

THE DEVELOPMENT ASSERTIVE SNOWBALL GAME MEDIA IN GROUP GUIDANCE FOR 8TH GRADE IN SMPN 1 JATIKALEN NGANJUK

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SNOWBALL ASERTIF DALAM BIMBINGAN KELOMPOK PADA SISWA KELAS VIII SMPN 1 JATIKALEN NGANJUK

Puji Rahmawati

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

pujirahma94@gmail.com

Dr. Budi Purwoko, M.Pd.

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email (budiwoko@gmail.com)

Abstrak

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di SMPN 1 Jatikalen, terdapat siswa kelas VIII yang membutuhkan pemahaman mengenai perilaku asertif dan belum adanya media dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling materi perilaku asertif. Guru BK menyadari bahwa pemahaman mengenai perilaku asertif sangat penting bagi siswa, namun karena keterbatasan sumber dan media dalam pemberian layanan khususnya layanan bimbingan kelompok menjadikan layanan tidak berjalan dengan maksimal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan seperangkat media permainan *Snowball* Asertif dalam bimbingan kelompok pada siswa kelas VIII SMPN 1 Jatikalen. Produk pengembangan yang dihasilkan terdiri dari dua jenis yaitu media permainan snowball asertif dan buku panduan penggunaan media permainan snowball asertif. Media tersebut dikembangkan dengan memenuhi kriteria akseptabilitas yang meliputi kriteria kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg & Gall (1983) yang telah disederhanakan oleh tim Puslijaknov.

Hasil penelitian yang diperoleh dari uji validasi ahli bimbingan dan konseling menunjukkan aspek kegunaan media permainan snowball asertif sebesar 87,5%, kelayakan 89,6%, ketepatan 82,1%, dan kepatutan 87,5% dengan rata-rata keseluruhan 86,68% (sangat baik, tidak perlu revisi). Hasil dari uji validasi pengguna guru Bimbingan dan Konseling SMPN 1 Jatikalen diperoleh prosentase aspek kegunaan sebesar 100%, kelayakan 95,8%, ketepatan 92,85%, dan kepatutan 95% dengan rata-rata keseluruhan sebesar 95% (sangat baik, tidak perlu revisi). Sedangkan hasil uji validasi ahli bimbingan dan konseling pada buku panduan media permainan snowball asertif diperoleh prosentase sebesar 85,83% (sangat baik, tidak perlu revisi). Hasil uji pengguna guru Bimbingan dan Konseling SMPN 1 Jatikalen pada buku panduan media permainan snowball asertif sebesar 91,67% (sangat baik, tidak perlu revisi). Dengan demikian, media permainan snowball asertif memenuhi kriteria akseptabilitas.

Kata kunci: Media, Permainan, Snowball Asertif, Bimbingan Kelompok

Abstract

According to the results of preliminary study that has been conducted by the researcher at SMPN 1 Jatikalen, there were some students from 8th grade who need a deeper understanding toward an assertive behavior. The second result showed that there was a lack of media in the provision of guidance and counseling services related to assertive behavior. Counselor actually realizes that understanding of the assertive behavior is very important for students. However, due to limited resources and media in the provision of group guidance services, it did not run maximally.

This research was aimed to develop a set of game namely Assertive Snowball game in the provision of group guidance services for students in class VIII SMPN 1 Jatikalen. There are two kinds of products produced in this study which are assertive snowball game media and a guidebook about the use of assertive snowball game media. This media were developed by meeting the acceptability criteria covering usability

criteria, feasibility, accuracy, and propriety based on the model of research and development by Borg & Gall (1983), which has been simplified by Puslijakov team.

The results of validation test by guidance and counseling experts obtained an average percentage of 87.5% for the usability aspect, 89.6% for the feasibility aspect, 82.1% for the accuracy aspect, and 87.5% for the propriety aspect with an overall average of 95% (very good, no need revision). The results of trials done by counselor at SMPN 1 Jatikalen as the potential user of the media obtained the percentage of 100% for the usability aspect, 95.8% for the feasibility aspect, 92.85% for the accuracy aspect and 95% for the propriety with an overall average of 95% (very good, no need revision). Meanwhile, the result of the validation test toward guidebook of assertive snowball game media by guidance and counseling expert obtained a percentage of 85.83% (very good, no need revision) and 91.67% was obtained based on the counselor of SMPN 1 Jatikalen assessment (very good, no need revision). Therefore, it can be concluded that Assertive Snowball game developed by the researcher meets the acceptability criteria.

Keywords: *Media, Game, Snowball Assertive, Group Guidance.*

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa dimana seseorang ingin bebas dan menentukan segala hal yang diinginkannya. Masa dimana seseorang ingin mengeluarkan pendapat dan gagasannya dengan kata lain mampu mengekspresikan dirinya. Menurut Beth-Maroom dkk dalam Santrock (2002) masa remaja adalah masa dimana pengambilan keputusan meningkat. Sedangkan menurut piaget dalam Hurlock (2000) masa remaja merupakan usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, dan salah satu masalah yang sering dihadapi remaja adalah masalah masalah penyesuaian sosial, masalah yang timbul dalam melaksanakan hubungan atau interaksi sosial dengan keluarga, teman, sekolah dan masyarakat. Kemampuan tersebut dapat terimplementasikan jika remaja dapat berkomunikasi secara efektif untuk mencurahkan segala yang ada difikirannya.

Untuk berkomunikasi secara efektif diperlukan sikap keterbukaan dalam diri remaja. Menurut Liliweri (1997), hanya dalam suasana yang bebas dan terbuka tanpa hambatan psikologis maka komunikator dan komunikan bisa menyatakan pikiran, perasaan dan tindakan dengan berbagai variasi. Namun pada kenyataannya masih banyak remaja yang belum bisa berkomunikasi secara terbuka, hanya remaja yang mampu berperilaku asertif yang bisa berkomunikasi secara terbuka, karena perilaku asertif melibatkan aspek kejujuran, keterbukaan antara pikiran dan perasaan.

Untuk menciptakan komunikasi yang jujur, terbuka dan tepat diperlukan ketrampilan asertif pada diri siswa. Menurut Gunarsa (1992) menyatakan bahwa perilaku asertif adalah perilaku antar pribadi (interpersonal behaviour) yang melibatkan aspek kejujuran, keterbukaan pikiran dan perasaan. Sedangkan menurut lange dan jakubowski (1978) menyatakan bahwa perilaku asertif adalah mempertahankan hak-hak kita dan mengekspresikan apa yang kita yakini, rasakan serta inginkan secara langsung dan jujur dengan cara yang sesuai yang

menunjukkan penghargaan terhadap hak – hak orang lain.

Albert dan Emmons (2002) juga mendefinisikan bahwa perilaku asertif mempromosikan kesetaraan dalam hubungan manusia, yang memungkinkan manusia untuk bertindak menurut kepentingan sendiri, untuk membela diri sendiri tanpa kecemasan yang tidak semestinya, untuk mengekspresikan perasaan dengan jujur dan nyaman, untuk menerapkan hak-hak pribadi tanpa menyangkal hak-hak orang lain. Perilaku asertif ini ditandai dengan adanya kemampuan mengemukakan pikiran dan pendapat baik melalui kata-kata dan tindakan, bertindak jujur, menghormati hak orang lain dan dirinya sendiri serta adanya kesesuaian sosial. Seseorang yang mampu berperilaku asertif akan mempertimbangkan perasaan dan kesejahteraan orang lain. Selain itu, kemampuan dalam perilaku asertif menunjukkan adanya kemampuan untuk menyelesaikan diri dalam hubungan antar pribadi.

Apabila siswa memiliki sikap asertif mereka akan mengemukakan pendapatnya secara jujur dan terbuka, mampu mengekspresikan dirinya tanpa rasa takut, adanya kesesuaian sosial dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain. Sebaliknya remaja yang kurang asertif atau tidak asertif cenderung mudah tersinggung, lemah, kurang yakin dengan dirinya sendiri, sulit berkomunikasi dengan orang lain dan tidak merasa bebas untuk mengungkapkan masalah dan hak-hak yang diinginkannya sehingga hal tersebut akan menimbulkan penyimpangan sosial pada diri siswa.

Maka tidak jarang kita melihat fenomena di sekitar kita banyak para remaja khususnya siswa SMP yang mulai merokok, melakukan seks bebas, merokok, mengonsumsi obat-obatan terlarang, tawuran, membolos dan perilaku menyimpang lainnya, hal itu disebabkan kurang adanya perilaku asertif pada diri siswa karena siswa masih terpengaruh dengan teman-temannya dan tidak dapat mengekspresikan dirinya dengan baik. Seperti pada kasus yang diakses di merdeka.com (*main-warnet-*

saat-jam-sekolah-16-pelajar-diamankan-satpol-pp.html diakses pada 16 maret 2015) Belasan pelajar di Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah diamankan petugas Satpol PP, saat digelar razia pada hari senin siang. Saat jam sekolah tersebut mereka justru keluyuran dan nongkrong di sejumlah warnet. Petugas Satpol PP langsung membawa pelajar SMP dan SMA tersebut ke Kantor Satpol PP. Agar tak mengulangi perbuatannya mereka diwajibkan membuat dan menandatangani surat pernyataan.

Dari kasus diatas dapat diketahui bahwa para pelajar khususnya siswa sekolah menengah memiliki tingkat asertif yang rendah. Mereka tidak mampu mengekspresikan keasertifannya dengan baik. Perilaku asertif pada remaja perlu ditingkatkan agar remaja mampu bertindak menurut kepentingan individu sendiri, membela diri sendiri tanpa kecemasan yang tidak semestinya, mengekspresikan perasaan dengan jujur dan nyaman serta menerapkan hak-hak pribadi individu tanpa menyangkal hak-hak orang lain. Hal tersebut dapat terwujud jika siswa memiliki motivasi dan pemberian materi atau teknik yang tepat dari konselor untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai perilaku asertif, sehingga dalam prakteknya konselor dituntut untuk menguasai konsep dan praktis bimbingan dan konseling.

Dalam kompetensi tersebut diantaranya yaitu memahami konsep dasar bimbingan dan konseling, memahami bidang garapan – garapan bimbingan dan konseling, menguasai pendekatan-pendekatan dan teknik dalam bimbingan dan konseling serta mampu menggunakan dan mengembangkan media bimbingan dan konseling. Ketidaktahuan konselor dalam menjalankan kompetensi-kompetensi tersebut akan berdampak pada hasil kinerja konselor di sekolah.

Di sekolah jarang konselor yang menggunakan media permainan dalam pemberian layanan khususnya dalam bimbingan kelompok dengan topik perilaku asertif, sehingga siswa atau konseli merasa jenuh dalam proses pelayanan sehingga hasil yang dicapai tidak maksimal. Pada kompetensi konselor, dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling konselor dituntut untuk mengenali berbagai media, mengembangkan alat media serta mampu menggunakan media dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling.

Kata media berasal dari Bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Gagne (dalam sadiman, dkk., 2002) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan Nursalim (2013) menyatakan media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

kemauan siswa/konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi. Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa tertarik pada layanan bimbingan dan konseling, membuat siswa belajar lebih banyak dan meningkatkan ketrampilan sesuai dengan tujuan bimbingan dan konseling.

Dalam bimbingan dan konseling terdapat banyak strategi yang digunakan untuk membantu siswa dalam mengatasi masalahnya. Berkaitan dengan kurangnya pemahaman siswa mengenai perilaku asertif, konselor biasanya memberikan strategi latihan asertif. Dalam praktiknya latihan asertif hanya menerapkan latihan-latihan asertif dalam proses pelayanannya. Hal tersebut menimbulkan kejenuhan bagi siswa maupun konselor dan proses bimbingan tidak berjalan maksimal. Oleh karena itu perlu adanya inovasi baru dalam pemberian layanan agar layanan yang diberikan lebih berjalan maksimal.

Melihat fenomena tersebut, maka diperlukan suatu alternatif yaitu dengan pengembangan media *snowball* asertif melalui bimbingan kelompok yang telah disesuaikan dengan masalah siswa. Bermain menggunakan media tertentu dapat memecahkan masalah secara fleksibel dan menjadi solusi efektif terhadap masalah emosional dan sosial. Hal ini yang mendasari bahwa perlu digunakannya media permainan *snowball* asertif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai perilaku asertif. Dalam permainan ini siswa diberikan kesempatan untuk menanggapi pernyataan yang diperoleh dari bola yang akan mengantarkan siswa pada sebuah kartu untuk mengemukakan pendapatnya secara bebas. Penguasaan terhadap kartu yang didapat dalam media permainan ini sebagai penguasaan terhadap perilaku asertif, mampu mengemukakan pendapat, mampu menjelaskan dan mempraktikkan dengan benar tentang perilaku asertif yang seharusnya.

Permainan ini dinamakan permainan *snowball* asertif karena permainan ini menggunakan media bola dan salju yang terbuat dari sterofoam. Bola berisi angka yang akan mengantarkan pada kartu asertif. Permainan ini cocok digunakan dalam bimbingan kelompok karena siswa dapat melihat temannya yang sedang memperagakan dan siswa juga dapat berkomunikasi dengan temannya. Dalam permainan ini memuat ketiga komponen dalam latihan asertif yakni *role playing, modeling, and coaching*. Sehingga diyakini bahwa bimbingan kelompok dengan media permainan *snowball* asertif dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai perilaku asertif.

Dari latar belakang diatas, maka penelitian ini berfokus pada pengembangan media permainan *snowball* asertif dalam bimbingan kelompok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall (1983) yang telah disederhanakan menjadi lima tahapan oleh tim Puslitjaknov (2008) yaitu sebagai berikut:

- 1) Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan,
- 2) Pengembangan produk awal,
- 3) Validasi ahli dan revisi,
- 4) Uji coba skala kecil dan revisi,
- 5) Uji coba skala besar dan revisi.

Dimana penelitian hanya sampai pada tahap validasi ahli dan revisi, tanpa dilakukan uji lapangan dalam skala kecil maupun skala besar.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket penilaian yang digunakan untuk mengetahui akseptabilitas produk yang dikembangkan. Uji validasi produk dilakukan oleh:

1. Validasi ahli BK yang terdiri dari dua orang yaitu:
 - a) Denok Setyowati, S.Pd., M.Pd., Kons. selaku dosen jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, prodi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Unesa.
 - b) Bambang Diby Wiyono S.Pd., M.Pd. selaku dosen jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan FIP Unesa.
2. Validasi uji pengguna (Guru BK) yaitu Sumini, S.Pd. selaku guru BK SMPN 1 Jatikalen.

Selama proses pengembangan media permainan snowball asertif, peneliti berkonsultasi dengan ahli media yaitu Alim Sumarno, S.Pd., M.Pd. selaku dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang bersifat kualitatif dengan mendeskripsikan dan menarik kesimpulan dari komentar atau saran perbaikan ahli media, ahli materi, dan pengguna. Sedangkan analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data yang bersifat kuantitatif dengan menggunakan rumus statistik deskriptif dengan penyajiannya dalam bentuk prosentase. Analisis data kuantitatif menggunakan rumus prosentasi, yaitu :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Nilai persentasi yang diperoleh

F = Frekuensi jawaban alternatif

N = *Number of case* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

(Sudijono, 2009)

Dari rumus tersebut maka tingkat penilaian dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

Sangat Baik	= 4
Baik	= 3
Kurang Baik	= 2
Tidak Baik	= 1

Untuk memberi makna terhadap angka presentase, sebagai hasil dari perhitungan dengan menggunakan rumus tersebut yang ada kaitannya untuk menentukan apakah media snowball asertif harus direvisi atau tidak, maka akan digunakan kriteria penilaian, penentuan kriteria pencapaian hasil presentase menggunakan pendapat Mustaji (2005) yaitu :

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Produk

Nilai	Pernyataan
81% - 100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi
66% - 80%	Baik, tidak perlu direvisi
56% - 65%	Kurang baik, Perlu direvisi
0% - 55%	Tidak baik, perlu direvisi

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Analisis Produk

Analisis produk merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengumpulkan data awal tentang kondisi dan situasi yang mendukung untuk diteliti. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini ada 2, yaitu:

a. Studi kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan kajian untuk mempelajari konsep-konsep atau teori-teori yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam melaksanakan tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh pengembang adalah mengkaji teori yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

Produk yang akan dikembangkan sebelumnya dikaji teorinya terlebih dahulu. Dalam melakukan tahap ini, pengembang mengumpulkan referensi dari berbagai sumber sehubungan dengan pengembangan media permainan *snowball* asertif dalam bimbingan kelompok untuk siswa SMP.

Dengan mengkaji terlebih dahulu sebelum melakukan pengembangan, maka hal ini dapat membuat produk yang dihasilkan bermanfaat sebagaimana fungsinya. Selain itu

kajian yang ada juga dijadikan salah satu bahan pertimbangan dan landasan penyusunan materi dalam media yang dikembangkan dengan harapan bahwa media yang dikembangkan dapat dijadikan acuan untuk membantu konselor dalam mengatasi masalah siswa khususnya ketidaksertifan siswa.

b. Survey lapangan

Survey lapangan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan perencanaan dan pelaksanaan pengembangan media permainan *snowball* asertif dalam bimbingan kelompok pada siswa kelas VIII SMP. Tahap ini dilaksanakan dengan melakukan wawancara langsung dengan guru Bimbingan dan Konseling SMPN 1 Jatikalen Ibu Sumini, S.Pd. Wawancara ini berkaitan dengan pelaksanaan bimbingan kelompok, penggunaan media dalam bimbingan kelompok serta keadaan siswa kelas VIII terkait dengan perilaku asertif (seperti pengetahuan tentang asertif dan perilaku siswa saat di sekolah).

Hasil dari wawancara tersebut menunjukkan bahwa siswa-siswa kelas VIII kurang memiliki pengetahuan tentang perilaku asertif ditambah lagi media dalam memberikan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan asertif siswa pun belum pernah ada di SMPN 1 Jatikalen. Oleh sebab itu, mengingat begitu pentingnya kemampuan asertif untuk dimiliki oleh setiap individu, pengembang membuat produk berupa media permainan *snowball* asertif dalam bimbingan kelompok untuk siswa kelas VIII SMPN 1 Jatikalen Nganjuk.

2. Pengembangan produk awal

Pada tahap ini pengembang melakukan penyusunan *draft* awal dari produk yang akan dikembangkan berupa media permainan *snowball* asertif dalam bimbingan kelompok untuk siswa kelas VIII. Berikut kegiatan yang dilakukan oleh pengembang :

a. Merumuskan tujuan pengembangan

Adapun tujuan dalam pengembangan media ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk yang memenuhi kriteria Akseptabilitas (Kegunaan, Kelayakan, Ketepatan dan Kepatutan) yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok untuk memberikan materi

mengenai perilaku asertif dan melatih perilaku asertif siswa.

b. Komponen Produk

Ada beberapa komponen yang perlu dipersiapkan dan dikerjakan oleh pengembang. Komponen pokok dalam produk ini adalah perangkat media permainan *snowball* asertif dan juga buku panduan.

c. Materi Media

Materi ini merupakan isi dari media permainan *snowball* asertif. Rumusan materi dalam media ini didasarkan pada hasil wawancara dengan guru BK dan hasil dari validasi ahli materi. Dalam hal ini pengembang mengumpulkan berbagai informasi dengan mengkaji banyak literature. Diantaranya yaitu materi tentang pengertian perilaku asertif, manfaat perilaku asertif, ciri-ciri perilaku asertif dan contoh-contoh perilaku asertif.

Selain mengumpulkan data yang diperlukan, pengembang juga menghilangkan materi-materi yang kurang sesuai dengan rekomendasi guru BK dan Validasi ahli materi agar materi yang tercantum dalam media nantinya sesuai dengan tujuannya.

Untuk mempermudah guru BK dalam menggunakan media permainan *snowball* asertif, media juga dilengkapi dengan buku panduan dalam menggunakan media permainan *snowball* asertif. Buku panduan tersebut dikemas dalam bentuk A5, font tulisan *Tahoma* ukuran 12.

Hasil dari kegiatan awal berupa perumusan tujuan dan butir-butir disusun menjadi lay-out permainan yang disebut *prototype 1*. Kemudian *prototype* permainan ini dikonsultasikan dengan ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan dan tanggapan yang selanjutnya dijadikan landasan untuk mengembangkan *prototype 1* untuk produksi

d. Penyusunan alat evaluasi

Alat evaluasi yang digunakan oleh pengembang dari hasil penelitian ini adalah angket uji validasi ahli dan uji validasi calon pengguna untuk mengetahui tingkat akseptabilitas produk yang dikembangkan. Angket akseptabilitas akan menilai produk yang dikembangkan berupa media. skala penilaian yang digunakan adalah dari buku *standards for evaluation educational programs, and materials* (Committee, Joint : 1991). Aspek-aspek yang akan dikembangkan untuk menilai media didasarkan pada empat aspek (akseptabilitas) yaitu aspek kelayakan, kegunaan, ketepatan dan kepatutan.

3. Pelaksanaan tahap konsultasi ahli media

Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 12 Februari – 14 Februari 2016 untuk memperoleh saran dan kritik untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan peneliti. Ahli media yang menjadi konsultan adalah Alim Sumarno, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Teknologi Pendidikan UNESA.

Berikut hasil dan revisi berdasarkan saran ahli media:

- a. Media Snowball Asertif

Tabel 4.3 Keterangan Revisi Media Snowball Asertif Ahli Media

No	Bagian yang direvisi	Sebelum revisi	Keterangan
1.	Ukuran tulisan pada kartu asertif	Terlalu kecil	Sudah direvisi dengan ukuran tulisan yang lebih besar
2.	Background pada kartu informasi	Warna hijau tua	Sudah direvisi menjadi warna yang lebih cerah yaitu hijau muda

- c. Buku Panduan Penggunaan Media Snowball Asertif

Tabel 4.5 Keterangan Revisi Buku Panduan Ahli Media

No	Bagian yang direvisi	Sebelum revisi	Keterangan
1.	Sampul/cover depan	Ukuran gambar tidak sesuai	Sudah direvisi, ukuran gambar diperbesar dan disesuaikan dengan ukuran sampul
2.	Sampul/cover belakang	Ukuran tulisan terlalu kecil untuk ditempatkan pada sampul belakang	Sudah direvisi, ukuran tulisan diperbesar

4. Pelaksanaan tahap validasi ahli BK

Ahli materi merupakan ahli Bimbingan dan Konseling yang menilai produk secara kuantitatif menggunakan skala penilaian dan kualitatif melalui kolom kritik dan saran yang tersedia.

Adapun yang menjadi ahli Bimbingan dan Konseling untuk menilai media permainan snowball asertif antara lain:

1. Denok Setiawati, S.Pd., M.Pd., Kons. selaku dosen jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan sebagai Ahli I.
2. Bambang Dibyoy Wiyono, S.Pd., M.Pd. selaku dosen jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan sebagai Ahli II.

Uji materi dilaksanakan pada tanggal 15 Februari-20 Februari 2016. Berikut adalah hasil penilaian oleh ahli materi:

- a. Media Permainan Snowball Asertif

- 1) Data Kuantitatif

Berdasarkan hasil uji ahli Bimbingan dan Konseling, disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari Ahli BK I untuk masing-masing aspek, yaitu:

- a) Aspek kegunaan sebesar 87,% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik dan tidak perlu direvisi.
- b) Aspek kelayakan sebesar 91,7% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik dan tidak perlu direvisi.
- c) Aspek ketepatan sebesar 85,7% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik dan tidak perlu direvisi.
- d) Aspek kepatutan sebesar 90% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Rata-rata nilai yang diperoleh dari Ahli BK I untuk keseluruhan aspek sebesar 88,7% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Sedangkan data yang diperoleh dari ahli BK II sebagai berikut:

- a) Aspek kegunaan sebesar 87,5% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik dan tidak perlu direvisi.
- b) Aspek kelayakan sebesar 87,5 % dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik dan tidak perlu direvisi.
- c) Aspek ketepatan sebesar 78,6% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria kelayakan baik dan tidak perlu direvisi.
- d) Aspek kepatutan sebesar 85% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi

kriteria kelayakan sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Rata-rata nilai yang diperoleh dari Ahli BK II untuk keseluruhan aspek sebesar 84,7% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Sedangkan rata-rata yang diperoleh dari kedua Ahli Bimbingan dan Konseling untuk masing-masing aspek yaitu:

- a) Aspek kegunaan sebesar 87,5% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik dan tidak perlu direvisi.
- b) Aspek kelayakan sebesar 89,6 % dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik dan tidak perlu direvisi.
- c) Aspek ketepatan sebesar 82,1% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik dan tidak perlu direvisi.
- d) Aspek kepatutan sebesar 87,5% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Dari keseluruhan aspek prosentase yang diperoleh sebesar 86,7% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu direvisi.

2) Data Kualitatif

Komentar atau saran perbaikan dari Ahli Bimbingan dan Konseling antara lain:

Tabel 4.8 Keterangan Revisi Media snowball Asertif ahli materi

Ahli BK	Bagian yang direvisi	Sebelum revisi	Keterangan
Ahli I	Kartu asertif	Pernyataan tidak sesuai dengan indicator	Sudah direvisi dengan mengganti pernyataan sesuai dengan indikator yang dibuat
Ahli II	Kartu asertif	Bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan ejaan Bahasa yang disempurnakan.	Sudah direvisi dengan memperbaiki Bahasa pada kartu asertif disesuaikan dengan ejaan Bahasa yang disempurnakan.

b. Buku Panduan

1) Data Kuantitatif

Berdasarkan hasil Uji Ahli Bimbingan dan Konseling diperoleh data bahwa hasil keseluruhan penilaian buku panduan sebesar 85,83% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi.

2) Data Kualitatif

Tabel 4.10 Keterangan Revisi Buku Panduan Media Permainan Snowball Asertif Ahli Materi

Ahli BK	Bagian yang direvisi	Sebelum revisi	Keterangan
Ahli I	BAB (Isi Media Permainan Snowball Asertif)	Pernyataan tidak sesuai dengan indicator	Sudah direvisi dengan mengganti pernyataan sesuai dengan indicator yang dibuat
	Gambar pada sampul	Gambar pada sampul berisi tulisan aku aktif tidak sesuai dengan tema	Sudah direvisi dengan menghapus gambar yang berisi tulisan aku aktif
Ahli II	Penambahan kisi-kisi jawaban untuk mempermudah konselor dalam penggunaan buku panduan	Belum ada kisi-kisi jawaban dari pertanyaan asertif pada buku panduan.	Sudah direvisi dengan menambahkan kisi-kisi jawaban dari setiap pertanyaan asertif pada buku panduan.

5. Pelaksanaan Tahap Uji Pengguna Produk

Uji pengguna produk dilaksanakan pada tanggal 24 Februari 2016 yang bertujuan untuk memperoleh skala penilaian dan saran perbaikan sebagai bahan melakukan revisi produk. Pengguna produk adalah Sumini, S.Pd., selaku guru BK SMPN 1 Jatikalen.

a. Media Permainan Snowball Asertif

1) Data Kuantitatif

Berdasarkan hasil uji coba calon pengguna media Permainan Snowball Asertif, disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari pengguna I untuk masing-masing aspek, yaitu:

- a) Aspek kegunaan sebesar 100% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik dan tidak perlu direvisi.
- b) Aspek kelayakan sebesar 95,8% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik dan tidak perlu direvisi.

- c) Aspek ketepatan sebesar 92,85% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik dan tidak perlu direvisi.
- d) Aspek kepatutan sebesar 95% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Rata-rata nilai yang diperoleh dari uji pengguna untuk keseluruhan aspek sebesar 95% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik dan tidak perlu direvisi.

2) Data Kualitatif

Berdasarkan dari hasil uji pengguna produk dapat disimpulkan bahwa tidak ada komentar atau saran perbaikan untuk media permainan *Snowball* Asertif. Sehingga media *snowball* asertif telah memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi.

b. Buku Panduan Penggunaan Media Permainan *Snowball* Asertif

1) Data Kuantitatif

Berdasarkan hasil uji pengguna diperoleh data bahwa hasil keseluruhan penilaian buku panduan sebesar 91,67% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi.

2) Data Kualitatif

Berdasarkan dari hasil uji pengguna produk terdapat saran perbaikan untuk memperjelas pengertian asertif agar mudah dipahami. Berdasarkan saran perbaikan tersebut, media telah direvisi dengan memperjelas pengertian asertif pada buku panduan.

6. Produk siap uji lapangan

Produk siap uji lapangan adalah produk berupa media permainan *snowball* dalam bimbingan kelompok untuk siswa kelas VIII SMPN 1 Jatikalen yang telah di uji validasi oleh dosen BK dan calon pengguna, dan telah di review oleh ahli media. Dengan hasil penilaian yang sudah memenuhi kriteria akseptabilitas produk, maka media tersebut siap untuk uji lapangan.

B. Pembahasan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu Media permainan

snowball asertif dalam bimbingan kelompok untuk siswa kelas VIII SMPN 1 Jatikalen. Hasil pengembangan media *Snowball* asertif ini diharapkan dapat membantu guru bimbingan dan konseling dalam memberikan pemahaman kepada siswa tentang perilaku asertif beserta contoh-contohnya. Siswa yang telah memahami pentingnya perilaku asertif dan contoh-contoh perilaku asertif diharapkan dapat menerapkan di kehidupannya.

Ada beberapa tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian ini. Tahap pertama adalah analisis produk yang akan dikembangkan meliputi studi kepustakaan dan survey lapangan. Tahap kedua adalah pengembangan produk awal yang akan dikembangkan yang dilakukan dengan merumuskan tujuan media yang dikembangkan, merancang materi yang akan dimuat/menjadi isi pada media yang dikembangkan dan merancang konsep/kerangka media yang dikembangkan.

Tahap ketiga yaitu melaksanakan konsultasi dengan ahli media mengenai media *Snowball* Asertif dan buku panduan. Tujuan dari konsultasi ahli media ini adalah untuk memberikan masukan mengenai media *snowball asertif* dan buku panduan. Masukan yang diterima dari ahli media adalah perbaikan background pada kartu dan ukuran tulisan pada kartu serta penyesuaian ukuran gambar dan tulisan pada cover buku.

Tahap keempat adalah uji ahli Bimbingan dan Konseling. Hasil dari uji ahli Bimbingan dan Konseling menunjukkan bahwa media permainan *snowball* asertif telah memenuhi kriteria kegunaan sebesar 87,5%, kelayakan sebesar 89,6%, ketepatan sebesar 82,1% dan kepatutan sebesar 87,5%. Rata-rata keseluruhan kriteria sebesar 86,7%. Menurut Mustaji (2005) media permainan *snowball* asertif telah memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi. Sedangkan saran perbaikan yang diperoleh dari ahli Bimbingan dan Konseling yaitu penyesuaian pertanyaan asertif dengan indikator yang dibuat dan perbaikan Bahasa pada pertanyaan dalam kartu asertif. Berdasarkan hasil uji ahli Bimbingan dan Konseling diperoleh data bahwa rata-rata keseluruhan dari semua bagian dalam buku panduan sebesar 85,83% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi. Sedangkan saran perbaikan yang diperoleh dari ahli Bimbingan dan Konseling yaitu untuk menyesuaikan pertanyaan asertif dengan indikator yang dibuat, menghapus gambar/tulisan yang tidak sesuai dengan tema serta menambahkan kisi-kisi jawaban pada setiap pertanyaan asertif.

Tahap kelima adalah uji pengguna produk oleh guru BK SMPN 1 Jatikalen. Berdasarkan uji pengguna produk menunjukkan bahwa media Permainan *Snowball* asertif telah memenuhi kriteria kegunaan sebesar 100%, kelayakan sebesar 95,8%, ketepatan sebesar 92,85%, dan kepatutan sebesar

95%. Rata-rata keseluruhan kriteria sebesar 95% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi. Pengguna produk tidak memberikan saran perbaikan untuk media permainan *snowball* asertif. Berdasarkan uji pengguna produk, buku panduan penggunaan media permainan *snowball* asertif memperoleh rata-rata keseluruhan dari semua bagian dalam buku panduan sebesar 91,67% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi. Sedangkan saran perbaikan dari pengguna produk yaitu untuk memperjelas pengertian asertif pada buku panduan.

Dari hasil konsultasi ahli media, uji ahli Bimbingan dan Konseling dan uji pengguna produk dapat disimpulkan bahwa media permainan *snowball* asertif dalam bimbingan kelompok pada siswa kelas VIII SMPN 1 Jatikalen memenuhi empat kriteria akseptabilitas yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan yang sangat baik dan tidak perlu revisi.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian pengembangan media permainan *snowball* asertif dalam bimbingan kelompok pada siswa kelas VIII SMPN 1 Jatikalen menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall (1983) yang telah disederhanakan oleh tim puslitjaknov (Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008) dan digunakan sesuai dengan kebutuhan pengembang. Ada 6 tahap yang digunakan oleh pengembang, yaitu (1) analisis produk, (2) pengembangan produk awal, (3) review ahli media, (4) validasi uji ahli, (5) validasi calon pengguna, (6) produk siap uji lapangan..

Berdasarkan hasil penilaian dan analisis pengembangan produk, dapat disimpulkan bahwa Media permainan *snowball* asertif dalam bimbingan kelompok pada siswa kelas VIII SMPN 1 Jatikalen telah memenuhi kriteria akseptabilitas. Adapun rincian hasil pengembangan tersebut adalah prosentase media permainan *snowball* asertif keseluruhan dari uji ahli Bimbingan dan Konseling sebesar 86,7% dan prosentase bagian dalam buku panduan keseluruhan dari ahli Bimbingan dan Konseling sebesar 88,3%. Menurut Mustaji (2005), hasil tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi. Sedangkan hasil penilaian dan analisis dari pengguna produk (guru BK) yaitu prosentase media permainan *snowball* asertif keseluruhan sebesar 95,6% dan prosentase bagian dalam buku panduan keseluruhan sebesar 91,67%, sehingga memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi.

Dengan demikian, media permainan *snowball* asertif yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria

akseptabilitas dan dapat diaplikasikan oleh guru bimbingan konseling SMPN 1 Jatikalen Nganjuk.

B. Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, terdapat saran yang ditujukan untuk beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling
Hasil penelitian pengembangan yang berupa media permainan *snowball* asertif dalam bimbingan kelompok pada siswa kelas VIII SMPN 1 Jatikalen yang telah memenuhi kriteria akseptabilitas dapat dilakukan penelitian uji coba lapangan oleh guru BK dan bekerjasama dengan peneliti.
2. Bagi Peserta Didik
Peserta didik diharapkan dapat memahami dan menerapkan materi perilaku asertif yang diberikan oleh guru BK dalam layanan bimbingan kelompok.
3. Bagi Peneliti berikutnya
Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan oleh Tim Pulitjaknov. Pengembang melaksanakan prosedur hanya sampai pada tahap uji validasi pengguna. Diharapkan jika ada yang melakukan penelitian serupa dapat melanjutkan sampai pada tahap uji coba lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rohani. (1997). *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Alberti, R & Emmons, M. (2002). *Your Perfect Right*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Arief S, Sadiman, (dkk). 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Beddel, J. R & Lenox, S. S. (1997). *Handbook for communication and problem solving skills training: A cognitive behavioral approach*. New York: John Willy & Sons, Inc.
- Borg and Gall (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London. Longman Inc.
- Borg & Gall (2003). *Educational research: An introduction (7th ed.)*. Boston: Pearson Education.

- Cawwod, D. (1988). *Assertiveness for managers: Learning effective skill for managing people. (2nd ed)*. Canada: International Self-Counsel Press, ltd.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Gay, L.R. (1991). *Educational Evaluation and Measurement: Com-petencies for Analysis and Application*. Second edition. New York: Macmillan Publishing Compan.
- Lange, A. J & Jackavisubowski, P. (1978). *Responsible assertive behavior: Cognitive behavioral procedures training*. Illionis: Research Press
- Mustadji, Prof,Dr. 2010. [Desain Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kolaborasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berkolaborasi](http://pasca.tp.ac.id/site/desain-pembelajaran-dengan-menggunakan-model-pembelajaran-kolaborasi-untuk-meningkatkan-kemampuan-berkolaborasi). <http://pasca.tp.ac.id/site/desain-pembelajaran-dengan-menggunakan-model-pembelajaran-kolaborasi-untuk-meningkatkan-kemampuan-berkolaborasi> (diakses pada tanggal 05 november 2014).
- Nursalim, mochammad. 2013. *Strategi & Intervensi Konseling*. Jakarta: Akademia Permata.
- Nursalim, mochammad. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan & Konseling*. Jakarta: Akademia Permata.
- Rathus, S. A & Nevid, J. S. (1983). *Adjustment and growth: The challenges of life. (2nd ed)*. New York: CBS College Publishing.
- Rini, J. (2001). *Asertivitas*. [Http://www.e-psikologi.com](http://www.e-psikologi.com) Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan. Malang: UMM Press.
- Martani W. Dan Adiyanti M.G. 1991. *Kompetensi Sosial dan Kepercayaan Diri Remaja*, Jurnal Psikologi I, 17-20.
- Sasongko, Darmadi. 8 Mei 2015. *Dirayu, 2 Siswi SMP hubungan intim sama pacar dalam satu ruangan*, (Online), (<http://www.merdeka.com>, diakses 12 Mei 2015)
- Sudono, Anggan. (1995). *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Depdikbud.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, Dewa Ketut. 2002. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sunaryo, Arie. 16 Maret 2015. *Main warnet saat jam sekolah, 16 pelajar diamankan satpol PP*, (Online), (<http://www.merdeka.com>, diakses 16 Maret 2016)
- Prayitno. 2004. *Layanan Bimbingan kelompok*. Padang : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Rusmana, Nandang. (2009). *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah (Metode, Teknik dan Aplikasi)*. Bandung: Rizqy Press.