

MENINGKATKAN PERILAKU ASERTIF MELALUI LAYANAN PENGUASAAN KONTEN BERBASIS PERMAINAN

Sudarmono
SMA Negeri 1 Magelang
email: darmono28@gmail.com

Abstrak: Penelitian tindakan bimbingan dan konseling ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku asertif siswa melalui layanan penguasaan konten berbasis permainan pada siswa kelas X IIS 3 SMA Negeri 1 Magelang. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas X IIS 3 sejumlah 30 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dibantu oleh kolaborator guru sejawat, metode dokumentasi, dan metode wawancara. Analisis data penelitian menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi awal siswa yang memiliki perilaku asertif hanya sebesar 15,9%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I perilaku asertif siswa meningkat menjadi 24,1%, pada tindakan siklus II meningkat menjadi 47,5% dan pada siklus III mencapai 81,8%. Hasil penelitian tindakan bimbingan dan konseling menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perilaku asertif siswa melalui layanan penguasaan konten berbasis permainan.

Kata kunci: perilaku asertif, layanan penguasaan konten berbasis permainan

***Abstract:** This classroom action research aims to improve assertive behavior of students through the mastery content game-based services in class X IIS 3 SMA Negeri 1 Magelang. The subjects of this study are 30 students of class X IIS 3. Data collection methods applied observation aided by collaborators peer teachers, documentation, and interview. Descriptive analysis techniques used to analyse research data. The results showed that students have 15.9% assertive behavior in the initial conditions increased to 24.1% after the action on the first cycle, in the second cycle increased to 47.5% and in the third cycle reached 81.8%. Results of classroom action research indicate that there is an increasing assertive students' behavior through the mastery content game-based services.*

Keywords: assertive behavior, mastery content game-based services

Pendahuluan

Pembentukan perilaku siswa di sekolah tidak lepas dari peran bimbingan dan konseling dalam memberikan kualitas layanan kepada peserta didiknya. Variasi layanan bimbingan dan konseling di sekolah menuntut kreativitas guru bimbingan konseling dalam memberikan layanannya sehingga peserta didik merasa membutuhkan layanan yang disenangi oleh peserta didik. Fenomena yang terjadi pada setiap peserta didik di sekolah sangat

berbeda-beda dalam merespon layanan yang diberikan oleh guru bimbingan konseling. Hal ini disebabkan layanan yang diberikan kepada peserta didik masih menggunakan metode yang konvensional misalnya ceramah, informasi, dan layanan lain yang kurang melibatkan aktivitas siswa dalam kegiatan layanan. Sehubungan dengan masalah ini maka timbul perilaku peserta didik yang kurang responsif, tidak mau mengeluarkan pendapat, tidak berani menolak ketidaksetujuan, kurang memiliki

kemampuan berdiskusi dan negosiasi. Gejala ini cenderung mengarah kepada rendahnya perilaku asertif peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Permasalahan ini menarik untuk dikaji melalui layanan penguasaan konten. Supaya peserta didik lebih antusias dalam mengikuti layanan tersebut dan terlibat langsung dalam kegiatan layanan maka digunakan metode permainan, dengan harapan peserta didik tidak merasa jenuh untuk mengikuti layanan tersebut.

Hasil penelitian yang relevan dilakukan Syahbana (2011), menyebutkan bahwa berdasarkan hasil rata-rata indikator kemampuan asertif sebelum dan sesudah diberi layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan kemampuan asertif. Hal tersebut ditunjukkan dengan persentase sebelum perlakuan sebesar 52 %, setelah perlakuan persentase meningkat menjadi sebesar 72 % dan termasuk dalam kategori tinggi, sehingga mengalami peningkatan sebesar 20 %. Hal ini menggambarkan bahwa layanan penguasaan konten mampu meningkatkan perilaku asertif.

Sasaran dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X IIS 3 SMA Negeri 1 Magelang dengan alasan hasil dari pengamatan selama mengadakan layanan bimbingan konseling dalam kelas menunjukkan gejala rendahnya perilaku asertif pada kelas tersebut. Dengan demikian diangkat judul “Upaya Meningkatkan Perilaku Siswa melalui Layanan Penguasaan Konten Berbasis Permainan pada Siswa Kelas X IIS SMA Negeri 1 Magelang Tahun Pelajaran 2014/2015”.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah perilaku asertif siswa dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten berbasis permainan pada siswa kelas X IIS 3 SMA Negeri 1 Magelang? Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan perilaku asertif siswa melalui layanan penguasaan

konten berbasis permainan pada siswa kelas X IIS 3 SMA Negeri 1 Kota Magelang. Harapannya penelitian ini secara teoritis dapat digunakan sebagai salah satu variasi model teknik layanan penguasaan konten di sekolah dengan berbasis permainan untuk meningkatkan perilaku asertif siswa. Bagi guru bimbingan konseling, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan layanan penguasaan konten yang lebih profesional sehingga berkesempatan untuk berinovasi supaya layanan penguasaan konten lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Perilaku Asertif

Perilaku asertif adalah perilaku yang mempertimbangkan persamaan hak dalam hubungan antar pribadi secara langsung, tegas, dan jujur. Dalam mengekspresikan perasaan, hak, dan pendapat orang lain sehingga tidak membuat orang lain merasa terancam atau tersinggung (Nursalim, 2005). Pendapat lain tentang pengertian perilaku asertif adalah perilaku antara perorangan (interpersonal) yang melibatkan aspek kejujuran dan keterbukaan pikiran dan perasaan. Berdasarkan pendapat di atas, perilaku asertif mengandung pengertian suatu tingkah laku manusia dimana secara bebas (tanpa tekanan) mampu melakukan kegiatan untuk mengekspresikan diri, dan mengarah langsung pada tujuan, jujur, terbuka, percaya diri, dan tegas. Definisi perilaku asertif yang digunakan sebagai definisi operasional yaitu perilaku individu dengan memiliki kepercayaan diri, cenderung terbuka, suka mendengarkan perasaan orang lain, mengharapkan *feedback* dari orang lain, mampu memberikan pujian dan menerima kritik, mampu mendiskusikan masalah, berargumentasi dan bernegosiasi, mengemukakan pikiran dan pendapat baik melalui kata-kata maupun tindakan, mampu memulai, melanjutkan dan mengakhiri pembicaraan dengan baik, mampu menolak dan menyatakan ketidaksetujuannya terhadap orang lain, mampu menyatakan

perasaan baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan.

Perilaku asertif terdiri dari beberapa ciri-ciri, yaitu 1) mampu mengekspresikan haknya tanpa mengganggu hak orang lain; 2) mempunyai kepercayaan diri dan harga diri yang cukup; 3) cenderung terbuka; 4) suka mendengar perasaan dan pikiran orang lain; 5) mengharapkan *feedback* dari orang lain (Towned dalam Prabowo, 2001: 20). Pendapat lain menyatakan bahwa ciri-ciri perilaku asertif meliputi 1) mampu memberikan dan menerima afeksi; 2) memberi pujian; 3) mampu memberi dan menerima kritik; 4) mampu memberi dan menerima permintaan.

Perilaku asertif sangat dipengaruhi oleh ketegasan dan keterbukaan seseorang dalam memiliki keberanian untuk mengekspresikan dirinya, sehingga tidak setiap orang dapat melakukan hal tersebut. Untuk dapat meningkatkan perilaku tersebut maka dibutuhkan latihan tentang upaya peningkatan perilaku asertif.

Layanan Penguasaan Konten

Layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan yang diberikan kepada individu baik sendiri-sendiri maupun kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar (Prayitno, 2004:2). Berdasarkan beberapa pengertian dari layanan penguasaan konten dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten merupakan layanan bimbingan dan konseling yang memusatkan terhadap pemberian bantuan kepada individu/peserta didik (sendiri atau dalam kelompok), bertujuan pengembangan diri yang berkaitan dengan belajar, sehingga mempunyai kemampuan atau kompetensi tertentu dalam kegiatan belajar. Layanan penguasaan konten membantu individu menguasai aspek-aspek konten tersebut secara tersinergikan, dengan penguasaan konten, individu diharapkan mampu memenuhi kebutuhannya serta mengatasi

masalah-masalah yang dihadapi.

Secara umum layanan penguasaan konten ialah dikuasainya suatu konten tertentu. Penguasaan konten ini diperlukan individu atau klien untuk menambah wawasan dan pemahaman, mengarahkan penilaian dan sikap, menguasai cara-cara atau kebiasaan tertentu, untuk memenuhi kebutuhannya dan mengatasi masalah-masalahnya.

Secara umum layanan penguasaan konten (PKO) mempunyai tujuan dikuasainya suatu konten tertentu. Penguasaan konten perlu bagi individu atau klien untuk menambah wawasan dan pemahaman, mengarahkan penilaian sikap, menguasai cara-cara atau kebiasaan tertentu, untuk memenuhi kebutuhan dan mengatasi masalah-masalah. Lebih khusus lagi layanan penguasaan konten /PKO dapat dilihat dari kepentingan individu mempelajarinya dan isi dari konten itu sendiri. Tujuan khusus layanan PKO terkait dengan fungsi-fungsi konseling.

Layanan PKO diselenggarakan secara langsung (bersifat direktif) dan tatap muka, dengan format klasikal, kelompok, atau individual. Konselor secara aktif menyajikan bahan, memberi contoh, merangsang, mendorong, dengan menggerakkan (para) peserta untuk berpartisipasi aktif mengikuti dan menjalani materi dan kegiatan layanan. Konselor menegakkan dua nilai proses penguasaan konten yaitu *high-touch*. *High-touch*, yaitu sentuhan-sentuhan tingkat tinggi mengenai aspek-aspek kepribadian dan kemanusiaan peserta layanan (efektif, semangat, sikap, nilai, dan moral) melalui implementasi oleh konselor dan *high-tech*. Sedangkan *high-tech*, yaitu teknologi tingkat tinggi untuk menjamin kualitas penguasaan konten, melalui implementasi oleh konselor/guru BK menggunakan berbagai alat peraga (alat peraga langsung, contoh, replika, dan *miniature*), media tulis dan grafis, peralatan dan program elektronik (radio dan rekaman, OHP, komputer, LCD). Penggunaan media

ini akan meningkatkan aplikasi *high-tech*. Waktu dan tempat pelaksanaan layanan PKO dapat kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kesepakatan konselor dengan peserta layanan. Semakin besar paket konten maka semakin banyak waktu yang diperlukan.

Permainan dalam Layanan Bimbingan Konseling

Permainan dalam layanan bimbingan konseling merupakan media yang berfungsi untuk membantu proses layanan bimbingan konseling, karena: 1) anak biasanya tidak mempunyai kemampuan verbal untuk bertanya, menolong menolong membantu permasalahannya, bermain sebagai salah satu cara berkomunikasi dengan anak; 2) permainan sebagai salah satu metode yang membantu anak mengekspresikan perasaan dan membangun sikap positif bagi dirinya dan temannya; (3) strategi membangun hubungan digunakan sebagai peningkatan tingkah laku, klarifikasi perasaan; (4) adanya keterbatasan tipe tingkah laku (Suwarjo, 2012;12). Berdasarkan pendapat ini maka melalui permainan konselor akan lebih mudah untuk merubah sikap anak. Salah satu fungsi permainan yaitu mengeluarkan energi sebagai pelampiasan tenaga dan katarsis, sehingga melalui permainan anak dapat mengekspresikan diri dalam membantu permasalahan yang dihadapinya. Di samping itu, dapat melatih anak untuk meningkatkan rasa percaya diri, kerjasama, berargumentasi, kemampuan berdiskusi dan mengeluarkan pendapat. Model-model permainan yang digunakan dalam layanan penguasaan konten ini yaitu Permainan *Who Am I*, Potret Diri, dan Gambar Berantai. Prosedur permainan dalam layanan penguasaan konten yaitu mendemonstrasikan permainan tersebut pada siswa melalui tindakan-tindakan dalam penelitian yang dilaksanakan melalui siklus penelitian, mengevaluasi hasil/tugas dan memberikan penguatan.

Kerangka Berpikir

Tidak aktifnya peserta didik dalam mengikuti layanan ditunjukkan dengan rendahnya perilaku asertif yang dimiliki siswa, sehingga tidak responsif untuk berpendapat, berargumentasi, menyatakan tidak setuju, dan bersikap pasif. Untuk mengatasinya diperlukan layanan bimbingan dan konseling yang sesuai dengan permasalahan yang nampak. Dalam penelitian ini dilakukan layanan penguasaan konten berbasis permainan. Layanan ini dilaksanakan dengan memfokuskan pada permainan-permainan yang menggali potensi perilaku asertif. Meningkatkan perilaku asertif tidak cukup dengan memberikan teori saja tetapi harus mempraktikkan dengan melalui Permainan "*Who Am I*", Permainan Potret Diri, dan Permainan Gambar Berantai. Permainan ini memungkinkan peserta didik yang memiliki perilaku asertif rendah, dipaksa untuk dapat membuka diri, berdiskusi dan berargumentasi, sehingga diharapkan peserta didik mampu untuk berpendapat, berargumentasi dan memiliki sikap yang tegas. Dalam situasi seperti ini, perilaku asertif akan terbentuk.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu melalui layanan penguasaan konten berbasis permainan dapat meningkatkan perilaku asertif pada siswa kelas X IIS 3 SMA Negeri 1 Kota Magelang Tahun Pelajaran 2014/2015.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan bimbingan konseling, dilaksanakan di SMA Negeri 1 Magelang selama 5 (lima) bulan mulai bulan Maret sampai dengan Agustus 2015. Siklus I dilaksanakan pada bulan April 2015, Siklus II bulan Mei, dan Siklus III bulan Juni.

Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas X IIS 3 SMA Negeri 1 Magelang Tahun pelajaran 2014/2015. Fokus masalah yang menjadi sasaran peningkatan yaitu perilaku asertif siswa yang meliputi

memiliki sikap percaya diri, berani bersikap terbuka, suka memperhatikan perasaan orang lain, mampu memberikan pujian kepada orang lain, mampu menerima kritik dari orang lain, mampu berdiskusi dengan teman yang lain, mampu berargumentasi mempertahankan pendapatnya, mampu bernegosiasi dengan teman yang lain, berani mengeluarkan pendapat, dan berani menolak dan menyatakan ketidaksetujuan. Aktivitas peserta didik selama mengikuti kegiatan layanan penguasaan konten, diukur dengan menggunakan observasi yang dibantu oleh kolaborator guru sejawat. Observasi tersebut mengacu pada indikator perilaku asertif yang ditarik dari definisi operasional.

Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sesuai dengan rencana penelitian tindakan, maka hipotesis tindakan yang akan dikaji dalam penelitian ini menempuh langkah tindakan dalam tiga siklus. Sebelum siklus I dilakukan pengamatan atau observasi untuk melihat kondisi subjek penelitian tentang perilaku asertif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas maupun layanan bimbingan konseling yang diberikan oleh guru pembimbing. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum dilakukan layanan penguasaan konten berbasis permainan. Dalam melakukan pengamatan ini peneliti menggunakan pedoman observasi yang mengacu pada indikator-indikator yang terdapat dalam perilaku asertif sesuai dengan definisi operasional sebagai variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini yang memuat 10 indikator tentang perilaku asertif yaitu memiliki sikap percaya diri, berani bersikap terbuka, suka memperhatikan perasaan orang lain, mampu memberikan pujian kepada orang lain, mampu menerima kritik dari orang lain, mampu berdiskusi dengan teman yang lain, mampu berargumentasi mempertahankan pendapatnya, mampu

bernegosiasi dengan teman yang lain, berani mengeluarkan pendapat dan berani menolak dan menyatakan ketidaksetujuan.

Dari hasil pengamatan peneliti pada prasiklus, data menunjukkan rata-rata perilaku asertif siswa sebesar 15,93 % dengan rincian: kurang percaya diri 17,33 %, berani bersikap terbuka 18,00 %, suka memperhatikan perasaan orang lain 17,00 %, mampu memberikan pujian 18,67 %, dapat menerima kritik dari orang lain 14,67 %, mampu berdiskusi dengan teman lain 20,6 %, berargumentasi mempertahankan pendapat 13,33 %, mampu bernegosiasi dengan teman yang lain 18,00 %, berani mengeluarkan pendapat 10,67 %, berani menolak dan menyatakan ketidaksetujuan 10,00 %. Kondisi pada setiap indikator perilaku asertif tersebut dapat dikatakan masih rendah sehingga diperlukan tindakan melalui layanan penguasaan konten berbasis permainan, diharapkan dapat meningkatkan tingkat asertifitas peserta didik.

Siklus I

Pada siklus I tahap perencanaan dilaksanakan persiapan tindakan meliputi: menentukan jadwal pertemuan, identifikasi subjek penelitian, persiapan skenario tindakan, penyusunan instrumen penelitian, persiapan tempat dan sarana penelitian, menentukan permainan yang akan digunakan yaitu "*Who Am I*".

Tahap pelaksanaan siklus I yaitu berupa pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan berbasis permainan meliputi tahap pendahuluan yaitu mengecek kehadiran siswa, menjelaskan secara singkat prosedur permainan "*Who Am I*", menanyakan kesiapan peserta didik untuk mengikuti layanan, kegiatan inti yaitu melakukan permainan "*Who Am I*" pada peserta didik di kelas, mengadakan pengamatan peserta didik saat permainan berlangsung, penutup mengevaluasi hasil permainan, menyampaikan manfaat permainan "*Who Am I*", mengidentifikasi

hasil observasi. Siklus I dilaksanakan pada bulan April minggu keempat dengan 1 kali kegiatan, durasi waktu kegiatan selama 90 menit.

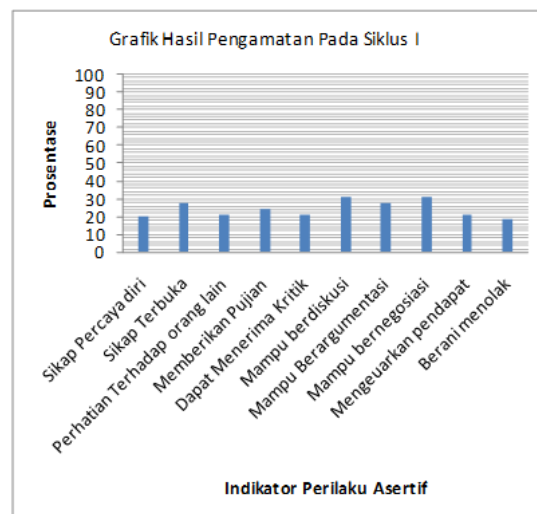
Bersamaan dengan proses kegiatan layanan penguasaan konten dengan permainan *Who Am I* dengan dibantu oleh kolaborator mengadakan observasi terhadap perubahan perilaku asertif yang muncul dari subjek penelitian. Berdasarkan hasil observasi diperoleh hasil bahwa ada perubahan perilaku asertif siswa pada setiap indikatornya. Hasil observasi perilaku asertif siswa pada siklus I dapat ditunjukkan pada Tabel 1.

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa rata-rata perubahan perilaku asertif sebesar 24,13%, dengan hasil ini maka belum mencapai perubahan yang diharapkan.

Hasil Penelitian

Hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama mengikuti layanan penguasaan konten dengan permainan “Who Am I” diungkap melalui observasi bersama kolaborator teman sejawat dengan 10 indikator perilaku asertif diperoleh data sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.

Berdasarkan grafik pada Gambar 1 menunjukkan peningkatan masing-masing indikator perilaku asertif yaitu percaya diri 20 %, berani bersikap terbuka 27,33 %,



Gambar 1. Grafik Hasil Pengamatan pada Siklus I

suka memperhatikan perasaan orang lain 20,67 %, mampu memberikan pujian 24 %, dapat menerima kritik dari orang lain 21,33 %, mampu berdiskusi dengan teman lain 30,67 %, berargumentasi mempertahankan pendapatnya 27,33 %, mampu bernegosiasi dengan teman yang lain 30,67 %, berani mengeluarkan pendapat 20,67 %, berani menolak dan menyatakan ketidaksetujuan 18,67 %. Perubahan peningkatan rata-rata pada siklus I yaitu sebesar 24,13 %. Dengan demikian setelah dilakukan tindakan, ternyata kondisi perilaku asertif peserta didik kelas X IIS 3 meningkat, tetapi peningkatannya belum sesuai harapan.

Tabel 1. Hasil Observasi Perilaku Asertif pada Siklus I

No.	Indikator	Persentase
1	Memiliki sikap percaya diri	20,00 %
2	Berani bersikap terbuka	27,33 %
3	Suka memperhatikan perasaan orang lain	20,67 %
4	Mampu memberikan pujian kepada orang lain	24,00 %
5	Mampu menerima kritik dari orang lain	21,33 %
6	Mampu berdiskusi dengan teman yang lain	30,67 %
7	Mampu berargumentasi mempertahankan pendapatnya	27,33 %
8	Mampu bernegosiasi dengan teman yang lain	30,67 %
9	Berani mengeluarkan pendapat	20,67 %
10	Berani menolak dan menyatakan ketidaksetujuan	18,67 %
Rata Rata Perubahan Perilaku		24,13 %

Refleksi Siklus I

Kegiatan ini meliputi menganalisis data kuantitatif maupun kualitatif dari hasil observasi dan masukan dari kolaborator teman sejawat. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan tindakan selanjutnya. Hasil pada siklus I sudah menunjukkan peningkatan dari kondisi awal, tetapi belum sesuai harapan. Hasil evaluasi dari pelaksanaan siklus I antara lain jenis permainan yang dipilih kurang mengajak peserta didik untuk berargumentasi dan berdiskusi sehingga kurang muncul keberanian peserta didik untuk berpendapat. Perubahan yang terjadi pada siklus I menunjukkan peningkatan sebesar 24,13 %. Berdasarkan hasil refleksi ini maka dirancang untuk melakukan tindakan siklus II dengan memilih jenis permainan lain yang lebih memunculkan perilaku asertif siswa sehingga dalam tindakan siklus II ini diharapkan hasilnya lebih meningkat.

Siklus II

Hasil refleksi pada siklus I menjadi dasar perencanaan siklus II. Pada tahap perencanaan dilaksanakan persiapan tindakan meliputi menentukan jadwal pertemuan, identifikasi subjek penelitian, persiapan skenario tindakan, persiapan tempat dan sarana penelitian, menentukan

permainan yang akan digunakan yaitu “Potret Diri”, dengan harapan hasilnya dapat meningkat.

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan siklus II yaitu berupa pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan berbasis permainan “Potret Diri” meliputi tahap : pendahuluan yaitu mengecek kehadiran siswa, menjelaskan secara singkat prosedur permainan “Potret Diri”, menanyakan kesiapan peserta didik untuk mengikuti layanan, kegiatan inti yaitu melakukan permainan “Potret Diri” pada peserta didik di kelas, mengadakan pengamatan peserta didik saat permainan berlangsung, penutup mengevaluasi hasil permainan “Potret Diri”, menyampaikan manfaat permainan “Potret Diri”, mengidentifikasi hasil observasi, sebagai bahan refleksi. Siklus II dilaksanakan pada bulan Mei minggu ke-2 dengan satu kali kegiatan permainan, durasi waktu kegiatan selama 90 menit.

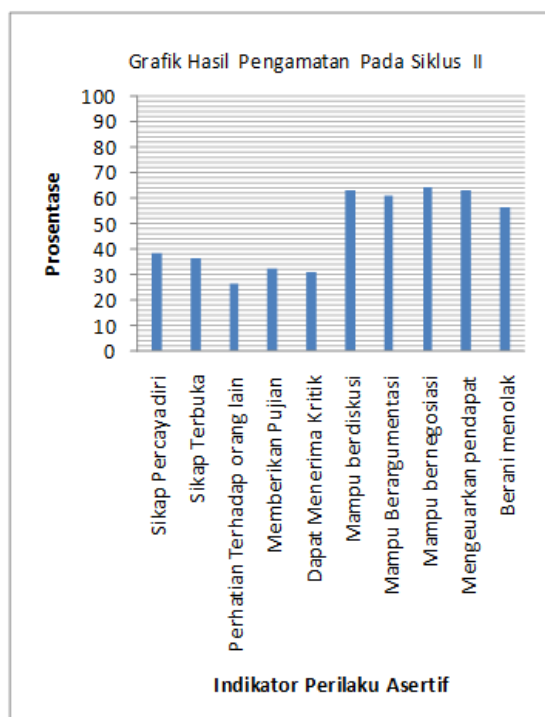
Bersamaan dengan proses kegiatan layanan penguasaan konten dengan permainan “Potret Diri”, dibantu oleh kolaborator mengadakan observasi terhadap perubahan perilaku asertif yang muncul dari subjek penelitian. Berdasarkan hasil observasi diperoleh hasil adanya

Tabel 2. Hasil Observasi Perilaku Asertif pada Siklus I

No.	Indikator	Persentase
1	Memiliki sikap percaya diri	38,67%
2	Berani bersikap terbuka	36,67%
3	Suka memperhatikan Perasaan orang lain	26,67%
4	Mampu memberikan pujian kepada orang lain	32,67%
5	Mampu menerima kritik dari orang lain	31,33%
6	Mampu berdiskusi dengan teman yang lain	63,33%
7	Mampu berargumentasi mempertahankan pendapatnya	61,33%
8	Mampu bernegosiasi dengan teman yang lain	64,67%
9	Berani mengeluarkan pendapat	63,33%
10	Berani menolak dan menyatakan ketidaksetujuan	56,67%
Rata Rata Perubahan		47,53%

perubahan perilaku asertif siswa pada setiap indikatornya. Hasil observasi perilaku asertif siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 2.

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui rata-rata perubahan perilaku asertif pada siklus II meningkat dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus II diperoleh perubahan sebesar 47,53%. Pelaksanaan siklus II ini lebih baik karena menunjukkan adanya peningkatan perubahan perilaku asertif siswa setelah diberikan tindakan layanan penguasaan konten dengan permainan Potret Diri, namun setelah dievaluasi perubahan pada siklus II inipun belum mencapai 50% yaitu perubahan yang ditargetkan, sehingga dengan hasil ini belum mencapai perubahan yang diharapkan. Dengan demikian peneliti merencanakan untuk mengadakan tindakan siklus selanjutnya yaitu siklus III.



Gambar 2. Grafik Hasil Pengamatan pada Siklus II

Hasil Penelitian

Hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama mengikuti layanan penguasaan konten dengan permainan “Potret Diri” diungkap melalui observasi yang dilakukan bersama kolaborator teman sejawat dengan 10 indikator perilaku asertif sehingga diperoleh data seperti pada Gambar 2.

Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan perubahan peningkatan rata-rata perilaku asertif siswa sebesar 42,67 %. Secara rinci hasil setiap indikator menunjukkan bahwa sikap percaya diri 38,67 %, sikap terbuka 36,67 %, perhatian terhadap orang lain 26,67 %, memberikan pujian 32,67 %, dapat menerima kritik 31,33 %, mampu berdiskusi 63,33 %, mampu berargumentasi 61,33 %, mampu bernegosiasi 64,67 %, mengeluarkan pendapat 63,33 %, berani menolak 56,67 %. Data dalam siklus II menunjukkan bahwa perilaku asertif siswa semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat hasil observasi per indikator yang mengalami perubahan meningkat, sehingga permainan “Potret Diri” dapat dikatakan lebih efektif untuk meningkatkan perilaku asertif siswa.

Refleksi Siklus II

Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa layanan penguasaan konten dengan permainan “Potret Diri” lebih efektif untuk meningkatkan perilaku asertif. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan perubahan perilaku asertif siswa dari siklus I ke siklus II. Namun berdasarkan masukan dari kolaborator terdapat catatan hasil pengamatan pada kegiatan siklus II yaitu 1) apabila peserta didik lebih di motivasi dan diberi penekanan pada tahap tahap tertentu supaya dapat mengikuti lebih serius lagi hasil dapat ditingkatkan lagi; 2) memilih jenis permainan yang dilakukan secara kelompok supaya setiap peserta didik dapat berdiskusi, bernegosiasi dan berargumentasi; 3) waktu pelaksanaan digunakan secara efektif sehingga tidak

Tabel 3 Hasil Observasi Perilaku Asertif pada Siklus I

No	Indikator	Persentase
1	Memiliki Sikap Percaya diri	84,67%
2	Berani bersikap terbuka	66,67%
3	Suka Memperhatika Perasaan orang lain	82,00%
4	Mampu memberikan pujian kepada orang lain	91,33%
5	Mampu menerima kritik dari orang lain	74,00%
6	Mampu berdiskusi dengan teman yang lain	91,33%
7	Mampu berargumentasi mempertahankan pendapatnya	74,67%
8	Mampu bernegosiasi dengan teman yang lain	80,67%
9	Berani mengeluarkan pendapat	86,67%
10	Berani menolak dan menyatakan ketidaksetujuan	84,00%
Rata-Rata Perubahan		81,80%

banyak siswa yang bergurau dan kurang memperhatikan, tidak konsentrasi dalam mengikuti kegiatan. Dengan demikian berdasarkan refleksi pada siklus II ini maka harus merencanakan siklus selanjutnya untuk mencapai target perubahan yang diinginkan yaitu lebih dari 50% .

Siklus III

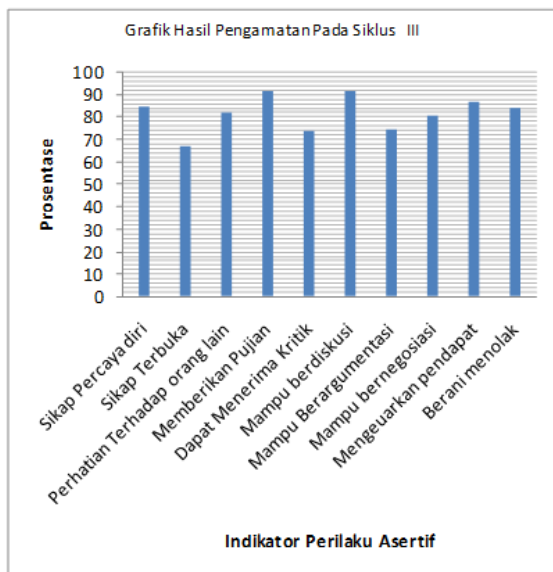
Pada siklus III ini peneliti mencoba untuk merubah *setting* permainan dari yang bersifat individu menjadi permainan yang bersifat kelompok, sehingga peneliti menentukan jenis permainan “Gambar Berantai”. Pada tahap perencanaan dilaksanakan persiapan tindakan meliputi : menentukan jadwal pertemuan, identifikasi subjek penelitian, persiapan skenario tindakan, persiapan tempat dan sarana penelitian, membentuk kelompok kecil beranggotakan 5 orang, memilih permainan yang akan digunakan yaitu “Gambar Berantai”, dengan harapan hasilnya akan lebih meningkat.

Tahap pelaksanaan siklus III berupa pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan berbasis permainan “Gambar Berantai”. Permainan yang dipilih pada siklus III merupakan permainan yang bersifat kelompok, berbeda dengan siklus I dan siklus II yang permainannya bersifat individual. Pelaksanaan permainan meliputi tahap: pendahuluan yaitu mengecek kehadiran

siswa, menjelaskan secara singkat prosedur permainan “Gambar Berantai”, menanyakan kesiapan peserta didik untuk mengikuti layanan , kegiatan inti yaitu melakukan permainan “Gambar Berantai” pada tiap kelompok, mengadakan pengamatan peserta didik saat permainan berlangsung, penutup mengevaluasi hasil permainan “Gambar Berantai”, menyampaikan manfaat permainan “Gambar Berantai”, mengidentifikasi hasil observasi, sebagai bahan refleksi. Siklus III ini dilaksanakan pada bulan Mei minggu keempat dengan 1 kali kegiatan permainan, durasi waktu kegiatan selama 90 menit.

Seperti pada siklus sebelumnya, pada pelaksanaan kegiatan siklus III dibantu oleh kolaborator dalam mengadakan observasi terhadap perubahan perilaku asertif yang muncul dari subjek penelitian. Berdasarkan hasil observasi diperoleh hasil ada perubahan perilaku asertif siswa pada setiap indikatornya. Hasil observasi perilaku asertif siswa pada siklus III dapat ditunjukkan pada Tabel 3.

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui rata-rata perubahan perilaku asertif yang terjadi pada siklus III meningkat dibandingkan dengan siklus I dan siklus II yaitu diperoleh perubahan sebesar 81,80 %. Perubahan yang terjadi pada siklus III ini sangat signifikan, mencapai rerata lebih dari 50%, artinya sudah mencapai perubahan



Gambar 3. Grafik Hasil Pengamatan pada Siklus III

sesuai target yaitu di atas 50 %. Dengan demikian tidak perlu mengadakan kegiatan selanjutnya.

Hasil penelitian

Hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama mengikuti layanan penguasaan konten dengan permainan “Gambar Berantai” diungkap melalui observasi oleh peneliti dan kolaborator teman sejawat dengan 10 indikator perilaku asertif sehingga diperoleh data sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.

Berdasarkan grafik pada Gambar 3 secara rinci hasil setiap indikator menunjukan sikap percaya diri 84,67 %, sikap terbuka 66,67 %, perhatian terhadap orang lain 82 %, memberikan pujian 91,33 %, dapat menerima kritik 74 %, mampu berdiskusi 91,33 %, mampu berargumentasi 74,67 %, mampu bernegosiasi 80,67 %, mengeluarkan pendapat 86,67%, berani menolak 84 %. Dengan demikian hasil rata-rata yaitu sebesar 81,80 %. Berdasarkan data dalam siklus III, perilaku asertif siswa meningkat sangat signifikan. Hal ini dapat

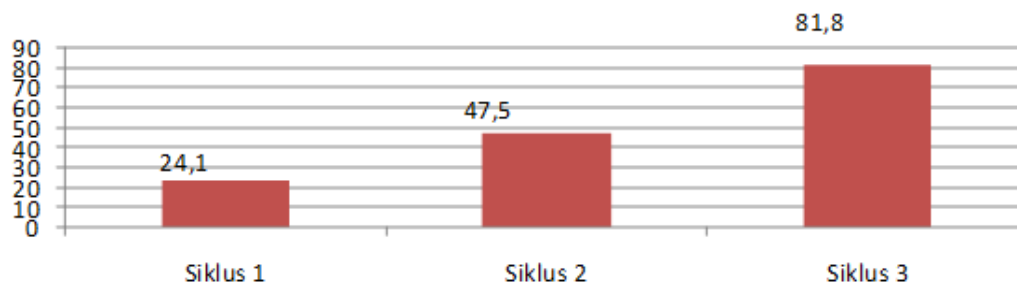
dilihat hasil observasi per indikator yang mengalami perubahan meningkat, sehingga jumlah rata-rata persentase juga meningkat. Dengan demikian permainan “Gambar Berantai” sangat efektif untuk meningkatkan perilaku asertif siswa.

Hasil pengamatan pada siklus III menunjukkan bahwa layanan penguasaan konten dengan permainan Gambar Berantai lebih meningkatkan perilaku asertif siswa secara signifikan dibanding siklus sebelumnya dengan rata-rata perubahan perilaku asertif sebesar 81,80 %. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan sudah sesuai dengan target yang ditentukan yaitu di atas 50 %. Karena perubahannya sudah signifikan sesuai yang ditargetkan maka diputuskan untuk tidak melanjutkan rencana tindakan selanjutnya. Dengan demikian permainan Gambar Berantai ini sangat efektif digunakan untuk meningkatkan perilaku asertif siswa melalui layanan penguasaan konten.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan layanan penguasaan konten berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan perilaku asertif pada peserta didik. Hasil ini dapat dilihat pada setiap siklus kegiatan yang dilakukan mulai dari pra siklus sampai dengan siklus III. Dalam setiap siklus jenis permainan yang digunakan sangat mempengaruhi hasil dari penelitian ini. Dengan demikian peneliti harus dapat memilih jenis permainan yang dapat mengungkap indikator-indikator perilaku asertif. Perbandingan hasil pelaksanaan setiap siklus dapat ditunjukkan pada Gambar 4.

Gambar 4 menunjukkan bahwa perubahan peningkatan perilaku asertif pada setiap siklus sangat signifikan. Perubahan ini merupakan hasil evaluasi pada setiap kegiatan refleksi pada masing-masing siklus, dengan memperhatikan kekurangan kekurangan yang dialami dalam setiap



Gambar 4. Grafik Perbandingan Hasil Pengamatan Setiap Siklus

indikator pada kegiatan tersebut sebagai dasar untuk merubah rancangan kegiatan siklus selanjutnya sampai terjadi perubahan yang signifikan.

Berdasarkan hasil pada siklus III perubahan setiap indikatornya berbeda-beda. Pada indikator memiliki sikap percaya diri terdapat perubahan 84,67 % artinya setiap siswa sebagai subjek penelitian mampu meningkatkan kepercayaan terhadap dirinya di atas rata-rata. Indikator berani bersikap terbuka terdapat peningkatan sebesar 66,67 % artinya pada indikator ini sudah terjadi perubahan sesuai targetnya di atas 50 % namun masih di bawah rata-rata seluruh indikator. Indikator suka memperhatikan perasaan orang lain mencapai 82,00 % artinya indikator ini sudah melampaui hasil rata rata tiap indikator. Pada indikator mampu memberikan pujian kepada orang lain mencapai 91,33 % artinya sikap ini hampir dimiliki oleh setiap siswa dan dapat dimunculkan dengan mudah untuk memberikan pujian terhadap orang lain. Indikator mampu menerima kritik dari orang lain mencapai perubahan sebesar 74,67 %, artinya belum sepenuhnya siswa dapat memiliki perubahan ini dengan baik, karena masih di bawah rata-rata seluruh pencapaian indikator. Indikator mampu berdiskusi dengan teman lain memiliki pencapaian sebesar 91,33 %, hal ini menunjukkan kemampuan berdiskusi memiliki peningkatan yang cukup tinggi dari kondisi sebelumnya, namun tidak diiringi dengan kemampuan

berargumentasi yang hanya mencapai 74,67 %, sedangkan kemampuan bernegosiasi menunjukkan perubahan sebesar 80,67%. Hal ini menunjukkan kemampuan bernegosiasi rata rata dimiliki oleh setiap siswa sesuai dengan tingkat perubahannya, sedangkan kemampuan mengeluarkan pendapat memiliki peningkatan yang cukup baik yaitu 86,67 % sehingga mampu untuk membangun kedinamisan dalam berdiskusi, dan indikator berani menolak dan menyatakan ketidaksetujuan memperoleh peningkatan sebesar 84 %. Artinya setiap siswa dalam bersikap menolak dan menyatakan ketidaksetujuan semakin meningkat. Dengan demikian dapat dilihat perubahan masing-masing sikap individu sebagai suyek penelitian tentang perilaku asertifnya.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi guru BK di sekolah sebagai salah satu referensi model layanan penguasaan konten dengan berbasis permainan. Dengan demikian pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah tidak menjenuhkan bagi siswa, karena siswa diajak untuk aktif dalam kegiatan.

Dengan adanya perilaku asertif siswa yang semakin meningkat, diharapkan siswa mampu bersikap tegas, dan memiliki konsep diri dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah, sehingga siswa akan memiliki mental dan arah kehidupan yang lebih baik.

Simpulan

Layanan penguasaan konten berbasis permainan mampu meningkatkan perilaku asertif peserta didik yang meningkat rata-rata mencapai sebesar 81,80 %. Layanan penguasaan konten dilakukan melalui permainan “Who Am I”, “Potret Diri”, dan “Gambar Berantai”, dengan melibatkan peserta didik dalam kegiatan mengerjakan tugas, presentasi dan diskusi.

Daftar Rujukan

- Nursalim, M. 2005. *Media Bimbingan dan Konseling*. Surabaya. Unesa University Press.
- Prabowo, S. 2001. “Membangun Perilaku Asertif pada Komunikasi Antara Perawat dan Pasien”. *Psikodimensia* 1(1):6-20. Semarang: Universitas Katholik Soegijapranata.
- Prayitno. 2004. *Layanan Penguasaan Konten (Seri Layanan Konseling; L4)*. Padang: BK FIP Universitas Negeri Padang.
- Suwarjo, Eva Imania Eliasa. 2012. *Permainan dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Syahbana, Bachtiar Aziz. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Asertif melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Diskusi Kelompok dan Bermain Peran pada Siswa Kelas XII Bahasa SMA N 1 Ungaran Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Tidak diterbitkan.