

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LINGKARAN AKSI ASERTIF PADA SISWA SMP NEGERI 1 SIDAYU

Ria Devi Andriyani

Alumni Prodi BK-FIP UNESA, riadevy_91@yahoo.com

Drs.H. Sutijono, M.M

Staf Pengajar BK-FIP UNESA, prodi_bkunesa@yahoo.com

Dr. Najlatun Naqiyah, S.Ag. M.Pd

Staf Pengajar BK-FIP UNESA, prodi_bkunesa@yahoo.com

Dra.Hermien Laksmiwati, M.Psi

Staf Pengajar Psikologi-FIP UNESA, prodi.psikologi.unesa@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan lingkaran aksi asertif untuk menangani masalah perilaku asertif khususnya dalam pemahaman perilaku asertif pada siswa SMPN 1 Sidayu. Hasil akhir dari kegiatan ini adalah permainan lingkaran aksi untuk meningkatkan pemahaman perilaku asertif pada siswa SMP, yang berupa seperangkat permainan yang terdiri dari (1) papan permainan, (2) buku petunjuk penggunaan, (3) kartu aksi, (4) lembar reward, (5) poin reward, (6) tempat penyimpanan kartu, (7) tempat penyimpanan poin reward, (8) tempat penyimpanan permainan lingkaran aksi, (9) modul materi pemahaman perilaku asertif. Hasil uji kevalidan permainan oleh ahli materi sebesar 89% dengan keterangan valid. Data hasil uji kevalidan permainan oleh ahli media sebesar 85 % keterangan valid dan hasil uji kevalidan permainan oleh calon pengguna produk sebesar 90,1 % keterangan valid. Secara keseluruhan berdasarkan kriteria kelayakan produk, dapat disimpulkan bahwa permainan tersebut masuk dalam kategori baik dan layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman tentang perilaku asertif siswa SMP.

Kata Kunci :permainan lingkaran aksi, pemahaman perilaku asertif

ABSTRACT

This research aim to develop action circle game to handle student's understanding concerning assertive behavior on junior high school student. At last this game deserve to apply as a media that can support guidance and counseling service, especially to handle assertive behavior specialy in comprehension concerning assertive behavior more efficiently and effectively. Final result of this research is action circle game to increasing comprehension to assertive behavior on junior high school student, in the form of a set game that consisted of : 1) game board, 2) manual, 3)action card, 4) reward sheet, 5) rewardpoint, 6) card box, 7) reward point box, 8) action circle game box, 9) assertive behavior comprehension matter module.

Validity test result by material expert as big as 89% with valid category. Game validity test result data by media expert as big as 85% with valid category and game validity test result by candidate user is 90,1% with valid category. Overall based on product feasibility criterion, it can be concluded that this game belongs to good category and deserve to apply for increasing the comprehension concerning assertive behavior of junior high school student.

Keywords : action circle game, assertive behavior comprehension

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa dimana seorang anak memiliki keinginan untuk mengetahui segala hal serta ingin memiliki kebebasan dalam menentukan apa yang ingin dilakukannya. Masa yang mempunyai arti luas mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan

fisik. 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 penyesuaian sosial, masalah yang timbul dalam melaksanakan hubungan atau interaksi sosial dengan keluarga, teman, sekolah dan masyarakat. Dimana komunikasi telah menjadi faktor

penting dalam masalah penyesuaian sosial, karena dengan komunikasi semua hal mengenai pendapat, luapan perasaan, gagasan, atau pikiran dapat tercurahkan, dengan kata lain komunikasi dapat menjadikan individu bisa mengungkapkan dirinya (pernyataan diri /mengekspresikan diri). Semua itu dapat tercurahkan jika remaja atau individu mampu berkomunikasi secara terbuka dan jujur, namun kenyataannya tidak semua remaja dapat berkomunikasi secara terbuka dan jujur, hanya remaja yang mampu bersikap asertif yang dapat melakukannya, karena dalam berasertif melibatkan ekspresi emosi yang tepat, dan relatif terbuka serta mengandung yang memerlukan ketegasan.

Agar para remaja atau siswa dapat berkomunikasi secara tepat, terbuka dan jujur diperlukannya suatu perilaku, yakni ketrampilan asertif. Menurut Gallasi & Gallasi, 1977:3 (dalam Fitri,2012) perilaku asertif merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan suatu pernyataan, pikiran, dan perasaan yang dimiliki individu secara spontan, jujur tanpa mengakibatkan perasaan tegang, bersalah maupun kecemasan. Menurut Sikone (2006), para siswa di sekolah terutama yang berumur antara 13-18 tahun, sikap dan asertif sangatlah penting dengan beberapa alasan sebagai berikut : pertama, sikap dan asertif akan memudahkan remaja mampu bersosialisasi dan menjalin hubungan dengan lingkungan seusianya maupun di luar lingkungannya secara efektif. Kedua, dengan kemampuan untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan diinginkannya secara langsung, terus terang maka para siswa bisa menghindari munculnya ketegangan dan perasaan tidak nyaman akibat menahan dan menyimpan sesuatu yang ingin diutarakannya. Ketiga, dengan memiliki sikap asertif, maka para siswa dapat dengan mudah mencari solusi dan penyelesaian dari berbagai kesulitan atau permasalahan yang dihadapinya secara efektif. Sehingga permasalahan itu tidak akan menjadi beban pikiran yang berlarut-larut. Keempat, asertifitas akan membantu para siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya, memperluas wawasannya tentang lingkungan, dan tidak mudah berhenti pada sesuatu yang tidak diketahuinya (memiliki rasa keingintahuan yang tinggi). Kelima, asertif terhadap orang lain yang bersikap atau berperilaku kurang tepat bisa membantu remaja yang bersangkutan untuk lebih memahami kekurangannya sendiri dan bersedia memperbaiki kekurangannya tersebut.

Dari penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa sikap asertif perlu ditanamkan sejak dini bagi para siswa, karena sikap asertif bukan bawaan dari lahir namun pola sikap dan perilaku yang dipelajari sebagai reaksi terhadap berbagai situasi sosial yang ada di lingkungan. Pola sikap dan yang ada karena pembelajaran yang terus berkembang sejalan dengan usia seseorang. Melihat pengertian remaja yang asertif adalah remaja yang berpendapat dengan mengemukakan pendapat dan ekspresi yang sebenarnya tanpa rasa takut, tak mudah terpengaruh serta dapat berkomunikasi dengan orang lain secara lancar. Maka, sebaliknya remaja yang kurang asertif atau tidak asertif adalah remaja yang memiliki ciri-ciri terlalu mudah mengalah atau lemah, mudah tersinggung, cemas, kurang yakin terhadap

dirinya sendiri, sukar melakukan komunikasi dengan orang lain dan tidak merasa bebas untuk mengungkapkan masalah dan hak-hak yang diinginkannya. Maka apa yang sering kita lihat di sekitar kita atau dari tayangan televisi dimana para remaja khususnya siswa SMP yang mulai merokok, membolos, menyontek pada saat ujian, ikut tawuran, terlibat geng motor, melakukan seks bebas, memakai NAPZA bahkan minum-minuman keras adalah termasuk dalam pola sikap atau yang tidak asertif.

Berdasarkan penelitian pendahuluan diperoleh informasi hasil wawancara dengan guru dan siswa yaitu informasi tentang siswa kurang memahami mengenai perilaku asertif sehingga mereka bersikap kurang asertif dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor, faktor yang pertama yaitu faktor dari pihak sekolah yang hanya memberikan informasi melalui ceramah saja. Faktor kedua yaitu faktor lingkungan, sikap orang tua, kepribadian, jenis kelamin, kebudayaan dan pendidikan yang menyebabkan kekurangtegasan siswa untuk mengungkapkan apa yang diinginkannya.

Perilaku asertif sangat diperlukan oleh remaja atau siswa agar dapat berkomunikasi secara tepat, terbuka dan jujur, karena Menurut Gallasi & Gallasi, 1977:3 (dalam Fitri,2012) perilaku asertif merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan suatu pernyataan, pikiran, dan perasaan yang dimiliki individu secara spontan, jujur tanpa mengakibatkan perasaan tegang, bersalah maupun kecemasan. Perilaku tidak asertif dapat ditandai dengan munculnya gejala-gejala seperti :

1. Tidak berani bertanya ke guru
2. Tidak bisa menolak permintaan teman
3. Selalu mengalah
4. Tidak mampu dan takut mengungkapkan keinginan

Melihat fenomena tersebut, peneliti memberikan suatu alternatif penyelesaian untuk membantu menangani masalah yaitu melalui bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan *lingkaran aksi* yang telah disesuaikan dengan masalah siswa. Bermain dengan menggunakan permainan tertentu dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah secara fleksibel dan pikiran orisinal, sebagai solusi efektif terhadap masalah sosial dan emosional yang ada dalam kehidupan nyata.

Pemikiran remaja juga idealis. Remaja mulai berpikir tentang ciri-ciri ideal bagi mereka sendiri dan orang lain serta membandingkan diri mereka dan orang lain dengan standar-standar ideal. Selain abstrak dan idealis, remaja juga berfikir logis dengan menyusun rencana-rencana untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Hal ini yang mendasari peneliti menggunakan dan memilih permainan *lingkaran aksi* sebagai media permainan untuk membantu siswa memahami dan menangani masalah perilaku asertif.

Media *lingkaran aksi* digunakan untuk memberi pemahaman pada siswa tentang pentingnya keterampilan bergaul yang baik dan diharapkan siswa dapat mengatasi keterampilan bergaulnya.

Ketika bermain *lingkaran aksi* harus melalui tahap-tahap dari awal start yang terus berputar hingga mampu menguasai semua kartu aksi dan lembar *reward* dalam papan permainan ini penuh dengan *reward* yang

telah disediakan. Teknis permainan *lingkaran aksi* ini dianalogikan penguasaan terhadap kartu aksi dalam media permainan ini sebagai penguasaan terhadap materi perilaku asertif dari tiap kartu. Menguasai disini berarti mampu menjelaskan dan mempraktekan dengan benar tentang perilaku asertif yang seharusnya.

Analogi ini diharapkan bisa dimengerti oleh siswa SMP yang berusia 13 sampai 14 tahun dengan kemampuan pemikiran abstrak, idealis dan logis. Sehingga dipilihlah permainan *lingkaran aksi* sebagai media latihan untuk meningkatkan pemahaman perilaku asertif bagi siswa dengan kotak-kotak gambar dan kartu aksi yang berisi pernyataan tugas yang harus direspon dan didemonstrasikan. Sehingga siswa dapat melatih dan meningkatkan keterampilan asertifnya.

Media *lingkaran aksi* pada dasarnya sama dengan bentuk permainan meja *roulette* biasa hanya sedikit dimodifikasi agar mampu dimengerti dan mampu menyampaikan materi yang dibawa. Perangkat media *lingkaran aksi* terdiri dari meja permainan, kartu aksi dan *reward* untuk tanda menguasai atau telah menyelesaikan tugas dari kotak atau blok. Meja permainan terbuat dari *foam* dan papan atasnya terbuat dari kain banner berukuran A3, bergambar kotak-kotak yang setiap kotaknya berisi angka 1-12. Kartu aksi terbuat dari kertas foto, kartu ini berisi pernyataan tugas sedangkan tanda *reward* terbuat dari kertas stiker.

Media ini dinamakan *lingkaran aksi* karena diambil dari dua kata yakni "lingkaran" dan "aksi" sesuai dengan bentuk dan cara bermain media ini yakni jarum yang berputar seperti lingkaran dan ketika berhenti akan membuat peserta beraksi sesuai dengan perintah yang tercantum dalam kartu aksi. Media *lingkaran aksi* ini dipilih karena sebagian besar siswa SMP masih senang bermain. Media *lingkaran aksi* merupakan media yang tidak asing lagi untuk anak-anak SMP, Media *lingkaran aksi* ini di *design* dengan bentuk seperti segi6 dimana ditengahnya ada jarum penunjuk angka dan disetiap sudut terdapat angka dari satu sampai dua belas. Permainan ini mudah dimengerti dan dimainkan oleh anak-anak sehingga mereka dapat mengerti dengan mudah dan diharapkan dengan mengerti serta memahami tentang perilaku asertif mereka mampu menerapkan perilaku asertif dalam kegiatan sehari-hari.

Permainan ini lebih efektif jika dilaksanakan dalam kegiatan bimbingan kelompok karena siswa dapat bermain peran saat mendapat tugas mendemonstrasikan perilaku asertif, dan dengan bimbingan kelompok siswa juga dapat berinteraksi langsung dengan temannya.

Pengembangan media *lingkaran aksi* perlu adanya uji ahli yang meliputi uji ahli materi, media dan calon pengguna produk (Konselor). Uji ahli ini diharapkan memberikan penilaian terhadap pengembangan media *lingkaran aksi*, apakah pengembangan media *lingkaran aksi* 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 (2007:78) Kelima urutan proses ini sesuai dengan 3 komponen dalam latihan asertif yakni *role playing, modeling, social reward & coaching*. Sehingga peneliti meyakini bahwa permainan ini mampu meningkatkan pemahaman perilaku asertif siswa Selain itu dalam praktek bermainnya, permainan *lingkaran aksi* tersirat suatu pendekatan *behavior* yakni bahwa suatu perilaku dapat diubah karena hasil belajar dan pengalaman yang berasal dari lingkungan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini berfokus pada pengembangan media *lingkaran aksi* sebagai media untuk menangani masalah perilaku asertif khususnya dalam pemahaman perilaku asertif siswa, diharapkan dengan memahami perilaku asertif siswa dapat menerapkan perilaku asertif tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Media *lingkaran aksi* ini dianggap sesuai untuk media dalam bimbingan dan konseling, karena permainan ini merupakan permainan yang dimainkan oleh banyak pemain. Mulai anak-anak bahkan sampai orang dewasa bisa memainkan permainan ini. Dengan kemudahan permainan *lingkaran aksi* ini diharapkan mampu menjadi media yang menarik, unik dan mudah dipahami sehingga siswa mampu memahami materi dan diharapkan dapat memahami perilaku asertif yang disampaikan melalui media *lingkaran aksi*. Karena media permainan *lingkaran aksi* merupakan media baru yang digunakan dalam bimbingan konseling khususnya dalam pemberian pemahaman perilaku asertif maka perlu diadakannya uji kelayakan. Untuk menguji hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian untuk menguji apakah media permainan *lingkaran aksi* layak digunakan untuk menangani masalah perilaku asertif khususnya dalam pemahaman perilaku asertif siswa SMP.

Dari uraian latar belakang tersebut, maka permasalahan yang muncul dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: "apakah media permainan *lingkaran aksi* yang dikembangkan layak digunakan untuk menangani masalah perilaku asertif, khususnya dalam pemahaman perilaku asertif pada siswa SMPN 1 Sidayu?" Bertitik tolak dari rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media permainan *lingkaran aksi* sebagai salah satu produk media bimbingan dan konseling untuk menangani masalah perilaku asertif, khususnya dalam pemahaman perilaku asertif. Sebagai salah satu sarana yang dapat digunakan Konselor dalam memberikan bimbingan layanan pribadi-sosial disekolah khususnya dalam pelatihan asertif. Sehingga dari hasil pengembangan ini diharapkan dapat membantu Konselor dalam menangani masalah perilaku asertif dan diharapkan juga dapat meningkatkan pemahaman perilaku asertif siswa SMP.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau disebut juga *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan media pembelajaran 3D yang dikembangkan oleh Sadiman (2010). Prosedur pengembangan tersebut terdiri dari (1) *NeedAssess-ment/AnalisisKebutuhan*, (2) *Merumuskan Tujuan*, (3) *Perumusan Butir-Butir Materi*, (4)

Mengembangkan Alat Ukur Keberhasilan, (5)Produksi atau *Planning the lay-out*, (6) Mengadakan Uji Coba, (7) Revisi, (8)Validasi.

Sasaran penelitian pengembangan ini adalah siswa SMPN 1 Sidayu, maka untuk mengetahui kebutuhan materi yang tepat mengenai perilaku asertif diadakanlah kegiatan analisis kebutuhan materi (*Need Assasment*) dan yang menjadi subyek dalam analisis kebutuhan materi adalah 3 kelas dari 12 kelas yang ada, dengan teknik pemilihan sampel random berlapis (*stratified random sampling*) yakni merupakan sampel srata (kelompok-kelompok) dengan harapan bahwa populasi akan semakin homogen/merata (Supangat, 2007:267). Kelompok yang dimaksud di sini adalah tingkat kelas dari siswa yakni kelas VII,VIII dan IX yakni kelas VII A, VIII C dan IX A. Dalam penelitian pengembangan ini terdapat dua teknik analisis yang digunakann, yakni (1) analisis kebutuhan materi perilaku asertif, yang bertujuan untuk mengetahui materi perilaku asertif yang seperti apakah yang sangat dibutuhkan siswa. (2)Analisis kelayakan media yang didalamnya terdapat dua macam jenis analisis yakni (a) Analisis isi, digunakan untuk menganalisis data yang bersifat kualitatif yang diperoleh dari masukan,tanggapan, saran maupun kritik dari ahli materi, ahli media, serta calon pengguna produk atau konselor dalam fase uji coba produksi media I dan II. Hasil dari analisis ini digunakan untuk merevisi pengembangan produk media permainan *lingkaran aksi* (b) Analisis Deskriptif Persentase, digunakan untuk menganalisis data kuantitatif berupa skor validasi ahli dan pengguna serta

Untuk memberi makna terhadap angka persentase, sebagai hasil dari perhitungan dengan menggunakan rumus tersebut yang ada kaitannya untuk menentukan apakah media permainan *lingkaran aksi* harus direvisi atau tidak, maka akan digunakan kriteria penilaian. Menurut Mustaji (2005: 102) tingkat kelayakan dan kriteria revisi produk yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Produk

Nilai	Pernyataan
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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Need Assesment

Pada penelitian pengembangan, tahap analisis kebutuhan ini sangat dibutuhkan agar produk yang dikembangkan tepat sasaran dan sesuai kebutuhan. Kegiatan Analisis Kebutuhan/*Need Assessment* dilakukan dengan penyebaran angket analisis kebutuhan pada 102 siswa SMPN 1 Sidayu. Terdapat 39 butir pertanyaan yang mencakup tentang perilaku asertif, Berikut hasil dari kegiatan analisis kebutuhan materi:

Variabel	indikator	Deskriptor	Percentace
Perilaku asertif	mampu membuat pernyataan atau permintaan	Mampu mengajukan permintaan dan bantuan kepada orang lain ketika membutuhkan	82,2%
	mampu mengekspr esikan perasaan baik positif maupun negatif	Bebas mengemukakan pikiran dan pendapat, baik melalui kata-kata maupun tindakan	80,75%
		Mampu menyatakan perasaan, baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan dengan secara tepat	87,4%
	mampu membuka dan mengakhiri percakapan	Mampu memulai, melanjutkan dan mengakhiri suatu pembicaraan dengan baik.	82%

Dari empat aspek materi perilaku asertif yang memperoleh skor tertinggi diatas dirumuskanlah beberapa buti-butir yang akan dimuat dalam media permainan *lingkaran aksi*, berikut beberapa materi yang dikembangkan dari indikator diatas:

1. Bebas mengemukakan pikiran dan pendapat baik melalui kata-kata maupun tindakan.
2. Dapat berkomunikasi secara langsung dan terbuka
3. Mampu memulai, melanjutkan dan mengakhiri suatu pembicaraan dengan baik
4. Mampu menolak dan menyatakan ketidaksetujuan terhadap pendapat orang lain atau segala sesuatu yang tidak beralasan dan cenderung bersifat negatif
5. Mampu mengajukan permintaan dan bantuan kepada orang lain ketika membutuhkan.
6. Mampu menunjukkan perasaan. Baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan secara tepat

Uji Kelayakan Media

Data Kualitatif

a. Data kualitatif ahli media

Berdasarkan hasil review dari ahli media I yaitu ibu Utari Dewi mengatakan bahwa gambar dalam media yang tidak mendukung materi yang terdapat dalam papan permainan lebih baik dihilangkan dan media hendak dibuat lebih kokoh dan kuat, dan untuk stiker dan *reward* dibuat dari bahan yang lebih bagus. Sedangkan ahli media II yaitu bapak Nursalim mengatakan bahwa untuk menghilangkan unsur desain grafisnya dan lebih menonjolkan materi dalam media tersebut, meja media hendak dibuat tertutup, tombol on/off hendaknya diletakkan diatas dan baterai dibuat lebih mudah untuk diganti

b. Data kualitatif ahli materi

Saran dari ahli materi I dan II yakni Ibu Titin dan Bapak Tamsil memberi saran untuk buku panduan dan materi hendaknya warna kop tulisan jangan merah dan isinya dibuat lebih detail menjelaskan media dan maksud media serta materi media buat lebih jelas lagi agar mudah dimengerti oleh siswa khususnya siswa SMP, dan untuk modul hendaknya diberi lampiran yang berisi isi dan gambaran semua kartu aksi.

c. Data kualitatif calon pengguna produk (Konselor)

Masukan calon pengguna produk (Konselor) adalah media hendak dibuat lebih kokoh dan jarum pada media diperbaiki agar tidak turun saat dimainkan sambil diangkat serta gambar-gambar yang tidak mendukung hendaknya dihilangkan saja..

Data Kuantitatif

a. Data dari ahli materi

Berikut ini disajikan persentase penilaian media dari sudut pandang kelayakan media jika dinilai dari segi materi dari 2 orang ahli materi, yakni (1) Ibu Titin Indah Pratiwi. M.Pd dan Bapak Dr.Tamsil Muis pada tiap kelompok komponen sebagai berikut :

1. Petunjuk penggunaan, dengan persentase nilai 95% termasuk kategori **sangat baik** (80%-100%) sehingga tidak perlu revisi.
2. Kompetensi dan isi materi, dengan persentase nilai 81,3% termasuk kategori **sangat baik** (80%-100%) sehingga tidak perlu revisi.
3. Komponen tampilan dan penyajian materi, dengan persentase nilai 87,5% termasuk kategori **sangat baik** (80%-100%) sehingga tidak perlu revisi.

b. Data dari ahli media

Berikut ini disajikan persentase penilaian media dari sudut pandang kelayakan media dari ahli 2 orang ahli media, yakni (1) Ibu Dra. Utari Dewi,S.Sn.,M.Pd, (2)bapak Moch. Nursalim, M.Pd pada tiap kelompok komponen sebagai berikut :

1. Petunjuk penggunaan, dengan persentase nilai 84% termasuk kategori **sangat baik** (80%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
2. Komponen isi media, dengan persentase nilai 83,3% termasuk kategori **sangat baik** (80%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
3. Tampilan dan kemasan media, dengan persentase nilai 81,3% termasuk kategori **sangat baik** (80%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
4. Komponen penyajian media, dengan persentase nilai 87,5% termasuk kategori **sangat baik** (80%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.

c. Data dari calon pengguna (Konselor)

Berikut ini disajikan persentase penilaian media dari sudut pandang kelayakan media oleh calon pengguna produk dari ahli 3 orang calon pengguna produk, yakni (1) Bapak Muchtar S.Pd (2) Ibu Titik Zubaidah S.Pd (3) Ibu Widya Indah Rahmawati S.Pd pada tiap kelompok komponen sebagai berikut :

1. Petunjuk penggunaan, dengan persentase nilai 96,6% termasuk kategori **sangat baik** (80%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
2. Kompetensi dan isi materi, dengan persentase nilai 95,8% termasuk kategori **sangat baik** (80%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
3. Komponen dan tampilan penyajian materi, dengan persentase nilai 99% termasuk kategori **sangat baik** (80%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
4. Komponen isi media, dengan persentase nilai 90% termasuk kategori **sangat baik** (80%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.
5. Tampilan dan kemasan media, dengan persentase nilai 99% termasuk kategori **sangat baik** (80%-100%) sehingga tidak perlu direvisi.

Revisi Produk

Setelah melalui beberapa tahap evaluasi, masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam media permainan *lingkaran aksi*.

Berikut adalah hasil revisi tiap tahapan:

1. Revisi ahli materi

No	TAHAP	Masukan/ Saran	Keterangan
1	Tahap 1	<ul style="list-style-type: none"> Buku panduan dan modul hendak diganti warna dan huruf tulisannya Buku panduan dan modul 	Sudah direvisi

		dibuat lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa SMP	
2	Tahap 2	<ul style="list-style-type: none"> • Modul diberi lampiran gambar-gambar kartu aksi dan reward 	Sudah direvisi

2. Revisi ahli media

No	TAHAP	Masukan/ Saran	Keterangan
1	Tahap 1	<ul style="list-style-type: none"> • Mengganti gambar yang tidak berhubungan dengan materi • Menganti jenis huruf tulisan di media agar lebih jelas dan mudah dibaca • Menutup bagian samping media • Memperbaiki posisi mesin media agar tidak mengganggu putaran jarum • Menggati bahan kartu aksi dan stiker reward 	Sudah direvisi
2	Tahap 2	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi tempat ganti baterai, agar lebih fleksibel • Mengganti warna penutup media 	Sudah direvisi

3. Revisi calon pengguna produk

No	TAHAP	Masukan/ Saran	Keterangan
1	Tahap 1	<ul style="list-style-type: none"> • Media <i>lingkaran aksi</i> dibuat lebih kokoh • Kabel yang panjang harap dibuat lebih pendek • Gambar yang tidak mendukung media harap diganti • Jarum diperbaiki agar tidak terhambat saat dinyalakan 	Sudah direvisi
2	Tahap 2	<ul style="list-style-type: none"> • Kartu aksi dibuat lebih menarik • Kotak tempat media diganti yang lebih kokoh 	Sudah direvisi

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data dan pembahasan yang telah dilakukan pengembang dapat dibuat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Sebelum produk *lingkaran aksi* diproduksi, dilaksanakan tahap awal yakni tahap *need assessment* atau analisis kebutuhan, untuk mengetahui kebutuhan materi perilaku asertif siswa SMP N 1 Sidayu, dan berikut hasil materi yang memperoleh persentase paling banyak dipilih oleh siswa SMP N 1 Sidayu: (1) Bebas mengemukakan pikiran dan pendapat baik melalui kata-kata maupun tindakan. (2) Dapat berkomunikasi secara langsung dan terbuka. (3) Mampu memulai, melanjutkan dan mengakhiri suatu pembicaraan dengan baik. (4) Mampu menolak dan menyatakan ketidaksetujuan terhadap pendapat orang lain atau segala sesuatu yang tidak beralasan dan cenderung bersifat negatif. (5) Mampu mengajukan permintaan dan bantuan kepada orang lain ketika membutuhkan. (6) Mampu menunjukkan perasaan, baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan secara tepat
2. Berdasarkan hasil uji coba dengan ahli media dan ahli materi diperoleh data kuantitatif dengan rerata prosentase dari validasi ahli materi 89%, rerata dari validasi ahli media 85%, dan rerata dari calon pengguna produk 96,3%. Hasil dari data kualitatif diketahui bahwa produk permainan *lingkaran aksi* asertif berkategori sangat baik dan layak digunakan

dalam kegiatan bimbingan untuk menangani masalah asertif khususnya pemahaman perilaku asertif bagi siswa SMP N 1 Sidayu. Namun jika dilihat nilai persentase pada tiap komponen maka hasilnya sebagai berikut untuk nilai persentase prosuk dari ahli materi : (1) Petunjuk penggunaan, dengan persentase nilai 95%, (2) Kompetensi dan isi materi, dengan persentase nilai 81,3%, (3) Komponen tampilan dan penyajian materi, dengan persentase nilai 87,5% dan semua nilai persentase perkomponen termasuk katagori sangat baik (81%-100%) dan tidak memerlukan revisi. Sedangkan nilai persentase pada tiap komponen produk dari ahli media adalah :(1) Petunjuk penggunaan, dengan persentase nilai 84%, (2) Komponen isi media, dengan persentase nilai 83,3%, (3) Tampilan dan kemasan media, dengan persentase nilai 81,3%, (4) Komponen penyajian media, dengan persentase nilai 87.5%. Semua persentase nilai termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga tidak memerlukan revisi lagi. Sedangkan untuk nilai persentase pada tiap komponen produk dari ahli calon pengguna (konselor) adalah (1) Petunjuk penggunaan, dengan persentase nilai 96,6%, (2) Kompetensi dan isi materi, dengan persentase nilai 95,8%, (3) Komponen dan tampilan penyajian materi, dengan persentase nilai 99%, (4) Komponen isi media, dengan persentase nilai 90%, (5) Tampilan dan kemasan media, dengan persentase nilai 99%, Semua persentase nilai termasuk dalam kategori sangat baik(81%-100%), sehingga tidak memerlukan revisi lagi.

3. Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah suatu produk media permainan *lingkaran aksi* teruji layak digunakan pada siswa SMP menurut ahli materi, ahli media dan calon pengguna produk (konselor). Berikut adalah beberapa komponen dalam produk media permainan *lingkaran aksi* : (a) Satu meja papan permainan *lingkaran aksi*, (b) 1 set kartu aksi berjumlah 60 kartu, (c) 1 set lembar *reward* berjumlah 10 lembar, (d) 1 set *point reward*, 20 gambar bintang, 20 gambar senyum lebar, 20 gambar senyum, 20 gambar sedih (galau), (f) 1 kotak tempat media permainan, (g) 1 kotak tempat kartu aksi, (h) 1 kotak tempat poin *reward*, (i) 1 kotak tempat media permainan *lingkaran aksi*.

Saran

1. Saran Pemanfaatan

a. Bagi guru

Permainan *lingkaran aksi* di desain dengan menggunakan ilustrasi gambar contoh-contoh perilaku asertif untuk memudahkan siswa memahami tentang perilaku asertif, jadi konselor dapat menggunakan permainan ini dan ketika selesai menggunakannya, konselor disarankan untuk menyimpan kembali dan dipastikan semua lengkap agar dapat dipergunakan kembali dikemudian hari.

b. Bagi siswa

Siswa dapat menggunakan permainan ini secara kelompok, dengan kelompok yang sama atau kelompok yang berbeda

2. Saran Desiminasi

Pengembangan produk ini menghasilkan sebuah produk berupa permainan *lingkaran aksi* untuk siswa SMP. Apabila media digunakan untuk sekolah sederajat lainnya, maka perlu pengkajian kembali tentang identifikasi kebutuhannya, waktu dan biaya yang diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alberti, R & Emmons, M. 2002. *Your Perfect Right*. Alih Bahasa: Budithjahya, GU. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Hurlock, Elizabeth B. 2000. *Psikologi perkembangan*. Terjemahan oleh Istiwidayanti dan soejarwo. Jakarta: Erlangga.
- Nursalim, Mochamad & Mustaji. 2010. *Media Bimbingan dan Konseling*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mustaji. 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktistik: Penerapan dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya : Unesa Press
- Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sikone. 2006. Menanamkan Sikap Asertif di Sekolah. (Online), (<http://id.shvoong.com/social-sciences/1685406-menanamkan-sikap-asertif-di-sekolah/>, diakses 11 Desember 2011).
- Sudijono, Anas. 2006. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sukmadinata, Nana Sy. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung, PT. Remaja Rosdakarya