Hanifah, N., & Widagdo, D. N. (2017). Perbedaan tingkat perilaku agresi berdasarkan jenis kelamin pada siswa sekolah menengah kejuruan Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling, 2(4), 142–147.*
- Saputra, W. N. E., Mappiare-AT, A., Hidayah, N., & Ramli, M. (2021). KH Ahmad Dahlan's The Values Of Peace in The Novel Entitled Sang Pencerah: A

- Hermeneutics Study. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 11(2), 32–42.
<https://doi.org/10.14527/pegegog.2021.04>
- Saputra, W. N. E., Supriyanto, A., Astuti, B., & Ayriza, Y. (2019). *Bimbingan kedamaian: Strategi konselor untuk mereduksi agresivitas*. K-Media.
- Sari, S. P., Indasari, M., & Surtiyoni, E. (2020). Konseling Kelompok Singkat Berorientasi Solusi Menggunakan Media Boneka untuk Mengurangi Agresivitas Siswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(2), 147–159.
<https://doi.org/10.25273/counsellia.v10i2.7569>
- Sekar, P. R. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas Remaja. *Psyche 165 Journal*, 14(1), 27–31.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175–188.
- Suherman, N., Saputra, W. N. E., Alhadi, S., & Kumara, A. R. (2020). Peace Card: Media dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mereduksi Agresivitas Siswa. (*Webinar Seminar Nasional Pendidikan 2020*, 1(1), 093–097.
- Suryani, E. (2022). *Permainan Monopoli IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Sikap Ilmiah Siswa SD*. Penerbit Lakeisha.
- Swadnyana, I. P. B., & Tobing, D. H. (2019). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dan Agresivitas pada Remaja Madya di SMA Dwijendra Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6, 120–129.
- Syaikhudin, A. (2019). Analisis Metode Permainan Sosial Untuk Membelajarkan Materi IPS di SD. *Seminar Nasional Pendidikan 2015*, 762–771.

PROSIDING

Seminar Antarangsa Bimbingan Dan Konseling
Universitas Ahmad Dahlan
Sabtu, 27 Agustus 2022

- Yanti, F., & Anggraini, N. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015. *HISTORIA: Journal of Historical Education Study Program*, 1(1). <https://doi.org/10.33373/his.v1i1.391>
- Yuono, C., & Purwoko, B. (2015). Pengembangan media permainan monopoli percaya diri pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Wonodayu. *Universitas Negeri Surabaya*.