

MEDIA MONOPOLI: TEKNIK BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU ASERTIF SISWA

Annisa Zulfa Dianah Lestari, Siti Muyana
Bimbingan dan Konseling
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Indonesia
annisa1900001110@webmail.uad.ac.id
Siti.muyana@bk.uad.ac.id

Abstrak

Fenomena yang mungkin sering terjadi pada siswa yaitu perilaku asertif. Perbuatan asertif merupakan gaya seorang siswa untuk menunjukkan apa yang di pikirkan, pandangan, kepentingan dan hak pribadinya tanpa perlu cemas, bisa menunjukkan perilaku yang benar dan baik dan mempertimbangkan wewenang individu jangan melenyapkan wewenang peserta didik lain. Dampak paling signifikan muncul seperti gagasan, tuntutan, tipuan dalam melakukan hal yang sebenarnya mungkin tidak mau dilakukan oleh remaja tersebut. Permasalahan tersebut berdampak menimbulkan masalah yang aktual di lingkungan sekolah bagi banyak nya masalah peserta didik melakukan cigaret, membuat kerusakan, bertengkar, menghina teman lain. Bolos sekolah dan lain sebagainya. Siswa yang tidak menganggap hakiki nya memperbaiki perbuatan asertif pada gerakan nya memaksakan peserta didik kurang bisa mengekspresikan dan kebutuhan yang di pada diri peserta didik itu sendiri. Berbagai cara dapat dibuat oleh konselor dalam mengembangkan perbuatan asertif siswa merupakan mengembangkan media monopoli. Media monopoli dapat menarik minat dan mengaktifkan semua siswa. Produk percobaan kebenaran permainan monopoli dari pakar sarana berkisar 93 % dengan melalui kebenaran. Produk percobaan kebenaran permainan dari pakar sarana berkisar 92 % melalui kebenaran. Menurut kelengkapan menurut tolak ukur formalitas pembuatan, bisa disimpulkan maka permainan monopoli itu ikut diterima tolak ukur kebenaran kemudian cukup untuk digunakan. Penerapan permainan monopoli gena dalam memupuk perbutan asertif peserta didik (Elfarini, 2013).

Kata Kunci: Permainan Monopoli, bimbingan kelompok, perilaku asertif

PENDAHULUAN

Remaja ialah periode perubahan semenjak masa bocah mengarah anak yang cukup umur akan dikenali melalui adanya alterasi sudut pandang psikologis, tubuh. menurut berurutan akan termasuk yang mulai dewasa dalam umur 12-21 usia (Lianasari, 2018). Kewajiban rangkaian ketika mulai dewasa memaksa alterasi luas pada perilaku dan budi pekerti. Kewajiban rangkaian ketika mulai dewasa dipusatkan untuk cara memberikan ulah dan perbuatan anak-anak kemudian berupaya mencapai cukup ketahanan berkarakter dan memiliki karakter selaku cukup umur. Kewajiban rangkaian ketika mulai dewasa mutlak bertautan serta rangkaian psikisnya, kedewasaan perolehan rangkaian psikisnya untuk berat menolong kekuatan lanjut mewujudkan kewajiban rangkaian yang benar.

Perubahan-perubahan psikosial bila tiada dimaksimalkan untuk melahirkan perdebatan dan kendala tentang kewajiban rangkaian ketika mulai dewasa. modifikasi psikosial terkandung ialah sesuatu akan kerap kali membuat perdebatan untuk peserta didik SMP maupun yang cukup umur yaitu perdebatan akan bertautan dengan wacana dan pertemanan di zona utama yaitu dengan seusia nya (Rahmawati dkk., 2021). Seegolongan memiliki dampak akan luas untuk perbuatan cukup umur dan oleh sebab itu peserta didik yang cukup umur ada di dalam akibat yang luas dalam kelangsungan perkembangan yang kurang baik, perbuatan berisiko luas, anomali luwes, dan beromosi.

Diantara perbuatan akan perlu mempunyai anak yang cukup umur dalam menanggung individu dan beradaptasi ialah perbuatan asertif. Pada kegiatan ini perbuatan asertif ialah sebetulnya perbuatan yang diperlihatkan diri sendiri menggunakan tolak ukur yang diperlihatkan dengan ungkapan yang benar, integritas, terungkap memiliki perilaku yang kuat, benar dan bisa berperilaku yang baik saja lalu diri peserta didik bisa mewujudkan untuk seperti dengan netral jangan menghina pandangan manusia. Perbuatan asertif hakiki mempunyai oleh anak yang cukup umur sebab anak yang cukup umur wajib mempunyai pandangan dan keyakinan agar bisa beradaptasi diri dengan benar tanpa ikut aliran, menyegani manusia, menyalurkan kewajiban diri sendiri tidak menolak apa yang didapat manusia lain.

Banyak faktor yang membuat kurangnya perbuatan asertif pada diri remaja, yaitu dominasi mulai zona yang tidak teratur dan kurang memberikan keterampilan interpersonal, didikan orangtua, gambaran diri yang kurang, keadaan lingkungan budaya, biner kelamin umur dan derajat keungan (Rani Mega Putri, 2018).

Beraneka ragam perdebatan akan dijumpai peserta didik siswa membuat sekolah yang paling utama konselor sekolah dalam memenuhi gark-gerik untuk memberikan mengembangkan perbuatan asertif peserta didik. diantaranya upaya yang diberikan oleh konselor sekolah yakni mengembangkan media monopoli. Hendaknya lugas strategi baru untuk memberikan cara bimbingan asertif yakni menerapkan sarana permainan monopoli asertif akan dilakukan di suasana berkelompok (Elfarini, 2013). Permainan monopoli asertif ini diputuskan sebab mewajibkan rangkaian pikirannya sebgai luas peserta didik SMP tinggal gembira dalam bermain-main. Sarana monopoli asertif ialah permainan yang bukan kita salah kenal lagi bagi peserta didik SMP, dan peserta didi kerap kali bermain permianan ini.

Di dalam pengajaran dan pengarahan semakin melebar strategi yang dipakai untuk memberikan peserta didik melampaui kesibukannya. Bertautan bersama perdebatan rendahnya perbuatan asertif, contohnya cara yang bisa diberikan dalam mengembangkan perbuatan asertif ialah menentukan bimbingan asertif. Ulasan-ulasan yang sudah dilaksanakan lebih dulu mengenai latihan asertif cuma menggunakan bimbingan-bimbingan di dalam metode bantuannya. Kegiatan ini berkibat menuruti kebosanana pada peserta didik, penasihat yang berdampak pada alur metode pengajaran dan pengarahan jarang bisa segera menurut paling tinggi. maka dari itu, hendaknya membuat cara baru untuk mewarixsan bimbingan asertif yaitu menetapkan sarana monopoli aasertif yang dilakukan di suasana anggota kelompok. sarana monopoli asertif ini ditetapkan sebab untuk rangkaian fisik banyak peserta didik SMP masih suka untuk bermain. sarana monopoli asertif ialah media yang sudah tidak ganjil bagi peserta didik SMP, lalu peserta didik kerap kali melakonkan media ini.

Pengatar uraian perdebatan dan fungsi pemakaian sarana pengajaran dan pengarahan, dilaksanakan ulasan yang berpusat di peningkatan saranan dalam mengembangkan perbuatan asertif dengan penerapan sarana pengajaran dan pengarahan, untuk kegiatan ini ialah sarana Monopoli dalam metode pengajaran kelompok.

Metode

Teknik yang diterapkan pada penelitian ini menerapkan kajian literatur. Analisis kajian literatur merupakan meninjau yang berhubungan dengan pandangan, ide dan ciptaan dari banyak konsep. menegnai waktak dari ulasan ini merupakan ulasan deskritif yaitu penguarangan sebagai runutu.lalu dijelaskan ulang supaya mempermudah penawanan benar bersama. ancangan yang

digunakan dalam ulasan ini adalah ancangan ide yang sudah diberikan dalam memberikan pikiran dan penyalinan satu petunjuk dalam runtut sejak perspektif yang spesifik berdasarkan hasil di ulasan ini merupakan petunjuk bawahan, yang didapatkan tidak dapat dari diberikan langsung. Namun data itu dari ulasan terlebih dahulu sebab penelaah dulu yang berbentuk lembaran, terbitan.

HASIL PENELITIAN

Ulasan tersebut menggunakan kajian literatur, yang dimana peneliti mengumpulkan data berupa artikel ilmiah dan jurnal lalu dikaji sesuai dengan tema penelitian yang berhubungan dengan permainan monopoli untuk meningkatkan perilaku asertif siswa. Berdasarkan kajian literatur yang dicari dari jurnal ilmiah, setidaknya terdapat dua artikel yang berhubungan dengan tema penelitian ini. kedua artikel tersebut dijabarkan menurut bagan 1 sebagai berikut:

Tabel 1: Deskripsi Sumber Kajian Literatur

No	Judul	Tahun	Penulis	Hasil
1	Efektivitas layanan pengajaran kelompok menggunakan metode pemikiran dalam mengembangkan kekuatan perbuatan asertif peserta didik	2018	Dewi Lianasari	produk analisis menunjukkan maka pengajaran anggota kelompok dapat meningkatkan kemampuan perilaku asertif siswa
2	Peningkatan sarana media monopoli asertif dalam mengembangkan pengetahuan peserta didik dalam perbuatan asertif pada peserta didik	2013	Rifani Suci Elfarani	Hasil menunjukkan bahwa permainan dengan menggunakan permainan monopoli yang mampu meningkatkan perilaku asertif siswa

1. Penelitian dengan judul “Efektivitas layanan pengajaran anggota kelompok menggunakan metode pemikiran dalam mengembangkan kekuatan perbuatan asertif peserta didik”.

penelitian tersebut menunjukkan maka pemberian pengajaran kelompok mampu mengembangkan perbuatan perilaku asertif peserta didik..

2. Penelitian berjudul “Peningkatan sarana media monopoli asertif dalam mengembangkan pengetahuan peserta didik dalam perbuatan asertif pada peserta didik”. ulasan tersebut menunjukkan bahwa permainan monopoli dapat meningkatkan perilaku asertif.

PEMBAHASAN

Perilaku asertif siswa merupakan kekuatan seorang peserta didik dalam mengekspresikan konsentrasi, pandangan, keinginan dan kewajiban individu jangan cemas, bisa berperilaku benar dan langsung serta memikirkan kewajiban individu jangan memungkir kewajiban manusia lain (Butar, 2017). Perbuatan ini bisa menginformasikan cap hormat pada individu dan manusia lain kemudian bisa melihat kesukaan, keperluan, dan kewajiban semua sama dengan keperluan. Sedangkan perilaku asertif menurut toko lain yaitu Perbuatan asertif ialah kewajiban bagi diri sendiri dalam memilih perilaku, pikiran yang berdasarkan rasa kewajiban dalam segenap membuahkan serat dampak itu untuk peserta didik itu sendiri (Setyowati & Dwikurnaningsih, 2014). perbuatan asertif ini dikenali dalam biasnainya sesuaian sosial dan seorang yang bisa perbuatan asertif akan menimbang hati dan kesmaktukaran manusia lain. Menurut ulasan tadi bahwa bisa diterangkan maka perbuatan asertif merupakan perbatan yang menggiring kemudia pada hasil, baik, apa adanya, yakin dan teguh jangan menggurusi apa yang didapatkan oleh manusia lain.

Terdapat beberapa sudut pandang mengenai perbuatan asertif yaitu, tatatpan , perilaku badan, bagian atau secara badan, kode,mimik wajah, suara, modulasi, tinggi kerasnya suara, waktu,dengarkan,hasil (Abidin, 2011) . Pertama, kontak mata, yaitu menunjukkan tulus dan peduli . Kedua, perilaku badan, yaitu menunjukan kelincahan dan keasertif. Ketiga, bagian atau secara badan, yaitu, membatasi bagian saat berkomunikasi. Keempat, kode, yaitu menunjukkan apa adanya dan harsu tegas. kelima, mimik wajah, yaitu menunjukkan kesesuain dengan apa yang dibicarakan. Keenam, suara,tinggi rendahnya suara, yaitu, menunjukkan ungkpan apa yang dipikir dan apa yang di rasa dalam langsung. Ketujuh, pemilihan jam yaitu, menunjukkan kebenaran jam dan suasna dengan apa yang ingin dibicarakan Kedelapan, dengar yaitu, menunjukkan kemampuan di dalam membatasi diri untuk tidak mengekuarkan individu. Dan terakhir hasil yaitu, menunjukkan kebenaran kata yang didapatkan di komuniskan.

Terdapat variabel yang memerintah perbuatan asertif yaitu, variabel intenal dan variabel luar (Bening, 2014) . variabel dalam meliputi umur, kelamin, ide diri. Pertama, usia yaitu, akan tambah nya umur diri sendiri lantas rangkaian bisa dapat tercapai luas lagi. Kedua, perempuan dan laki-laki yaitu, laki-laki lebih mempunyai perbuatan asertif yang lebih luas daripada wanita. kegiatan ini bisa menyebabkan oleh tuntunan warga yang membuat pria lebih aktif, mandiri dan kooperatif, sedang perempuan lebih tidka aktif tergantung kompromi. Ketiga, gagasan diri yaitu,sesuatu yang dekat. Diri sendiri yang memiliki konsep diri yang kuat akan mampu berperilaku asertif. Sebaliknya individu yang mempunyai konsep diri yang lemah, maka perbuatan asertifnya juga rendah. Kemudian ada faktor eksternal meliputi pola asuh orang tua dan kondisi sosial budaya. Pertama, pola asuh orang tua yaitu, kualitas perilaku asertif individu sangat dipengaruhi oleh interaksi individu tersebut dengan orang tua maupun anggota keluarga lainnya. hal tersebut akan menentukan pola respon individu dalam merespon masalah. Kedua, kondisi sosial budaya yaitu, perbuatan yang dibilang asertif pada sisoal kebudayaan tertentu belum tentu sama pada budaya lain. Karena pada suatu kebudayaan memiliki dan aturan sosial itu sendiri.

Menurut (Khalisah & Lubis, 2016) Adapun terdapat karakteristik perbuatan asertif yaitu antar lain a) bisa mengemukakan hal yang dipikirkan, bisa dengan perkataan ataupun tingkah laku b) bisa berbicara secara baik dan apadanya. c) bisa melakukan, mulai dan akhiri satu omongan dengan benar. d) bisa meminta tolong kepada manusia lain ketika membutuhkan. e) bisa meminta perasaan, bisa yang senang ataupun yang kurang menyenangkan dengan cara benar. f) terima apapun yang terbatas yang ada di dirinya sendiri dan tetap bisa untuk menggapai apa yang di harapkan semaksimal mungkin, lalu kemudian baik berhasil maupun tidak kamu mesti akan tetap mempunyai kualitas diri dan percaya pada diri sendiri.

Melihat dampak yang ditimbulkan dari perilaku asertif bersifat negatif, maka perlu di tingkatkan agar tercipta suasana yang damai dan tenang di lingkungan sekolah. Dalam mengembangkan perbuatan asertif siswa, guru pengajaran dan penyuluhan harus mengadakan layanan yang menarik dan tidak membosankan agar setiap siswa dapat mengikuti dengan antusias dan berpartisipasi. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media yang inovatif dan kreatif seperti permainan monopoli.

Permainan Monopoli merupakan contoh satu permainan bidang yang sangat di kenal (Siskawati dkk., 2016) . Hasil dari permainan ini yakni untuk menggapai pertak di dalam

bidanag bisa membeli, sewa menukarkan bangunan di runtutan yang baisesa saja. Contoh karakteristik permainan monopoli adalah memperkenalkan sesuatu ada disekitarnya menggunakan kartu. Model permainan monopoli mempunyai fungsi antar lain : pertama yaitu siswa bisa meningkatkan individu sdalam rangkaian tubuh, rangakain mental, dan rangakian pikiran Kedua yaitu permainan monopoli dilakukan untuk media dalam bersosialisasi dengan teman sepergaulan, lalu media untuk mengelurkan pikiran yang tegang. Ketiga yaitu permainan monopoli dapat mengembnagkan pikiran siswa kemudian bisa dapat saling membantu dalam regu, bisa berbagi, saling menolong. Kelima, yaitu belajar fokus saat dalam melakakukan permainan.

Terdapat beberapa acuan layanan pengajaran regu yaitu antar lain pertama yaitu acuan ikhlas merupakan ikhlas terus dibimbing oleh ketua regu meningkatkan kode regu yang benar dan runtut dalam pemberian bantuan bimbingan regu. Kedua yaitu acuan apa adanya merupakan orang bisa luas ada apa adanya mengemukakan gagasan, pikiran yang dirasa dan dipikir nyata apa adanya gengsi, dan tidak yakin. Ketiga yaitu asas kegiatan merupakan partisipasi semua anggota kelompok dalam mengemukakan pendapat sehingga cepat tercapinya tujuan bimbingan regu Keempat yaitu asas kerahasiaan merupakan anggota yang data wajib menaruh dan merapatkan info apa yang telah dibicarakan dalam regu. Kelima yaitu asas kenormatifan yakni, aktif bisa dilakukan oleh semua anggota regu di dalam memberikan apa yang dipikirkan hingga bisa terlaksananya hasil pengajaran regu.

Terdapat beberapa kelebihan maupun kelemahan media *games* monopoli yaitu antara lain: keunggulan meliputi yaitu cara merakitnya mudah, jarang memerlukan kelas yang luas untuk penyimpanannya, penjagaannya relatif gampang, permainan ini memiliki komponen, diciptakan dengan banyak warna agar tidak membosankan, bisa dimainkan banyak orang bisa lebih dari 5 orang. Pelaku bisa merasakan gembira, dan perasaan ingin mempelajari, gampang dioperasikan. Adapun kelemahan nya yaitu antara lain tidak boleh dimainkan seorang diri harus lebih 3 orang, Cuma bisa untuk membuat pemahaman konsep, membutuhkan waktu yang agak lama untuk memulai permainan, untuk memainkannya dibutuhkan meja/tempat/lantai yang datar.

Melalui games monopoli, pemain dapat meningkatkan interaksi sosial antar individu dikarenakan permainan ini dimainkan oleh beberapa orang. Selain itu, media permainan monopoli juga dapat membuat siswa menjadi lebih berpartisipasi aktif ketika berkomunikasi dengan teman sekelasnya. Sehingga akan tercipta suasana ruang kelas yang hidup. Adanya suasana

pembelajaran yang hidup dan semua siswa berpartisipasi secara aktif, dapat meningkatkan produl menimba ilmu murid, salah satu upaya untuk menarik partisipasi peserta didik agar aktif selama metode pembelajaran, dapat menggunakan media permaian, misalnyan media permaianan monopoli.

Pada penelitian ini, media permainan monopoli sebagai upaya untuk meningkatkan perilaku asertif siswa dan akan dimainkan dalam layanan bimbingan yang dilakukan oleh bersama-sama. Bimbingan yang dilakukan oleh bersama-sama yaitu satu metode bimbingan akan dilaksanakan oleh seorang guru pengajaran dan pemberian untuk siswa yang dilaksanakan dalam bersama-sama. Anggota dalam bimbingan kelompok terdiri atas 20 orang adapun tahapan dalam bimbingan kelompok, yaitu tingkatan pembentukan, tingkatan perubahan, tingkatan ini dan tingkatan akhir.

Pertama, tingkatan pembuatan. Tingkatan pembuatan ialah tingkatan saling mengenal, tingkatan ikut berperan aktif, dan tingkatan untuk memberikan individu ke dalam suasana regu. Di tingkatan ini, guru bimbingan maupun konseling mengajak seluruh regu untuk bisa berkenalan diri dan mengakrabkan diri.

Kedua, tingkatan perubahan. Tingkatan perubahan disebut juga lankah dari tingkatan awal kemudia ke tingkatan kegitan. Pada tingkatan ini, guru bimbingan dan konseling harus bisa membuat anggota kelompok agar tidak merasa canggung anta satu sama lain.

Ketiga, tingkatan urusan. Tingkatan inti ialah tingkatan pokok dari inti pengajaran anggota kelompok. Di tingkatan ini, anggota regu memainkan permaianan monopoli yang dipimpin oleh guru bimbingan dan konseling.

Keempat, tahap pengakhiran. tahap ini, seorang konselor melakukan evaluasi dan siswa melakukan refleski terkait pelaksanaan bimbingan konseling yang menggunakan teknik permainan dengan media monopoli. Hasil evaluasi dan refleksi tersebut menjadi masukan ke depannya agar media mopoli ini bisa menajdi lebih optimal dalam mengembangkan perbuatan asertif peserta didik.

Kesimpulan

Selaku konselor di lingkungan sekolah, guru bimbingan dan konseling perlu meningkatkan perilaku asertif yang ditunjukkan oleh siswa, hal ini disebabkan karena perilaku asertif menimbulkan dampak yang negatif dan cenderung merugikan individu dan orang sekitar. Cara bisa dilakukan yaitu mengadakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan yaitu menggunakan media monopoli. Sebagai upaya meningkatkan perilaku asertif perlu diintegrasikan dengan nilai-nilai ajaran atau kearifan lokal. Layanan bimbingan kelompok dengan memanfaatkan media permainan monopoli membantu siswa agar mengurangi kecemasan. Lebih percaya diri. Menimbulkan ketenangan.

Daftar Pustaka

- Abidin, Z. (2011). Pengaruh pelatihan resiliensi terhadap perilaku asertif pada remaja. *Jurnal Pamator: Jurnal Ilmiah Universitas Trunojoyo*, 4(2), 129–136.
- Bening Satuti, N., Hertinjung, W. S., & Psi, S. (2014). *Hubungan Antara Harga Diri Dengan Perilaku Asertif Pada Mahasiswa Aktivistis Universitas Muhammadiyah Surakarta* [PhD Thesis]. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Butar, M. B. (2017). Hubungan perilaku asertif dengan kenakalan remaja pada siswa SMP Negeri 6 Kota Tebing Tinggi. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 7(4), 525–532.
- Dewi Lianasari, M. J. D. (2018). Efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik brainstorming untuk meningkatkan kemampuan perilaku asertif siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia is licesnsed under*, 3, 6–10.
- Elfarini, R. S. (2013). *Pengembangan Media Monopoli Asertif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Perilaku Asertif pada Siswa Kelas VIII-A* [PhD Thesis]. State University of Surabaya.
- Khalisah, S., & Lubis, R. (2016). Perbedaan perilaku asertif ditinjau dari pola asuh orang tua pada remaja yang memiliki clique. *Jurnal Diversita*, 2(1).
- Rahmawati, F., Hendriana, H., & Rosita, T. (2021). BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS ONLINE PADA SISWA MA AL-MUKHTARIYAH MANDE YANG MEMILIKI PERILAKU ASERTIF RENDAH. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 4(5), 407–414.

- Rani Mega Putri, T. W. (2018). Pengaruh bimbingan kelompok terhadap perilaku asertif siswa di SMP Sriwijaya Negara. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, 02.
- Setyowati, P. A., & Dwikurnaningsih, Y. (2014). MENINGKATKAN PERILAKU ASERTIF SISWA KELAS X SMA KARTIKA III-1 BANYUBIRU MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK. *Satya Widya*, 30(1), 8–16.
- Siskawati, M., Pargito, P., & Pujiati, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal studi sosial*, 4(1), 72–80.