

PENGEMBANGAN MEDIA SUMPIT ASERTIF UNTUK BIMBINGAN KELOMPOK PADA
SISWA KELAS VIII DI SMPN 3 KUTOREJO KABUPATEN MOJOKERTO

THE DEVELOPMENT OF ASSERTIVE CHOPSTICKS MEDIA FOR GROUP GUIDANCE ON
STUDENT CLASS VIII OF SMPN 3 KUTOREJO MOJOKERTO

Putri Rimba Miftaql Kasanah
Bimbingan Dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email : puestry.arie@gmail.com

Dra. Titin Indah Pratiwi, M.Pd
Bimbingan Dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Berdasarkan hasil wawancara dengan konselor di SMPN 3 Kutorejo Kabupaten Mojokerto, diketahui bahwa 60% siswa kurang memahami perilaku asertif. Terlebih lagi upaya yang dilakukan konselor dalam menangani permasalahan tersebut hanya menggunakan metode ceramah dan mengisi LKS. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk kurang berminat dalam menerima layanan bimbingan dan konseling dan siswa sering tidak menerapkan materi yang telah disampaikan oleh konselor ini tidak dapat dibiarkan karena dapat mengganggu proses perkembangan siswa, prestasi dan hubungan sosialnya denganteman, guru atau orang lain yang berada disekitarnya. Sehingga dibutuhkan media yang menarik dan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti layanan bimbingan dan onseling dan tujuan kegiatanpun dapat tercapai. Media tersebut disebut sumpit asertif dimana dilaukan modifikasi pada materinya. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak berupa media sumpit asertif yang dapat dimanfaatkan oleh konselor dan siswa dalam meningkatkan pemahaman perilaku asertif. Media sumpit asertif adalah media yang mudah digunakan dan tentunya menarik agar dapat memotivasi siswa untuk mengikuti layanan bimbingan dan konsleing khususnya layanan bimbingan kelompok. Dalam proses pengembangannya menggunakan model pengembangan menurut Arif S. Sadiman sebagai acuan. Hasil penilaian uji ahli materi, ahli media dan calon pengguna adalah persentase. Hasil pengembangan media ini membuhi kriteria kelayakan yakni uji coba satu-satu 84,59%, penilaian ahli materi 94,09%, penilaian ahli media 88,59%, dan penilaian ahli praktisi 80,43%. Setelah mendapatkan data tersebut dihasilkan pula data kualitatif bahwa media sumpit asertif berkategori sangat layak dan sesuai dengan kriteria kelayakan sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media dalam layanan bimbingan kelompok.

Kata Kunci : Media Sumpit Asertif, Perilaku Asertif

ABSTRACT

Based on interviews with counselor at junior high school 3 kutorejo Mojokerto, it was known that 60% students have less understanding of assertive behavior. Moreover counselor's efforts to cover this problem just used talk active method and do the worksheets. This situation made the students have less interest to receive guidance and counseling services and students often do not apply the matter from counselor. It could not be allowed because it can disturb the students development process, achievement, and their social relationship with friends, teachers or other people among them. So it must be having an interesting media and make the students get motivation to follow the guidance and counseling service and the purpose can be reached. The media called assertive chopsticks and it made modifications to the material. The aim of this research was to produce products that deserve such as chopsticks assertive media that can be used by counselor and students to increase assertive behavior. Assertive chopsticks media was an easy media to use and certainly attractive group services. In the process of development use the development model by Arif S. Sadiman as a reference. Evaluation result of test one by one get score 84,59% with expert material was obtained average percentage of 94,09%, the result of media experts reached 88,59% and 80,43% expert practitioners. After got the data it was include the qualitative data that assertive chopsticks media got very well categorised and in accordance with the deserve criteria that it can be used as one of the media in group guidance services.

Keyword : *Assertive Chopsticks Media, Assertive Behavior*

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya. Dalam membina hubungan sosialnya manusia akan selalu berkomunikasi, komunikasi adalah bentuk usaha individu untuk menjalin hubungan dengan orang lain, tetapi tidak memungkinkan pula dalam berkomunikasi dapat menimbulkan suatu perselisihan antar individu, yang akan membuat individu merasa terbebani untuk menjalin komunikasi.

Komunikasi sendiri adalah peristiwa yang terjadi ketika individu berinteraksi dengan orang lain yang menjadikan komunikasi merupakan hal yang penting. Karena dengan komunikasi individu dapat mengungkapkan pendapat, mencurahkan pikiran dan perasaan sehingga komunikasi menjadikan individu dapat mengekspresikan diri. Keseluruhan hal tersebut didapatkan jika individu mampu berkomunikasi dengan jujur, terbuka tanpa mengurangi hak-hak atau kepentingan orang lain, namun dalam kenyataannya tidak semua individu dapat berkomunikasi dengan jujur dan terbuka. Berbeda dengan individu yang memiliki sikap asertif, karena dalam berasertif individu melibatkan ekspresi emosi yang tepat, terbuka serta tegas untuk dapat mengungkapkan perasaannya dan menegaskan hak-haknya dengan tetap menghargai perasaan dan hak orang lain. Lazarus (dalam Nursalim, 2005) mengajukan suatu definisi

operasional tentang perilaku asertif yang ia samakan dengan empat kemampuan interpersonal yaitu 1. Kemampuan menyatakan tidak, 2. Kemampuan membuat pernyataan atau permintaan, 3. Kemampuan mengekspresikan perasaan baik positif maupun negatif, 4. Kemampuan membuka dan mengakhiri percakapan. Sedangkan dalam berkomunikasi, perilaku individu terhadap orang lain dapat dikelompokkan menjadi perilaku submisif, perilaku agresif dan perilaku asertif (Hadi Susanto, 2013).

Submisif berasal dari bahasa Inggris yaitu *submissive* yang berarti bersikap tunduk, berkhidmat, bersikap patuh. Jadi, perilaku submisif adalah perilaku yang selalu tunduk, menerima apa adanya, kurang bisa menyatakan kebutuhan, perasaan, nilai dan pemikiran sendiri, tidak bisa menolak dan membiarkan kebutuhan, pendapat, pikiran dan penilaian dirinya, walaupun sebenarnya tidak sesuai dengan apa yang dirasakan, yang penting tidak masalah bagi orang lain. Akibat dari perilaku submisif, individu tersebut kurang berani mengambil keputusan, menghindari konflik, takut disalahkan, sehingga orang lain memberikan respon negatif terhadap dirinya.

Agresif berasal dari bahasa Inggris yaitu *aggressive* yang berarti agresif, giat, bersifat menyerang, penuh dengan inisiatif. Perilaku agresif cenderung akan merugikan pihak lain,

karena secara umum mereka hanya mengutamakan hak, kepentingan, pendapat, kebutuhan dan perasaannya sendiri, mereka beranggapan bahwa hanya dirinyalah yang benar, sehingga seringkali memperlakukan, memermalukan, menyerang (secara verbal ataupun fisik), marah-marah, tidak mau mendengar, menuntut, mengancam, sindiran, mengkritik, dan memberi komentar yang tidak enak didengar, menyatakan perasaan, memaksakan kemauannya dituruti, ekspresi yang dikemukakan justru terkesan melecehkan, menghina, merendahkan, sehingga tidak ada rasa saling menghargai. Mereka beranggapan agresip adalah kemenangan walau dengan jalan apapun, namun mereka tidak menyadari hal tersebut akan membuat orang lain jengkel serta akan berupaya untuk menjauhinya.

Asertif berasal dari bahasa inggris yaitu ascertain yang berarti menentukan, menetapkan. Joseph wolpe (dalam hadi susanto, 2013) mendefinisikan perilaku asertif sebagai perilaku individu yang penuh keyakinan diri. Berdasarkan pengertian diatas dapat diartikan bahwa perilaku asertif adalah perilaku yang merupakan pengungkapan perasaan, minat, pikiran. Kebutuhan, pendapat yang dilakukan secara bijaksana, adil, serta penuh keyakinan diri, tepat dan tegas, bertanggung jawab serta tetap memperhatikan penghargaan atas kesetaraan dan hak orang lain. Sikap tegas artinya menuntut hak pribadi dan menyatakan pikiran, perasaan dan keyakinan dengan cara langsung, jujur dan tepat dan bertanggung jawab. Perilaku asertif membuat seseorang menjadi lebih percaya diri dan merasa berharga, memiliki konsep diri yang tepat dalam kehidupan sehari-hari, serta memperoleh hubungan yang adil dengan orang lain dan orang lain akan memberi respon yang positif terhadapnya. Asertif adalah ketegasan, keberanian menyatakan pendapat sekaligus tetap menghormati dan peka terhadap kebutuhan orang lain, sehingga menemukan kompromi yang sama-sama menguntungkan. Ketekunan, keyakinan diri, semangat, tanggungjawab, disiplin, dan kesadaran diri yang dimiliki oleh individu yang asertif akan mempermudah untuk mencapai tujuannya.

Menurut Kahn (dalam Nursalim, 2005) menyatakan bahwa perilaku asertif merupakan perasaan tentang kompetensi internasional dan kemampuan untuk mengekspresikan hak/kepentingan pribadi. Zastrow (dalam Nursalim, 2005) menyatakan latihan asertif

dirancang untuk membimbing menusia menyatakan, merasa dan bertindak pada asumsi bahwa mereka memiliki hak untuk menjadi dirinya sendiri dan untuk mengekspresikan perasaannya secara bebas. Latihan asertif adalah latihan ketrampilan yang dapat membantu seseorang berperilaku asertif, dimana perilaku asertif merupakan perilaku antar perorangan atau interpersonal yang melibatkan aspek kejujuran dan keterbukaan pikiran dan perasaan. Dalam hubungan dengan orang lain seseorang diharapkan dapat berperilaku asertif artinya seseorang mampu mengekspresikan dirinya secara terbuka tanpa menyakiti atau melanggar hak-hak orang lain, maupun mempertahankan dan meningkatkan penguat dalam situasi interpersonal melalui suatu ekspresi perasaan atau keinginan. Latihan asertif pada dasarnya merupakan suatu strategi terapi dalam pendekatan perilaku yang digunakan untuk mengembangkan perilaku asertif pada seseorang untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal dalam membina hubungan dengan orang lain, dimana latihan asertif ditetapkan pada keterampilan dan penggunaan keterampilan bagi individu yang mengalami ketidakmampuan dan kesulitan berkomunikasi dengan orang lain.

Dari penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa sikap asertif perlu untuk ditingkatkan kepada siswa, karena sikap asertif merupakan suatu perilaku baik verbal atau non verbal yang dilakukan oleh seorang individu untuk dapat mengekspresikan dirinya secara jujur dan terbuka tanpa menyakiti perasaan atau melanggar hak orang lain, tanpa rasa takut dan tidak mudah untuk terpengaruh. Perilaku asertif ini pun merupakan perilaku yang dibentuk dari proses belajar terhadap berbagai situasi sosial yang muncul di lingkungan sekitarnya. Perilaku yang timbul disebabkan karena proses pembelajaran yang terus berkembang sejalan dengan perkembangan usia seseorang. Maka, ketika seorang individu mudah mengalah, mudah tersinggung, cemas, tidak yakin terhadap diri sendiri, sulit berkomunikasi dengan orang lain, tidak bebas dalam mengungkapkan perasaan, individu tersebut berarti kurang asertif atau tidak asertif.

Bedasarkan hasil wawancara dengan Guru BK yang dilaksanakan pada tanggal 25 November 2013. Diketahui bahwa 60% siswa kurang memahami perilaku asertif sehingga mereka kurang bisa bersikap asertif dalam

melakukan aktifitas sehari-hari. Bentuk perilaku tidak asertif ini ditunjukkan oleh siswa seperti tidak berani bertanya kepada guru ketika siswa tidak memahami materi yang diberikan; tidak berani mengungkapkan pendapat di depan kelas ketika guru meminta untuk memberikan pendapat mengenai materi yang disampaikan; tidak berani menolak ajakan teman untuk melanggar aturan sekolah misalnya membawa HP ke sekolah, membawa sepeda motor; menyontek ketika ulangan; selalu bersikap mengalah kepada teman secara berlebihan.

Dalam menangani permasalahan tersebut upaya guru BK yaitu memberikan layanan bimbingan dan konseling berupa layanan informasi menyerupai materi tentang perilaku asertif. Tetapi hal tersebut kurang dapat direspon oleh siswa dan siswa cenderung hanya mendengarkan dan tidak menunjukkan perubahan perilaku setelah menerima materi yang telah disampaikan oleh guru BK. Karena upaya yang dilakukan oleh guru BK sendiri masih menggunakan LKS sebagai sumber utama dalam memberikan layanan informasi meskipun sekolah memiliki fasilitas LCD namun fasilitas tersebut jarang sekali digunakan karena keterbatasan jumlah LCD dan penggunaannya pun juga dibatasi oleh sekolah. Sehingga kecenderungan guru BK dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling dengan menggunakan metode ceramah dan mengisi LKS terkesan monoton. Dan hal tersebut yang memungkinkan siswa untuk kurang berminat dalam menerima layanan bimbingan dan konseling dan enggan untuk menerapkan materi yang telah disampaikan. Permasalahan tersebut tidak dapat dibiarkan karena akan mengganggu proses perkembangan dan prestasi siswa serta hubungan sosialnya dengan teman, guru atau orang lain yang berada disekitarnya.

Berdasarkan dengan permasalahan siswa yang memiliki pemahaman perilaku asertif rendah dan sekaligus memberikan layanan bimbingan dan konseling, maka salah satu upaya yang bisa dimanfaatkan adalah penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling. Penggunaan media yang dimaksudkan adalah media permainan *sumpit asertif* yang dilaksanakan dalam bimbingan kelompok.

Menurut Prayitno (2004) menjelaskan pengertian bimbingan kelompok yaitu,

Bimbingan kelompok sebagai layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana

kelompok. Dengan bimbingan kelompok kemungkinan beberapa individu dapat memanfaatkan dinamika kelompok semaksimal mungkin dalam memecahkan masalahnya. Melalui bimbingan kelompok para siswa akan dapat memanfaatkan semua informasi, tanggapan, dan reaksi dari siswa yang lainnya untuk memecahkan masalahnya. Kesempatan yang seluas-luasnya dalam mengemukakan pendapat, gagasan, ide-ide, dan memberikan tanggapan serta reaksi yang sangat berguna dan bermakna bagi individu dalam memecahkan masalahnya.

Alasan pemilihan media permainan *sumpit asertif* yang dilaksanakan dalam bimbingan kelompok karena yang akan menjadi subyek pengembangan ini adalah siswa kelas VIII. Dalam aspek perkembangannya mereka berada pada masa peralihan dari anak-anak menuju remaja awal, dimana kegiatan bermain masih menjadi sebuah kegiatan yang menyenangkan bagi mereka. Dan juga kegiatan bimbingan kelompok yang menggunakan permainan *sumpit asertif* ini akan membuat dinamika kelompok semakin dapat dirasakan oleh siswa serta memberikan pemahaman kepada siswa mengenai keterampilan berkomunikasi yang baik dan siswa dapat bergaul dengan baik pula. Dengan demikian, penggunaan permainan *sumpit asertif* sangat sesuai dengan karakteristik siswa, khususnya siswa kelas VIII.

Melalui bermain *sumpit asertif*, diharapkan siswa dapat meningkatkan perilaku asertifnya. Karena menurut Hurlock (dalam Sujarwo dan Eva Imanisa Elisa, 2011) bermain memiliki andil yang sangat besar terhadap perkembangan anak, pengaruh bermain bagi perkembangan anak adalah dapat mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuh, belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti apa yang disampaikan orang lain dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan, penyaluran bagi energy emosional yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, memberikan kesempatan mempelajari berbagai hal, merangsang kreativitas anak, dapat membandingkan kemampuan yang mereka miliki dengan kemampuan konsep diri secara lebih nyata, belajar bermasyarakat, membantu menemukan standart moral, belajar bermain dengan peran jenis kelamin, belajar bekerja sama, melatih kejujuran, sportivitas, percaya diri, dan lain sebagainya.

Dengan melakukan beberapa latihan permainan dalam suasana yang rileks, siswa yang memiliki permasalahan mengenai perilaku asertif bersama peserta lainnya mendapat suatu pengalaman. Melalui pengalaman yang diperoleh, siswa yang mengalami masalah tentang perilaku asertif diajak untuk menghayati pengalaman tersebut kemudian merenungkannya bersama peserta yang lain sehingga mereka menyadari perasaan dan reaksi-reaksi fisik mereka. Setelah itu, siswa yang mengalami masalah tentang perilaku asertif diajak untuk mengungkapkan hal-hal yang dialami waktu permainan berlangsung, kemudian siswa bersama kelompok dan guru pembimbing dengan cara mendiskusikan dan menarik kesimpulan.

Dalam melakukan permainan *sumpit asertif* ini siswa diberikan kesempatan mengocok 28 batang sumpit yang diletakkan pada sebuah wadah menyerupai gelas kemudian mengambil satu buah sumpit. Setiap sumpit memiliki tanda berupa angka di bagian salah satu ujung sumpit yang disesuaikan dengan angka pada kartu asertif. Kartu asertif sendiri berisi kalimat tugas yang harus direspon dan dijelaskan kepada siswa untuk melakukan sesuatu. Sehingga siswa akan diajak untuk berlatih bersikap sesuai dengan perintah dari kartu asertif. Siswa pun diharapkan mampu memberikan sikap yang mencerminkan perilaku asertif yang dapat mengungkapkan isi hati secara jujur, terbuka, jelas dan tegas.

Permainan ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada siswa mengenai perilaku asertif dan mengkomunikasikan diri secara tepat, terbuka, jujur dan tegas. Media permainan *sumpit asertif* ini diharapkan pula dapat dimengerti oleh siswa SMP yang memiliki kemampuan berfikir abstrak, idealis dan logis. Sehingga permainan *sumpit asertif* ini dipilih sebagai media latihan untuk meningkatkan pemahaman perilaku asertif.

Media *sumpit asertif* ini pada dasarnya sama dengan bentuk ramalan orang Tionghoa yaitu *djiamsie* yang dimodifikasi agar mampu memberikan kesan lain dalam dunia pendidikan yaitu sebagai media penyampaian materi yang akan diajarkan. Perangkat media *sumpit asertif* terdiri dari 28 buah sumpit yang terbuat dari bambu yang pada salah satu ujung sumpit diberikan tanda khusus berupa angka sesuai dengan angka pada kartu asertif, 1 buah wadah seperti gelas untuk mengocok sumpit yang terbuat dari bambu yang dicat agar lebih menarik, dan 28

buah kartu asertif yang terbuat dari kertas foto yang dilaminating agar terjaga keawetannya, 27 kartu berisi kalimat tugas yang harus direspon dan dijelaskan kepada siswa untuk melakukan sesuatu, serta terdapat 1 buah "Golden Card".

Media ini dinamakan sumpit asertif karena pemilihan nama ini diambil dari dua kata yaitu "sumpit" dan "asertif" yang sesuai dengan bentuk dan tujuan dari permainan ini yaitu sumpit yang akan mengarahkan seseorang untuk memilih kartu asertif dan melakukan perilaku asertif pula. Media ini dipilih karena pada dasarnya siswa SMP masih senang bermain dan permainan ini menuntut anak untuk berkomunikasi dan melakukan tindakan sesuai dengan perintah pada kartu. Media ini di desain dengan bentuk mirip dengan *djiamsie* seni ramal Tionghoa yang tidak asing lagi. Permainan ini mudah untuk dimainkan dan dimengerti oleh siswa dengan cara yang sederhana, dalam memainkan diharapkan siswa mampu untuk menggunakan media ini sebagai media belajar yang menarik dan siswa akan cepat memahami materi dan mampu menerapkan perilaku asertifnya ke dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pengembangan media *sumpit asertif* ini diperlukan adanya uji ahli yang meliputi uji ahli materi, media dan calon pengguna produk (konselor dan siswa). Uji ahli ini diharapkan dapat memberikan penilaian mengenai pengembangan media sumpit asertif, apakah pengembangan media sumpit asertif yang dikembangkan layak untuk menangani masalah asertif khususnya dalam pemahaman perilaku asertif. Permainan ini dalam prosesnya mengikuti prosedur pelatihan yang dikembangkan berdasarkan teori belajar dan modifikasi perilaku yang terdiri dari pemberian instruksi, pemberian model, bermain peran, pemberian balikan dan pemberian tugas rumah. Menurut Corey (2007) kelima urutan proses ini sesuai dengan 3 komponen dalam latihan asertif yaitu *role playing, modeling, social reward & coacing*. Sehingga diyakini bahwa permainan ini mampu meningkatkan pemahaman perilaku asertif siswa. Selain itu dalam praktek bermainnya, permainan *sumpit asertif* tersirat suatu pendekatan behavior yakni bahwa suatu perilaku dapat diubah karena hasil belajar dan pengalaman yang berasal dari lingkungan.

METODE PENELITIAN

Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengafaptasi Research Development and Methodology dari Arif S.Sadiman (2011) dimana mempunyai enam langkah, (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan instruksional dengan operasional dan khas, (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menulis naskah media, (6) mengadakan test dan revisi.

Uji coba produk dilakukan pada tiga tahapan, yakni ahli materi, ahli media dan calon pengguna produk. Terdapat beberapa kriteria yang menjadi pertimbangan dalam penetapan ahli materi, ahli media dan calon pengguna produk. Terdapat beberapa kriteria yang menjadi pertimbangan dalam penetapan ahli materi, ahli media dan calon pengguna produk. Desain uji ahli dimaksudkan untuk menguji media sumpit asertif yang dipakai untuk menetapkan kelayakan produk.

Jenis data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dan kualitatif, meliputi skala penilaian dan kritik saran dari penguji. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket penilaian. Sedangkan kualitatif didapatkan berdasarkan hasil kritik dan saran penilaian ahli dan calon pengguna produk.

Data yang dianalisis adalah data kuantitatif dan kualitatif. Berikut adalah rumusan persentase :

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

Keterangan :

- P = persentase nilai yang diperoleh
- f = Frekuensi jawaban alternatif
- N = Number of cases (jumlah frekuensi banyaknya individu). (Anas Sudijini,2003).

Tabel 1 Ketentuan Skor Item Angket Penilaian

Produk	Jawaban	Skala skor
Media Sumpit Asertif	Sangat layak	4
	Layak	3
	Kurang layak	2
	Tidak layak	1

Keterangan :

Angka 4,3,2,1 menunjukkan skor yang diperoleh. Kemudian, pengembang mengukur dengan cara sebagai berikut :

$$P = \frac{(4 \times \sum \text{jawaban}) + (3 \times \sum \text{jawaban}) + (2 \times \sum \text{jawaban}) + (1 \times \sum \text{jawaban})}{4 \times \text{jumlah responden keseluruhan}} \times 100\%$$

Berikut adalah kriteri penilaian kuantitatif sebagai tolok ukur tentang ada tidaknya revisi :

Tabel 2 Kriteria Penilaian Produk

Nilai	Kategori
81%-100%	Sangat layak, tidak perlu direvisi
66%-80%	Layak, tidak perlu direvisi
56%-65%	Kurang layak, perlu direvisi
0%-55%	Sangat tidak layak, perlu direvisi

(Mustaji, 2005)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sajian data hasil pengembangan adalah sebagai berikut :

Pelaksanaan Pengembangan

1. Menganalisis Kebutuhan Materi Pemahaman Perilaku Asertif

Pengembang melakukan need assessment pada tanggal 25 November 2013. Pengembang menggunakan instrumen yakni wawancara. Berikut adalah hasil wawancara pada guru BK SMPN 3 Kutorejo Kabupaten Mojokerto :

- 60% siswa kurang memahami perilaku asertif sehingga mereka kurang bisa bersikap asertif dalam melakukan aktifitas sehari-hari.
- Bentuk ketidak asertifan siswa seperti tidak berani bertanya kepada guru, tidak berani mengungkapkan pendapat di depan kelas, tidak berani menolak ajakan teman untuk melanggar aturan sekolah, selalu bersikan mengalah kepada teman secara berlebihan.
- Dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling metode yang digunakan konselor masih menggunakan metode ceramah dan mengisi LKS terkesan monoton. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk kurang berminat dalam menerima layanan bimbingan dan konseling dan siswa sering tidak menerapkan materi yang telah disampaikan oleh konselor.

2. Merumuskan Tujuan

Adapun tujuan umum media *Sumpit Asertif* dalam layanan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut :

- a) Sebagai media penunjang pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah.
- b) Sebagai alat bantu dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok.
- c) Sebagai media yang dapat menarik siswa dan memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan bimbingan dan konseling di sekolah.
- d) Sarana yang mempermudah konselor dalam penyampaian materi layanan bimbingan kelompok.

Adapun tujuan khusus media *Sumpit Asertif* dalam layanan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut :

- a) Mempermudah konselor dan siswa dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok.
- b) Dapat mempermudah peserta didik dalam memahami perilaku asertif.
- c) Sebagai media pendukung dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok di sekolah.
- d) Sebagai media yang dapat mengundang ketertarikan bagi siswa untuk mengikuti layanan bimbingan dan konseling.

3. Merumuskan Butir-Butir Materi

Perumusan butir-butir materi dilakukan untuk mengembangkan bahan yang akan dipelajari atau pengalaman belajar yang harus dilakukan peserta didik. Adapun materi tersebut meliputi 5 aspek menurut Susanto (2013) yaitu sebagai berikut :

- a. Aspek ketegasan
- b. Aspek tanggung jawab
- c. Aspek percaya diri
- d. Aspek kejujuran
- e. Aspek menghormati orang lain

4. Mengembangkan alat ukur keberhasilan

Instrumen penilaian media *sumpit asertif* yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media, hal ini dilakukan dalam rangka pengembangan media BK dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan calon pengguna yaitu konselor dan siswa. Penilaian dari ahli materi ini bertujuan untuk menilai tentang kelayakan materi yang diberikan dalam penelitian ini adalah tentang perilaku asertif.

Adapun pengembangan penilaian ini mencakup kompetensi dan isi materi, komponen tampilan dan penyajian materi. Instrumen penilaian kelayakan ahli materi

terdiri dari 21 aspek pernyataan mengenai buku panduan dan materi perilaku asertif.

Pengembangan instrumen penilaian dari ahli media menilai komponen isi media, tampilan dan kemasan media, serta komponen penyajian media. Instrumen penilaian kelayakan ahli media terdapat 25 aspek pernyataan mengenai buku panduan dan media *sumpit asertif*.

Sedangkan instrumen penilaian calon pengguna bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *sumpit asertif*.

5. Tahap Peoduksi

a. Draft I

Hasil dari kegiatan awal berupa perumusan tujuan dan butir-butir disusun menjadi draft I. Kemudian draft permainan sumpit asertif ini dikonsultasikan dengan ahli materi, ahli media dan calon pengguna produk untuk memperoleh masukan/saran yang selanjutnya dijadikan landasan untuk mengembangkan draft I untuk produksi.

b. Draft II

Hasil revisi dari draft I, selanjutnya dilakukan proses produksi yang disebut dengan draft II. Draft II yang sudah dikembangkan kemudian dikonsultasikan kembali dengan ahli media I, ahli media II dan ahli materi untuk memperoleh masukan dan saran untuk kelayakan media sebelum uji coba kepada siswa, hasil review yang diperoleh adalah draft II sudah benar, tidak ada revisi dan siap untuk diuji cobakan lebih lanjut. Begitu juga dengan calon pengguna (konselor dan siswa) menyatakan draft II sudah benar dan layak digunakan.

6. Mengadakan Tes dan Revisi

Pada bagian ini bertujuan memperoleh data untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk media permainan sumpit asertif. Dalam evaluasi produk media permainan sumpit asertif ini melalui tiga tahap yaitu evaluasi oleh ahli materi, ahli media dan calon pengguna (konselor dan siswa). Hasil penilaian yang diperoleh dari uji ahli materi, ahli media dan calon pengguna ini digunakan untuk melakukan revisi terhadap produk pengembangan serta mendapat masukan-masukan untuk memperbaiki kekurangan yang ada dalam rancangan produk.

Penyajian Data Kelayakan Produk

Berdasarkan pengembangan produk dan uji coba produk, diperoleh hasil pengembangan dari penelitian ini berupa media *sumpit asertif*. Setelah melalui uji coba yang meliputi uji ahli materi, uji ahli media dan calon **pengguna**, maka dihasilkan sebuah produk berupa media *sumpit asertif*.

Penyajian data hasil uji coba merupakan paparan data dari kegiatan uji coba produk kepada ahli materi, ahli media dan calon pengguna. Penyajian data uji coba dipaparkan dalam data kuantitatif dan data kualitatif. Data yang disajikan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket uji ahli materi, uji ahli media dan calon pengguna (konselor dan siswa). Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil masukan atau saran uji ahli pada lembar angket penilaian produk.

1. Data Kualitatif

a. Data Kualitatif Ahli Materi

Data kualitatif yang diperoleh dari masukan dan saran ahli materi pada lembar angket. Data yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 3 Kualitatif Ahli Materi

Komponen	Masukan/Saran	Keterangan
A	Buku Panduan	Penulisan tujuan latihan diletakkan setelah pengertian perilaku asertif
		Sudah direvisi

b. Data Kualitatif Ahli Media

Data kualitatif yang diperoleh dari masukan dan saran ahli media pada lembar angket. Data yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4 Data Kualitatif Ahli Media I

Komponen	Masukan/Saran	Keterangan
A	Media Sumpit Asertif	<ul style="list-style-type: none"> • Kartu dan lembar point reward dibuat agar lebih mudah digunakan • Penomoran sumpit asertif
		<ul style="list-style-type: none"> • Sudah direvisi • Sudah direvisi

		tidak menggunakan penulisan tangan <ul style="list-style-type: none"> • Lebih diperhatikan ketahanan media terutama pada kartu dan lembar point reward 	<ul style="list-style-type: none"> • Sudah direvisi
--	--	---	--

Tabel 5 Data Kualitatif Ahli Media II

Komponen	Masukan/Saran	Keterangan	
A	Buku panduan	<ul style="list-style-type: none"> • Menambahkan tujuan umum dan tujuan khusus • Penulisan tujuan latihan asertif diletakkan setelah pengertian perilaku asertif • Daftar pustaka yang dibawah tahun 2000 dihilangkan, diganti yang baru 2000 keatas 	
		<ul style="list-style-type: none"> • Sudah direvisi • Sudah direvisi • Sudah direvisi 	
B	Media sumpit asertif	Membuat langkah-langkah perilaku asertif dimasukkan dalam kartu	Sudah direvisi

2. Data Kuantitatif

a. Data Kuantitatif Ahli Materi

Data kuantitatif yang disajikan dalam penelitian ini adalah hasil pengisian angket oleh ahli materi yaitu Bapak Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd. rincian data angket tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 6 Data Kuantitatif Ahli Materi

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Komponen buku panduan	93,75%	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	Komponen materi	94,44%	Sangat layak, tidak

		perlu direvisi
Rata-rata total	94,09%	Sangat layak,tidak perlu direvisi

Menurut ahli materi setiap aspek penilaian memperoleh skor antara 75% sampai 100% tiap item-item pernyataan dalam instrumen penilaian kelayakan yang dilihat dari aspek yaitu : (1) komponen buku panduan dengan skor 93,75%, (2) komponen materi dengan skor 94,44%. Jadi hasil produk media sumpit asertif menurut ahli materi sudah sangat layak guna, dibuktikan dengan hasil penilaian materi sebesar **94.09%** termasuk kategori **sangat layak** (81%-100%) sehingga **tidak perlu direvisi** sesuai kriteria penilaian Mustaji (2005).

b.Data Kuantitatif Ahli Media I dan II

Berikut ini adalah tabel ringkasan data reviewer dengan dua orang ahli media yaitu Ibu Kusnul Khotimah,S.Pd.,M.Pd dan Ibu Dr.Najlatun Naqiyah,S.Ag.,M.Pd :

Tabel 7 Data Kuantitatif Ahli Media I dan II

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Komponen buku panduan	90,63%	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	Komponene media sumpit asertif	86,54%	Sangat layak, tidak perlu direvisi
Rata-rata Total		88,59%	Sangat layak, tidak perlu direvisi

Menurut ahli media setipa aspek penilaian memperoleh skor antara 75% sampai 100% tiap item-item pernyataan dalam instrumen penilaian kelayakan yang dilihat dari aspek yaitu: (1) komponen buku panduan dengan skor **90,63%**, (2) komponen media sumpit asertif dengan skor **86,54%**. Jadi hasil produk media sumpit asertif menurut ahli media sudah sangat layak guna, dibuktikan dengan hasil penilaian media sebesar **88,59%** termasuk kategori sangat layak (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi sesuai kriteria penilaian Mustahi (2005).

c. Data kuantitatif responden calon pengguna (konselor)

Berikut ini disajikan data dari dua orang calon pengguna (konselor), yakni Bapak Tofik Rudianto, S.Pd dan Ibu Dewi Kofsoh, S.Pd :

Tabel 7 data kuantitatif dua orang calon pengguna (konselor)

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Komponen buku panduan	77,08%	Layak, tidak perlu direvisi
2	Komponen media sumpit asertif	83,65%	Sangat layak, tidak perlu direvisi
3	Komponen materi sumpit asertif	80,56%	Layak, tidak perlu direvisi
Rata-rata total		80,43%	Layak, tidak perlu direvisi

Menurut calon pengguna yaitu konselor setiap aspek penilaian memperoleh skor 75% sampai 100% tiap item-item pernyataan dalam instrumen penilaian kelayakan yang dilihat dari aspek yaitu: (1) komponen buku panduan dengan skor **77,08%**, (2) komponen media sumpit asertif dengan skor **83,65%**, (3) komponen materi sumpit asertif dengan skor **80,56%**. Jadi hasil produk media sumpit asertif menurut calon pengguna sudah layak guna, dibuktikan dengan hasil penilaian sebesar **80,43%** termasuk kategori layak (81%-100%) sehingga **tidak perlu direvisi** sesuai kriteria penilaian Mustaji (2005).

d.Data kuantitatif responden calon pengguna (siswa)

Berikut ini disajikan data dari dua orang calon pengguna (siswa kelas VIII yang dipilih secara acak)

Tabel 8 kuantitatif dua orang calon pengguna (siswa)

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Daya Tarik	81,25%	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	Pemahaman	87,5%	Sangat

			layak, tidak perlu direvisi
3	Ketepatan	85%	Sangat layak, tidak perlu direvisi
Rata-rata total		84,59%	Sangat layak, Tidak perlu direvisi

Sedangkan menurut calon pengguna yang kedua yaitu siswa, setiap aspek penilaian memperoleh 75%-100% tiap item-item pernyataan dalam instrumen penilaian kelayakan yang dilihat dari aspek yaitu: (1) daya tarik dengan skor **81,25%**, (2) pemahaman dengan skor **87,5%**, (3) ketepatan dengan skor **85%**. Jadi hasil produk media sumpit asertif menurut uji coba satu-satu yaitu siswa sudah sangat layak guna, dibuktikan dengan hasil penilaian sebesar **84,59%** termasuk kategori sangat layak (81%-100%) sehingga tidak perlu direvisi sesuai kriteria penilaian Mustaji (2005).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data dan pembahasan uji coba ahli materi, ahli media, dan calon pengguna yang telah dilakukan pengembangan dan dapat dibuat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penilaian uji ahli meliputi materi dan ahli media dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu: (1) komponen buku panduan, (2) komponen materi, dan (3) komponen media sumpit asertif persentase nilai yang diperoleh sebesar **91,43%** termasuk kategori **sangat layak** (81%-100%) tidak perlu direvisi menurut kriteria penilaian Mustaji (2005). Sehingga produk yang dikembangkan sangat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok pada siswa kelas VIII SMPN 3 Kutorejo Kabupaten Mojokerto.
2. Dengan adanya hasil pengembangan media sumpit asertif, konselor lebih mudah menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan dan konseling khususnya layanan bimbingan kelompok karena adanya permainan dalam melakukan kegiatannya. Selain itu media sumpit asertif juga dapat membantu siswa menambah informasi perilaku asertif.
3. Kekurangan produk pengembangan berupa pernyataan-pernyataan pada kartu yang

disajikan terbatas serta kualifikasi yang dibutuhkan juga sementara dan bisa berubah seiring perkembangan jaman. Oleh karena itu disarankan kepada konselo/pengguna yang akan memanfaatkan media ini agar menambahkan pengetahuan tentang informasi-informasi yang berkenaan dengan materi pada media ini yang kemudian bisa disampaikan kepada siswa yang bersangkutan. Dengan demikian, segala bentuk pesan yang disampaikan akan selalu mengikuti perkembangan jaman.

Saran

1. Pemanfaatan Bagi Guru

Berdasarkan hasil uji ahli materi dan uji media yang menghasilkan data kualitatif bahwa produk media sumpit asertif yang dikembangkan berkategori sangat layak, sehingga guru bimbingan dan konseling/konselor dapat memanfaatkan media tersebut sebagai salah satu media alat bantu dalam pelaksanaan bimbingan kelompok terkait materi pemahaman perilaku asertif.

Dalam pemanfaatan media sumpit asertif yang telah dikembangkan, diharapkan konselor memperhatikan beberapa hal penting yaitu:

- a. Media lain yang mendukung seperti LKS dan media-media lain yang mendukung.
- b. Menyimpan kembali media sumpit asertif dengan lengkap agar dapat dipakai dikemudian hari.
- c. Penambahan informasi-informasi yang berhubungan lebih terkini agar sesuai dengan perkembangan jaman.

2. Pemanfaatan Bagi Pengembang Lain

- Hasil akhir penelitian ini berupa produk media sumpit asertif. Pengembang lain dapat menggunakan media sumpit asertif ini untuk mengadakan penelitian lanjutan yang menguji tentang efektifitas media sumpit asertif untuk layanan biimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman perilaku asertif.
- Penelitian ini menggunakan seorang ahli materi dan 2 orang ahli media sehingga disarankan bagi peneliti lain yang juga ingin melakukan penelitian terkait penggunaan media sumpit asertif dapat menggunakan ahli materi dan ahli media yang lebih banya agar kualitas isi dan tingkat kelayakan produk yang dihasilkan semakin baik dan tinggi.

3. Deseminasi

Pada pengembangan produk ini menghasilkan sebuah produk berupa media sumpit asertif untuk siswa kelas VIII SMPN 3 Kutorejo Kabupaten Mojokerto. Apabila media akan digunakan untuk sekolah lain, maka perlu pengkajian kembali terutama dari analisis kebutuhan, kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa, waktu belajar dan dana yang dibutuhkan.

Susanto, Hadi.3 Agustus 2013. Meningkatkan KemampuanAsertif,(Online).(http://baga.wanabiyasa.wordpress.com/2013/08/03/meningkatkan-kemampuaasertif/,diakses 12 februari 2014).

4. Pengembangan Produk Lanjutan

Untuk pengembangan lebih lanjut, hendaknya dalam pengembangan media sumpit asertif, ketepatan materi dengan rumusan tujuan harus diperhatikan. Sebelum media sumpit asertif ini disebarluaskan harus diadakan analisis kembali untuk melihat kualitas media sumpit asertif melalui penelitian pemanfaatan hasil pengembangan ini.

Suwarjo dan Eliasa Eva Imania.2011. 55 *Permainan Dalam Bimbingan Dan Konseling*.Yogyakarta: Paramitra Publishing.

DAFTAR PUSTAKA

Corey, Gerald.2007. *Teori Dan Praktek Konseling & Psikoterapi*.Terjemahan Oleh E.Koswara.Bandung:Refika Aditama.

Mustaji dan Sugiarto.2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik*.Surabaya: Unesa University Press.

Nursalim, Mochamad.2005. *Strategi Konseling*.Surabaya: Unesa University Press.

Prayitno dan Amti.2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*.Jakarta: Rineka Cipta.

Sadiman, Arif,dkk.2011. *Media Pendidikan*.Jakarta:Rajawali Pers.

Sudijono, Anas.2003. *Pengantar Statistik Pendidikan*.Jakarta: PT.Rajawali.

Sukmadinata, Nana Sy.2010. *Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

