

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI EKSPRESI
BERBASIS NILAI-NILAI ISLAMI UNTUK MENINGKATKAN SIKAP
ASERTIF SISWA-SISWI MTS IHYAUL ISLAM GRESIK**

Skripsi

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)



Oleh:

Ahmad Dlimam Al-Abror
NIM. B53215042

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

2019

SURAT PERNYATAAN
PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI

Nama : Ahmad Dlimam Al Abror

Nim : B53215042

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Judul : **Pengembangan Media Permainan Monopoli**
Ekspresi Berbasis Nilai-nilai Islami Pada Siswa-
siswi MTs Ihyaul Islam Gresik

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
2. Skripsi ini benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi dari karya orang lain.
3. Apabila dikemudian hari terbukti dan dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.



Surabaya, 12 Juli 2019
Yang Menyatakan

Ahmad Dlimam Al Abror
NIM. B53215042

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nama : Ahmad Dlimam Al Abror
NIM : B53215042
Judul : **Pengembangan Media Permainan Monopoli Ekspresi
Berbasis Nilai-Nilai Islami Untuk Meningkatkan Sikap
Asertif Siswa-Siswi MTs Ihyaul Islam Gresik**

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Surabaya, 15 Juli 2019
Telah disetujui oleh:
Dosen Pembimbing,



Dr. Rudy Al-Hana, M.Ag.
NIP 196803091991031001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

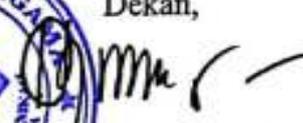
Skripsi oleh Ahmad Dlimam Al-Abror ini telah dipertahankan di depan Tim
Penguji Skripsi

Surabaya, 22 Juli 2019

Mengesahkan,
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Dakwah dan Komunikasi



Dekan,


Dr. H. Abd. Halim, M.Ag.
NIP. 196307251991031003

Penguji I,


Dr. H. Rudy Al Hana, M.Ag.
NIP. 196803091991031001

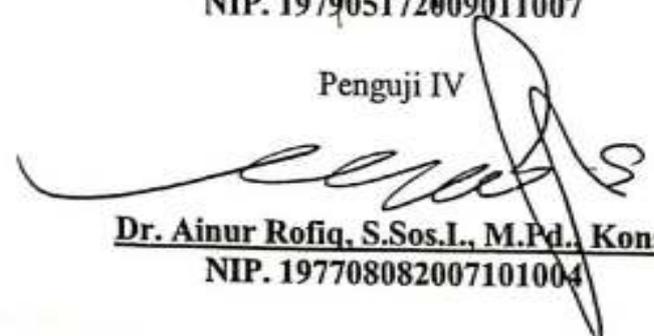
Penguji II,


Dr. Lukman Fahmi, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197311212005011002

Penguji III,


Mohamad Thohir, M.Pd.I.
NIP. 197905172009011007

Penguji IV


Dr. Ainur Rofiq, S.Sos.I., M.Pd. Kons.
NIP. 197708082007101004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ahmad Dimam Al Abror
NIM : B53215042
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi / PkK1
E-mail address : ahmaddimam1234@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (_____)

yang berjudul :

Pengembangan Media Permainan Monopoli Ekspresi Berbasis
Nilai-Nilai Islam Untuk Meningkatkan Sikap Aserif
Siswa-Siswi MTs Ihyani Islam Gresik

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara fulltext untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Rabu 7 Agustus 2019

Penulis


(Ahmad Dimam Al Abror),
nama terang dan tanda tangan

dapat meningkatkan sikap asertifnya, karena media monopoli ini peserta akan diajak untuk bebas berekspresi dan menyelesaikan teka-teki permasalahan tentang kehidupan sehari-hari, begitu terus menerus sehingga individu akan terlatih untuk mengungkapkan apa yang ia rasakan, melatih individu untuk percaya diri dalam berbicara, melatih individu berani mengungkapkan perasaannya, menghadapkan peserta dengan berbagai masalah sehari-hari dalam bersosial ataupun pergaulan, memberikan materi-materi tentang kebutuhan siswa, hak-hak siswa, dan kewajiban siswa, sehingga *goal* pertama yang ingin di capai yaitu peningkatan sikap asertif akan tercapai menggunakan media ini.

Sebelum penerapan dari hasil pengembangan permainan monopoli ekspresi harus melalui beberapa tahapan sehingga bisa dikatakan layak. Kelayakan produk pengembangan media permainan monopoli ekspresi akan diuji oleh para ahli yang berkompeten pada bidangnya. Jika penilaian dari tim uji ahli tidak memenuhi kualifikasi maka peneliti wajib merevisi produk sampai produk tersebut layak untuk di uji cobakan kepada subyek. Dari uraian di atas peneliti ingin menguji apakah permainan monopoli yang sudah dikembangkan menjadi permainan monopoli ekspresi ini bisa digunakan untuk meningkatkan sikap asertif siswa. Permainan ini akan diterapkan kepada siswa siswi Mts Ihyaul Islam Gresik yang sudah direkomendasikan guru-guru. Sehingga peneliti mengangkat judul penelitian “**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI EKSPRESI BERBASIS NILAI-NILAI**

bermain terlebih dahulu para pemain melempar dadu secara bergiliran. Pemain yang mendapatkan angka lebih banyak maka dia berhak memulai permainan terlebih dahulu begitu seterusnya. Permainan dimulai dari petak start. Para pemain jalan bergiliran sesuai dengan angka dadu ke petak menurut arah panah. peserta yang menginjak petak ekspresi dan tantangan bisa membelinya jika belum di beli peserta lainya, jika sudah dimiliki pemain lain maka harus membayar denda.

Ketika menginjak petak-petak yang ada di monopoli peserta harus mengikuti aturan yang berlaku tentang fokus, membayangkan, meresapi, dan mengutarakanya, konselor sebagai pemandunya memberikan selipan motivasi islami yang tertulis pada buku panduan tiap kotaknya.

Peserta diajak membayangkan fokus dan mengutarakan atau menjawab pertanyaan dari sipemilik petak jika telah di beli. Jika peserta tidak melaksanakan tantangan atau panduan, maka akan mendapatkan denda sesuai harga petak tersebut tanpa memiliki hak atasnya.

Sedangkan ketika menginjak petak dana umum dan kesempatan peserta langsung mendapatkan tantangan dari pemandu yang berkaitan dengan asertif, para pemain wajib mengikuti peraturan yang sudah ditetapkan. Dalam permainan ini tidak ada yang menjadi pemenang. Melalui permainan ini diharapkan para siswa-siswi akan banyak berinteraksi dengan para pemain lainnya serta mengasa keberaniannya tampil di hadapan umum. Selain itu, peserta diajak mengasah

Untuk dapat menciptakan produk yang bermanfaat bagi masyarakat luas. Peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan melalui observasi, sebelum dan selama penelitian dan hasil wawancara kepada para siswa-siswi MTs Ihyaul Islam Gresik, teman dekatnya dan guru BK. Selain kualitatif, peneliti juga menggunakan metode pendekatan kuantitatif dalam menggali data. Peneliti memberikan angket tersebut sebagai bahan uji produk yang ditujukan kepada tim uji ahli serta para pemain yang akan bermain permainan monopoli.

2. Subyek dan Lokasi Penelitian

Subyek penelitian ini adalah para siswa-siswi MTs Ihyaul Islam Gresik. Para siswa-siswi yang sikap asertifnya perlu ditingkatkan sehingga menggagu proses sosialisasi antara temannya maupun gurunya. Adapun kriteria yang ditentukan oleh peneliti yaitu: a) subjek penelitian duduk di bangku kelas VII dan VIII; b) jarang berkomunikasi dengan orang disekitar; c) sering tidak ingin tampil walaupun itu disuruh oleh Bapak/ Ibu guru. Kreteria tersebut ditentukan oleh peneliti dengan pertimbangan sebagai berikut: a) pembatasan kelas subjek dilakukan untuk memudahkan memilih subjek; b) setelah melakukan kegiatan ini diharapkan para siswa siswi tersebut bisa melakukan hal-hal yang bisa mengembangkan kemampuan dalam bidang sosial; c) para siswa-siswi berani unjuk gigi di setiap acara. Tempat untuk bermain monopoli ekspresi dilaksanakan disalah satu ruangan yang ada

penelitian; manfaat penelitian; definisi konsep; spesifikasi produk; metode penelitian; sistematika pembahasan.

Bab kedua Kajian Teori. Pada bab ini terdiri dari dua sub-bab, yakni kajian teoritik yang meliputi: pengertian media permainan monopoli ekspresi; pengertian sikap asertif pada remaja; pengertian remaja; pengertian media permainan monopoli ekspresi untuk meningkatkan sikap asertif pada siswa-siswi. Selanjutnya adalah penelitian terdahulu yang relevan yaitu peneliti akan menulis dan menjelaskan kesamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang dengan peneliti terdahulu mengenai permainan monopoli ekspresi dan meningkatkan sikap asertif.

Bab ketiga Penyajian Data. Pada bab ini terdiri dari dua sub bab, yakni deskripsi umum objek penelitian, yang meliputi: deskripsi lokasi penelitian diantaranya: gambaran umum MTs Ihyaul Islam Gresik; kondisi dan letak geografis MTs Ihyaul Islam Gresik; sejarah berdirinya Mts Ihyaul Islam Gresik; sarana dan prasarana Mts Ihyaul Islam Gresik; Visi, Misi dan Tujuan MTs Ihyaul Islam Gresik; data tenaga pendidik; data murid; jadwal kegiatan; struktur organisasi; deskripsi peneliti dan deskripsi konseli. Sub yang kedua yakni permainan monopoli ekspresi untuk meningkatkan sikap asertif pada siswa-siswi MTs Ihyaul islam.

Bab keempat Analisis Data. Pada bab ini nantinya akan dibahas mengenai analisis data pengembangan media permainan monopoli

- 7) Pemain yang berhenti di tanah bangunan yang belum dimiliki orang. Bilamana seorang pemain berhenti di atas tanah bangunan yang belum dimiliki orang lain (dengan cara melempar dadu maupun dengan paksaan kartu kesempatan atau kartu dana umum) pemain tersebut mendapat hak untuk membeli tanah bangunan tersebut dengan harga yang sudah ditetapkan, melalui bank. Setelah memberi tanah bangunan dan mendapat kartu hak milik dari bank, kartu mana harus diletakkan terlentang di atas meja. Kalau pemain mana tak mau membeli tanah bangunan yang menjadi haknya ia harus mengembalikan kepada bank untuk dijual kepada penawar yang tertinggi. Semua pemain berhak mengajukan penawaran tidak terkecuali yang menolak pembelian tadi.
- 8) Berhenti di tanah bangunan yang dimiliki orang. Apabila seorang pemain berhenti di atas tanah bangunan yang telah dimiliki pemain lain, dengan perantaraan dadu maupun karena diharuskan oleh kartu kesempatan atau dana umum, pemilik tanah bangunan mana berhak memungut sewa atas tanah tersebut sesuai dengan tarif yang telah ditetapkan di kartu hak milik. Selanjutnya kalau di atas tanah bangunan itu didirikan rumah-rumah atau hotel sewanya dapat dipungut lebih tinggi dari tanah yang belum dibangun. Tanah yang dihipotikkan (digadaikan kepada bank) tidak berhak memungut sewa dan kartu harus diletakkan terbalik.

Perhatian: Seorang pemilik tanah kalau alpa memungut sewa, pada waktu gilirannya kehilangan haknya. (sewa tak dapat di pungut lagi).

- 9) keuntungan untuk pemain. Adalah suatu keuntungan untuk tiap pemain yang memiliki 1 kompleks tanah bangunan, (misalnya pasar ikan, pulau nirwana tau kebayoran baru, senayan dan Jakarta by pass). Karena dengan demikian ia berhak memungut sewa atas tanah bangunan tersebut sebanyak 2x lipat. Rumah-rumah dan hotel hanya dapat dibangun atas satu kompleks tanah bangunan. (lihat huruf abjad [alphabet] dikartu). Keuntungan dari mendirikan rumah-rumah dan hotel-hotel ialah pemiliknya dapat memungut jumlah sewa jauh lebih besar daripada kompleks yang masih kosong.
- 10) Berhenti di kesempatan atau dana umum. Pemain mengambil kartu yang teratas, setelah menaati petunjuk petunjuk di dalamnya, kartu itu dikembalikan dibawah sendiri. Hanya kartu “Keluar Penjara” dapat ditahan hingga terpakai atau dijual kepada lain pemain.
- 11) Berhenti di atas petak-petak pajak. Bayarlah segera pajak yang dikenakan kepada saudara
- 12) Pejabat bank. Pilih seorang pejabat bank yang cakap dan pandai melelang. Adakalanya pejabat bank turut bermain. Dalam hal ini kekayaan pribadi dan harta milik bank harus dipisahkan. Kalu

Tanah bangunan dilarang dijual belikan, bilamana dalam 1 kompleks tanah bangunan masih terdapat rumah-rumah yang belum dikembalikan kepada bank. Rumah dan hotel dapat dijual kembali kepada bank, dengan syarat bahwa bank hanya membeli separuh harga resminya. Mengenai hotel yang dijual, bank harus membayar separuh harga hotel yang resmi ditambah dengan separuh jumlah harga 4 rumah. 20) Hipotik (tanah digadaikan kepada bank) Harga kekayaan hanya dapat dihipotikkan kepada bank. Harga hipotik telah ditetapkan dikartu-kartu hak milik, dan bunganya telah ditetapkan 100% dibayar setelah hipotiknya ditebus. Tanah bangunan yang dihipotikkan setelah dioperkan kepada pemain lain, dapat ditebus oleh pemilik kartu ini, dengan syarat disamping membayar uang hipotiknya harus membayar bungannya 10%. Kalau pemilik baru gagal menebusnya, ia harus tetap membayar Bunga 10% dan kalau kelak ia berhasil menebusnya, disamping membayar bunga 10% wajib pula membayar harga pokoknya.

20) Bangkrut (pailit)

Pemain dikatakan bangkrut (pailit). Kalau ia hutang tak bisa bayar. Segala harta kekayaan harus diserahkan kepada kreditornya, dan berhenti main. Dalam penyelesaian ini pemain mana jika memiliki rumah-rumah atau hotel-hotel harus diserahkan kepada bank. Uang mana harus dibayarkan kepada

Dari pemaparan diatas bisa diambil kesimpulan bahwasanya lembaga pendidikan ma'arif NU MTs Ihyaul Islam ini sangat strategisdengan kondisi Geografis yang sudah di jelaskan, jauh dari lalu lalang kendaraan besar, dan kegiatan pabrik pabrik, sehingga orang tua tidak perlu khawatir akan keselamatan anak-anaknya.

2. Sejarah Berdirinya Mts Ihyaul Islam

MTs Ihyaul Islam termasuk lembaga pendidikan yang termasuk baru, didirikan pada tahun 2006, berkat dari inisiatif masyarakat yang , menginginkan adanya lembaga pendidikan tingkat SMP agar anak-anaknya tak perlu keluar jauh-jauh ke Kecamatan untuk melanjutkan sekolah, sehingga semua lapisan masyarakat sepakat untuk mendirikan lembaga pendidikan se-tingkat SLTP di desa ima'an.

Awal mulanya masyarakat khawatir akan jumlah siswa-siswinya karena hanya *sekelumit* masyarakat desa tersebut yang bersekolah disana dan tidak termasuk desa yang besar dengan jumlah keluarga yang banyak, akan tetapi pemikiran tersebut hilang dikarenakan adanya dukungan dari pondok pesantren Al-Hadi yang tiap tahun semakin berkembang dan santrinya semakin banyak sehingga MTs Ihyaul Islam pun terdukung akan hal tersebut, dan akhirnya terus menerus meningkatkan kualitas sekolahan agar anak-anak dapat tertarik bersekolah di desa sendiri, segala upaya dilakukan, termasuk meningkatkan kualitas tenaga pendidik, fasilitas sekolah dan kegiatan di dalam madrasah tersebut, sehingga MTs Ihyaul Islam inipun dengan bangga menyandang predikat A akreditasi. Dan saat

Klien 2

Nama : Mohammad Fajar Arrasyid
 Tempat tanggal lahir : Gresik, 18 Januari 2005
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Anak : ke Satu
 Agama : Islam
 Alamat : Ima'an Dukun Gresik
 Hobby : Menulis Novel
 Cita-cita : Penulis Novel
 Nama Ayah : Juwair
 Pekerjaan : Pedagang
 Alamat : Ima'an Dukun Gresik
 Nama Ibu : Karni Datin
 Pekerjaan : Pedagang
 Alamat : Ima'an Dukun Gresik

Latar Belakang Konseli

Fajar merupakan anak laki-laki yang terbilang cerdas di kelas, termasuk dalam 10 besar peringkat kelas, akan tetapi ia yang tertutup, dan biasanya menjadi bahan bulian teman-temannya karena dia sering bergaul dengan perempuan, tapi tak jarang juga ia bergaul dengan teman laki-laki sekelasnya akan tetapi kadang fajar hanya dimanfaatkan teman-temannya untuk dimintai contekan ketika ulangan atau ujian, dan fajar tidak berani untuk menolak hal itu. Fajar merupakan anak pertama dari 2 bersaudara

2. Peneliti memiliki kontak salah satu guru BK di MTs Ihyaul Islam sehingga peneliti bisa menggali informasi apakah ada siswa yang sikap asertifnya perlu ditingkatkan.
3. Lokasinya berada di desa sebelah sehingga memungkinkan mempermudah peneliti untuk melakukan penelitian.

E. Hasil Implementasi Permainan Monopoli Ekspresi untuk Meningkatkan Sikap Asertif pada siswa

Secara umum dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian RND, yaitu sebuah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk tertentu dan untuk mengujikan produk tersebut. Dalam penelitian ini penulis tetap menggunakan dua metode penelitian yaitu metode penelitian kualitatif untuk mendapatkan data bersifat kualitatif serta metode penelitian kuantitatif untuk menghitung angket sekala penilaian uji ahli. Peneliti mendiskripsikan data tentang hasil pengembangan permainan monopoli ekspresi untuk meningkatkan sikap asertif pada siswa, peneliti menggunakan metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa hasil observasi lapangan, wawancara penelitian dengan guru BK, wawancara peneliti dengan teman dekat klien, wawancara peneliti dengan para klien baik wawancara melalui lisan atau wawancara tertulis yang disediakan pada lembar kuesioner, selain itu hasil angket uji ahli juga melengkapi penyajian data pada penelitian ini. Dalam penyajian data ini peneliti akan mendiskripsikan data yang diperoleh di lapangan terkait fokus penelitian yaitu pengembangan media

akhirnya permainan pun dimulai, ketika permainan dimulai memang para peserta agak bingung karena mungkin belum sepenuhnya menguasai materi dan hanya disuruh mengungkapkan menghafalkan menjelaskan dan mendengarkan, tiada respon lebih, mereka hanya mengikuti alur permainan, dengan sesekali tersenyum malu malu menjawab.

Kotak pertama yang didapat adalah kotak tentang hutan yang di injak oleh tari, tari pun menampakkan ekspresi kebingungan, kemudian konselor memberi intruksi untuk menjelaskan perasaan tari ketika membayangkan hutan, pengalaman apa yang pernah dilalui, gambaran tentang suasana hutan, dan perasaan apa yang pertama kali muncul, sontak tari menjawab “takut” kemudian konselor meminta penjelasan, menggiring Tari untuk terus menjelaskan kata takut tersebut, tari menjawab semua pertanyaan konselor dengan malu-malu, tari terlihat paling bingung berbicara dari teman-teman yang lain, bahkan dia hanya tersenyum dan berkali-kali melihat temannya berharap ada *clue-clue*, akhirnya konselorpun tetap terus menggiring tari agar terus berbicara sesekali menyelipkan lelucon, kemudia setelah tari selesai menjelaskan konselor menawarkan pembelian kartunya, dan menyuruh tari untuk membaca dalil yang melarang takut, dan menyuruh untuk menghafalkannya.

Begitu seterusnya tari mendapatkan 3 kartu, keluarga, hutan, dan marah. Dari ketiga kartu tersebut tari memang terlihat paling susah dalam berbicara dan peling malu dan gagap diantara teman-temannya, sekali dia berbalik-balik badan dan tersenyum menandakan tidak bias menjawab, akan tetapi konselor tetap menggiring dengan santai Tari untuk tetap belajar asertif.

Selain Tari, Fajar juga sangat terlihat menonjol kurangnya sikap asertif, dari caranya menjelaskan, sesekali dia mendongakkan kepala keatas, gagap juga kalau berbicara, dan menyingkuri temannya ketika berbicara. Fajar kali ini juga mendapatkan 3 kartu, pantai, persahabatan, dan jatuh cinta. Dari ketiga itu kotak jatuh cinta yang paling sulit untuk di jelaskan oleh Fajar, akan tetapi konselor terus menggiring Fajar untuk berani berbicara meski dia laki-laki sendiri.

Pemain ke tiga ada farah, gadis tinggi nan pendiam itu memag dari awal kelihatan paling *interest* dengan game, dilihat dari ekspresinya, dan kesemangatannya, akan tetapi hal itu tidak membuktikan bahwa dia pandai mengungkapkan perasaan, atau menjelaskan sesuatu, kali ini Farah memendapat tiga petak, start, kartu bahagia, dan kartu guru. Dan disini nyang paling sulit menggiringnya untuk melaksanakan tugas kotaknya yaitu bernyanyi “*man ana*” akhirnya konselorpun mengajak nyanyi bareng, meski akhirnya suara Farah tertimbun suara konselor.

menjelaskan bias dibilang lancar, dan lebih ekspresif, mereka juga sering berbicara masing-masing klien dikarenakan seringnya berbicara karena tugas bertanya pada setiap peserta yang memiliki hak tanah dan tanahnya diinjak oleh temenya, mereka semakin terbiasa bertanya dan menjelaskan perasaan sesuai kotak, kali ini konselor mengemas permainan dengan full bercanda dan sedikit curhatan dan tentunya motivasi, mereka juga semakin semangat di permainan terakhir ini, bahkan ketika pertemuan keempat yang tidak ada sesi bermain mereka agak sedikit kecewa, akhirnya pada pertemuan terakhir selanjutnya diisilah dengan moment-moment curhat, sehingga Nampak sekali perubahan mereka tentang cara bergaul, berbicara, bersosial, cara menyampaikan pendapat, mengemukakan perasaan. dan menjawab pertanyaan.

Penjelasan diatas sangat terlihat perkembangan mereka, tak lupa pula konselor memberikan contoh yang baik tentang sikap asertif, contoh yang benar tentang sikap asertif, menjelaskan sikap-sikap dari para konseli yang masuk kategori sikap asertif yang perlu dipertahankan, dan mana saja sikap asertif yang perlu terus untuk di latih.

Dari proses permainan monopoli ekspresi adanya hasil implementasi dari permainan monopoli ekspresi ini sangat penting bagi penelitian, namun ada yang tidak kalah penting dalam penelitian ini adalah Pengembangan media permainan monopoli

- c) Mempermudah peserta didik dalam mengetahui dan memahami sikap asertif yang mereka miliki agar dapat membantu dalam memaksimalkan kegiatan belajarnya.
- d) Perkembangan media permainan dapat dimanfaatkan oleh guru BK dan siswa kearah yang lebih positif.

2) Menentukan Model dan Teknik Penyusunan Produk
(Persiapan, Pelaksanaan dan *Editing*)

Untuk media permainan monopoli ekspresi, persiapannya yaitu menentukan nama/ judul produk, warna dan animasi (desain monopoli) yang akan digunakan, isi monopoli (materi dan tugas-tugas berkaitan dengan sikap asertif), kemudian dicetak atau *print* dengan bahan banner ukuran 3x3 meter. Pada pelaksanaan, proses pembuatan media monopoli, selanjutnya *editing* produk yaitu memperbaiki beberapa komponen yang kurang tepat sehingga menjadi lebih baik lagi dan layak digunakan.

Untuk buku panduan penggunaan media permainan monopoli ekspresi persiapan yaitu menentukan judul buku, desain buku berkaitan dengan ukuran, warna dan animasi, isi buku (daftar isi, materi dan langkah-langkah penggunaan penggunaan media permainan monopoli ekspresi Pada pelaksanaan yaitu proses pembuatan buku, cetak, selanjutnya *editing* produk, yaitu memperbaiki beberapa

No Hp : 081357375910

Riwayat Pendidikan : S1 IAIN Sunan Ampel 1991
S2 IAIN Sunan Ampel 2001
S3 UIN Sunan Kalijaga 2008

Pengalaman Organisasi : -
pengalaman kerja : KAPRODI KPI

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji ahli pada lembar deskripsi, produk yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat dikatakan tepat dan bermanfaat karena dapat membantu meningkatkan sikap asertif siswa-siswi. Meskipun permainan ini sudah sesuai dan bermanfaat sebagaimana yang tertulis dalam lembar deskripsi tim uji ahli, namun secara prosedur atau praktik permainan perlu diadakan perbaikan. Selain itu, sebagaimana yang disampaikan penguji ahli bahwa dadu dibuat menjadi dua. Selain itu, salah satu penguji memberikan saran untuk mengganti sedikit redaksi di kartu dana umum dengan redaksi yang cocok buat siswa usia SMP. Para penguji juga menyampaikan agar materi keislaman perlu ditekankan lagi nantinya.

- a. Pendahuluan merupakan proses awal pada setiap penelitian, pendahuluan yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini dilaksanakan dengan cara menggali informasi kepada guru BK dan mendatangi para siswa di masing masing. Hal ini dilakukan oleh peneliti kepada para siswa yang disebut dengan observasi yang bertujuan agar siswa dan peneliti saling mengenal satu sama lain sehingga mereka merasa nyaman dan terbuka dengan peneliti serta bersedia untuk bermain. kegiatan ini dapat dikategorikan sebagai pengkondisian sunyek.
- b. Sesi kedua, merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti kepada para siswa selaku subyek dengan memberikan angket yang berisi 50 butir soal dengan pilihan ganda, pertanyaan seputar kegiatan sehari-hari yang mencerminkan perilaku asertif. Hasil dari jawaban siswa bisa disimpulkan, jika mereka memiliki sikap asertif yang bagus namun jika mereka tidak mereka perlu ditingkatkan. Dalam proses konseling kegiatan ini dapat dikategorikan sebagai identifikasi masalah, hal ini dilakukan peneliti agar peneliti dapat mengetahui masalah atau potensi yang dimiliki oleh siswa-siswi, sehingga dapat dilakukan pendampingan untuk menyelesaikan permasalahannya dan mengembangkan potensi yang dimiliki. kemudian dilaksanakan permainan singkat pada awal pertemuan sebagai pemanasan untuk treatment selanjutnya.

- c. Pada sesi ketiga dan keempat yakni tahap permainan monopoli ekspresi (*Treatment*) ini, dapat dikatakan sebagai tahap inti dalam proses meningkatkan sikap asertif siswa-siswi. Tahap ini dilakukan setelah mengetahui permasalahan yang dialami siswa. Konselor pun memberikan materi tentang sikap asertif kepada para peserta, dampak burukn kurangnya sikap asertif, dan kelebihan mempunyai sikap asertif. Kemudian dilanjutkan *fillow up* yang berupa permainan monopoli ekspresi, permainan ini bisa digunakan untuk meningkatkan sikap aserti siswa siswi karena telah didesain dengan sedemikian rupa. Permiannan monopoli eksprsi ini dilakukan langsung oleh siswa. Tahap ini juga bisa dikatan sebagai *Treatment* dalam proses konseling.
- d. Sesi kelima merupakan proses akhir yang disebut sebagai proses evaluasi dari permainan monopoli ekspresi yang sudah dilakukan oleh siswa. Dalam tahap konseling maupun tahap pelatihan kegiatan ini dikategorikan sebagai evaluasi. Pada proses ini dapat diketahui sejauh mana tercapainya tujuan awal pelatihan. Evaluasi ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:
- 1) Melihat kemauan dan ketertarikan siswa terhadap permainan monopoli ekspresi.
 - 2) Mengukur kemampuan siswa dengan melihat sejauh mana siswa-siswi mengalami perubahan.

Data Kualitatif yang disajikan dalam penelitian ini adalah hasil wawancara serta observasi. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwasanya para siswa-siswi tersebut memiliki permasalahan yang sama yaitu kurangnya sikap asertif. Hal ini membuat para siswa siswi mengalami hambatan secara sosial. Dengan adanya permainan ini dapat dilihat sedikit demi sedikit perubahan yang diperlihatkan oleh siswa siswi.

Perubahan yang dilakukan berdampak dengan interaksi sosialnya sehingga dapat dikatakan bahwa permainan monopoli ekspresi ini bisa digunakan untuk meningkatkan sikap asertif. Selain pengaruh interaksi soialnya, dapat dilihat bahwa dengan meningkatkan sikap asertif siswa siswi bisa juga mempengaruhi sisi akademis mereka. Seperti dalam proses belajar mengajar, ketika tidak memahami apa yang disampaikan bapak/ibu guru mereka yang bermasalah dengan sikap asertif tidak berani bertanya sehingga mereka tidak akan ketinggalan pelajaran. Selain itu ketika bapak/ibu guru memberikan tugas berkelompok, siswa siswi yang memiliki masalah dengan sikap asertif akan sulit untuk di terima oleh teman-temannya sehingga mereka tidak mendapatkan kelompok.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan meningkatkan sikap asertif siswa siswi akan mudah melakukan kegiatan apaun yang diinginkan Selain itu baik dalam segi sosial maupun akademik akan berkesinambungan ketika siswa-siswi bisa bersosial dengan baik maka komunikasi dengan

Langkah yang dilakukan peneliti setelah merevisi yang pertama, permainan monopoli ekspresi diharapkan memiliki daya guna untuk masyarakat luas terutama lembaga pendidikan, namun sebelum itu, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil yakni teman seangkatan yang berkuliah di UIN Sunan Ampel yang memiliki kriteria sama dengan subyek penelitian sehingga produk ini dapat dikatakan memiliki daya guna. Peneliti mendapat beberapa masukan mengenai permainan monopoli ekspresi yaitu lebih lues lagi dalam berkomunikasi dengan audiens tentunya kepada anak SMP diharapkan lebih inovatif dan memancing semangat peserta, dan tidak terburu-buru dalam menyampaikan materi.

d. Revisi Produk Pengembangan

Produk yang telah diuji cobakan mendapat berbagai macam masukan, disini peneliti mulai melakukan revisi dengan berpijak pada masukan yang diberikan oleh beberapa teman. peneliti mulai membenahi cara membawakan permainan, dan mengatur cara bicara yang lebih santai lagi.

dapatkan tentang para siswa yaitu mereka kalau kemana-mana selalu dengan teman dekatnya, tidak mau dan sulit bergaul dengan teman lainnya, irit bicara, perlu pemahaman yang lebih ketika komunikasi, sering cemas, jarang tersenyum dan pendiam. Setelah penerapan permainan monopoli ekspresi terdapat perubahan pada para siswa yakni mereka selalu memasang ekspresi ceria, tidak terlihat kecemasan di mimik muka para klien, mulai berinteraksi dengan teman-temannya. Perubahan yang terjadi pada para siswa sedikit demi sedikit mulai terlihat, perubahan ini terlihat ketika terjadi perbedaan antara penerapan permainan monopoli ekspresi tahap pertama, tahap kedua dan tahap ketiga.

Bahkan sangat terlihat jelas bahwa para klien sangat *enjoy* dengan *treatment* permainan monopoli tersebut, dibuktikan dengan hasil di pertemuan terakhir yakni sesi curhat dan menuliskan testimoni, mereka bahkan saling bercanda tawa dalam ruangan dan tak lagi takut untuk berbicara dan meminta pendapat. Lembar testimoni permainan akan disertakan di lembar lampiran.

- Budiono Alief, 2012, “*Sikap Asertif dan Peran Keluarga Terhadap Anak*”, Jurnal Dakwah dan Komunikasi STAIN Purwokerto, Vol.6 No. 1, Purwokerto.
- Bungin, Burhan. 2013. *Metodologi Penelitian Sosial & Ekonomi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Cahyo, Agus N. 2011. *Game Khusus menyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak*. Jogjakarta: FlashBooks.
- Danim, Sudarwan, 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Fensterheim. 1995. *Jangan Bilang Ya Bila Anda Akan Mengatakannya Tidak*. Jakarta: Gunung Jati.
- Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Hamzah B. Uno, 2006, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara,
- Hosnan, 2016, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bogor: Ghalia Indonesia.
<http://pengertianmenurutparaahli.net//pengertian-ekspresi/>. Diakses pada tanggal. 27 mei 2019.
- Hujair AH Sanaky, 2013, *Media Pendidikan Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Hurlock, Elizabeth. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar. 1996. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Jannah. 2016. "*Adolescence's and Development in Islam*", Jurnal Psiko Islam Media. Vol. I No. 01.
- Kementrian Agama RI. 2011. *Al-Qur'an dan Terjemah (Edisi yang Disempurnakan)* Jilid 10. Jakarta: Widya Cahaya.
- Ma'isyah, Mukfiah. 2016. "*Pengembangan Paket Pelatihan konseling Keluarga Dalam Meningkatkan Kualitas peran Ibu Rumah Tangga di Desa Kepuh Kejayan Pasuruan*". Skripsi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Marini dan Andriani, 2005, *Perbedaan Asertifitas Remaja ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua*, Jurnal Psikologia,
- Moleong, Lexy J.. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Noraini. 2002. *Asertif dan Komunikasi*. Kuala Lumpur: Maziza SDN. BHD.
- Nunu Mahnun, 2012, *Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. Jurnal Pemikiran islam*, , Vol 37. No.1.
- Padmomartono, Sumardjono. 2014. *Konseling Remaja*. Yogyakarta: Ombak.
- Purnomowati, Sri. 2011. *Membangun Persahabatan Sehat dengan Komunikasi Asertif*. Surabaya: Arta Sarana Media.

- Putra, Nusa. 2015. *Research and Development*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rusdi Susilana & Cepi Riyana, 2007, *Media Pembelajaran hakikat pengembangan, pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung: Wacana Prima.
- Rusyan, A. Tabrani dan Daryani, 1993, *Penuntun Belajar yang Sukses*, Jakarta: Nine Karya.
- Sadiman, Arif S. dkk..1996. *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sarlito W. Sarwono, 2013, *Psikologi Remaja*, Jakarta: Rajawali Pers,
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Soetomo. 1993. *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuanitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Umar, 2014, *Media Pendidikan Peran dan Fungsinya Dalam pembelajaran*,
Jurnal Tarbawiyah, , Vol 11. No. 1.

