



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

**PENGEMBANGAN MEDIA
BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
MELALUI PERMAINAN *CARD THE TALK*
UNTUK MENINGKATKAN SIKAP ASERTIF
ANGGOTA IPNU-IPPNU RANTING MOJOPUROGEDE
BUNGAH GRESIK**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos)

Oleh :

**Guruh Mayonk Firmansyah
NIM. B93217136**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2021**

PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Guruh Mayonk Firmansyah

NIM : B93217136

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Meyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul **Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Islam Melalui Permainan *Card The Talk* Untuk Meningkatkan Sikap Asertif Anggota IPNU-IPPNU Ranting Mojopurogede Bungah Gresik** adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Gresik, 08 April 2021

Yang membuat pernyataan



Guruh Mayonk Firmansyah

B93217136

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Nama : Guruh Mayonk Firmansyah
NIM : B93217136
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Bimbingan dan
Konseling Islam Melalui Permainan *Card The Talk* Untuk
Meningkatkan Sikap Asertif Anggota IPNU-IPPNU Ranting
Mojopurogede Bungah Gresik

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 17 Maret 2021

Menyetujui
Pembimbing,



Dr. H. Cholil, M.Pd.I
NIP. 196506151993031005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM MELALUI PERMAINAN *CARD THE TALK* UNTUK MENINGKATKAN SIKAP ASERTIF ANGGOTA IPNU-IPPNU RANTING MOJOPUROGEDE BUNGAH GRESIK


SKRIPSI

Disusun Oleh
Guruh Mayonk Firmansyah
B93217136

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian
Sarjana Strata Satu Pada tanggal 08 April 2021

Tim Penguji

Penguji I



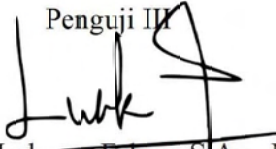
Dr. H. Cholil, M.Pd.I
NIP. 196506151993031005

Penguji II



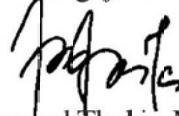
Yusria Ningsih, S.Ag., M.Kes
NIP. 197605182007012022

Penguji III



Dr. Lukman Fahmi, S.Ag., M.Pd
NIP. 19731121 200501 1 002

Penguji IV



Mohamad Thohir, M.Pd.I
NIP. 197905172009011007

Surabaya, 08 April 2021

Dekan,



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



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 : Guruh Mayonk Firmansyah
NIM : B93217136
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/ Bimbingan dan Konseling Islam
E-mail address : guruhmayonk@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 Bimbingan dan Konseling Islam Melalui Permainan

***Card The Talk* untuk Meningkatkan Sikap Asertif Anggota IPNU-IPPNU**

Ranting Mojopurogede Bungah 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, 21 November 2021

Penulis

(Guruh Mayonk Firmansyah)

nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Guruh Mayonk Firmansyah, NIM. B93217136, 2021. Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Islam Melalui Permainan *Card The Talk* Untuk Meningkatkan Sikap Asertif Anggota IPNU-IPPNU Ranting Mojopurogede Bungah Gresik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui produk pengembangan media *card the talk* apakah memenuhi kriteria keberterimaan (kegunaan, kelayakan, dan kepatutan) untuk meningkatkan sikap asertif, serta menjelaskan hasil akhir proses permainan media *card the talk* untuk meningkatkan sikap asertif anggota IPNU-IPPNU ranting Mojopurogede kec. Bungah kab. Gresik. Untuk menjawab permasalahan tersebut, metode penelitian yang dipakai adalah *Research and Development* dengan menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif yang menghasilkan sebuah produk permainan untuk meningkatkan sikap asertif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan produk permainan *card the talk* untuk meningkatkan sikap asertif pada anggota IPNU-IPPNU ranting Mojopurogede dapat disimpulkan cukup efektif serta memenuhi standart permainan. Hal ini diperkuat melalui data penilaian tim uji ahli yang memperoleh hasil 93%. Proses permainan *card the talk* dilakukan sebanyak tiga tahapan. Melalui tiga tahap tersebut, subjek penelitian selalu menunjukkan perubahan sikap asertif yang progresif secara bertahap. Peningkatan sikap asertif ini ditunjukkan dalam interaksi antara konseli satu dengan yang lainnya dimana mereka saling memberikan pertanyaan dan tantangan.

Kata Kunci: Permainan *Card The Talk*, Kartu UNO, Sikap Asertif

ABSTRACT

Guruh Mayonk Firmansyah, NIM. B93217136, 2021. The development of Islamic Guidance and Counseling Media Through The Talk Card game media to improve the assertive attitude of the Mojopurogede Bungah Gresik IPNU-IPPNU members.

This study aims to determine the product development of the Talk Media Card whether to meet the acceptance criteria (usability, feasibility, and propriety) to improve assertive attitudes, and explain the final results of the Talk media card game process to improve the assertive attitude of the Mojopurogede IPNU-IPPNU members. Bungah Kab. Gresik. To answer these problems, the research method used is research and development by combining qualitative and quantitative research that produces a product game to improve assertive attitude. The results of this study indicate that the development of the Talk Card game products to improve the assertive attitude in the Mojopurogede IPNU-IPPNU members can be concluded is quite effective and fulfill the standard game. This is reinforced through the test of the assessment of the experts test team who obtained 93%. The Talk card game process is carried out as many as three stages. Through these three stages, the research subjects always show a gradual change of assertive attitude. The increase in this assertive attitude is shown in the interaction between one counselee and the other where they give each other questions and challenges.

Keywords: game card the talk, uno card, assertive attitude

المخلص

غوروه مايونك فيرمانشاه, B93217136, 2021. تطوير وسائط لعبة البطاقة الحديثة لتحسين مواقف أعضاء اتحاد الطلبة لنهضة العلماء في ماجافورا كيدي.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد ما إذا كان منتج بطاقة الوسائط التي تم تطويرها حديثاً يفي بمعايير القبول (قابلية الاستخدام ، والجدوى ، والملاءمة) لزيادة الحزم ، وكذلك لشرح النتائج النهائية لبطاقة الوسائط عملية لعبة المحادثة لزيادة الحزم من أعضاء اتحاد الطلبة لنهضة العلماء ، في فرع موجوفورا كيدي , بوجهه, جريسيك. للإجابة على هذه المشكلة ، فإن طريقة البحث المستخدمة هي البحث والتطوير من خلال الجمع بين البحث النوعي والكمي الذي ينتج منتج لعبة لزيادة الحزم. تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن تطوير بطاقات ألعاب الحديث لزيادة التأكيد بين أعضاء اتحاد الطلبة لنهضة العلماء في فرع موجوفورا كيدي يمكن استنتاج أنه فعال للغاية ويلبي معايير اللعبة. يتم تعزيز ذلك من خلال البيانات المستمدة من تقييم فريق الاختبار الخبراء الذي حصل على نتائج بنسبة 93 ٪. تتم عملية بطاقة لعبة الحديث على ثلاث مراحل. من خلال هذه المراحل الثلاث ، تُظهر الموضوعات البحثية دائماً تغييراً تدريجياً في الحزم على مراحل. تظهر هذه الزيادة في الحزم في التفاعلات بين المستشارين مع بعضهم البعض حيث يسألون بعضهم البعض أسئلة وتحديات.

الكلمات الرئيسية: لعبة ورق ، بطاقة اونو ، موقف حازم

DAFTAR ISI

Judul Penelitian	i
Lembar Persetujuan Dosen Pembimbingn	ii
Lembar Pengesahan Tim Penguji	iii
Motto dan Persembahan.....	iv
Lembar Pernyataan Otentisitas Skripsi	v
Abstrak.....	vi
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Grafik.....	xv
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Konsep	8
F. Sistematika Pembahasan.....	14
BAB II : KAJIAN TEORITIK	16
A. Media.....	16
1. Pengertian Media	16
2. Fungsi Media.....	18
3. Manfaat Media	19
4. Bentuk Media.....	21
5. Jenis Media	23
6. Media dalam Bimbingan Konseling Islam.....	24
B. Permainan <i>Card The Talk</i>	25
1. Pengertian Permainan	25
2. Pengertian Permainan <i>Card The Talk</i>	27
3. Fungsi Permainan.....	30
C. Sikap Asertif.....	32
1. Pengertian Sikap Asertif	32
2. Aspek-aspek Sikap Asertif.....	35

3. Ciri-ciri Sikap Asertif.....	39
4. Faktor Yang Mempengaruhi Sikap Asertif	42
5. Manfaat Sikap Asertif	47
6. Tahap Pembentukan Sikap Asertif.....	49
D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	50
BAB III : METODE PENELITIAN.....	53
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	53
B. Subjek dan Lokasi Penelitian	54
C. Jenis dan Sumber Data	54
D. Tahap Penelitian.....	56
E. Teknik Pengumpulan Data	58
F. Teknik Validitas Data	59
G. Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.	61
A. Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	61
1. Profil IPNU-IPPNU Ranting Mojopurogede ...	61
2. Visi, Misi, Fungsi, dan Tujuan.....	62
3. Struktur Kepengurusan	64
4. Program Kerja dan Kegiatan.....	65
5. Subjek Penelitian.....	67
6. Profil Peneliti	71
B. Penyajian Data.....	71
1. Proses Pengembangan Media Permainan <i>Card</i> <i>The Talk</i>	71
2. Proses Permainan <i>Card The Talk</i>	90
3. Hasil Implementasi	93
C. Pembahasan Hasil Penelitian (Analisis Data)	99
1. Perspektif Teoritis	99
2. Perspektif Keislaman	108
BAB V : PENUTUP	110
A. Simpulan	110
B. Saran dan Rekomendasi	111
C. Keterbatasan Penelitian	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN.....	118

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.1	Penilaian Uji Ahli 1	74
1.2	Penilaian Uji Ahli 2	78
1.3	Penilaian Uji Ahli 3	82
1.4	Akumulasi Penilaian Uji Ahli	100



DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
1.1	Tampak depan dan belakang kartu	71
1.2	Tampak depan kartu	72
1.3	Cover Buku Panduan	72
1.4	Kartu tantangan aspek diri sendiri	72
1.5	Kartu tantangan aspek sharing	73



DAFTAR GRAFIK

Grafik		Halaman
1.1	Kerucut Pengalaman	18
1.2	Struktur Kepengurusan IPNU-IPPNU Mojopurogede	62



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Islam datang di Indonesia dengan kehangatan dan perdamaian. Masyarakat dapat menerima agama islam dengan sangat baik melalui pendekatan kebudayaan. Masyarakat tidak ada paksaan atau keharusan untuk memeluk agama tersebut. Islam berkembang di Indonesia berdampingan dengan adat istiadat setempat dengan tidak melanggar prinsip keislaman.² Tak heran jika islam menjadi agama mayoritas di Indonesia. Kebhinekaan telah menjadi ciri khas yang dimiliki oleh Indonesia dan islam tumbuh di tengah-tengah perbedaan agama, ras, suku dan budaya di Indonesia. Islam meyakini dengan adanya perbedaan tersebut agar manusia dapat saling mengenal satu sama lain.

Umat islam di Indonesia begitu banyak sehingga memunculkan beberapa organisasi keagamaan. Dari sekian banyak organisasi masyarakat (ormas) islam di Indonesia, Nahdlatul Ulama (NU) menjadi salah satu yang terbesar dan tersebar di berbagai daerah di negara Indonesia. NU yang didirikan oleh Hadratussyaikh KH. Hasyim Asy'ari merupakan organisasi islam yang berlandaskan ahlu Sunnah wal jama'ah yang mengedepankan sikap toleransi di tengah perbedaan yang ada di Indonesia. Dari tahun 1926 yang merupakan tahun berdirinya NU, nilai-nilai serta budaya ke-NU-an tetap terjaga karena masyarakat yang terus menjaga dan mengamalkan. Tak terkecuali para pelajar NU.

Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama dan Ikatan Pelajar Putri Nahdlatul Ulama adalah salah satu badan otonom dibawah naungan NU. IPPNU dan IPPNU mewadahi para pelajar NU untuk tetap melestarikan nilai-nilai ahlusunnah wal jamaah

² Aryudi AR, Moderat, Ciri Khas Islam Nusantara, <https://www.nu.or.id/post/read/110678/moderat--ciri-khas-islam-nusantara->, diakses pada 10 February 2021 , pukul 14.30 WIB

dengan motto belajar, berjuang, bertaqwa. Kedua organisasi ini bergerak bersama-sama tapi pada dasarnya berbeda. IPNU untuk pelajar laki-laki, sedangkan IPNU untuk pelajar perempuan. Namun Keduanya saat berkegiatan selalu berdampingan dan bersamaan. Pelajar yang dapat menjadi anggota IPNU adalah pelajar berusia 13-25 tahun, sedangkan untuk IPPNU 12-30 Tahun. Sebagai sebuah organisasi pelajar, IPNU tentunya memiliki anggota yang kompeten dalam manajemen organisasi dan mempunyai salah satu sifat ketegasan pada diri sendiri atau Sikap Asertif, karena nantinya akan langsung bersinggungan dengan masyarakat sekitar. Sikap Asertif tinggi akan mempermudah si pelajar IPNU ini dalam berproses.

Sikap Asertif merupakan sikap positif individu yang menampakkan dirinya untuk meningkatkan nilai positif baik terhadap diri sendiri atau terhadap lingkungan maupun situasi yang dihadapinya.³ Sikap Asertif mencerminkan sifat yang ada dalam diri untuk berani mengemukakan apa yang ada dalam benaknya. Percaya diri dalam segala situasi dan kondisi. Seseorang yang memiliki sifat Sikap Asertif tinggi akan selalu tampak menonjol dibandingkan yang lainnya. Hal itu dapat membuat impression yang baik bagi orang lain. Namun tidak harus mengaitkan atau membandingkan dengan orang lain⁴.

Seseorang diharapkan dapat menjadi sosok individu yang dapat memenuhi semua hal untuk dapat bersosial dalam lingkungan masyarakat dengan cara saling jujur, terbuka dan dapat mempertahankan hak diri sendiri tanpa

³ Ritha J Nainggolan, *Personal Success Cockpit*. (Jakarta: PT Gramedia, 2003), 45

⁴ Kadek Suhardita, *Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Percaya diri Siswa*, Edisi Khusus, No. 1 (Agustus, 2011), 130

menyinggung perasaan orang lain. Itulah tujuan utama seorang makhluk sosial⁵

Penjelasan tersebut merupakan perilaku asertif. Sikap atau perilaku tersebut sangat penting dimiliki oleh setiap individu. Terkhusus masa remaja awal maupun remaja akhir. Karena pada masa remaja ini merupakan masa pencarian jati diri, pembentukan sikap yang nantinya sedikit banyak akan terbawa hingga usia dewasa.

Dengan mempunyai sifat Sikap Asertif, seseorang dapat mengerti akan kemampuan yang dimiliki, tidak pantang menyerah dalam keadaan apapun dan dapat menghadapi berbagai tantangan dan cobaan yang dihadapinya. Akan selalu menemukan solusi dari situasi yang pelik dan dapat memberikan hal positif yang menyenangkan untuk orang lain⁶

Melalui uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sikap asertif merupakan sebuah sikap penerimaan diri untuk dapat mengekspresikan hak diri sendiri kepada orang lain.

Tak semuanya memiliki sifat Sikap Asertif yang tinggi, masih ada seseorang yang memiliki tingkat Sikap Asertif rendah. Beberapa hal yang dapat mempengaruhi kondisi ini antara lain lingkungan hingga dari dalam diri sendiri. Perilaku seseorang yang sikap asertifnya rendah memiliki beberapa ciri-ciri diantaranya adalah, mudah cemas, dihantui rasa ragu, merasa tidak yakin, cenderung mengindar, tidak memiliki rasa inisiatif, mudah menyerah, kurang berani unjuk gigi di khalayak ramai serta gejala

⁵ Ahmad Dlimam Al-Abror, "Pengembangan Media Permainan Monopoli Ekspresi berbasis Islami untuk meningkatkan sikap asertif siswa Mts Ihyaul Islam Gresik" *Skripsi*, Prodi Bimbingan dan Konseling Islam UINSA, 2019, Hal. 3

⁶ Ghufroon Nur dan Risnawita Rini, *Teori-Teori Psikologi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011) hal. 35.

kejiwaan lain yang dapat menghambat individu dalam mengembangkan sesuatu⁷

Sikap asertif perlu dimiliki oleh seorang individu, sebab jika tidak mempunyai sikap asertif, seseorang akan kehilangan hak individu sebagai seorang manusia dan tidak dapat menjadi seseorang yang bebas dan tidak mempunyai ketegasan dan sikap pada diri sendiri. meskipun masih ada sebagian orang yang memiliki sikap asertif yang mampu mengemukakan perasaannya kepada orang lain, namun masih ada juga seseorang yang belum mampu bersikap asertif yang bisa diketahui melalui sikapnya yang merasa malu dan takut untuk mengungkapkan keinginannya maupun perasaannya.

Fenomena rendahnya tingkat Sikap Asertif ini nampak terjadi pada anggota IPNU-IPPNU ranting Mojopurogede kec. Bungah kab. Gresik. berdasarkan informasi dari ketua IPNU-IPPNU setempat, ada beberapa anggotanya yang memiliki permasalahan dalam Sikap Asertif. Permasalahan yang didapatkan adalah meliputi tidak terlalu banyak berbicara kecuali dengan kawan akrabnya, tidak berinisiatif, ragu-ragu, kurang berani menyampaikan pendapat, selalu merasa takut, nampak malu-malu ketika berbincang-bincang, kadang kurang fokus, merasa waspada jika dengan orang baru, dan merasa cemas. Hal ini dibuktikan melalui observasi langsung oleh peneliti dengan ikut terjun ke dalam sebuah forum diskusi yang diadakan oleh IPNU-IPPNU. Hasilnya adalah mereka nampak sangat pendiam, membuat pertahanan diri, selalu malu dan tidak berani untuk bertanya ketika ada forum tanya jawab, perlu sedikit dorongan untuk dapat berbicara di sebuah forum.

Mengacu pada konteks permasalahan diatas, yakni rendahnya sikap asertif yang masih dimiliki beberapa individu sangatlah berdampak pada pribadi individu sendiri

⁷ Thursan Hakim, *Mengatasi rasa tidak percaya diri*, (Jakarta : Puspa Swara, 2002), 75

khususnya, dan pada lingkungan sekitar umumnya. Karena jika seseorang memiliki sikap asertif, seseorang akan mampu untuk menempatkan diri pada situasi dan kondisi yang tepat, dan mampu segera bekerjasama menyelesaikan masalah.⁸ Terkait contoh di lapangan, dampak yang terasa pada individu yang memiliki sikap asertif yang rendah adalah individu sulit mendapatkan hak pribadinya, sulit berkata tidak, dan sering ikut-ikutan pada orang lain. Kurangnya ketegasan ini juga berdampak pada lingkungan sekitarnya, karena individu yang begitu memberikan sumbangsih pendapat, perasaan, ataupun pemikiran.

Berdasarkan fenomena tersebut yakni kurangnya sikap asertif, peneliti membuat inovasi dan strategi yang dapat dimanfaatkan yakni penggunaan media permainan dalam pemberian layanan pada bimbingan konseling. Variasi media permainan banyak sekali, salah satunya adalah media permainan. Kelebihan yang dimiliki oleh permainan yakni dapat membantu meningkatkan keterampilan komunikasi, menghargai pendapat orang lain serta memimpin sebuah kelompok⁹. Dengan permainan, secara tidak langsung bisa menyisipkan aspek-aspek yang dapat meningkatkan Sikap Asertif dengan cara dan konsep yang menyenangkan.

Sebagai salah satu inovasi untuk dapat meningkatkan Sikap Asertif, peneliti bermaksud mengadaptasi permainan kartu UNO sebagai media permainan. Permainan yang bermanfaat adalah permainan yang dapat meningkatkan olah bahasa, berpikir, serta bersosialisasi terhadap lingkungan.¹⁰ Dalam hal ini peneliti mengembangkan media permainan yang diberi judul "*Card the Talk*".

⁸ Asrori Ali, *Psikologi Remaja*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2004), 17-18.

⁹ Sadiman, Rahardjo, Anung, Rahardjito, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010) 14-15.

¹⁰ Agus N. Cahyo, *Game Khusus penyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak*, (Jogjakarta : FlashBooks, 2011), 14-15.

Keterkaitan antara permainan Card the Talk dengan kartu UNO terletak pada konsep isi dan desain kartunya. Untuk isi dari Card the Talk, peneliti memadukan antara kartu UNO dengan menambahkan kartu lain dengan materi yang sesuai dengan konsep meningkatkan Sikap Asertif. Aturan permainan ini mengadaptasi dari permainan kartu UNO yang dimodifikasi dengan menambahkan kartu tantangan.

Melalui Card the Talk, pemain akan diajak untuk komunikatif dengan selalu fokus pada jalannya permainan, karena permainan *card the talk* ini memiliki beberapa kartu tantangan yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar kehidupan diri sendiri dan sehari-hari. Tantangan tersebut harus dilakukan oleh individu selama permainan, secara konsisten dan berkelanjutan sehingga individu dapat melatih untuk dapat menyampaikan apa yang dirasakannya, meningkatkan kepercayaan diri, berani menghadapi persoalan dalam berbagai permasalahan. Sehingga tujuan yang ingin dicapai adalah meningkatnya sikap asertif melalui media permainan card the talk.

Kartu tantangan dalam permainan Card The Talk ini terbagi menjadi 4 fokus aspek pembahasan, Aspek diri sendiri, Keislaman, Berbagi, dan Leadership. Keempat aspek tersebut secara acak dan bergantian diharapkan dapat menjadi aspek utuh untuk melatih individu untuk meningkatkan sikap asertif. Individu yang bermain permainan ini selain mendapatkan rasa senang melalui permainan, secara tidak langsung melatih dirinya untuk bisa lebih percaya diri dalam bersikap asertif.

Dalam membuat produk pengembangan permainan *card the talk*, peneliti harus melewati beberapa tahapan dalam pengembangan produk agar produk layak dan dapat digunakan untuk meningkatkan sikap asertif. Uji produk dilakukan dalam beberapa tahap meliputi uji tim ahli yang dimana peneliti mengujikan produk kepada beberapa ahli dan pakar telah berkompeten dalam bidangnya, kemudian

uji coba produk kecil, lalu uji lapangan. Hal tersebut harus dilewati oleh peneliti untuk dapat menarik kesimpulan bahwa produk efektif dan layak. Apabila belum layak dan efektif, peneliti wajib merevisi sampai produk tersebut dapat dikatakan efektif.

Atas dasar latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti membuat sebuah judul penelitian **“Pengembangan Media Permainan *Card The Talk* Untuk Meningkatkan Sikap Asertif Anggota IPNU-IPPNU Ranting Mojopurogede Bungah Gresik”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media bimbingan dan konseling islam melalui permainan card the talk pada anggota IPNU-IPPNU ranting mojopurogede kec. Bungah kab gresik agar memenuhi kriteria keberterimaan (kegunaann, kelayakan, dan kepatutan) untuk meningkatkan sikap asertif?
2. Bagaimana hasil pelaksanaan media bimbingan dan konseling islam melalui permainan card the talk untuk meningkatkan Sikap Asertif anggota IPNU-IPPNU ranting mojopurogede kec. Bungah kab. Gresik?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk meningkatkan asertif anggota ipnu-ippnu ranting mojopurogede kec. Bungah kab. Gresik. sedangkan tujuan rinci dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan media bimbingan dan konseling islam melalui permainan card the talk pada anggota IPNU-IPPNU ranting Mojopurogede kec. Bungah kab gresik agar

memenuhi kriteria keberterimaan (kegunaann, kelayakan, dan kepatutan) untuk meningkatkan sikap asertif

2. Menjelaskan hasil pelaksanaan media bimbingan dan konseling islam melalui permainan card the talk untuk meningkatkan sikap asertif anggota IPNU-IPPNU ranting Mojopurogede kec. Bungah kab. Gresik

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian seyogyanya dapat bermanfaat bagi masyarakat luas. Baik manfaat dari sisi pemahaman, pengetahuan atau untuk referensi. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
 - a. Memberikan wawasan mengenai Sikap Asertif melalui media permainan card the talk
 - b. Menjadi salah satu inovasi dan strategi dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling dengan bimbingan kelompok melalui permainan card the talk
2. Manfaat praktis
 - a. Produk permainan card the talk dapat dimainkan secara mudah oleh semua remaja akhir yang mempunyai sikap asertif yang rendah
 - b. Menjadi media pembelajaran melalui bimbingan kelompok untuk meningkatkan Sikap Asertif

E. Definisi Konsep

Definisi konsep memiliki fungsi untuk memberikan penguatan terhadap istilah yang digunakan oleh peneliti serta meminimalisir perbedaan pemahaman dengan

pembaca, maka peneliti menjelaskan tiap istilah yang digunakan dengan merujuk pada teori yang ada. Berikut penjelasannya:

1. Media Bimbingan dan Konseling Islam

Media merupakan kata jamak dari kata medium yang berasal dari Bahasa latin yang memiliki makna pengantar atau perantara¹¹. Lislle J. Briggs menyatakan bahwa media yakni salah satu jenis komponen yang terdapat pada lingkungan sekolah yang mampu memberikan rangsangan agar dapat belajar suatu hal.¹² Media merupakan segala bentuk penyajian pesan yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk mempelajari hal-hal baru. Media yang sering menjadi contoh dalam kehidupan sehari-hari antara lain buku, poster, pamphlet, film, video, music, dan lain sebagainya

Salah satu bentuk dari media adalah sebuah permainan. Permainan memiliki banyak sekali manfaat positif yang diambil oleh para pemainnya. Selain untuk media bersenang-senang, permainan juga dapat dimanfaatkan untuk menjadi sebuah media positif dalam peningkatan skill, pengembangan kinerja otak, dan hal positif yang lain.¹³ Permainan pada umumnya adalah kompetisi ringan antara satu dengan pemainnya yang saling berinteraksi dengan mentaati prosedur dan tata cara permainan dengan tujuan yang tertentu.¹⁴

¹¹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 43

¹² Soetomo, *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*. (Surabaya: Usaha Nasional, 1993), 197.

¹³ Agus N. Cahyo, *Game Kgusus Penyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak*, (Jogjakarta : FlashBooks, 2011), 14-15.

¹⁴ Arif S. Sadiman (dkk), *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 1996), 77.

Sebagai contoh yakni permainan monopoli. Permainan yang menjadi salah satu permainan yang terkenal ini memiliki tujuan permainan yakni pemain yang dapat menguasai seluruh petak permainan monopoli dialah yang menang. Permainan ini juga mengangkat konsep jual beli, persewaan dalam system yang disederhanakan. Selain itu adalagi permainan ular tangga. Permainan ini cukup mudah dimainkan dan memiliki konsep yang sederhana. Pemain yang dapat mencapai titik finish terlebih dahulu ialah pemenangnya. Untuk mencapai titik finish, pemain harus melewati ular dan tangga. Ketika ada ular, pemain harus turun angka, ketika ada tangga pemain dapat naik angka

Dalam bimbingan konseling, media juga digunakan dalam memaksimalkan komunikasi dan terapi kepada konseli dalam menyelesaikan permasalahannya. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media bimbingan konseling adalah segala sesuatu yang dapat dipakai dan digunakan dalam menyampaikan pesan dan informasi dalam proses konseling yang dapat meningkatkan pikiran, perasaan, situasi diri sendiri, serta memahami diri sendiri serta mengarahkan diri ke arah yang lebih baik serta ketepatan dalam mengambil keputusan untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Dalam media bimbingan konseling memilki dua jenis media, yakni *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak)¹⁵

¹⁵ Yunita Dwi Mandasari, *Bimbingan Konseling Islam Melalui Media Permainan Challenge Card Untuk Meningkatkan Good Habit Remaja Di Panti Asuhan Al-Habibah Tulangan Sidoarjo, Skripsi*, UIN Sunan Ampel Suarabaya, 2019, 51

Layanan bimbingan konseling menggunakan media merupakan salah satu teknik yang belum banyak digunakan. Penggunaan media ini harus belandaskan dengan tujuan yang akan dicapai dalam proses konseling. Serta harus memperhatikan karakteristik dan sesuatu yang disukai oleh konseli. Media bisa menjadi penguat kepada konseli agar lebih sampai pesan yang disampaikan konselor. Seperti halnya media audio, musik relaksasi dapat digunakan dalam mendukung proses ketenangan pada saat proses konseling berlangsung. Jadi saat berlangsungnya proses konseling, tidak hanya bekal verbal dan Bahasa tubuh serta sikap, media juga bisa menjadi sarana alternative yang dapat dimanfaatkan dalam mengatasi permasalahan yang ada

2. Permainan Card The Talk

Card the talk ini adalah salah satu alat untuk meningkatkan sikap asertif dengan melalui teknik komunikasi dan ekspresi. Ekspresi pada permainan ini merupakan perubahan mimik wajah sedangkan komunikasi dalam hal ini adalah kemampuan berbicara dan menyampaikan pendapat, perasaan yang ada dalam diri konseli. Permainan *card the talk* adalah sebuah permainan berbentuk kartu yang ditujukan oleh konselor dalam meningkatkan sikap asertif pada konseli. Card the Talk ini merupakan kartu yang diadaptasi dari permainan kartu UNO.

Permainan kartu UNO merupakan permainan kartu keluarga yang cukup terkenal dengan peraturan yang mudah dan dapat dimainkan oleh semua orang yang berusia diatas tujuh tahun¹⁶. Permainan kartu UNO dapat dimainkan dari dua hingga tujuh orang.

¹⁶ Rohrig, Peter and Jenny Clarke, *Sf Activities for Facilitators and Consultants*, (Germany: Solution Books, 2008), 57

Setiap pemain mula-mula mendapatkan 7 kartu atau sesuai dengan kesepakatan. Pada awal permainan, satu kartu diambil dari *pile card* dan kartu ini memiliki peran sebagai *deal card*. Dalam memainkan kartu ini, pemain harus menyamakan warna maupun kartu tersebut, apabila tidak memiliki kartu yang dimaksud, maka hukumannya adalah pemain harus mengambil kartu.¹⁷ Kartu ini memiliki 108 kartu dengan 4 warna berbeda masing-masing adalah merah, biru, kuning dan hijau

Card The Talk mengadaptasi konsep permainan kartu UNO dengan menambahkan beberapa kartu tantangan yang dimasukkan dalam permainan. Fungsi kartu tantangan dalam card the talk tersebut adalah sebagai kartu yang digunakan oleh konselor untuk memudahkan dalam mengeksplorasi diri konseli. Kartu tantangan tersebut berisi beberapa pertanyaan dan tantangan yang tujuannya untuk meningkatkan sikap asertif pada konseli.

3. Sikap Asertif

Sikap Asertif merupakan kemampuan yang ada pada seorang individu bahwa dapat menerima kenyataan bahwa menegaskan diri adalah suatu bentuk tindakan yang nyata atau benar. Menurut Lazarus, sikap asertif merupakan sebuah perilaku yang tegas dan muncul karena adanya kebebasan emosi untuk mendukung dan mendapatkan hak-haknya.¹⁸

Seseorang dapat dikatakan asertif apabila ia dapat menegaskan hak-hak yang ada pada dirinya dengan cara mampu mengekspresikan perasaan,

¹⁷ Hakim, Edwin Prawiro. *Perancangan Aplikasi Game Kartu Uno Berbasis Client Server. Skripsi*. Medan: JIK FMIPA Unsu, 2010.

¹⁸ Fensterheim, *Jangan Bilang Ya Bila Anda Akan Mengatakannya Tidak*, (Jakarta : Gunung Jati, 1995), 24.

pikiran, pendapat dan keyakinan dengan cara langsung melalui perkataan secara jujur dan terbuka dengan tetap prinsip tidak menyakiti hak orang lain¹⁹. Secara sadar dan nyaman, seseorang yang memiliki sikap asertif yang tinggi akan dengan mudahnya mengemukakan apa yang ada dalam benaknya kepada lingkungannya, baik itu melalui perkataan maupun tindakan. Karena dengan memiliki sikap asertif, seseorang akan lebih mudah dalam menjalin komunikasi dengan banyak orang, lebih percaya diri dengan apa yang punya.

Kemampuan individu untuk bisa mengekspresikan perasaannya secara jujur dan terbuka kepada orang lain akan memberikan kesempatan yang lebih besar terhadap apa yang individu inginkan. Orang lain akan lebih paham dengan apa yang kita sampaikan karena kita bisa menyampaikan dengan baik. Dengan bersikap asertif, kita bisa mendapatkan apapun secara lebih atas apa yang diinginkan. Hal lain yang berdampak pada diri individu ketika memiliki sikap asertif selain mendapatkan apa yang diinginkan secara lebih adalah individu dapat merasakan hidup yang lebih baik terhadap diri sendiri dan perilakunya. Akan muncul harga diri dan secara tidak langsung menumbuhkan rasa percaya diri yang tinggi untuk bisa bersikap asertif²⁰

Seseorang yang memiliki sikap asertif cenderung sangat terlihat dalam kehidupan sehari-hari. Made Christina Novianti dan Awaluddin Tjalla

¹⁹ Sawitri Supardi Sadarjoen, *Jiwa yang rentan Pernak-pernik permasalahan kepribadian, kejiwaan, dan stress*, 2005, 6

²⁰ Khalimatussa'diyah, *Upaya Meningkatkan Asertivitas Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang*, UNNES Semarang, 2011, 2

menjabarkan lima aspek pada perilaku asertif antara lain; menghormati hak-hak orang lain dan diri sendiri, berani menyampaikan pendapat secara langsung, bersikap jujur, mengetahui situasi dan kondisi, serta ekspresi dalam menggunakan bahasa tubuh.²¹

Indikator keberhasilan produk dalam meningkatkan sikap asertif antara lain; Konseli mampu mengajukan permintaan dan bantuan kepada orang lain ketika membutuhkan, Mengemukakan pendapat dan pikiran secara bebas baik melalui perkataan atau perbuatan, serta Dapat berkomunikasi secara terbuka dan langsung.

F. Sistematika Pembahasan

Dalam sebuah penelitian, tentunya ada sebuah sistematika pembahasan untuk memudahkan pembaca agar lebih memahami. Berikut adalah sistematika pembahasannya:

Bab pertama, Pendahuluan. Pada bab ini mengantarkan pada pembaca untuk mengetahui permasalahan yang diteliti oleh peneliti, kemudian untuk menjelaskan tujuan penelitian ini dilaksanakan. Pada bab pendahuluan ini terdapat beberapa sub bab yakni; Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Konsep, serta Sistematika Pembahasan.

Bab kedua, Tinjauan Pustaka. Dalam bab ini menjelaskan tentang kajian teoritik yang diambil dari berbagai referensi secara mendalam tentang Media, Permainan Card the Talk, dan Sikap Asertif. Selain itu dijelaskan juga beberapa penelitian terdahulu yang relevan sebagai pembanding adakah perbedaan dan persamaan dalam penelitian ini.

²¹ Made Christina Novianti dan Awaluddin Tjalla, *Perilaku Asertif pada Remaja Awal*, Jurnal Psikologi Universitas Gunadarma: Jakarta, 3

Bab ketiga, Metode Penelitian. Bab ini merupakan penjelasan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian ini. Mengupas tuntas mulai dari pendekatan dan jenis penelitian, objek penelitian, jenis dan sumber penelitian, tahapan, pengumpulan data, teknik validitas hingga teknik analisis data.

Bab keempat. Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bab ini menjelaskan tentang gambaran umum subjek penelitian, penyajian data serta pembahasan hasil penelitian tentang pengembangan media permainan card the talk untuk meningkatkan Sikap Asertif anggota IPNU-IPPNU ranting Mojopurogede kec. Bungah kab. Gresik

Bab kelima, Penutup. Bab yang berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan serta saran dan rekomendasi, serta keterbatasan peneliti selama melakukan penelitian.



BAB II KAJIAN TEORITIK

A. Media

1. Pengertian Media

Media berasal dari Bahasa latin, yaitu jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar²². Robert hanick menjelaskan bahwa suatu hal yang menyambungkan informasi antara pemberi informasi dan penerima informasi. Sedangkan menurut Briggs, media adalah sebuah sesuatu yang berupa alat berbentuk fisik yang bisa menyampaikan sebuah pesan yang juga dapat meningkatkan siswa dalam belajar.

Media menjadi media dalam berbagai bidang, salah satunya adalah media pembelajaran. Beberapa ahli diantaranya sebuah organisasi yang berjalan pada bidang teknologi pendidikan dan komunikasi yang bernama AECT, mereka menjelaskan arti media sebagai bentuk yang memiliki fungsi proses penyampaian sebuah informasi. Media pembelajaran dapat digunakan dalam membantu mencapai keberhasilan tingkat belajar. Seperti yang telah dijabarkan oleh Danim dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media efektif dalam proses pembelajaran di kelas, terutama dalam peningkatan prestasi siswa.²³

Benni Agus Pribadi berpendapat bahwa media merupakan sebuah alat yang bertugas membawa sebuah informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi²⁴. Disisi lain, Briggs menyatakan bahwa media yaitu sebuah alat berbentuk fisik berfungsi

²² Rudi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 6

²³ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*. (Jakarta Bumi Aksara, 1995), 1

²⁴ Benni Agus Pribadi, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 1996), 18

menyuguhkan pesan dan dapat digunakan siswa untuk belajar.²⁵ Hal ini membuktikan bahwa media menjadi salah satu alat alternatif dalam mendukung sebuah sarana pembelajaran. Minat siswa dalam memaknai sebuah belajar akan berubah jika disandingkan dengan media. Penggunaan media dibanding dengan gaya belajar biasa akan sangat berbeda, apalagi dengan zaman sekarang yang semuanya serba digital, penggunaan media sangatlah penting dan mempengaruhi dalam dunia pembelajaran.

Media, dalam hal ini media pembelajaran berperan penting dalam menumbuhkan suasana proses pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan bahan pembelajaran kepada siswa. Siswa akan dapat merangsang perhatian, minat, perasaan dan pikirannya dalam kegiatan pembelajaran serta meminimalisir timbulnya kesalahpahaman penafsiran antara guru dan siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran bentuk permainan, siswa diharapkan mampu memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan bisa secara langsung aktif dalam suasana belajar mengajar guna tercapai tujuan dari pembelajaran.

Media pengajaran adalah suatu sarana pendukung yang efektif dalam membantu terciptanya suasana belajar mengajar yang aktif. Pada proses belajar mengajar, media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan itu sendiri, dalam hal ini adalah guru, kepada siswa yang menjadi penerima pesan. Yusuf Hadi Miarso dalam Susilana menyebutkan batasan dalam media pembelajaran sebagai sebuah alat yang dapat membuat siswa terangsang secara perasaan,

²⁵ Arif S. Sadiman (dkk), *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : Pustaka, 2010), 62

pikiran, perhatian, dan minat siswa dalam mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.²⁶

Maka dari itu, penerapan media dalam pembelajaran adalah sebuah kepedulian yang penting terhadap inovasi pembelajaran. Mengingat proses belajar yang dijalani oleh para siswa berpijak kepada bermacam-macam kegiatan menambah ilmu, meningkatkan sikap, budi pekerti yang baik untuk bekal kehidupan di masa mendatang. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah bagaimana menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien sehingga siswa dapat tertarik dan nyaman dalam proses belajar sehingga dapat tercapai tujuan dari pembelajaran yang menyenangkan.²⁷

Dari berbagai penjelasan diatas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pengertian media merupakan suatu alat perantara dalam mengantarkan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Dalam pengembangan media sangatlah luas dan sangat bisa digunakan dalam berbagai bidang, salah satunya adalah pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran bisa digunakan oleh guru kepada siswa untuk proses belajar maupun meningkatkan sikap yang baik yang harus dimiliki siswa hingga menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada siswa.

2. Fungsi Media

Sebagai sarana mempermudah penyampaian pesan, tentunya dalam penggunaan media mempertimbangkan berbagai sisi agar dapat berfungsi dengan baik sesuai

²⁶ Rusdi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran hakikat pengembangan, pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung : Wacana Prima, 2007), 4

²⁷ Rusyan, A. Tabrani dan Daryani, *Penuntun Belajar yang Sukses*, (Jakarta : Nine Karya, 1993), 3

dengan tujuan dibuatnya media itu sendiri. beberapa fungsi dari media adalah;

- a. Pertama, fungsi atensi, menarik perhatian dengan menampilkan suatu yang *interest* dari media tersebut.
- b. Kedua, fungsi motivasi, yakni menumbuhkan kesadaran agar lebih tekun dalam belajar.
- c. Ketiga, fungsi afeksi, memunculkan kesadaran emosi dan sikap.
- d. Keempat, fungsi kompensatori, penyajian media secara teks maupun verbal untuk mendukung peserta didik yang lemah dalam menerima pembelajaran.
- e. Kelima, fungsi psikomotorik, melakukan suatu kegiatan kepada penerima pesan secara motorik sehingga tidak membosankan dan aktif.
- f. Keenam, fungsi evaluasi, yakni mengukur kemampuan peserta didik ketika merespon pembelajaran.²⁸

3. Manfaat Media

Sebelum era digitalisasi pada zaman sejarang, masyarakat tidak terlalu memperdulikan tentang adanya media sebagai sarana pendukung dalam kehidupan sehari-hari. Dulu manusia hanya mengandalkan fisik atau alat sederhana untuk bisa menyampaikan pesan satu sama lain. Dengan berkembangnya dunia digitalisasi dan maraknya teknologi media membuat manusia semakin maju dan berkembang mengikuti zaman. Adanya media membuat manusia semakin mudah dan terfasilitasi dalam menyampaikan pesan kepada orang lain.

Namun semakin bermunculnya media dan banyaknya media yang dipakai oleh semua orang tidak sedikit menimbulkan permasalahan yang ada karena

²⁸ (Suprahaningrum, 2013: 320)

media tersebut. Bagaimana dua sisi mata uang dibalik kegunaannya pasti ada sisi pemmasalahannya yang ada pada media.

Salah satu permasalahan dalam hal ini penggunaan media dalam proses belajar. Karena dengan adanya permasalahan tersebut Edgar Dale menyatakan kerucut pengalaman. Kerucut tersebut merupakan gabungan dari pelajaran yang diperoleh siswa dari para guru. Semakin konkret media yang digunakan, misalnya melalui pengalaman langsung maka semakin banyak pengalaman yang diperoleh. Begitupun sebaliknya, semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman seperti hanya mengandalkan perkataan atau Bahasa verbal maka semakin sedikit pengalaman yang diperoleh siswa



Grafik 1.1
Kerucut Pengalaman

Adapun manfaat media dalam pembelajaran diantaranya mempermudah dan memperjelas proses pembelajaran. Siswa semakin tertarik dengan pembelajaran yang difasilitasi dengan menggunakan sebuah media. Manfaat lain media antara lain:

- a. Memudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata dari abstrak menjadi kongkrit
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar karena jalannya tidak membosankan
- d. Indera murid dapat berfungsi semua
- e. Lebih menarik minat siswa dalam belajar
- f. Membuktikan konsep teori dengan realitanya²⁹

4. Bentuk Media

Media mempunyai beberapa bentuk sesuai dengan tujuan dan kebutuhannya, diantaranya adalah:

a. Media audio

Merupakan media yang menyapaikan pesan-pesan secara bentuk lambang auditif baik dalam verbal atau non verbal.³⁰ Beberapa contohnya adalah radio, kaset audio, mp3, dan dvd.

b. Media visual

Merupakan segala bentuk alat yang dapat dipakai pada pembelajaran dan dapat dirasakan oleh indera penglihatan. Media visual dapat meningkatkan rasa pemahaman dan ingatan yang kuat. Dengan media visual, siswa dapat menumbuhkembangkan minat serta mengintegrasikan antara pelajaran dan dunia

²⁹ Umar, *Media Pendidikan Peran dan Fungsinya Dalam pembelajaran*, *Jurnal Tarbiyah*, Vol 11, No. 1, Januari 2014, 137.

³⁰ Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Rajawali Press, 2009) 34

nyata.³¹ Gambar, poster, kartu, komik merupakan media melalui visual

Dengan media pembelajaran dalam bentuk visual, siswa akan mempunyai gambaran tentang materi yang disampaikan secara jelas yang kemudian menjadi stimulus bagi siswa dalam mencerna dan memahami suatu pelajaran. Manfaat media visual yang dapat memvisualisasikan sesuatu yang telah ada dengan lebih jelas, konkret dan realistis³²

c. Media audio visual

Merupakan sebuah inovasi dan bentuk adanya kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan sehingga media ini dapat dilihat dan didengar secara bersamaan.³³ Media audio visual dalam sehari-hari diantaranya adalah televisi, film, serta proyektor.

d. Media Grafis

Media grafis merupakan salah satu bentuk dari media visual yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Dalam hal ini indera penglihatan digunakan dalam memahami dan menangkap pesan media dan bentuk grafis. Untuk bisa menyampaikan pesan secara efektif, efisien dan berhasil, pesan yang disalurkan dituangkan ke dalam simbol komunikasi yang digunakan yaitu simbol-simbol visual³⁴

Diantara jenis media grafis sangat beragam dan bervariasi. Seperti halnya sketsa, grafik, diagram,

³¹ Daryanto, *Media Visual Pengajaran Teknik*, (Bandung : Tarsito, 1993),

³² Asnawir dan M. Bassiruddin Usman, *Media pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002), 120

³³ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Education*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), 298

³⁴ Arie S. Sardiman, dkk., *Media Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2003), 29

gambar, atau bisa juga hasil dari proses desain melalui aplikasi desain grafis seperti *Adobe* maupun *CorelDraw*

5. Jenis Media

Media mempunyai beberapa jenis yang masing-masing mempunyai keunggulan dan fungsional yang berbeda-beda. Namun secara umumnya media memiliki beberapa jenis yakni:

a. Media Cetak

Media cetak merupakan jenis media yang sangat sering dipakai dan banyak menjadi pendamping pada proses pembelajaran. Jenis media seperti ini memiliki variasi bentuk yang sangat beragam, mulai dari buku, jurnal, majalah ilmiah, skripsi, tesis, brosur. Penggunaan media cetak dalam proses pembelajaran dapat dipadukan dengan jenis media lainnya. Kalau dalam keseharian media cetak yang dapat dijumpai antara lain surat, buku petunjuk, novel dan lain sebagainya.

b. Media Pameran

Jenis media ini memiliki bentuk dua atau tiga dimensi. Informasi yang dapat ditunjukkan dalam media ini, berupa benda nyata sesuai realita atau benda hasil dari tiruan benda asli hingga benda yang hasil reproduksi. Media yang menjadi klasifikasi untuk masuk kedalam jenis media pameran yakni model, realia, poster dan grafis.

Realia merupakan benda *riil* yang dapat ditampilkan pada suatu gedung atau ruangan untuk menjadi forum pembelajaran. Media ini digunakan untuk menyampaikan sebuah konsep bentuk dan teknis kerja suatu system tertentu. Seperti halnya peralatan laboratorium

Model merupakan benda tiruan yang berfungsi untuk mempresentasikan realitas. Model mesin atau benda tertentu dapat digunakan untuk menggantikan mesin yang *riil*

- c. Media yang Diproyeksikan
Media ini mempunyai bentuk yang bervariasi dan tentunya fungsi yang berbeda, antara lain overhead traspransi, slide suara, dan film strip³⁵

6. Media dalam Bimbingan Konseling Islam

Dalam bimbingan konseling, media juga digunakan dalam memaksimalkan komunikasi dan terapi kepada konseli dalam menyelesaikan permasalahannya. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media bimbingan konseling adalah segala sesuatu yang dapat dipakai dan digunakan dalam menyampaikan pesan dan informasi dalam proses konseling yang dapat meningkatkan pikiran, perasaan, situasi diri sendiri, serta memahami diri sendiri serta mengarahkan diri ke arah yang lebih baik serta ketepatan dalam mengambil keputusan untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Dalam media bimbingan konseling memiliki dua jenis media, yakni *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak)³⁶

Layanan bimbingan konseling menggunakan media merupakan salah satu teknik yang belum banyak digunakan. Penggunaan media ini harus belandaskan dengan tujuan yang akan dicapai dalam proses konseling. Serta harus memperhatikan karakteristik dan

³⁵ Hujair AH Sanaky, *Media Pendidikan Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 57-58

³⁶ Yunita Dwi Mandasari, *Bimbingan Konseling Islam Melalui Media Permainan Challenge Card Untuk Meningkatkan Good Habit Remaja Di Panti Asuhan Al-Habibah Tulangan Sidoarjo*, *Skripsi*, UIN Sunan Ampel Suarabaya, 2019, 51

sesuatu yang disukai oleh konseli. Media bisa menjadi penguat kepada konseli agar lebih sampai pesan yang disampaikan konselor. Seperti halnya media audio, musik relaksasi dapat digunakan dalam mendukung proses ketenangan pada saat proses konseling berlangsung. Jadi saat berlangsungnya proses konseling, tidak hanya bekal verbal dan Bahasa tubuh serta sikap, media juga bisa menjadi sarana alternative yang dapat dimanfaatkan dalam mengatasi permasalahan yang ada

B. Permainan Card The Talk

1. Pengertian permainan

Permainan merupakan sebuah kompetisi pertandingan antar pemain yang saling berinteraksi satu sama lain yang mengacu pada peraturan tertentu untuk mencapai sebuah tujuan telah ditetapkan.³⁷ Sedangkan pendapat lain dari definisi sebuah permainan adalah aktifitas menyenangkan yang dapat menjadi sebuah alat atau metode yang sifatnya mendidik. Permainan memiliki manfaat dalam meningkatkan olah bahasa, olah pikir serta bersosialisasi dengan lingkungannya³⁸. Banyak sekali yang gemar dengan permainan karena dalam permainan kita mendapatkan adanya kepuasan serta kesenangan, dengan catatan adanya yang menang dan kalang. Kepuasan dan kesenangan diperoleh dari interaksi dengan oranglain, sebab tanpa adanya pihak lawan, tentu permainan tidak akan terjadi.³⁹ Secara istilah permainan melibatkan beberapa asepek seperti

³⁷ Arif S. Sadiman (dkk), *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 1996), 77

³⁸ Agus N. Cahyo, *Game Kgusus Penyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak*, (Jogjakarta: FlashBooks, 2011), 14-15

³⁹ Puji Rahmawati, *Media Bimbingan dan Konseling*, (Surabaya : UINSA Press, 2014), 45

keterampilan psikomotorik, intelektual, serta keberuntungan

Menurut Hurlock, aktifitas bermain memiliki cukup peran terhadap perkembangan seorang anak. Pengaruh yang berdampak pada anak yang sedang bermain adalah belajar bermain peran, belajar kerjasama, berlatih tentang kejujuran, sikap menghargai serta sportif. Mengembangkan dan menumbuhkan konsep diri sendiri secara nyata dan pasti, belajar tentang sosialisasi dengan orang lain, menemukan standar moral, membangun kebiasaan baik yang dimiliki, meningkatkan jiwa kreatifitas, penyaluran kebutuhan dan keinginan, serta belajar tentang komunikasi hingga menyalurkan emosi yang terpendam.

Dalam sebuah permainan tentunya memiliki unsur atau komponen dalam permainan tersebut. Setidaknya dalam setiap permainan memiliki empat hal, yaitu:

- a. pemain
- b. Tempat ataupun lingkungan untuk tempat para pemain berinteraksi
- c. Peraturan permainan
- d. Serta ada tujuan yang hendak dicapai⁴⁰

Permainan sebagai salah satu bentuk dari media juga bisa digunakan dalam bidang pendidikan, berikut merupakan kelebihan dari permainan:

- a. Permainan bersifat menyenangkan untuk dilakukan serta sifatnya menghibur
- b. Dalam sebuah permainan menciptakan suasana yang aktif dari siswa untuk belajar banyak hal
- c. Memperoleh *feedback* secara langsung saat bermain
- d. Dapat berlatih bermain peran ke dalam situasi yang sebenarnya saat bermasyarakat

⁴⁰ Arif S. Sadiman (dkk), *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 1996), 77-78

- e. Permainan memiliki sifat fleksibel, tidak kaku, dan fleksibel. Permainan dapat digunakan untuk:
 - 1) Meningkatkan keterampilan berhitung dan membaca
 - 2) Menumbuhkan rasa bersosial dan tata ekonomi
 - 3) Mengembangkan keterampilan komunikasi
 - 4) Membantu seseorang yang kesulitan belajar dengan cara transaksional
- f. Permainan dapat dibuat dan diperbanyak dengan mudah⁴¹

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh interaksi dua orang atau lebih dengan peraturan dan tujuan tertentu untuk mencapai sebuah kesenangan yang bisa bersifat mendidik

2. Pengertian permainan *Card The Talk*

Permainan memiliki jenis dan bentuk serta kesenangan yang beragam. Selain menyenangkan, permainan juga dapat meningkatkan daya interaksi terhadap orang lain. Seperti yang dikatakan oleh Sadiman, kelebihan yang dimiliki oleh permainan adalah dapat memimpin sebuah kelompok, serta dapat memahami pendapat orang lain.⁴² Salah satu media permainan adalah permainan kartu.

Kartu berasal dari Bahasa Inggris memiliki arti *card*. Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa kartu merupakan kertas tebal yang berbentuk

⁴¹ Arif S. Sadiman (dkk), *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), 80-82

⁴² Sadiman, Rahardjo, Anung, Rahardjito, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010)

persegi panjang yang difungsikan dalam segala kebutuhan. Kartu adalah jenis media berbentuk grafis yang didalamnya memuat serangkaian tulisan, gambar, maupun symbol tertentu. Kartu termasuk sebagai sebuah alat pendukung atau alat peraga yang digunakan untuk mempermudah seseorang untuk menerima dan memahami suatu informasi atau konsep tertentu. Sedangkan media adalah sesuatu yang memiliki fungsi untuk menyampaikan sebuah pesan serta mampu membuat pikiran, perasaan, dan juga keinginan siswa meningkat sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran pada dirinya⁴³

Menurut Rahayu mencari pasangan kartu merupakan salah satu metode pembelajaran aktif. Permainan mencari pasangan kartu merupakan salah satu metode yang cukup menyenangkan dalam mengulangi sebuah materi pembelajaran yang sudah dijelaskan sebelumnya

Adapun dalam *card the talk* ini adalah salah satu alat untuk meningkatkan sikap asertif dengan melalui teknik komunikasi dan ekspresi. Ekspresi pada permainan ini merupakan perubahan mimik wajah sedangkan komunikasi dalam hal ini adalah kemampuan berbicara dan menyampaikan pendapat, perasaan yang ada dalam diri konseli. Permainan *card the talk* adalah sebuah permainan berbentuk kartu yang ditujukan oleh konselor dalam meningkatkan sikap asertif pada konseli. *Card the Talk* ini merupakan kartu yang diadaptasi dari permainan kartu UNO.

Permainan kartu UNO merupakan permainan kartu keluarga yang cukup terkenal dengan peraturan yang mudah dan dapat dimainkan oleh semua orang yang

⁴³ Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002), 17

berusia diatas tujuh tahun⁴⁴. Permainan kartu UNO dapat dimainkan dari dua hingga tujuh orang. Permainan kartu uno memiliki banyak macam cara main. Namun pada dasarnya, aturan dari permainan kartu UNO sebagai berikut:

Setiap pemain mula-mula mendapatkan 7 kartu atau sesuai dengan kesepakatan. Pada awal permainan, satu kartu diambil dari *pile card* dan kartu ini memiliki peran sebagai *deal card*. Dalam memainkan kartu ini, pemain harus menyamakan warna maupun kartu tersebut, apabila tidak memiliki kartu yang dimaksud, maka hukumannya adalah pemain harus mengambil kartu.⁴⁵ Kartu ini memiliki 108 kartu dengan 4 warna berbeda masing-masing adalah merah, biru, kuning dan hijau

Card The Talk mengadaptasi konsep permainan kartu UNO dengan menambahkan beberapa kartu tantangan yang dimasukkan dalam permainan. Fungsi kartu tantangan dalam card the talk tersebut adalah sebagai kartu yang digunakan oleh konselor untuk memudahkan dalam mengeksplorasi diri konseli. Kartu tantangan tersebut berisi beberapa pertanyaan dan tantangan yang tujuannya untuk meningkatkan sikap asertif pada konseli. Adapun lima aspek yang terdapat dalam kartu tantangan di Card The Talk, yakni:

- a. Aspek diri sendiri
- b. Aspek keislaman
- c. Aspek *sharing*

Jadi konsep sederhana dalam card the talk adalah memadukan konsep permainan kartu UNO, namun sedikit dimodifikasi dengan menambahkan kartu

⁴⁴ Rohrig, Peter and Jenny Clarke, *Sf Activities for Facilitators and Consultants*, (Germany: Solution Books, 2008), 57

⁴⁵ Hakim, Edwin Prawiro. *Perancangan Aplikasi Game Kartu Uno Berbasis Client Server. Skripsi*. Medan: JIK FMIPA Unsu, 2010.

tantangan yang berisi pertanyaan yang mengarahkan konseli untuk lebih aktif dan meningkatkan sikap asertif

3. Fungsi Permainan

Media permainan memiliki beberapa fungsi yang dapat menunjang fungsi perkembangan pada remaja, antara lain:

- a. Media permainan sebagai fungsi perkembangan mental

Manusia sehat adalah manusia yang memiliki kesehatan mental dan perkembangan mental yang baik, dan hal tersebut dapat dipenuhi dengan cara memuaskan segala macam kebutuhannya. Akan tetapi persoalannya adalah terkadang tidak semua kebutuhan dapat terpenuhi, baik kebutuhan secara eksternal maupun secara internal. Terkadang terjadi juga kebutuhan yang saling bertabrakan, sehingga mempengaruhi mental yang ada. Maka dari itu perlu sebuah penyeimbang kondisi perkembangan mental agar dapat menerima serta memahami permasalahan tersebut. Sehingga tidak mempengaruhi sikap asertif seseorang.

- b. Media permainan sebagai fungsi pengelola emosi

Menurut C. Cowwel dan L. Frace, keseimbangan sebuah mental bisa dikendalikan dengan adanya pengelolaan emosi serta juga meningkatkan sikap adaptif atau menyesuaikan diri dengan keadaan serta pentingnya pendidikan yang memiliki sebuah arah

- c. Media permainan sebagai fungsi terhadap kecepatan proses berpikir

Pada sebuah permainan, perlu adanya proses kemampuan daya berpikir yang cepat, akurat dan tepat. Maknanya, hal tersebut dapat mengarahkan seseorang agar memiliki daya sesitifitas dan daya

persepsi yang tinggi terhadap situasi dan kondisi yang ia hadapi. Misalnya dalam permainan puzzle atau lego. Untuk dapat menyelesaikan permainan tersebut, seseorang dihadapkan dengan situasi dimana proses berpikir yang cukup cepat dan tingginya daya imajinatif

- d. Media permainan sebagai fungsi terhadap daya konsentrasi

Konsentrasi atau pemusatan perhatian merupakan salah satu sikap yang dibutuhkan seseorang dan diperlukan adanya latihan untuk dapat meningkatkan daya konsentrasi. Seperti halnya dalam permainan menyulam atau meronce. Mereka perlu memerlukan daya konsentrasi yang cukup tinggi karena dalam menyulam maupun meronce memerlukan ketelitian yang tinggi.

- e. Media permainan sebagai fungsi terhadap pendekatan sosial

Sebuah media permainan tidak memandang suku, ras, agama, budaya, keturunan, siapa saja bisa memainkannya. Semua orang dari berbagai lapisan dapat bermain permainan secara bersama-sama. Karena dengan permainan, pemain dapat saling berinteraksi untuk dapat mengembangkan kepercayaan diri dan meningkatkan rasa bersosialisasi dengan baik.

- f. Media permainan sebagai fungsi terhadap tumbuhnya rasa kepemimpinan dan tanggungjawab

Sebuah permainan tidak sedikit saat proses bermain terkadang tiba-tiba timbul sebuah permasalahan yang ada, baik dari sisi pemain maupun pada sisi permainan

Maka dari itu, setiap pemain dilatih untuk memiliki sikap tanggung jawab, membangun kebiasaan baik

untuk dapat menerima dan memberi, serta menjalankan setiap tugas dengan berterima, mengerti dan kerjasama dengan baik⁴⁶

C. Sikap Asertif

1. Pengertian Sikap Asertif

Berasal dari kata *assert* yang mempunyai makna menegaskan atau menyatakan. Llyod mengemukakan pendapat bahwa sertif merupakan gaya wajar yang tidak lebih dari sikap yang jujur, langsung dan penuh dengan rasa menghargai ketika berinteraksi dengan orang lain. Sikap asertif perlu untuk sebuah hubungan antar manusia yang sehat dan terbuka. Sikap asertif merupakan sikap mengkomunikasikan rasa menghargai diri sendiri dan orang lain. Selebihnya Llyod menambahkan bahwa dengan bersikap asertif, kita ketika memandang keinginan, hak dan kebutuhan kita sama dengan keinginan, hak dan kebutuhan orang lain, semuanya setara dan sama sejajar. Seseorang yang bersikap asertif sangat bisa mengajak orang lain untuk memilih bekerja untuknya dengan rela, karena ia dapat mempengaruhi, mendengarkan serta bernegosiasi tanpa menyinggung ataupun menyakiti orang lain. Llyod menerangkan bahwa sikap asertif adalah sikap individu dalam mengkomunikasikan keinginan, perasaan, kebutuhan kepada diri sendiri dan orang lain secara terbuka dan langsung tanpa menyakiti ataupun merugikan diri sendiri maupun orang lain.⁴⁷

Menurut Cassel & Blackwell, individu yang memiliki sikap asertif dapat dengan mudah mengekspresikan emosi dari dalam dirinya dengan tegas,

⁴⁶ Sears William, *Anak Cerdas Peran Orangtua Yang Menumbuhkannya* (Jakarta : Emerlad Publishing, 2004), 84

⁴⁷ ⁴⁷ Llyod, R. S, *Mengembangkan Perilaku Asertif yang Positif*, Terj. Drs. Fx. Budiyanto, (Jakarta: Binarupa Aksara. 1990) , 1

memasang target untuk tujuan tertentu sehingga mencapai kebahagiaan dan kedamaian dalam hidup. begitupun sebaliknya, individu yang tidak asertif akan sulit dalam mengemukakan emosi dan cenderung cemas dalam membangun sebuah komunikasi dengan orang lain serta gagal mencapai tujuan yang diinginkan. Individu yang asertif mampu menyatakan perasaannya tanpa sedikitpun rasa cemas serta tercapainya tujuan dari hidupnya⁴⁸

Pendapat Colter & Guerra, Herzberger dkk. Mendefinisikan asertivitas merupakan sebuah situasi dimana individu mampu menyatakan perasaannya, mempertahankan hak dan pendapatnya baik dalam kondisi umum maupun spesifik serta dapat menghargai dan terlibat aktif dalam sebuah hubungan interpersonal. Colter & Guerra, Herzberger dkk. Menambahka bawah seseorang yang berperilaku asertif sangat berperan aktif dalam membangun sebuah hubungan interpersonal⁴⁹

Fensterheim & Baer menyatakan bahwa sikap asertif merupakan sikap antar individu yang selalu memikirkan dampak dari apa yang akan diperbuatnya sebelum melakukan tindakan tersebut, serta berperilaku sesuai dengan kata hati dan perasaannya serta memikirkan perasaan orang lain. Perilaku asertif ini mengutamakan sifat kejujuran dan keterbukaan perasaan dan emosi. Individu yang asertif dapat secara terbuka

⁴⁸ Yong, F. L., *A Study on the Assertiveness and Academic Procrastination of English and Communication Students at a Private University*, American Journal of Scientific Research. Euro Journals Publishing, Inc, 2010,63

⁴⁹ Moore, Kimberley, *The Relationship between Assertiveness and Social Anxiety in College Students*. URC Journal. Huntington University, 2005, 14

dan jujur dalam menyamapaikan perasaannya dengan tetap memperhatikan perasaan orang lain⁵⁰

Corey mendefinisikan sikap asertif adalah sikap yang ekspresi, jujur, langsung dan pada tempatnya dari perasaan, pikiran, kebutuhan atau hak-hak seseorang tanpa mengurangi rasa kecemasan. Maksud dari langsung yakni apa yang disampaikan oleh individu tidak bertele-tele dan jelas. Jujur berarti apa yang diungkapkan oleh individu sesuai apa yang ada dalam perasaannya. Sedangkan pada tempatnya adalah individu bisa mengerti tentang situasi dan kondisi tidak mememtingkan diri sendiri tetapi juga mementingkan hak orang lain⁵¹

Menurut Alberti dan Emmons, asertif adalah sikap yang memungkinkan seorang individu untuk bertindak dalam kepentingan dirinya tanpa adanya rasa kecemasan, serta dapat menyampaikan perasaannya secara nyaman dan terbuka dengan tidak menyinggung hak orang lain. Seseorang yang asertif dapat mempertahankan hak dan pendapatnya tanpa menyakiti perasaan orang lain.⁵²

Robert Bolton berpendapat lain, menurutnya sikap asertif adalah keterampilan atau kemampuan individu dalam mengekspresikan perasaan dan perndapatnya kepada orang lain tanpa menyakiti perasaan orang lain. Biasanya orang yang memiliki sikap asertif jika mengemukakan pendapat ataupun perasaannya dengan nada dan volume suara yang tegas dan jelas, serta

⁵⁰ Yeni Oktora, *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Perilaku Asertif pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pakem, Skripsi*. Fakultas Psikologi & Ilmu Sosial Budaya UII, 2004, 12

⁵¹ Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*, Terj. E. Sarwoko, (Bandung: PT. Rafika Aditama, 2009), 54

⁵² Rakos, R.F, *Assertive Behavior* (New York: Routledge Chapman and Hall Inc, 1991), 9

menyamakan dirinya sejajar dengan orang lain, memiliki kepercayaan diri yang tinggi, serta mengetahui apa keinginan dirinya, bagaimana mendapatkannya serta tanggungjawab dengan apa yang diperbuat olehnya⁵³

Berdasarkan pengertian asertif dari berbagai teori diatas dapat disimpulkan bahwa sikap asertif adalah sikap yang dimiliki oleh seseorang untuk dapat mengekspresikan emosi, perasaan, pikiran serta pendapat diri sendiri dengan jujur dan nyaman kepada orang lain tanpa sedikitpun rasa cemas. Selain itu seseorang yang asertif juga mampu menempatkan dirinya dan bertanggungjawab atas apa yang telah dilakukan atau perkataanya serta mampu untuk menjaga perasaan orang lain dengan menghargai hak orang lain.

2. Aspek-aspek Sikap Asertif

Perilaku asertif menurut Stein & Book yakni sikap ketegasan dan berani mengemukakan pendapat. Perilaku asertif ini meliputi beberapa aspek antara lain:

- a. Kemampuan mengekspresikan perasaan
Seseorang yang memiliki sikap asertif dapat mengekspresikan perasaannya secara terbuka, jujur dan langsung
- b. Kemampuan menyampaikan pemikiran dan keyakinan secara terbuka
Dapat menyampaikan pendapat serta mampu memberikan sikap tidak setuju jika berbeda pandangan dan bisa bersikap tegas, meskipun secara emosional hal ini sangatlah sulit karena harus mengorbankan sesuatu, namun seseorang yang asertif mampu berpikir positif
- c. Kemampuan mempertahankan hak pribadi

⁵³ Isbandi Rukminto Adi, *Psikologi, Pekerjaan Sosial dan Ilmu Kesejahteraan Sosial*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada,1994), 199

Orang lain tidak akan bisa memanfaatkan dan mengganggu seseorang yang memiliki sikap asertif yang kuat⁵⁴

Kanfer dan Goldstein berpendapat bahwa seseorang yang berperilaku asertif memiliki aspek sebagai berikut:

- a. Dapat mengendalikan diri sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada, yakni bersikap bebas dan menyenangkan. Individu yang memiliki sikap asertif tidak hanya bertindak sesuai dengan apa yang dirasakan melainkan juga menyesuaikan dengan situasi yang ada dengan mempertimbangkan dampak dari perilakunya dengan kata lain individu berpikir dahulu sebelum bertindak
- b. Memberikan respon yang sewajarnya terhadap sesuatu yang disukainya. Seseorang yang asertif bertindak normal dan tidak berlebihan jika dihadapkan pada sesuatu yang disukainya.
- c. Dapat mengungkapkan perasaannya kepada seseorang secara jujur dan terbuka. Individu yang asertif tidak ragu dan cemas dalam menyampaikan perasaannya kepada orang lain baik dalam perkataan maupun perbuatan sehingga orang lain dapat mengetahui perasaan tersebut⁵⁵

Menurut Eisler, Miller & Hersen, Johnson & Pinkton, terdapat beberapa komponen dalam asertif, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. *Compliance*
Merupakan sikap individu dalam menyampaikan rasa tidak sependapat dan menolak apabila tidak sesuai dengan keinginan hatinya
- b. *Duration of reply*

⁵⁴ Stein, Steven J. Ph.D & Book, Howard E. M.D, *The EQ Edge*. (Canada : John Wiley & Sons Canada Ltd. 2006), 78

⁵⁵ Kanfer, F.H. & Goldstein, A.P, *Helping People Change: A Textbook Methods* (New York : Pergamon press Inc., 1975), 213

Yakni durasi waktu yang dihabiskan oleh seseorang dalam menyampaikan apa yang diinginannya kepada orang lain. Seseorang yang memiliki sikap asertif tinggi akan lebih memberikan respon yang lebih lama dengan cara berbicara lebih panjang dibandingkan dengan seseorang dengan sikap asertif rendah

c. *Loudness*

Seseorang yang asertif akan berbicara dengan nada yang lebih keras namun tetap sopan

d. *Request for new behavior*

Tidak takut untuk meminta memunculkan perilaku yang baru kepada orang lain, menyampaikan tentang perasaan dengan tujuan agar terciptanya situasi yang baru sesuai dengan apa yang diinginkan

e. *Affect*

Sikap orang yang asertif jika berbicara akan menggunakan intonasi suara yang pas tidak berupa pembawaan yang monoton maupun emosional

f. *Latency of response*

Merupakan jeda waktu antara akhir ucapan seseorang sampai dengan giliran waktu berbicara. Seseorang yang asertif cenderung memberikan jeda waktu sesaat sebelum memberikan respon kepada lawan bicaranya.

g. *Non verbal behavior*

Bagian non verbal dari sikap asertif adalah sebagai berikut

1) Kontak Mata

Menjaga kontak mata kepada lawan bicara dapat membantu penyampaian dan meningkatkan keefektifan pesan.

2) Ekspresi wajah

Sikap asertif apabila pesan yang disampaikan sesuai dengan ekspresi muka

3) Jarak fisik

Menjaga jarak fisik yang sewajarnya, posisi duduk maupun berdiri tidak boleh terlalu berlebihan. Jika terlalu dekat dapat mengganggu apabila terlalu jauh akan susah menangkap pesan yang disampaikan

4) Sikap badan

Sikap badan yang tegak membuat pesan yang disampaikan pada orang lain akan lebih asertif

5) Isyarat tubuh

Penggunaan gestur tubuh yang sesuai dengan perasaan dapat meningkatkan keterbukaan, percaya diri serta memberikan penekanan terhadap apa yang diucapkan.⁵⁶

Fensterhein dan Baer berpendapat bahwa aspek yang dimiliki oleh seseorang yang asertif adalah:

- a. Bebas dan terbuka dalam mengatakan tentang dirinya, melalui perkataan, perbuatan, menyampaikan apa yang dirasakan, dipikirkan, keinginannya, dan dapat memahami apa yang sepatutnya dilakukan
- b. Mampu berkomunikasi dengan orang lain. Seseorang yang memiliki sikap asertif dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan baik. Komunikasi yang dilakukan berlangsung secara jujur dan terbuka. Mengkomunikasikan pesan kepada orang lain seyogyanya menggunakan Bahasa yang baik sehingga tidak menyinggung perasaan orang lain
- c. Mempunyai pandangan yang aktif tentang hidup. dalam hal ini seseorang yang asertif memiliki tujuan hidup yang jelas di masa yang akan datang, sehingga

⁵⁶ Liza Marini & Elvi Andriani, *Perbedaan Asertivitas Remaja Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua. Psikologia*, Jurnal Pemikiran & Penelitian Psikologi. Vol 2, No. 1, 2005, 47-48

ada rasa optimism yang tinggi untuk memperoleh kehidupan yang lebih baik

- d. Bertindak dengan cara terhormat. Individu yang berperilaku asertif akan bertindak patuh sesuai dengan kaidah norma yang ada dalam lingkungan tertentu
- e. Menerima keterbatasan dalam dirinya. Berusaha bersyukur dan menerima apa yang ada pada dirinya. Mampu menerima kekurangan yang ada pada dirinya dan berusaha untuk lebih baik agar bisa menutupi kekurangannya

Berdasarkan beberapa aspek sikap asertif yang telah dijabarkan diatas, dalam penelitian ini akan menggunakan aspek perilaku dari Corey untuk mengukur skala perilaku aktif di lapangan, yakni mensosialisasikan kesetaraan dalam hubungan antar individu, berperilaku sesuai dengan diri sendiri, mampu untuk membela diri, mengemukakan ekspresi diri atas perasaan secara jujur dan terbuka, mampu mempertahankan hak pribadi serta menghargai hak orang lain

3. Ciri-ciri sikap asertif

Adam dan Lezs berpendapat bahwa individu yang memiliki sikap asertif akan memiliki ciri diantaranya:

- a. Bersosialisasi dengan jujur dan langsung
- b. Memiliki kemampuan mengutarakan perasaan, keinginan, serta gagasan
- c. Memiliki kemampuan mengambil inisiatif agar dapat mewujudkan keinginannya serta bertindak demi kepentingan diri sendiri
- d. Mampu menyamapaikan ketidaksetujuan dan penolakan terhadap orang laun dengan tanpa menyakiti perasaannya

- e. Dapat mengajukan permintaan dan bantuan kepada orang lain
- f. Mampu menyampaikan perasaan dari dalam diri baik itu yang menyenangkan maupun tidak menyenangkan
- g. Memiliki sikap dan pandangan yang aktif terhadap tujuan kehidupan
- h. Menerima keterbatasan yang ada pada dirinya dengan berusaha untuk membuat dirinya lebih baik.⁵⁷

Bower menyatakan bahwa seseorang yang berperilaku asertif memiliki ciri-ciri antara lain:

- a. Mampu mengekspresikan apa yang disukai dan bakat minat diri sendiri secara spontan dan langsung
- b. Tentang diri sendiri. Individu yang memiliki sikap asertif lebih banyak melakukan pembiaran kepada orang lain untuk mengerti sesuatu hal yang bermanfaat yang telah dilakukannya tanpa banyak berbicara, namun pada saat yang tepat dapat menunjukkan kelebihan pada dirinya.
- c. Memiliki sikap yang bersahabat dan ramah dengan orang lain serta dapat menyapa dengan sikap yang ringan tidak malu-malu dan bersikap berdiam diri ketika berjumpa dengan orang lain
- d. Menerima pujian dari orang lain dengan sikap yang ramah
- e. Berani menatap lawan bicara, serta dapat mengekspresikan mimik wajah dan nada suara sesuai dengan perkataan yang disampaikan
- f. Mengemukakan sikap ketidaksetujuan dengan sopan dan jujur

⁵⁷ Fransiska, *Hubungan Antara Perilaku Asertif dan Kecemasan Presentasi Proposal Penelitian Skripsi Pada Mahasiswa, Skripsi*, Jurusan Psikologi Universitas Sanata Darma : Jogjakarta, 2007, Hal 23

- g. Memiliki keberanian dalam meminta penjelasan kembali apabila belum memahami isi pesan yang disampaikan
- h. Apabila orang lain memberikan alasan yang tidak masuk akal, kita berani bertanya alasan kepada orang tersebut
- i. Merasa yakin atas dasar ketidaksetujuannya terhadap pandangan orang lain yang berseberangan dengannya
- j. Berani menuntut apa yang menjadi hak dirinya dan mampu meminta untuk diperlakukan dengan adil dengan tetap menjaga kestabilan emosi
- k. Meningkatkan keberanian untuk berjuang tanpa menyerah atas aspirasi dan pengaduan secara logis hingga mendapatkan apa yang diinginkan
- l. Mengambil langkah bijaksana dengan tidak mengemukakan alasan kepada setiap perasaan atau pernyataan yang mengarahkan pada adu debat⁵⁸

Individu yang memiliki sikap asertif dapat menerima kekurangan yang ada pada dalam diri dengan tetap menerima segala macam kritik dan saran yang dapat meningkatkan kualitas diri atas berbagai kesalahan yang telah dilakukan tanpa memandang siapa yang memberi masukan ke kita dengan tujuan bisa bangkit dari untuk kehidupan yang lebih baik

Asertif adalah suatu sikap respon seorang individu terhadap individu lainnya. Pendapat lain dari Alberti dan Emmons terhadap ciri seorang individu yang memiliki sikap asertif adalah:

- a. Mampu secara tegas dalam melakukan pembicaraan dengan nada dan volume suara yang penih dengan persahabatan dalam artian apa yang dikemukakan

⁵⁸ Yeni Oktora, *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Perilaku Asertif pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pakem, Skripsi, Fakultas Psikologi & Ilmu Sosial Budaya UII, 2004, 15*

- sesuai dengan apa yang dirasakan, tidak dibuat-buat dan apa adanya
- b. Memandang lawan bicara secara wajar dalam hal ini melihat lawan bicara sederajat dengan dirinya sehingga menumbuhkan sikap sopan dan menghargai
 - c. Memperbincangkan pokok pembicaraan, maksudnya adalah individu membicarakan sesuatu yang dianggap perlu untuk dibahas
 - d. Menyampaikan perasaan, pendapat dengan jujur dan terbuka misalnya sayang, marah, beda pendapat, dan rasa belasungkawa
 - e. Melihat diri sendiri sejajar dan sebanding dengan orang lain. Individu tidak merasa rendah diri apabila dibandingkan dengan orang lain
 - f. Tidak menyakiti siapapun, baik menyakiti diri sendiri maupun menyakiti orang lain. Individu akan menyampaikan apa yang dirasakan dengan tutur Bahasa yang baik dan tidak ada rasa untuk menyakiti perasaan individu lain⁵⁹

Dari berbagai pendapat mengenai ciri sikap asertif, dapat disimpulkan bahwa seseorang yang memiliki sikap asertif memiliki ciri-ciri yakni terbuka dan jujur kepada orang lain atas apa perasaan, pendapat, hingga ide dengan tutur kata yang baik dan tingkah laku yang santun serta mengedepankan rasa saling menghargai dan tidak menyakiti perasaan diri sendiri dan orang lain

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sikap Asertif

Tumbuhnya sikap asertif seorang individu dipengaruhi oleh beberapa factor. Menurut beberapa ahli factor yang mempengaruhi sikap asertif adalah:

⁵⁹ Alberti, R & Emmons, M, *Your Perfect Right: Panduan Praktis Hidup Lebih Ekspresif dan Jujur pada Diri Sendiri*, Terj. Ursula G. Buditjahja, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo 2004), 9

a. Kebudayaan

Kultur atau budaya dalam suatu daerah sangat berperan penting dalam mempengaruhi sikap asertif individu. Secara tidak langsung budaya turut mendidik sikap asertif. Fukuyama & Greefield menyatakan bahwa kebudayaan memiliki nilai luhur dan norma yang berbeda-beda sehingga dapat mempengaruhi kebebasan dan kepekaan individu dalam menyampaikan pendapat.⁶⁰ Hal ini sangat mempengaruhi dalam pembentukan sikap asertif seseorang. sebuah penelitian yang dilakukan oleh Riyanti menyatakan bahwa mahasiswa suku batak sikap asertifnya lebih tinggi daripada mahasiswa suku jawa. Hal ini disebabkan karena mahasiswa suku jawa dipengaruhi oleh budaya jawa yang lebih meninggikan sikap kerukunan, lebih menghormati dan tidak langsung menonjolkan dirinya sehingga dalam menyampaikan pendapatnya tidak spontan. Sedangkan budaya batak menekankan bahwa semua manusia memiliki kesamaan derajat yang sama satu dengan yang lainnya, tidak ada yang merasa lebih rendah, oleh karena itu mahasiswa batak lebih bebas dan terbuka dalam mengekspresikan keinginan dan perasannya⁶¹

b. Pola Asuh

Dalam dunia parenting terdapat tidak jenis pola asuh yang berkembang di masyarakat. Pertama, pola asuh otoriter, pola asuh ini orang tua menerapkan gaya asuh kepada anaknya secara otoriter, keras, dan

⁶⁰ Ria Andriany, *Pengaruh Iklan Melalui Media Poster Terhadap Asertivitas Perokok Pasif pada SMP Negeri 5 Depok Yogyakarta*, Tesis, Program Studi Pasca Sarjana UGM 2010, 24

⁶¹ Amelia Destari, *Hubungan Antara Kemandirian Dengan Asertivitas Pada Remaja yang Tinggal di Panti Asuhan Yatim Piatu, Skripsi*, Fakultas Psikologi & Ilmu Sosial Budaya UII, 2005, 10

penuh dengan larangan sehingga membatasi ruang lingkup kehidupan anak. Nantinya anak yang diasuh dengan pola ini cenderung menjadi anak yang rendah diri. Kedua, pola asuh demokratis, pola asuh ini merupakan pola asuh yang ideal yang dapat diterapkan pada lingkungan keluarga karena pola asuh ini menerapkan sifat kasih sayang namun tidak dimanjakan, sehingga anak tumbuh menjadi anak yang percaya diri, dapat mengetahui hak-hak dirinya, mampu menyampaikan segala keinginannya dengan wajar serta tidak memaksakan kehendak kepada orang lain. Ketiga, pola asuh permisif, dalam pola asuh ini menedepankan kebebasan yang tinggi kepada anak tidak adanya batasan atau aturan yang mengikat kepada anak membuat anak tumbuh menjadi pribadi yang kecewa mudah marah karena ia terbiasa mendapatkan apa yang ia punya dengan mudah, dan anak akan sulit untuk dikendalikan⁶²

c. Harga Diri

Seseorang yang memiliki harga diri yang tinggi mempunyai rasa kepercayaan diri yang tinggi dalam mengekspresikan perasaan dan pikiran kepada orang lain. Sehingga harga diri dianggap menjadi salah satu factor yang mempengaruhi sikap asertif⁶³

d. Usia

Perkembangan asertivitas sejalan dengan usia seseorang. usia menjadi salah satu factor yang dapat mempengaruhi asertif. Factor ini diasumsikan mempengaruhi terhadap perkembangan sikap asertif seseorang, semakin dewasa usia seseorang akan

⁶² Santosa J, *Peran Orang Tua Dalam Mengajarkan Asertivitas Pada Remaja. Anima*, Indonesian Psychological Journal. Vol. 15, Np. 1, 1999, 86

⁶³ Llyod, R. S, *Mengembangkan Perilaku Asertif yang Positif*, Terj. Drs. Fx. Budiyanto, (Jakarta: Binarupa Aksara, 1990), 9

semakin asertif pula.⁶⁴ Pada usia kanak-kanak, perilaku asertif belum terbentuk dengan jelas, pada usia remaja dan dewasa sikap asertif berkembang, sedangkan pada usia lansia belum begitu jelas perkembangan atau penurunan sikap asertif⁶⁵

e. Jenis Kelamin

Jenis kelamin dapat mempengaruhi sikap asertif seseorang. pada umumnya seorang pria akan cenderung lebih asertif daripada wanita karena tuntutan lingkungan masyarakat⁶⁶ hal ini berdasar pada kehidupan masyarakat yang melihat bahwa laki-laki lebih spontan, mandiri, kuat, berorientasi pada personal sehingga memungkinkan laki-laki memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi dibandingkan perempuan. Masyarakat lebih menghargai sifat yang dimiliki oleh laki-laki karena sifat perempuan yang sensitive, emosional dan cenderung lemah⁶⁷

f. Status Sosial dan Ekonomi

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Schartz & Goldman membuktikan bahwa adanya pengaruh tingkat asertivitas terhadap status ekonomi dan sosial. Individu yang memiliki status ekonomi sosial yang tinggi memiliki sikap asertif yang lebih dibandingkan individu yang memiliki status ekonomi sosial yang rendah⁶⁸

g. Pendidikan

⁶⁴ *ibid*

⁶⁵ Santosa J, *Peran Orang Tua Dalam Mengajarkan Asertivitas Pada Remaja. Anima*, Indonesian Psychological Journal. Vol. 15, Np. 1, 1999, 84

⁶⁶ *Ibid*, Hal 86

⁶⁷ Llyod, R. S, *Mengembangkan Perilaku Asertif yang Positif*, Terj. Drs. Fx. Budiyanto, (Jakarta: Binarupa Aksara, 1990), 9

⁶⁸ Yeni Oktora, *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Perilaku Asertif pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pakem, Skripsi*, Fakultas Psikologi & Ilmu Sosial Budaya UII, 2004, 17

Sikap asertif dipengaruhi oleh factor pendidikan karena kualitas individu berkaitan erat dengan kualitas pendidikan. Semakin tinggi pendidikan yang dimiliki oleh seseorang semakin tinggi pula sikap asertifnya.⁶⁹

h. Faktor Stereotipe Peran Gender

Romano & Bellack mengungkapkan bahwa stereotipe peran gender dapat mempengaruhi perkembangan sikap asertif seseorang. stereotype masyarakat bahwa perempuan itu makhluk yang lemah, tidak berdaya, sensitive, emosi yang labil membuat perempuan belajar untuk lebih asertif terhadap segala anggapan yang menimpa dirinya.⁷⁰

i. Pengalaman Masa Kanak-kanak

Pengalaman masa kanak-kanak kebanyakan dihabiskan dengan berinteraksi dengan orang tua ataupun dengan anggota keluarga yang lain. Interaksi tersebut akan terbawa hingga dewasa karena dengan berinteraksi akan menentukan pola respon seorang individu. Individu yang masa lalunya dipenuhi dengan larangan secara terus menerus membuat kepribadiannya menjadi seseorang yang terlalu hati-hati, takut bertindak, ragu dalam menyampaikan keinginannya sehingga individu tersebut terbiasa untuk tidak asertif⁷¹

j. Strategi Coping

Merupakan perilaku penyesuaian diri yang menggunakan unsur afeksi dan kognisi seseorang

⁶⁹ Llyod, R. S, *Mengembangkan Perilaku Asertif yang Positif*, Terj. Drs. Fx. Budiyanto, (Jakarta: Binarupa Aksara, 1990), 10

⁷⁰ Ria Andriany, *Pengaruh Iklan Melalui Media Poster Terhadap Asertivitas Perokok Pasif pada SMP Negeri 5 Depok Yogyakarta*, Tesis, Program Studi Pasca Sarjana UGM 2010, 24

⁷¹ Llyod, R. S, *Mengembangkan Perilaku Asertif yang Positif*, Terj. Drs. Fx. Budiyanto, (Jakarta: Binarupa Aksara, 1990), 13

untuk mengatasi masalah yang ada pada diri individu. Strategi coping yang dilakukan oleh remaja mempengaruhi tingginya tingkat asertif seorang individu⁷²

k. **Kematangan Emosi**

Seseorang yang memiliki kematangan emosi yang baik dapat secara bebas merasakan segala sesuatu dengan tanpa beban, perasaan yang tidak terbebani, tidak terhambat serta tidak merasa terkekang sehingga dalam menyampaikan perasaannya dapat lebih leluasa dan bebas⁷³

Berdasarkan paparan dari berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa factor-faktor yang dapat mempengaruhi sikap asertif seorang individu adalah kebudayaan, pola asuh, harga diri, usia, jenis kelamin, status sosial ekonomi, pendidikan, stereotipe peran gender, pengalaman masa anak-anak, strategi coping serta kematangan emosi.

5. Manfaat Sikap Asertif

Sikap asertif sangatlah penting untuk dimiliki oleh seorang individu. Karena sikap asertif selalu berdampingan dengan kehidupan sehari-hari. Berikut adalah manfaat sikap asertif.

Lloyd menyatakan bahwa sikap asertif dapat membantu individu untuk dapat mengemukakan secara tegas dan jelas atas keinginan, kebutuhan, hingga perasaan diri sendiri kepada orang lain. Sikap asertif yang dimiliki oleh seseorang dapat meningkatkan kesejahteraan diri, jauh dari perasaan tertekan, dan membuat orang lain memberi penilaian baik

⁷² Santosa J, *Peran Orang Tua Dalam Mengajarkan Asertivitas Pada Remaja. Anima*, Indonesian Psychological Journal. Vol. 15, Np. 1, 1999, 84

⁷² *Ibid*, 89

⁷³ *Ibid*

terhadap kita⁷⁴ Walker dkk berpendapat bahwa sikap asertif akan memberikan kemampuan untuk dapat mengambil sebuah keputusan dari permasalahan yang adaptif dalam berbagai situasi dan kondisi, hidup akan terasa aktif dan positif, serta mampu mengendalikan rasa cemas yang berkaitan dengan emosi untuk lebih mengarahkan dirinya ke arah kepuasan dalam hidup⁷⁵

Menurut Bloom, harga diri seseorang berpengaruh dalam perkembangan sikap asertif dirinya sendiri. seseorang yang memiliki kemampuan sikap asertif akan menaikkan derajat harga dirinya. Sikap asertif mampu membuat seseorang untuk lebih berani mengekspresikan apa yang dirasakannya serta lebih menghargai diri sendiri dan orang lain.⁷⁶ Asertif dapat meningkatkan perasaan yang sehat dan memungkinkan individu mendapatkan penghargaan sosial dari lingkungan serta dapat membantu individu memperoleh kepuasan hidup yang lebih tinggi. Individu yang asertif akan memiliki perasaan senang dan mendapatkan kepuasan hidup karena dapat dengan mudah menyampaikan perasaan dan pikirannya kepada orang lain⁷⁷

Stein & Book mengatakan bahwa individu yang memiliki sikap asertif akan mempunyai perasaan yang melegakan, karena individu akan merasa mendapatkan penghargaan dan penerimaan oleh lingkungan. Massong dkk melakukan penelitian yang memberikan kesimpulan bahwa kelompok individu yang memiliki sikap asertif cenderung

⁷⁴ Llyod, R. S, *Mengembangkan Perilaku Asertif yang Positif*, Terj. Drs. Fx. Budiyanto, (Jakarta: Binarupa Aksara, 1990), 3

⁷⁵ Yeni Oktora, *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Perilaku Asertif pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pakem*, Skripsi, Fakultas Psikologi & Ilmu Sosial Budaya UII, 2004, 32

⁷⁶ Amelia Destari, *Hubungan Antara Kemandirian Dengan Asertivitas Pada Remaja yang Tinggal di Panti Asuhan Yatim Piatu*, Skripsi, Fakultas Psikologi & Ilmu Sosial Budaya UII, 2005, 10

⁷⁷ Rakos, R.F, *Assertive Behavior*. (New York: Routledge Chapman and Hall Inc. 1991), 19

lebih mampu menghadapi konflik dan kecemasan dibandingkan kelompok individu yang tidak memiliki sikap asertif⁷⁸. Goddard berpendapat lain, ia mengatakan bahwa asertif dapat membantu seseorang untuk dapat memenuhi kebutuhan aktualisasi diri. Hal ini disebabkan karena dalam aktualisasi diri memerlukan keterbukaan, kesadaran diri, penyesuaian diri serta perhatian kepada hak-hak orang lain.⁷⁹

Berdasarkan pendapat para ahli dan hasil penelitian yang telah dikemukakan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sikap asertif yang notabene sikap yang mampu dengan tegas menyampaikan perasaannya dengan jujur tanpa menyakiti itu sangat penting dalam kehidupan manusia. Sikap asertif dapat membantu manusi untuk lebih diperlihatkan makna hidup yang sesungguhnya, yakni bebas, lega, tanpa adanya tekanan serta mampu mengendalikan permasalahan atau konflik yang ada.

6. Tahap-tahap Pembentukan Sikap Asertif

Bimo Walgito menyatakan bahwa sikap asertif dalam implemetasinya dalam kehidupan sehari-hari dilakukan dengan tahapan-tahapan yang berkaitan dengan pembentukan perilaku terlebih dulu⁸⁰, seperti:

a. Pembentukan Perilaku dengan teknik *conditioning*

Pembentukan perilaku dengan cara ini dilakukan dengan melakukan pembiasaa diri dengan berperilaku sesuai dengan yang diharapkan. Ketika perilaku sudah dibiasakan maka dengan mudah akan menempel dengan diri sendiri untuk terbiasa melakukan perilaku tersebut. Pembentukan sikap

⁷⁸ Santosa J, *Peran Orang Tua Dalam Mengajarkan Asertivitas Pada Remaja. Anima*, Indonesian Psychological Journal. Vol. 15, Np. 1, 1999, 89

⁷⁹ Heni Rosaria M, *Perbedaan Perilaku Asertif antara Siswa IPA dan Siswa IPS SMU Negeri 1 Kebumen, Skripsi*, Fakultas Psikologi & Ilmu Sosial Budaya UII, 2002, 21

⁸⁰ Bimo Walgito, *Psikologi Sosial...*, 18

asertif juga demikian, asertif bisa dibentuk dengan cara membiasakan bersikap terbuka, jujur, dan tegas dalam menyampaikan perasaan maupun pendapat.

b. Pembentukan perilaku dengan teknik *insight*

Melalui cara ini, pembentukan sikap atau perilaku dilandaskan pada teori belajar kognitif, yakni belajar disertai adanya pengertian. *Insight* yang berarti pengertian atau pemahaman. Maksudnya, pembentukan perilaku asertif dilakukan dengan adanya suatu pengertian untuk menyampaikan pendapat, keinginan, maupun hak pribadi secara tegas tanpa menyakiti perasaan orang lain.

c. Pembentukan perilaku dengan teknik *modelling*

Cara ini dilakukan dengan cara memberikan contoh kepada orang yang ingin membentuk sikap asertif. Dengan ditunjukkan model panutan ataupun contoh secara nyata, orang akan meniru orang tersebut dengan harapan sikap asertif model tersebut dapat diterapkan pada dirinya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam membentuk perilaku asertif berhubungan dengan pembentukan perilaku, dalam hal ini terdapat tiga cara membentuk perilaku. Pertama adalah dengan melakukan pembiasaan, kedua dengan melalui pemberian pengertian, dan yang ketiga adalah dengan percontohan

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Peneliti mengambil beberapa referensi yang berasal dari penelitian terdahulu baik berupa jurnal, skripsi maupun penelitian lain sebagai pembanding dalam penelitian ini. diantaranya adalah sebagai berikut:

Pertama, Penelitian Ahmad Dlimam Al Abror⁸¹ menyatakan bahwa permainan monopoli ekspresi berbasis islami dapat dikatakan cukup efektif untuk membantu siswa dalam meningkatkan sikap asertif yang kurang. Dapat dikatakan demikian karena proses penerapan permainan monopoli ekspresi disesuaikan dengan jam pelajaran subjek. Penelitian ini menggunakan metode penelitian berbasis *Research and Development* (R&D) dengan mengkolaborasikan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Adapun proses pengembangan produk yang dilakukan peneliti disesuaikan dengan saran dan masukan dari tim uji ahli sehingga dapat menjadi produk yang dapat digunakan untuk meningkatkan sikap asertif. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode R&D yang menghasilkan sebuah produk untuk meningkatkan sikap asertif. Namun bentuk produk permainannya berbeda, jikalau penelitian sebelumnya menghasilkan permainan monopoli, penelitian menghasilkan permainan kartu.

Kedua, Penelitian Shintian Susan⁸² menyatakan bahwa pengembangan media kartu U-Em dapat digunakan dalam pemberian layanan informasi tentang kecerdasan emosional siswa SMP. Kartu U-Em merupakan permainan kartu UNO yang dimodifikasi dengan gambar beranekaragam ekspresi emosi dan ditambahi dengan kartu soal yang berisi pertanyaan atau tugas yang berkaitan dengan kecerdasan emosional. Penelitian ini memberikan manfaat dalam membantu guru BK dalam memberikan layanan materi bimbingan pribadi-sosial serta menciptakan suasana

⁸¹ Ahmad Dlimam Al Abror, *Pengembangan Media Permainan Monopoli Ekspresi Berbasis Nilai-Nilai Islami untuk Meningkatkan Sikap Asertif pada Siswa-Siswi MTs Ihyaul Islam Gresik, Skripsi*. UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019

⁸² Shintian Susan, *Pengembangan Media Kartu U-Em Untuk Melatih Kecerdasan Emosional Siswa Di Sekolah Menengah Pertama*, Jurnal Dikdaktika Pendidikan Dasar, Vol 2 No 1, 2018

pembelajaran yang aman dan menyenangkan. Kekhasan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak fokus yang dikaji, jika penelitian sebelumnya digunakan untuk kecerdasan emosi maka dalam penelitian ini untuk meningkatkan sikap asertif.

Ketiga, Penelitian Yoga Kusuma dan Dra. Titin Indah Pratiwi⁸³ menyatakan bahwa pengembangan media kartu U”NO...Kejenuhan Belajar” telah memenuhi kriteria akseptabilitas karena telah diuji kepada ahli Bimbingan Konseling dengan skor Kriteria keseluruhan (kegunaan, kelayakan, kepatutan dan ketepatan) sebesar 83,2%. Penelitian ini dibuat untuk menurunkan kejenuhan belajar yang disebabkan karena kelelahan akibat banyaknya kegiatan, kurangnya variasi dalam menyampaikan materi oleh guru dan pengaruh kondisi dan lingkungan siswa. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penelitian berbasis pengembangan produk dengan metode R&D.

⁸³ Yoga Kusuma dan Dra. Titin Indah Pratiwi, Pengembangan Media Kartu U”NO...Kejenuhan Belajar” untuk Siswa SMP NEGERI 3 Babat, Jurnal UNESA

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan *Research and Development*. Dalam istilah lain yakni pendekatan pengembangan. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk dapat menghasilkan produk tertentu, penelitian ini memiliki sifat menganalisis kebutuhan dan menguji keefektifan suatu produk sehingga memperoleh kemanfaatan bagi masyarakat luas⁸⁴. Maka dari itu perlu adanya penelitian untuk menguji keefektifan sebuah produk dengan menggunakan metode uji coba.

Dalam konsep ringkas, *Research and Development* adalah sebuah penelitian yang direncanakan secara terstruktur dan sistematis yang memiliki sebuah tujuan untuk mengembangkan, menghasilkan serta menguji sebuah produk, model, strategi maupun metode tertentu yang lebih efektif, layak dan memiliki nilai guna.⁸⁵

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini diharapkan dapat memiliki daya guna dan tercapainya tujuan. Untuk itu peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan melakukan observasi sebelum, selama dan setelah penelitian serta hasil wawancara kepada anggota IPNU-IPPNU ranting Mojopurogede, teman sebayanya dan pimpinan IPNU-IPPNU. Selain itu penelitian ini juga menggunakan metode pendekatan kuantitatif untuk pengambilan data dengan cara membagikan angket kuisioner kepada tim uji ahli pada tahap uji produk yang dilakukan.

⁸⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 407

⁸⁵ Nusa Putra, *Research and Development*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 67

B. Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil subjek para anggota IPNU-IPPNU. Para anggota yang mempunyai sikap asertif rendah perlu adanya peningkatan agar tidak mengganggu proses bersosialisasi antar teman maupun lingkungannya. Kriteria subjek yang ditentukan oleh peneliti yakni: 1) subjek penelitian memiliki rentang usia 17-21 tahun; 2) kurangnya berkomunikasi dengan orang sekitar; 3) sering tidak ingin menyampaikan pendapat, perasaan, atau keinginannya kepada orang lain. Kriteria tersebut ditentukan oleh peneliti dengan berdasarkan hasil wawancara dengan pimpinan IPNU-IPPNU Ranting Mojopurogede. Dengan pertimbangan sebagai berikut: 1) usia remaja yang sudah matang dan bisa lebih memudahkan dalam penelitian; 2) setelah melakukan penelitian inidiharapkan subjek bisa lebih bisa berkomunikasi dengan orang banyak; 3) para anggota lebih terbuka dan nyaman dalam mengekspresikan sesuatu. Peneliti juga mempertimbangkan subjek penelitian dengan kriteria tersebut karena produk yang dihasilkan sarannya adalah remaja tahap akhir yang memiliki rentang usia 17-21 tahun.

Penelitian ini berlokasi di Desa Mojopurogede Kecamatan Bungah Kabupaten Gresik. Dalam melaksanakan kegiatan permainan, penelitian dilakukan di Aula salah satu gedung di desa tersebut.

C. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Penelitian ini memiliki dua jenis data, yakni data primer dan data sekunder. Berikut penjelasannya:

- a. Data Primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama maupun subjek penelitian.⁸⁶ Dalam hal ini adalah proses permainan

⁸⁶ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : Kencana, 2013),

card the talk yang diikuti anggota IPNU-IPPNU ranting Mojopurogede Bungah Gresik

- b. Data Sekunder, merupakan data yang didapatkan oleh peneliti guna mendukung data primer. Data ini diperoleh melalui data yang tersedia di lapangan melalui literatur dan pengamatan⁸⁷. Dalam penelitian ini, data sekunder didapatkan dari hasil penilaian tim uji ahli terhadap produk pengembangan permainan card the talk

2. Sumber Data

Dalam sebuah penelitian, sumber data merupakan aspek yang penting. Karena apabila terjadi sebuah kesalahan ketika memahami atau menggunakan sumber data, maka data lain yang telah diperoleh tidak sesuai dengan tujuan penelitian⁸⁸. Sumber data pada penelitian ini terbagi menjadi dua macam:

a. Sumber Data Primer

Merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari lapangan. Dalam penelitian ini adalah data yang didapatkan langsung dari anggota IPNU-IPPNU ranting Mojopurogede Bungah Gresik

b. Sumber Data Sekunder

Yakni data yang didapatkan peneliti dari laporan, dokumen, publikasi maupun sumber lainnya yang menunjang sumber data primer. Seperti data mengenai aktivitas sehari-hari, profil organisasi, wawancara dengan significant other. Data tersebut didapatkan oleh peneliti berdasarkan hasil wawancara dan observasi di lapangan.

⁸⁷ Jonathan Suwarno, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), 209

⁸⁸ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial & Ekonomi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013), 129.

D. Tahap Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* yang memiliki 10 tahapan penelitian, namun yang digunakan pada jenjang penelitian strata satu hanya sampai tahap 8 saja,⁸⁹ yaitu:

1. Potensi dan Masalah

Potensi dalam sebuah lingkungan dapat berasal dari mana pun, bisa berasal dari sumber potensi atau bisa juga berasal dari sumber masalah. Potensi merupakan sebuah sesuatu yang apabila dimanfaatkan dan diberdayakan dapat menjadi sebuah suatu hal yang berdampak positif. Pada penelitian ini, potensi yang dimiliki oleh IPNU-IPPNU adalah para anggota memiliki semangat dalam melestarikan ajaran Nahdliyah dengan dibuktikan berdirinya kembali organisasi IPNU-IPPNU serta dukungan para tokoh masyarakat dan organisasi kepemudaan islam lainnya di desa.

Sedangkan potensi yang berasal dari sumber masalah adalah sesuatu hal yang dipandang orang lain sebuah masalah, apabila diberdayakan dan dimanfaatkan dapat menjadi hal positif yang menambah nilai plus. Dalam penelitian ini, IPNU-IPPNU masih ada beberapa SDM yang memiliki sikap yang pasif, tidak percaya diri. namun apabila dilakukan adanya pengembangan kepribadian pada diri anggota tersebut, ia bisa menjadi lebih bisa kontributif pada organisasi.

Data dan informasi mengenai potensi dan masalah dapat digali lebih dalam dengan mendapatkan informasi lain dari penelitian terdahulu, dokumen, hingga arsip

2. Pengumpulan Data

Tahap sebelumnya merupakan penggalan data untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada. Pada tahap ini, peneliti melakukan proses penggalan dan

⁸⁹ Berdasarkan saran dari penguji saat sidang skripsi

pengumpulan data di lapangan. Hal ini sebagai bekal awal peneliti untuk dapat menyatukan data di lapangan dengan desain produk yang akan dibuat. Dengan tujuan produk tersebut dapat memberikan tujuan yang valid dan mengatasi permasalahan yang ada

3. Desain Produk Awal

Tahap proses desain produk ini merupakan tahap pengembangan awal sebuah produk yang akan dihasilkan, peneliti harus dapat memahami permasalahan yang ada dengan produk yang akan dihasilkan. Kedua komponen tersebut harus diselaraskan agar tetap memiliki tujuan yang kongkrit. Dalam tahap ini, produk yang didesain harus dapat terlihat jelas secara bentuk, visual, dan isi agar dapat dilihat dan dinilai oleh tim para ahli

4. Validasi Desain Produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji validasi desain produk yang telah dibuat kepada tim uji ahli. Pada uji ahli ini produk dinilai oleh beberapa dosen dan pakar yang *expert* dalam bidangnya. Setelah produk dinilai dan sudah dapat digunakan, maka peneliti dapat melangkah ke tahap selanjutnya. Jika belum layak, peneliti wajib melakukan revisi sampai produk dikatakan layak.

5. Revisi Desain Produk

Setelah melakukan uji ahli, produk yang menerima masukan dan revision akan diproses pada tahap ini. Peneliti wajib melakukan revisi agar produk yang dihasilkan dapat lebih layak dalam mengatasi permasalahan yang dikaji.

6. Uji Coba Produk

Produk yang telah melewati tahap revisi dan sudah mendapatkan persetujuan tim uji ahli untuk bisa digunakan. Peneliti selanjutnya melakukan uji coba produk dengan skala kecil untuk menguji seberapa layak

dan efektif produk tersebut. Uji coba produk ini penting dilakukan agar nantinya peneliti menguji produk di lapangan sudah teruji kualitas produk tersebut

7. Revisi Produk Uji Coba

Pada tahapan ini, peneliti melakukan revisi atas produk yang telah diujicobakan secara terbatas kepada kelompok kecil dan menguji kelayakan tersebut serta meminta masukan kepada objek ujicoba. Peneliti kembali melakukan revisi produk atas masukan pada tahap uji coba tersebut.

8. Uji Coba Lapangan

Tahap ini merupakan tahapan inti pada proses penelitian karena dalam proses ini peneliti melakukan uji produk kepada subjek penelitian secara langsung di lapangan untuk mengukur kelayakan dan keefektifan suatu produk dan tercapainya suatu tujuan produk tersebut.

9. Revisi Produk

Apabila pada proses uji coba lapangan terdapat sebuah kekurangan dan mendapatkan masukan dari subjek penelitian, peneliti dapat menyempurnakan produk agar produk lebih berkualitas

10. Produksi Masal

Produk yang telah melewati berbagai tahap pengujian dan beberapa kali revisi yang diperkuat dengan penilaian tim uji ahli dan tercapainya tujuan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dapat disebarluaskan untuk bisa bermanfaat bagi masyarakat luas yang memiliki kesamaan kriteria pada produk yang dihasilkan.⁹⁰

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian memiliki berbagai macam cara dan teknik yang bertujuan untuk

⁹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 300

mendapatkan informasi dan data secara akurat. Penelitian ini menggunakan teknik diantaranya:

1. Observasi

Peneliti menggunakan metode observasi partisipan yakni peneliti terjun langsung di lapangan dengan mengikuti kegiatan yang diselenggarakan oleh IPNU-IPPNU, agar mengetahui kondisi subjek penelitian yang sebenarnya sehingga data yang didapatkan peneliti bernilai valid. Observasi dilaksanakan sebelum dan sesudah penelitian, agar peneliti mengetahui perbedaan yang terjadi sebelum dan sesudah melakukan permainan card the talk untuk meningkatkan sikap asertif

2. Wawancara

Peneliti melakukan penggalian data dan informasi sebanyak mungkin dengan melakukan wawancara dengan teman terdekat, pimpinan pengurus IPNU, dan tentunya obyek penelitian.

3. Dokumentasi

Peneliti melakukan dokumentasi pada kegiatan observasi dan wawancara kemudian dinarasikan untuk memperkuat data. Selain itu objek penelitian ketika melakukan permainan card the talk juga tal luput untuk didokumentasikan

F. Teknik Validitas Data

Untuk mencapai sebuah penelitian yang memiliki data valid, maka peneliti melakukan sebuah uji validitas data. Dalam hal ini peneliti menggunakan dua teknik, yakni uji ahli dan uji validitas. Uji ahli merupakan pengujian produk kepada tim uji ahli yang dalam hal ini adalah beberapa dosen dan pakar ahli yang *expert* dalam bidangnya. Sedangkan uji validitas merupakan pengujian produk permainan secara langsung kepada subjek penelitian untuk menguji kelayakan dan keabsahan data yang diteliti.

G. Teknik Analisis Data

Dalam sebuah penelitian, diperlukan beberapa teknik untuk menganalisis sebuah data, proses ini dilakukan sebelum, selama, dan setelah penelitian di lapangan.⁹¹ Proses analisis data pada penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Analisis Produk Pengembangan

Peneliti melakukan analisis terhadap produk yang dikembangkan dengan melakukan penggalan data dan informasi di lapangan kemudian data tersebut diolah dan disesuaikan dengan sasaran subjek penelitian. Peneliti juga melakukan analisis dengan mengambil referensi dan beberapa literature.

2. Analisis Proses Permainan

Peneliti melakukan analisa kepada proses permainan card the talk dengan memperhatikan kondisi subjek penelitian yang dalam hal ini adalah anggota IPNU-IPPNU yang mempunyai sikap aserti rendah. Analisis penelitian ini memiliki beberapa aspek, diantaranya: a) permainan card the talk dengan tujuan meningkatkan sikap asertif; b) penggunaan metode untuk meningkatkan sikap asertif dengan permainan card the talk; c) media permainan card the talk yang digunakan; d) evaluasi hasil permainan card the talk untuk meningkatkan sikap asertif

⁹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 245

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Gambaran Umum Subyek Penelitian

1. Profil IPNU-IPPNU Ranting Mojopurogede

IPNU-IPPNU merupakan salah satu organisasi kepemudaan islam dibawah naungan jamiyah nahdlatul ulama' sebagai tempat terhimpun serta sebagai wadah komunikasi, wadah belajar, dan wadah untuk menampung potensi generasi muda Indonesia secara utuh.

IPNU-IPPNU Ranting Mojopurogede berdiri kembali pada tanggal 28 Juni 2020, setelah 13 tahun vakum. Alasan berdirinya kembali organisasi ini dilatarbelakangi oleh semangat pelajar NU Mojopurogede dengan dukungan penuh dari pengurus NU dan Banom lainnya.

Keunikan IPNU-IPPNU Ranting Mojopurogede ini dalam berbagai macam kegiatannya lebih berwarna dan beragam. Selain tidak lepas dalam mempertahankan amaliyah NU seperti dziba'an, ngaji kitab, rotibil hadad, ta'ziah dan kifayah. IPNU-IPPNU juga adaptif dengan program yang sesuai dengan perkembangan zaman, seperti mendirikan Media Pers Ash-Shohafi, kegiatan diskusi keilmuan "Njamu" (Njabar Ilmu), Banjari, grup music band, dan lain sebagainya.⁹²

Kesuksesan itu tidak pernah terlepas dari do'a dan usaha. Oleh karena itu manfaatkan waktumu di masa muda sebelum menyesal di masa tua. Sebagai seorang pelajar tentu tugas kita adalah untuk belajar guna menggapai kesuksesan di masa depan. Perlu diketahui bahwasanya belajar itu bukan hanya melalui kegiatan belajar mengajar di bangku sekolah atapun kuliah.

⁹² Wawancara dengan Ketua IPNU pada 16 Februari 2021

Melainkan belajar juga dapat dilakukan di luar itu seperti dalam berorganisasi misalnya.

Melalui IPNU-IPPNU diharapkan menjadi wadah kita semua untuk senantiasa belajar, berproses, serta berkhidmah untuk agama dan negara. Organisasi IPNU IPPNU sendiri merupakan organisasi yang bersifat keterpelajaran, pengkaderan, kebangsaan dan kemasyarakatan

Berikut merupakan Identitas singkat IPNU-IPPNU Ranting Mojopurogede:

Nama Organisasi : Pimpinan Ranting IPNU-IPPNU
 Ranting : Mojopurogede
 Kesekretariatan : Dusun Jeraganan RT 11 RW 03
 Desa Mojopurogede Kec Bungah Kab Gresik
 Tanggal Berdiri : 28 Juni 2020
 No. Telepon : 085746081402
 Sosial Media
 Instagram : ipnuippnu_mojopurogede
 Youtube : pelajarNU Mojopurogede
 Facebook : Ipnuippnu Mojopurogede
 Tiktok : pelajarnu_mojopurogede

2. Visi, Misi, Tujuan, Fungsi IPNU-IPPNU

Visi: Terbentuknya pelajar yang bertaqwa kepada Allah SWT, berilmu, berakhlaqul karimah dan berwawasan kebangsaan serta bertanggung jawab atas tegak dan terlaksananya syari'at islam menurut faham ahlusunnah wal jama'ah yang berlandaskan azas Pancasila dan undang-undang 1945

Misi:

- a. Menjadikan IPNU sebagai organisasi pelajar yang sistematis dalam kaderisasi, dan struktur dalam tata kelola organisasi
- b. Membentuk kader IPNU sebagai insan terpelajar, berwawasan global, bertindak professional, dan produktif dalam berkarya

c. Melakukan internalisasi, aktualitas dan desminasi nilai-nilai Ahlusunnah wal Jama'ah An-Nahdliyah

Tujuan IPNU-IPPNU adalah terbentuknya pelajar Indonesia yang bertaqwa kepada Allah SWT. berilmu, berakhlak mulia, berwawasan kebangsaan dan kebhinekaan serta bertanggungjawab atas terlaksananya syari'at islam ahlusunnah wal jama'ah an nahdilyah yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 demi tegaknya NKRI

Fungsi IPNU:

- a. Wadah perjuangan pelajar nahdlatul ulama dan kepelajaran
- b. Wadah kaderisasi pelajar untuk mempersiapkan kader-kader penerus NU dan pemimpin bangsa
- c. Wadah penguatan pelajar dalam melaksanakan dan mengembangkan islam ahlusunnah wal jamaah untuk melanjutkan semangat jiwa dan nilai-nilai nahdliyah
- d. Wadah komunikasi pelajar untuk memperkokoh ukhuwuh nahdliyah, Islamiyah, insaniyah, dan wathoniyah

Fungsi IPPNU:

- a. Wadah berhimpun pelajar putri nahdlatul ulama untuk melanjutkan cita-cita dan nilai-nilai perjuangan NU
- b. Wadah komunikasi, interaksi, dan integrase pelajar putri nahdlatul ulama untuk menggalang ukhuwah Islamiyah dan mengembangkan syiar islam ahlusunnah wal jama'ah an nahdliyah
- c. Wadah kaderisasi dan keilmuan pelajar putri nahdlatul ulama' untuk mempersiapkan kader-kader bangsa

3. Struktur Kepengurusan

Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama (IPNU) dan Ikatan Pelajar Putri Nahdlatul Ulama (IPPNU) merupakan dua organisasi yang berbeda namun dalam satu rumpun yakni badan otonom NU. IPNU-IPPNU memiliki kepengurusan yang berbeda, kalau IPNU semua pengurusnya pelajar putra sedangkan IPPNU pengurusnya pelajar putri. Meski keduanya organisasi yang berbeda, namun dalam lapangan dan kegiatannya keduanya berjalan bersama dan menjadi satu kesatuan. Seperti halnya IPNU-IPPNU Ranting Mojopurogede, dalam struktur kepengurusan memiliki struktur, departemen, dan lembaga yang sama, namun yang membedakan jumlah anggotanya. IPNU Ranting Mojopurogede diketuai oleh Muhammad Baihaqi Alamsyah, sedangkan Ketua IPPNU yakni Zety Oktaviatus Sholihah. Berikut merupakan bagan structural kepengurusan:



Grafik 1.2
Struktur Kepengurusan IPNU-IPPNU Mojopurogede

4. Program Kerja dan Kegiatan

Dalam melaksanakan program kerja yang bertujuan untuk melestarikan amaliyah nahdliyah yang dikolaborasikan dengan kegiatan yang mengikuti perkembangan zaman, IPNU-IPPNU memiliki tiga departemen dan dua lembaga. Masing-masing adalah:

a. Departemen Kaderisasi.

Tugas utama departemen ini yakni mengelola SDM dan mencetak kader-kader penerus agar roda organisasi terus berjalan. Kegiatannya antara lain:

- Masa Kesetiaan Anggota, yakni pendidikan dan pelatihan dasar tahap awal yang dilaksanakan pada tingkat Ranting
- Turba, program sosialisasi IPNU-IPPNU kepada seluruh pelajar NU di desa mojopurogede

b. Departemen Dakwah dan Kajian Keislaman.

Berfokus pada pengembangan dakwah dan kelestarian amaliyah nahdliyah. Adapun kegiatannya adalah:

- Dziba'an Rutin, yang dilaksanakan pada tiap musholla secara bergilir di desa mojopurogede
- Ngaji Kitab, dalam hal ini adalah mengaji kitab hujjah ahlusunnah wal jama'ah
- Peringatan Hari Besar Islam, kegiatan ini meliputi peringatan Maulid Nabi yang dikemas dengan acara lailatus sholawat
- Njamu (njabar ilmu), merupakan forum diskusi kajian yang membahas isu terkini dan dikemas dengan aktif dan atraktif
- Media Digital "Ash-Shohafi", merupakan sebuah wadah informasi seputar IPNU-IPPNU yang outputnya adalah media sosial yang berisi berbagai macam konten. Antara lain media informasi, edukasi, peringatan, dan after event

c. Departemen Seni Budaya dan Olahraga

Merupakan tempat penyaluran bakat dan minat dalam bidang seni dan olahraga. Kegiatannya yakni:

- Latihan Pencak Silat NU Pagar Nusa
- Futsal Lillah
- Pekan Olahraga dan Seni

d. Lembaga Ekonomi dan Kewirausahaan

Berfokus pada pengembangan ekonomi dan usaha yang dikelola langsung oleh IPNU-IPPNU.

- Pembuatan Kalender
- Penjualan Pulsa

e. Lembaga CBP KPP

Program yang membentuk kader menjadi lebih peduli akan lingkungan sekitar. Dalam hal ini kegiatannya adalah:

- Camping Ceria Pelajar NU

Kegiatan yang dilakukan oleh IPNU-IPPNU sangatlah beragam berdasarkan program kerja yang dirancang. Dalam jangka waktu satu pekan selalu ada minimal satu kegiatan yang dilaksanakan. Seperti halnya kegiatan dziba'an. Dzibaan ini dilakukan oleh anggota IPNU-IPPNU secara bersama-sama secara bergilir dari satu masjid ke masjid lain. Semua orang berhak membaca, mengaji maupun melantunkan syair kitab barzanji tersebut. Agar semua orang mendapatkan jatah mengaji, maka microphone pun digilir. Ada yang mau mengaji namun ada yang tidak mau mengaji dengan alasan malu. Ada juga yang mau mengaji tapi suaranya samar samar. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada anggota IPNU-IPPNU yang belum bisa mengekspresikan dirinya dengan cara mengaji dengan percaya diri.

Ada lagi kegiatan evaluasi triwulan, merupakan agenda rapat rutin tiap tiga bulan sekali untuk mengevaluasi kinerja dan kegiatan. Seluruh pengurus dan anggota hadir untuk rapat triwulan ini dan

menyampaikan hasil maupun progress kinerjanya. Setiap orang berhak berbicara maupun bertanya pada forum. Namun terkadang yang mendominasi forum tersebut hanya beberapa orang saja, yang lainnya menjadi pendengaran saja, belum berani untuk menyampaikan pendapat. Melalui kegiatan ini menunjukkan bahwa masih ada anggota IPNU-IPPNU yang memiliki sikap asertif yang rendah dan perlu ditingkatkan.

5. Subjek Penelitian

Peneliti mengambil subjek penelitian pada anggota IPNU-IPPNU yang memiliki rentang usia 17-21 tahun yang sesuai dengan kriteria produk yang dihasilkan yakni dikhususkan untuk remaja tahap akhir. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, peneliti telah mendapatkan subjek yang sesuai dengan kriteria yang cocok untuk memainkan permainan *card the talk* untuk dapat meningkatkan sikap asertif. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan atas rasa kepedulian peneliti terhadap organisasi ini, sebab masih baru berdiri namun masih terdapat kendala dalam SDM nya. Organisasi ini juga terletak di desa yang sama dengan peneliti. Ketua organisasi IPNU juga adik kelas peneliti.

Kriteria yang dimaksud dalam hal ini sesuai dengan ciri-ciri seseorang yang memiliki sikap asertif, yakni:

- a. Kurangnya keberanian mengemukakan pendapat dan keberanian menjawab
- b. Minimnya keberanian bertanya
- c. Rendahnya keberanian untuk menolak dan mengatakan tidak
- d. Kurang adanya keberanian mempertahankan hak

Detail lengkap data pribadi dan latar belakang konseli untuk menunjang kualitas penelitian adalah sebagai berikut:

Konseli 1

Nama : M. Ubaidillah
 Tempat tanggal lahir : Gresik, 24 November 2002
 Jenis kelamin : Laki-laki
 Anak ke - : 4
 Alamat : Desa Mojopurogede Bungah
 Nama Ayah : M. Yasak
 Pekerjaan ayah : Swasta
 Nama Ibu : Nafsiyah
 Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
 Hobby : Membaca
 Cita-cita : Pegawai Bank

Latar Belakang Konseli 1

Ubed merupakan anak ke 4 dari 5 bersaudara. Keluarganya dapat dibilang cukup peduli dalam bidang pendidikan, kedua kakaknya merupakan lulusan sarjana. Untuk saat ini ubed hanya tinggal bersama kedua orang tuanya dan adiknya, karena semua kakaknya sudah berkeluarga. Menurut informasi dari ketua IPNU, Ubed terlihat jarang aktif dalam mengikuti kegiatan, saat hadirpun ia hanya duduk diam dan menjadi pendengar saja, jika ia disuruh untuk tampil didepan ia langsung menolak dan malu-malu. Dalam bergaul ia juga tidak memiliki banyak teman, bahkan sedikit. Ia cenderung agak tertutup. Setelah peneliti menggali informasi, ia mengatakan memang sedikit sekali berkomunikasi dalam keluarganya. Hal ini yang membuat ia jarang menyampaikan perasaannya ke orang lain

Konseli 2

Nama : M. Abby Rakhman Hakim
 Tempat tanggal lahir : Gresik, 30 November 2002

Jenis kelamin : Laki-laki
 Anak ke - : 1
 Alamat : Desa Mojopurogede Bungah
 Nama Ayah : Sholikhun
 Pekerjaan ayah : Wiraswasta
 Nama Ibu : Tatik
 Pekerjaan Ibu : Ibu rumah tangga
 Hobby : Memancing
 Cita-cita : TNI

Latar Belakang Konseli 2

Ebi berasal dari keluarga sederhana. Ia memang terlihat lebih tertutup dan jarang menampakkan ekspresi dalam raut wajahnya, wajah datar, ketika ia terkenal sedikit bicara dan kalau berbicara selalu menundukkan wajahnya, tidak menatap lawan bicaranya. Namun ebi dalam lingkungannya memang cukup aktif dalam urusan al banjari, ia sering mengikuti kegiatan yang didalamnya ada banjarinya. Berdasarkan informasi dari ketua IPNU, memang ia aktif ikut banjari, namun tetap tidak meningkatkan kemampuannya dalam berekspresi dan menyampaikan perasaan kepada orang lain.

Konseli 3

Nama : Lailatur Rosyidah
 Tempat tanggal lahir : Gresik, 10 April 2003
 Jenis kelamin : Perempuan
 Anak ke - : Delapan
 Alamat : Jeraganan, Mojopurogede
 Nama Ayah : Asy'ari
 Pekerjaan ayah : Wiraswasta
 Nama Ibu : Umaniyah
 Pekerjaan Ibu : Ibu rumah tangga
 Hobby : Jalan-jalan menikmati hidup yang menyenangkan
 Cita-cita : Pebisnis

Latar Belakang Konseli 3

Lala merupakan anak terakhir dari orang tua yang bekerja sebagai pedagang. Sebagai anak perempuan terakhir ia tergolong perempuan yang dimanja oleh keluarganya. Hal ini membuatnya terjebak dalam zona nyaman sehingga jarang untuk bersosialisasi dengan orang lain. Ia masuk IPNU-IPPNU pun karena temannya ikut. Lala termasuk perempuan yang cenderung diam, sering mengalah kepada temannya, tak jarang ia menjadi bahan candaan oleh teman-temannya, namun ia tidak mengambil hati dan tidak memasukkannya ke hati. Dalam berbicara ia sering senyum malu-malu dan tak jarang melihat temannya seakan-akan meminta bantuan untuk menjawab pertanyaan dari orang lain.

Konseli 4

Nama : Tiara
 Tempat tanggal lahir : Gresik, 04 Juni 2003
 Jenis kelamin : Perempuan
 Anak ke - : 9
 Alamat : Mojopurogede
 Nama Ayah : M. Arwan
 Pekerjaan ayah : -
 Nama Ibu : Nur Khotimah
 Pekerjaan Ibu : -
 Hobby : Menyanyi
 Cita-cita : Guru

Latar Belakang Konseli 4

Tiara merupakan anak perempuan bungsu. Menurut informasi yang didapat, ayah dari Tiara merupakan salah satu tokoh masyarakat yang terpendang di desa. Ia memang terkenal kalem, pendiam, tidak banyak bicara, namun terbilang cerdas dalam akademik. Tak heran ia sering dimintai contekan oleh teman sekolahnya. Ia pun

tidak pernah berani menolak tersebut. Menurut informasi yang didapatkan, Tiara mengikuti pelatihan tilawah yang pada awalnya disuruh oleh orang tuanya. Namun ia jarang tampil pada suatu acara karena ia masih takut dan belum memiliki keberanian, padahal teman dekatnya mengakui kemampuan yang dimilikinya.

6. Profil Peneliti

Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, program studi Bimbingan dan Konseling Islam, dengan identitas diri sebagai berikut:

Nama : Guruh Mayonk Firmansyah
 Tempat tanggal lahir : Kediri, 30 Mei 1999
 Jenis kelamin : Laki-laki
 Agama : Islam
 Riwayat pendidikan :

- a. TK Muslimat NU 51 Mojopurogede
- b. MI Manbaul Ulum Mojopurogede
- c. MTs Manbaul Ulum Mojopurogede
- d. MA Manbaul Ulum Mojopurogede
- e. S1 BKI UIN Sunan Ampel Surabaya

B. Penyajian Data

1. Proses Pengembangan Media Permainan Card The Talk

Penelitian ini mengacu pada tahapan pengembangan yang sesuai dengan metode penelitian *Research and Development* dalam membuat dan mengembangkan produk. Dengan rincian pembahasan sebagai berikut:

a. Mengumpulkan data dan informasi

Dalam pengembangan media permainan *card the talk* ini, peneliti melakukan langkah awal dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada dan proses penggalan data dan informasi dari informan yang

tepat. Penggalian data ini menggunakan teknik wawancara dan observasi. Pada tahap awal peneliti melakukan wawancara ketua IPNU ranting Mojopurogede yakni Muhammad Baihaqi Alamsyah.

Menurut ketua IPNU Ranting Mojopurogede, sebagai organisasi yang baru tumbuh kembali setelah beberapa tahun vakum membuat IPNU-IPPNU masih terus adaptasi dengan situasi dan dengan SDM yang baru. Sejak didirikan kembali Juni 2020 yang lalu, evaluasi terus dilakukan untuk membuat organisasi semakin harmonis dan antar anggota bisa saling sinergi. Namun beberapa anggota masih belum paham betul tentang organisasi dan belum terlalu khidmat terhadap IPNU-IPPNU. Membuat anggota yang aktif dan vocal terhadap organisasi ini hanya beberapa orang saja. Selebihnya masih malu-malu dalam memberikan sebuah ide atau pendapat.⁹³ Kemudian ketua IPPNU menambahkan bahwa pengurus sudah rutin membuat pertemuan guna mengakrabkan dan meningkatkan komunikasi antar anggota, agar dalam setiap kegiatan yang aktif bisa secara keseluruhan bukan beberapa orang saja⁹⁴

Peneliti melakukan observasi dengan mengikuti kegiatan *Njamu (njabar ilmu)* yakni sebuah diskusi ringan yang ditujukan semua pelajar NU di desa mojopurogede, mendapatkan fakta bahwa masih ada anggota yang malu-malu dalam bertanya, kurang adanya rasa berani dalam menyampaikan pendapat, dan tidak mau untuk menjadi pengisi acara.

Dari informasi tersebut identifikasi awal permasalahannya adalah kurangnya sikap asertif yang dimiliki oleh beberapa anggota. Ketua IPNU

⁹³ Wawancara dengan Ketua IPNU Ranting Mojopurogede, 16 Februari 2021

⁹⁴ Wawancara dengan Ketua IPPNU Ranting Mojopurogede, 17 Februari 2021

sependapat dengan peneliti bahwa anggotanya perlu ditingkatkan sikap asertifnya, rasa percaya dirinya. Kurangnya sikap asertif yang dimiliki oleh anggota IPNU-IPPNU sangat berpengaruh dalam organisasi karena IPNU-IPPNU berharap anggota bisa aktif dan menyalurkan bakat maupun kelebihannya⁹⁵

Peneliti mengambil objek IPNU-IPPNU dilandaskan pada kepekaan peneliti terhadap lingkungan sekitar dalam hal ini adalah IPNU-IPPNU yang merupakan salah satu organisasi kepemudaan islam yang ada di desa tempat peneliti tinggal.

Indikator keberhasilan produk dalam meningkatkan sikap asertif antara lain; Konseli mampu mengajukan permintaan dan bantuan kepada orang lain ketika membutuhkan, Mengemukakan pendapat dan pikiran secara bebas baik melalui perkataan atau perbuatan, serta Dapat berkomunikasi secara terbuka dan langsung.

b. Mengkaji Literatur

Setelah melakukan proses pengumpulan informasi dan data, peneliti kemudian mengkaji berbagai macam literature. Dengan permasalahan kurangnya sikap asertif, peneliti mencari referensi dari berbagai sumber untuk menentukan teknik, metode, atau produk yang tepat untuk dapat meningkatkan sikap asertif yang dimiliki oleh seseorang. Sumber literatur yang didapatkan oleh peneliti adalah dari buku, jurnal, media sosial, berita, penelitian terdahulu, skripsi dan lain sebagainya. Melalui tahap ini, peneliti juga mengumpulkan indikator-indikator tentang permainan kartu yang sesuai dengan tujuan penelitian ini yakni meningkatkan sikap asertif

c. Membuat Perencanaan Produk

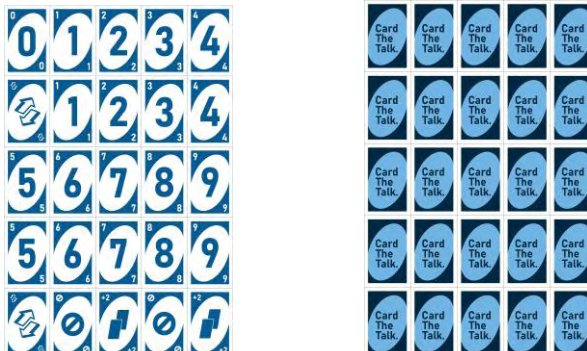
⁹⁵ Wawancara dengan Ketua IPNU Ranting Mojopurogede, 17 Februari 2021

Dalam tahap ini peneliti melakukan penyusunan berdasarkan informasi dan data yang diperoleh peneliti dari hasil wawancara, observasi serta hasil dari mengkaji beberapa literature yang bersumber dari penelitian terdahulu, yang merujuk pada tujuan untuk meningkatkan sikap asertif seseorang. Dari hasil perencanaan produk inilah peneliti memutuskan untuk membuat sebuah media permainan dengan model kartu untuk bisa meningkatkan sikap asertif

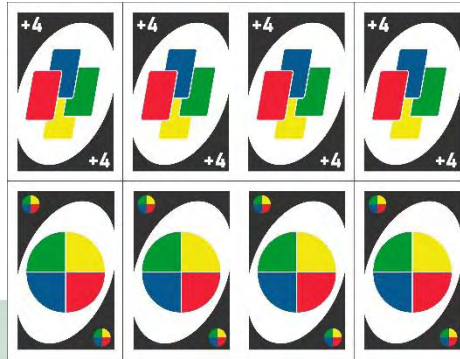
d. Desain Produk

Hasil dari perencanaan produk yang telah didapatkan dari berbagai referensi dan informasi. Peneliti memulai untuk membuat desain media permainan kartu yang dapat digunakan untuk meningkatkan sikap asertif seseorang. Peneliti mengadaptasi permainan kartu UNO dengan menambahkan beberapa kartu tantangan yang isinya pertanyaan-pertanyaan yang berfungsi meningkatkan sikap aserti. Kartu tantangan memiliki materi dalam aspek Keislaman, Diri sendiri, dan Berbagi. Ketiga aspek tersebut menjadi desain awal kartu tantangan. Semua kartu tersebut diberi judul *Card The Talk* dengan harapan melalui kartu ini pemain bisa bertukar pikiran, pendapat dengan cara saling berbicara. Berikut merupakan desain awal produk permainan *card the talk*

Gambar 1.1 : Tampak Depan dan Belakang Kartu



Gambar 1.2 : Tampak depan kartu

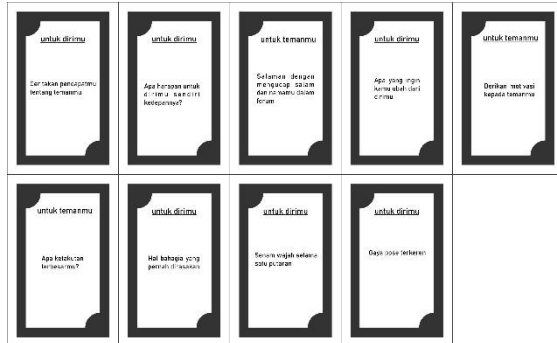


Gambar 1.3 : Cover Buku Panduan



Gambar 1.4 : Kartu Tantangan Aspek Diri Sendiri





Gambar 1.5 : Kartu Tantangan Aspek Sharing

e. Validasi Desain

Desain produk awal yang telah dibuat, selanjutnya akan dilakukan uji validasi kepada beberapa tim uji ahli. Tim uji ahli dalam hal ini yakni orang-orang yang memiliki kompetensi dan keahlian dalam bidang yang sesuai dengan penelitian ini. Berikut inilah hasil dari para penguji ahli yang menguji kelayakan produk permainan *card the talk*, sehingga nantinya permainan ini dapat digunakan:

1) Penguji I

Nama : Dr. Lukman Fahmi, S.Ag., M.Pd

TTL : Mojokerto, 21 Nopember 1973

Alamat : Jl. Hayam Wuruk No. 79 Sidoarjo

Status : Kaprodi BKI UINSA

Riwayat Pendidikan :

- S1 IAIN Sunan Ampel Surabaya
- S2 Unesa Surabaya
- S3 Unesa Surabaya

Pengalaman Organisasi :

- Ketua Komite SD Alfalah Sidoarjo (sampai sekarang)
- Takmir Masjid Alfalah Sidoarjo

Pengalaman Kerja :

- Sekretaris Jurusan Dakwah (2014-2018)
- Kepala Program Studi BKI (2018-2022)

NO	INDIKATOR	PERNYATAAN	Pilihan Jawaban			
			STS	TS	S	SS
1.	Ketepatan	1. Permainan ini sangat cocok untuk remaja yang sikap asertifnya kurang muncul				X
		2. Para remaja akan menyukai permainan ini dan tertarik untuk bermain.			X	
		3. Tujuan untuk meningkatkan sikap asertif remaja sudah tergambar dari permainan ini.				X
		4. Gambar dan bentuk yang digunakan dalam permainan ini sesuai dengan tujuan penulisan.			X	
2.	Kelayakan	1. Tujuan dari permainan card the talk sudah sesuai dengan				X

		bentuk permainan.				
		2. Permainan card the talk sudah layak untuk diterapkan kepada para remaja.				X
		3. Manajemen pelaksanaan permainan card the talk sesuai dengan takaran para remaja.				X
		4. Paket permainan card the talk sudah layak untuk alat meningkatkan sikap asertif.				X
3.	Kegunaan	1. Permainan card the talk bisa digunakan untuk meningkatkan sikap asertif				X
		2. Dampak permainan card the talk bisa bermanfaat untuk meningkatkan				X

		sikap asertif pada remaja.				
		3. Remaja bisa bermain card the talk bersama teman sebayanya untuk mengasah sikap asertifnya.				X
		4. Bisa menjadi salah satu alternative untuk meningkatkan sikap asertif pada remaja.				X

Tabel 1.1 Penilaian Uji Ahli 1

Berdasarkan hasil dari lembar penilaian uji ahli, Penilaian Penguji Ahli I menyatakan bahwa permainan ini tepat bagi remaja yang membutuhkan ruang untuk berekspresi. Dengan mempertimbangkan kelebihan yang dimiliki permainan kartu ini karena adanya interaksi sosial pada saat permainan ini dilakukan yang melibatkan seluruh peserta mengemukakan ide-idenya. Dibalik itu, masih ada sisi kekurangan dalam permainan ini, yakni masih minim dan sedikit yang praktik terhadap permainan ini sehingga belum teruji betul keefektifannya. Untuk aspek yang perlu dikembangkan lebih lanjut adalah adanya kesetaraan pendidikan dan tema-tema yang ditawarkan harus

menyentuh secara langsung bagi kehidupan lingkungan sekitar. Penguji I juga memberikan masukan untuk menambahkan pertanyaan dalam aspek leadership.

2) Penguji II

Nama : Mohamad Thohir, M.Pd.I

TTL : Lumajang, 17 Mei 1979

Alamat : Griya Sepanjang A-58 Kedungturi
Taman Sidoarjo

Status : Dosen dan Sekretaris Program Studi
BKI UINSA

Riwayat Pendidikan :

- S3 BK Universitas Negeri Malang (2018-2021)
- S2 Pendidikan Islam IAIN SA Sby (2008)
- S1 PAI IAIN SA Sby (2003)

Pengalaman Organisasi :

- PMII Tarbiyah IAIN SA (1999 – 2001)
- IQMA IAIN SA (1999-2000)

Pengalaman Kerja :

- Trainer KPI Surabaya
- Dosen Unsuri Surabaya
- Dosen BKI UINSA

NO	INDIKATOR	PERNYATAAN	Pilihan Jawaban			
			STS	TS	S	SS
1.	Ketepatan	1. Permainan ini sangat cocok untuk remaja yang sikap asertifnya kurang muncul				X
		2. Para remaja akan menyukai permainan ini dan tertarik untuk bermain.			X	
		3. Tujuan untuk meningkatkan sikap asertif remaja sudah tergambar dari permainan ini.				X
		4. Gambar dan bentuk yang digunakan dalam permainan ini sesuai dengan tujuan penulisan.			X	
2.	Kelayakan	1. Tujuan dari permainan card the talk sudah sesuai			X	

		dengan bentuk permainan.				
		2. Permainan card the talk sudah layak untuk diterapkan kepada para remaja.				X
		3. Manajemen pelaksanaan permainan card the talk sesuai dengan takaran para remaja.				X
		4. Paket permainan card the talk sudah layak untuk alat meningkatkan sikap asertif.			X	
3.	Kegunaan	1. Permainan card the talk bisa digunakan untuk meningkatkan sikap asertif				X
		2. Dampak permainan card the talk bisa bermanfaat untuk meningkatkan			X	

		sikap asertif pada remaja.				
		3. Remaja bisa bermain card the talk bersama teman sebayanya untuk mengasah sikap asertifnya.				X
		4. Bisa menjadi salah satu alternative untuk meningkatkan sikap asertif pada remaja.				X

Tabel 1.2 Penilaian Uji Ahli 2

Penilaian penguji II sangat positif mengenai produk permainan yang dibuat oleh peneliti. Hasil lembar penilaian uji ahli, Penguji II menyatakan bahwa produk ini sangat tepat untuk menjadi bahan permainan berbicara melalui kartu bagi remaja karena tema-temanya sesuai dengan kehidupan remaja. Dengan produk yang memiliki kelebihan antara lain menggunakan wana sehingga lebih menarik, menggunakan tema-tema yang relevan dengan minat remaja, cukup jelas cara memainkannya, dan memberi manfaat untuk membentuk sikap asertif. Produk ini menurut Penguji II sudah bagus dan bisa digunakan. Untuk kedepannya agar dapat dikembangkan lebih

lanjut, kartu ini sebaiknya dikembangkan dalam berbagai jenjang perkembangan misalnya anak-anak, remaja awal, dan remaja. Selain membentuk asertivitas, kartu ini sebaiknya dikembangkan untuk membentuk karakter lainnya.

3) Penguji III

Nama : Dr. Agus Santoso, S.Ag., M.Pd

TTL : Malang, 25 Agustus 1970

Alamat : Legok Gempol, Pasuruan

Status : Wakil Dekan III FDK UINSA

Riwayat Pendidikan :

- S1 IAIN Sunan Ampel Surabaya
- S2 BK UM Malang
- S3 BK UM Malang

Pengalaman Organisasi :

- ABKIN
- PABKI

Pengalaman Kerja : Dosen



NO	INDIKATOR	PERNYATAAN	Pilihan Jawaban			
			STS	TS	S	SS
1.	Ketepatan	1. Permainan ini sangat cocok untuk remaja yang sikap asertifnya kurang muncul				X
		2. Para remaja akan menyukai permainan ini dan tertarik untuk bermain.			X	
		3. Tujuan untuk meningkatkan sikap asertif remaja sudah tergambar dari permainan ini.				X
		4. Gambar dan bentuk yang digunakan dalam permainan ini sesuai dengan tujuan penulisan.			X	
2.	Kelayakan	1. Tujuan dari permainan card the talk sudah sesuai				X

		dengan bentuk permainan.				
		2. Permainan card the talk sudah layak untuk diterapkan kepada para remaja.				X
		3. Manajemen pelaksanaan permainan card the talk sesuai dengan takaran para remaja.				X
		4. Paket permainan card the talk sudah layak untuk alat meningkatkan sikap asertif.				X
3.	Kegunaan	1. Permainan card the talk bisa digunakan untuk meningkatkan sikap asertif				X
		2. Dampak permainan card the talk bisa bermanfaat untuk meningkatkan			X	

		sikap asertif pada remaja.				
		3. Remaja bisa bermain card the talk bersama teman sebayanya untuk mengasah sikap asertifnya.				X
		4. Bisa menjadi salah satu alternative untuk meningkatkan sikap asertif pada remaja.				X

Tabel 1.3 Penilaian Uji Ahli 3

Secara keseluruhan, penilaian dari penguji III sudah sangat bagus, namun ketika mengujikan produk penguji III lebih aktif bertanya mengenai tujuan, sasaran, dan durasi permainan. Hal tersebut sudah peneliti cantumkan pada Buku Panduan sehingga tinggal memberikan penjelasan kepada penguji III

f. Revisi Desain Produk

Setelah pengujian produk kepada tim uji ahli, langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan revisi desain produk. Revisi ini diberikan oleh penguji ahli guna lebih meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan. Dalam hal ini revisi oleh penguji I, yakni memasukkan aspek leadership dalam kartu tantangan yang ada di *card the talk* yang menurut penguji I sikap leadership

merupakan salah satu aspek yang harus ada untuk menumbuhkan sikap asertif

g. Uji Coba Produk

Peneliti melakukan uji coba produk kepada kelompok kecil setelah melakukan revisi desain produk dari tim uji ahli. Hal ini dilakukan untuk menguji keefektifan dan kelayakan produk pada skala kecil sebelum di uji cobakan di lapangan. Peneliti melakukan uji coba media permainan *card the talk* kepada Riza dan Amanda, siswi kelas XII MAN 1 Gresik yang dulu tempat peneliti melakukan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Peneliti mengajak Riza dan Manda bermain permainan tersebut, sebelum itu peneliti menjelaskan permainan *card the talk* dan cara bermainnya.

Setelah mendapatkan informasi, keduanya terlihat antusias untuk segera memainkan permainan tersebut. Menurut Manda, permainan ini memiliki banyak kelebihan antara lain, tulisan (perintah dalam kartu) mudah untuk dipahami, kreatif dan sudah baik dari segi manapun, dapat mengubah atau menumbuhkan sikap terbuka asertif seseorang, melatih seseorang untuk berpikir cepat dan merespon secara spontan. Harapannya untuk kartu ini dapat lebih mengenal diri sendiri, lebih bisa menunjukkan diri sendiri dan lebih terbuka. Masukan untuk permainan ini pernyataannya harus lebih variatif lagi

Sedangkan menurut Riza, permainan kartu ini sudah pas, mudah dimainkan untuk pemula yang baru tau cara mainnya. Selain itu, permainan kartu ini dapat menumbuhkan rasa percaya diri dari diri seseorang yang memainkan kartu ini. Dari segi pertanyaan yang ada dalam kartu tantangan ini, menurutnya sudah cukup meluas dan melatih percaya diri serta spontanitas dalam berpikir. Harapan Riza untuk produk ini, agar

pertanyaan dalam kartu ini lebih dan lebih meluas lagi. Supaya semakin terbiasa mempunyai dan mengungkapkan sikap asertif dalam diri sendiri. Riza juga memiliki masukan untuk permainan kartu ini, yakni harusnya disarankan tidak dilakukan terlalu sering agar setiap orang tidak menerima pertanyaan yang sama

Secara keseluruhan kartu ini cukup efektif untuk dimainkan dan dapat menumbuhkan serta meningkatkan sikap asertif seseorang

h. Revisi Uji Coba Produk

Dalam uji coba kelompok kecil terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh salah satu dari objek uji coba. Ia mengatakan bahwa jika ditambahkan aspek disiplin. Dalam hal ini disiplin dan secara konsisten meningkatkan sikap asertif pada seseorang. Peneliti memasukkan aspek tersebut ke dalam kartu tantangan dalam permainan *card the talk*.

i. Tahap Uji Lapangan

Dalam tahap ini, peneliti melakukan uji lapangan produk permainan *card the talk* sebanyak tiga kali tahapan uji lapangan

Uji lapangan tahap pertama, pada uji lapangan pertama ini peneliti memperkenalkan diri, menyampaikan maksud dan tujuan, pengenalan sikap asertif secara singkat, kemudian pengenalan produk permainan, melakukan uji coba permainan kepada konseli.

Pada uji lapangan kedua, peneliti mengajak konseli untuk bermain permainan *card the talk* untuk berlatih meningkatkan sikap asertif.

Uji lapangan ketiga yakni melakukan permainan serta melakukan evaluasi, follow up serta sesi sharing antara peneliti dan konseli

2. Proses Permainan

Peneliti melakukan proses permainan yang dalam hal ini memiliki beberapa tahapan yang dimulai dari pengumpulan informasi, melakukan proses permainan, hingga evaluasi terhadap permainan *card the talk* yang dilakukan konselor dan konseli. Berikut penjelasan lengkap tahapan proses permainan dalam penelitian ini:

a. Sesi Pertama

Pada sesi pertama ini, peneliti melakukan perizinan dan menjelaskan tujuan kepada pimpinan ranting IPNU-IPPNU Mojopurogede. Dalam tahap ini peneliti membahas rencana penelitian, menjelaskan produk yang telah didesain sebelumnya kemudian meminta rekomendasi nama-nama anggota yang memiliki kriteria yang sesuai dengan target objek penelitian. Dalam hal Ketua IPNU memberikan rekomendasi beberapa nama anggota yang sesuai dengan kriteria yang dimaksud oleh peneliti, yakni sikap asertif yang perlu ditingkatkan. Peneliti juga melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi tentang IPNU-IPPNU, menggali latar belakang konseli, yang kemudian informasi menjadi pijakan dasar peneliti sebelum berinteraksi secara langsung dengan konseli. Peneliti juga diberikan kesempatan langsung untuk dapat menghadiri kegiatan yang diselenggarakan oleh pimpinan ranting IPNU-IPPNU untuk mengetahui kondisi konseli tersebut.

b. Sesi Kedua

Dalam sesi kedua ini, peneliti dibantu oleh Ketua IPNU Ranting Mojopurogede untuk mengumpulkan anggota yang telah direkomendasikan pada sesi pertama di pelataran gedung masjid yang sebelumnya sudah izin kepada takmir setempat. Ketika konseli telah berkumpul semua, peneliti melakukan perkenalan diri, memberikan penjelasan maksud serta

tujuan kepada konseli. Agar dapat terjalin *trust* antara peneliti dan konseli, peneliti melakukan *ice breaking* dengan menanyai keseharian konseli. Setelah kondisi mulai sedikit cair, peneliti melakukan penggalan data dengan bertanya mengenai identitas dasar konseli. Setelah semua informasi telah didapatkan, peneliti memberikan sedikit penjelasan mengenai materi asertif yang sebelumnya terasa asing bagi konseli. Peneliti memberikan penjelasan tentang ciri-ciri sikap asertif. Setelah semuanya sudah siap, peneliti menyiapkan permainan *card the talk* kemudian menjelaskan aturan cara bermain kartunya, selanjutnya melakukan permainan hingga satu putaran selesai.

c. Sesi Ketiga

Sesi ketiga merupakan sesi inti pada serangkaian proses permainan *card the talk* yang bertujuan untuk meningkatkan sikap asertif anggota IPNU-IPPNU Mojopurogede. Peneliti memulai permainan dengan menyapa semua konseli dengan menanyakan kabarnya dengan tujuan untuk lebih mengakrabkan antara peneliti yang dalam hal ini konselor dengan konseli, juga untuk dapat lebih menjaga *trust* yang telah dibangun pada awal pertemuan. Setelah itu peneliti melakukan review materi tentang asertif yang pada pertemuan pertama sudah dijelaskan oleh peneliti. Peneliti selanjutnya memberikan materi lagi mengenai sikap asertif, dalam hal ini adalah manfaat dan cara membentuk sikap asertif kepada konseli. Setelah materi disampaikan, peneliti kemudian memulai permainan *card the talk*.

Pada permainan sesi ini peneliti/konselor bertindak sebagai orang yang mengarahkan dan mengatur jalannya permainan. Dalam hal ini kartu tantangan yang berisi berbagai pertanyaan mengenai aspek

keislaman, diri sendiri, berbagi, dan leadership digunakan kepada para konseli agar mereka melaksanakan tantangan tersebut salah satunya adalah berisi pertanyaan yang harus mereka jawab. Dengan menjawab pertanyaan yang dikemas dengan sebuah permainan, para konseli bisa saling bertukar pembicaraan dengan cara yang menyenangkan serta dapat mengembangkan sikap asertif dari dalam diri. Tahap ini konseli sudah mulai lancar dalam mengungkapkan pendapat dan perasaan serta melaksanakan tantangan dengan baik. Setelah permainan selesai dalam satu putaran, peneliti menutup sesi ketiga ini dengan refleksi kegiatan

d. Sesi Keempat

Pada sesi kali ini, peneliti seperti biasa menyambut hangat konseli dengan pembahasan ringan sehari-hari dan para konseli sudah akrab dan *trust* masih terjaga hingga pertemuan terakhir ini. Peneliti memulai pertemuan dengan melakukan review kembali tentang materi asertif, para konseli sudah mulai mengerti dan memahami apa itu asertif dan pentingnya dalam kehidupan sehari-hari. Sesi ini peneliti dan konseli sepakat untuk menyelesaikan semua kartu tantangan hingga habis dan selesai, melihat antusias tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa para konseli sudah mulai menunjukkan sikap asertif yang cukup signifikan daripada pertemuan awal. Setelah memainkan permainan sampai selesai, peneliti yang dalam hal ini juga bertindak sebagai konselor memberikan penjelasan mengenai hubungan permainan *card the talk* dengan materi asertif, serta menjelaskan manfaatnya permainan ini. Lalu konselor membuka *sharing session*, curhat satu sama lain dan tak lupa konselor kembali melakukan review terakhir kepada mereka. Sebelum menutup sesi ini,

konselor memberikan sedikit motivasi kepada konseli untuk dapat mempertahankan sikap asertif pada diri mereka agar bisa menjadi individu yang lebih baik daripada sebelumnya. Dan sesi ini ditutup dengan salam perpisahan.

3. Hasil Implementasi

Peneliti menggunakan metode penelitian Research and Development (RnD), yakni sebuah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk tertentu dan untuk menguji produk yang telah dihasilkan.

Peneliti memberikan sebuah simpulan data yang telah diperoleh dari hasil permainan *card the talk* yang bertujuan untuk mengetahui perubahan sikap serta gesture konseli saat bermain permainan tersebut. Permainan dilakukan sebanyak tiga kali tahapan, hal ini dilakukan agar dapat membantu peneliti untuk mengetahui dan memahami peningkatan yang terjadi pada konseli tentang sikap asertif yang dimiliki. Berikut penjelasan tahapan-tahapan permainan:

a. Permainan *Card The Talk* Tahap I

Pada tahap pertamakali pertemuan secara langsung terlihat nampak sekali ekspresi wajah seperti halnya khawatir, sedikit takut, hanya diam saja, memperlihatkan rasa malu-malu melihat peneliti serta cenderung hanya mendengarkan, mereka tidak ada inisiatif berbicara ketika tidak disuruh. Permainan dilakukan secara duduk bersila secara melingkar, jarak konseli satu dengan yang lainnya tampak renggang. Mengetahui hal tersebut, peneliti yang dalam hal ini juga konselor dan pemandu jalannya permainan ini meminta para konseli untuk merapatkan duduknya agar lebih dekat dan mengakrabkan satu sama lain. Pada tahap pertama ini, ketika konselor menjelaskan ciri-ciri sikap asertif

sambil memegang kartu permainan. Mereka menampakkan ketertarikan pada media permainan ini, sebab mereka sesekali melihat ke arah kartu tersebut. Ketika ditanya oleh konselor, mereka pun baru bertanya. Kesimpulan awal mereka tertarik dengan produk ini namun masih malu-malu ketika ingin bertanya dan mengemukakan rasa penasarannya. Setelah itu langsung saja peneliti menjelaskan tentang kartu permainan ini, begitupun cara bermainnya. Karena kartu ini merupakan adaptasi dari permainan kartu UNO, mereka pun ada yang paham, ada yang setengah paham, dan adapula yang tidak paham. Masih sama seperti di awal, mereka masih malu-malu dalam menyampaikan perasaannya. Ketika menjelaskan kalau permainan ini mempunyai kartu tantangan, mereka pun ada yang sontak menjawab *"yaaahh, kalau gak bisa jawab gimana"* menunjukkan kekhawatiran. Sembari melanjutkan dan meyakinkan para konseli, konselorpun menyelipkan candaan ringan sehingga suasana sedikit mencair.

Pada tahap awal ini, karena sudah merasa percaya dengan peneliti, salah satu konseli, Ubed pun berkata *"bagaimana kalau sekarang dicoba dulu, untuk kartu tantangan pertemuan selanjutnya saja"* semuanya pun menjawab kompak setuju. Karena kesepakatan ini konselorpun langsung menyetujui dengan alasan kenyamanan konseli tetap diutamakan dengan tujuan konseli untuk asertifnya bisa meningkat tetap terjaga.

Peneliti pun memulai permainan, dengan menaruh kartu di tengah forum dan menawarkan siapa yang mau mengocok kartu tersebut, hal ini dengan tujuan melatih konseli untuk dapat membentuk sikap asertifnya atas percaya diri dengan kemampuan yang

dimiliki untuk dapat membagikan kartu tersebut. Akhirnya Ubed pun dengan malu-malu berkata “*saya boleh ta membagikan kartunya?*” konselor pun memperbolehkan Ubed untuk mengambil kartunya. Sedikit sikap asertifnya sudah mulai nampak, namun dia masih belum tegas secara langsung, masih malu-malu dan bertanya dahulu sebelum melakukan sesuatu. Permainan pun berlangsung.

Karena belum ada tantangan kartu yang digunakan, konselor bertanya kepada semua konseli tentang rencana kedepan mereka. Selain Ubed, Ebi juga sangat terlihat memiliki sikap asertif yang kurang. Terlihat di awal permainan, ia duduk bersandar tembok, paling diam diantara lainnya, dari cara berbicara, ia sering menggoyangkan kakinya, tidak menatap lawan bicara, dan sesekali menundukkan kepala ketika berbicara serta sedikit bicara. Namun konselor menggiring Ebi untuk lebih aktif dalam berbicara

Pemain ketiga adalah Lala, ia memang terlihat pendiam namun kelihatan menunjukkan ketertarikan dengan permainan, dilihat dari ekspresinya dan berkata dengan malu-malu “seperti permainan kartu remi”. Setelah ditanyai lagi ia memang mengerti permainan remi namun tidak pernah ikut main hanya melihat saja. Lala yang kebingungan cara bermainnya merasa ingin bertanya kepada konselor dan temannya namun kelihatan ragu-ragu, karena konselor mengetahuinya, Lala pun digiring untuk tidak takut bertanya dan meminta bantuan

Tiara merupakan pemain keempat. Gadis kecil pendiam dan pemalu ini dari awal hingga permainan mulai hanya menundukkan pandangan saja, sesekali merespon dengan berbicara namun dengan sikap malu-malu. Tak jarang ia hanya menggunakan isyarat

tubuh saat seperti mengangguk saat merespon pertanyaan konseli

b. Permainan *Card The Talk* Tahap II

Pada permainan tahap kedua ini, konselor melakukan review materi kepada konseli tentang ciri-ciri sikap asertif. Hasilnya semuanya masih lupa-lupa ingat, tetapi mereka berusaha untuk dapat menjawab dengan membuka selembor kertas materi yang telah dibagikan pada pertemuan sebelumnya.

Dalam pertemuan kedua ini semua konseli masih memperlihatkan karakter dan sifatnya sendiri-sendiri seperti pada awal pertemuan, namun sudah nampak sedikit adanya perubahan masing-masing individu dalam ekspresi wajah. Konselor akhirnya menyampaikan beberapa materi tambahan mengenai manfaat sikap asertif dan cara membentuk sikap asertif dengan menyelipkan candaan agar suasana semakin akrab. Setelah para konseli mendapatkan materi, selanjutnya dilanjutkan dengan memulai permainan *card the talk*, pada tahap ini kartu tantangan yang berisi tugas dan pertanyaan akan digunakan untuk melatih individu mengembangkan kemampuan asertifnya.

Setelah kartu permainan dibagikan dan telah menerima beberapa kartu tantangan, seketika permainan menjadi lebih cair, akrab, penuh candaan, sedikit curhatan, namun tetap diselipkan dengan motivasi ringan. Seperti halnya Tiara, ia di awal memang terlihat hanya mendengarkan, malu-malu dan diam saja. Namun setelah mendapatkan beberapa kartu tantangan, ia dituntut untuk dapat aktif dan melaksanakan tantangan. Contohnya Tiara mendapatkan kartu tantangan Muroja'ah 1 surah al-qur'an dan menceritakan isi kandungan. Ia menjawab surah An-nas, namun masih malu-malu untuk

melafalkan surat tersebut yang tergolong surat pendek, akhirnya dengan bantuan konselor untuk dapat meyakinkan Tiara, ia akhirnya dapat melaksanakan tantangan tersebut.

Konseli lain yakni, Ubed. Dari awal permainan memang ia yang sedikit terlihat peningkatan sikap asertif yang relative cukup tinggi dibanding lainnya. Ia terlihat antusias dan pada pertemuan kali ini semakin akrab dengan lainnya. Salah satunya ia mendapatkan kartu tantangan yang berisi “Lingkungan seperti apa yang membuat kamu nyaman?”. Ia terlihat susah untuk menjawabnya, terlihat dari ekspresinya dan gaya bicaranya masih bingung. Namun konselor terus menggiring Ubed untuk dapat menjawab pertanyaan tersebut dan setelah digali ia nyaman dengan lingkungan yang menghargainya

Ebi, salah satu konseli yang dari awal jarang menampakkan sikap ekspresif. Setelah mendapatkan kartu tantangan berupa menunjukkan gaya pose terkeren, ia pun terlihat malu-malu dan teman-temannya membenarkan memang ebi jarang terlihat ekspresif. Setelah diyakinkan oleh konseli lainnya dan juga konselor. Ebi pun dapat melaksanakan tantangannya dengan baik

Konseli terakhir Lala, ia mendapatkan kartu berupa pertanyaan menyebutkan rukun islam dan rukun iman. Pertanyaan tersebut adalah pertanyaan dasar yang sudah diajarkan sejak bangku MI/SD. Namun ia terlihat lupa dan bingung apa yang ingin disampaikan. Dari gestur tubuhnya ia sering melihat teman-temannya seolah meminta bantuan dan senyum-senyum malu. Akhirnya teman lainnya sedikit membantu

Setelah semua kartu pemain sudah habis, permainanpun diakhiri dan selesai. Dari tahap ini dapat disimpulkan bahwa konseli sudah sedikit menunjukkan perkembangan peningkatan sikap asertif melalui permainan *card the talk*.

c. Permainan *Card The Talk* Tahap III

Permainan tahap ketiga ini merupakan tahap terakhir dari serangkaian proses permainan *card the talk* yang memiliki tujuan utama yakni meningkatkan sikap asertif anggota. Pada tahap ini, para konseli terlihat lebih menikmati alur permainan dan lebih ekspresif serta tidak merasa malu-malu lagi dalam mengungkapkan perasaan maupun pendapat. Mereka juga lebih aktif dalam berbicara satu sama lain, dikarenakan seringnya berbicara dan menjawab pertanyaan dari kartu tantangan permainan tersebut. Salah satu contoh kartu tantangannya adalah berisi meminta pendapat satu sama lain, disitu secara tidak langsung konseli berlatih untuk dapat menyampaikan pendapat mengenai sesuatu, dalam hal ini adalah tentang temannya.

Dalam pertemuan kali ini konselor mengemas permainan dengan luwes yang diselipkan beberapa kali candaan dan motivasi ringan. Dalam hal ini mereka menjadi lebih mudah untuk bertanya bahkan curhat tentang permasalahannya. Pertemuan ini merupakan pertemuan terakhir, oleh karena itu waktu yang dihabiskan pada pertemuan ini cukup panjang. Nampak semakin lama perubahan para konseli semakin terasa mengenai cara berbicara, bersosialisasi, menanyakan pendapat, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan perasaan.

Salah satu cara membentuk sikap asertif adalah melalui percontohan. Dalam hal ini konselor dari awal sampai akhir pertemuan selalu memberikan contoh

yang baik mengenai sikap asertif. Konselor juga menjelaskan bagian dari sikap asertif masing-masing para konseli yang patut untuk dipertahankan dan bagian lain yang perlu untuk terus ditingkatkan. Namun secara keseluruhan permainan *card the talk* cukup memberikan dampak kepada perubahan sikap asertif yang dimiliki oleh anggota IPNU-IPPNU Ranting Mojopurogede

C. Pembahasan Hasil Penelitian (Analisis Data)

1. Perspektif Teoritis

Salah satu fungsi media permainan adalah untuk dapat melatih seseorang cepat dalam proses berpikir⁹⁶. Banyak sekali yang gemar dengan permainan karena dalam permainan kita mendapatkan adanya kepuasan serta kesenangan yang diperoleh dari interaksi dengan oranglain, sebab tanpa adanya pihak lawan, tentu permainan tidak akan terjadi.⁹⁷ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik Research and Development (RnD), dalam hal ini peneliti menggunakan teknik yang memiliki 10 proses tahapan. Peneliti melakukan proses pengembangan produk yang didasarkan atas hasil penelitian yang telah dianalisis dan hasil observasi di lapangan dengan hasil sebagai berikut:

a. Proses Pengembangan Produk

1) Potensi dan Masalah

Tahapan awal ini peneliti menggali potensi dan mencari tahu permasalahan yang dimiliki oleh IPNU-IPPNU Ranting Mojopurogede. Baik melalui observasi di lapangan dengan turut menghadiri kegiatan yang diselenggarakan maupun wawancara

⁹⁶ Sears William, Anak Cerdas Peran Orangtua Yang Menumbuhkannya (Jakarta : Emerlad Publishing, 2004) h. 84

⁹⁷ Puji Rahmawati, Media Bimbingan dan Konseling. (Surabaya : UINSA Press, 2014) h. 45

dengan ketua maupun anggota. Dalam tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan ketua IPNU yaitu Muhammad Baihaqi Alamsyah dan wawancara singkat dengan Ketua IPPNU yakni Zety Oktaviatus Sholihah.

IPNU-IPPNU Ranting Mojopurogede berdiri kembali pada Juni 2020 yang dilatarbelakangi oleh inisiasi para pemuda NU yang peduli dengan adanya organisasi kepemudaan islam. Dilihat dari inisiasi tersebut sudah membuktikan bahwa potensi yang dimiliki oleh IPNU-IPPNU adalah adanya para pemuda yang aktif dan peduli dengan organisasi.⁹⁸ Selain itu rentang usia anggota IPNU-IPPNU di Mojopurogede ini relative cukup matang dari segi remaja, yakni usia 16-21 tahun. Dengan usia remaja yang matang dan dimilikinya berbagai bakat dan minat melahirkan beberapa program yang dilaksanakan. Namun karena masih baru berdiri, permasalahan dan tantangan yang dihadapi sangatlah beragam. Hal mendasar yang menjadi persoalan adalah keaktifan anggota dalam ikut menyumbangkan ide, gagasan, pendapat masih kurang. Beberapa anggota cenderung pasif, masih malu-malu dalam mengungkapkan perasaannya, dan belum dapat menunjukkan ketegasan dari dalam dirinya.

Sebagaimana menurut teori pada umumnya gejala kurangnya individu untuk bisa berkomunikasi secara terbuka dan menyampaikan perasaannya kepada orang lain merupakan ciri orang yang tidak asertif. Sikap asertif ini masih belum banyak yang mengetahuinya, orang lain lebih familiar dengan percaya diri. Dalam berorganisasi sikap asertif sangat perlu untuk dimiliki oleh seseorang, karena

⁹⁸ Wawancara dengan Ketua IPNU Ranting Mojopurogede, 16 Februari 2021

dapat membuat seseorang lebih berani terbuka atas apa yang akan disampaikan dan lebih percaya diri dalam bersosialisasi. Sehingga membuat kinerja organisasi lebih hidup dan kaya akan ide dan dapat mengekspresikan bakat dari anggotanya. Dalam hal ini IPNU-IPPNU Mojopurogede, Kurangnya sikap asertif yang dimiliki oleh anggota sangat berpengaruh dalam organisasi karena IPNU berharap anggota bisa aktif dalam menyalurkan bakatnya.⁹⁹

Maka peneliti melakukan sebuah inovasi dengan mengembangkan sebuah produk yang memiliki tujuan untuk meningkatkan sikap asertif yang dimiliki oleh anggota IPNU-IPPNU Ranting Mojopurogede.

2) Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini didapatkan oleh peneliti dengan teknik wawancara dengan pimpinan ranting IPNU-IPPNU. Melalui wawancara tersebut peneliti mendapatkan nama-nama anggota yang memiliki sikap asertif yang kurang, kemudian menggali informasi lebih dalam mengenai anggota tersebut. Agar lebih valid terkait kurangnya sikap asertif anggota, peneliti juga melakukan wawancara terhadap sesama anggota lain dan observasi secara langsung pada saat kegiatan IPNU-IPPNU. Hal ini dilakukan oleh peneliti untuk membuktikan bahwa sikap asertif yang dimiliki oleh anggota tersebut masih dikatakan kurang

3) Desain Produk

Berdasarkan informasi dan data yang telah diperoleh peneliti. Langkah selanjutnya adalah melakukan tahap desain produk. Peneliti menciptakan sebuah inovasi dengan membuat produk permainan kartu

⁹⁹ Wawancara dengan Ketua IPNU Ranting Mojopurogede, 16 Februari 2021

yang bernama *Card The Talk*. Produk permainan kartu ini mengadaptasi dari permainan kartu UNO yang cukup populer dimainkan oleh kalangan remaja, namun dimodifikasi dengan menambahkan kartu tantangan yang berisi pertanyaan dan tugas yang mengarahkan seseorang untuk berlatih meningkatkan sikap asertif. *Card The Talk* dibuat secara simpel tetapi tetap menarik secara konteks, karena permainan ini secara khusus ditujukan untuk remaja akhir yang memiliki rentang usia 17-21 tahun.

4) Validasi Desain

Tahap selanjutnya yakni peneliti melakukan uji validasi atas desain produk yang telah dibuat kepada dosen pembimbing untuk diberikan penilaian awal kemudian produk diujikan kepada tim uji ahli yang terdiri dari beberapa dosen yang memiliki kompetensi dan keahlian dalam bidangnya yang sesuai dengan penelitian ini. Dalam hal ini adalah bidang akademik, metode penelitian, kreatifitas dan estetika sebuah produk, dan kebutuhan remaja. Penelitian ini tim uji ahli ada tiga penguji, pertama Dr. Lukman Fahmi, S.Ag. M.Pd selaku Kepala Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam. Penguji ahli kedua adalah Mohamad Thohir, M.Pd.I selaku Sekretaris Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam. Penguji ketiga ialah Dr. Agus Santoso, S.Ag, M.Pd selaku Wakil Dekan Tiga Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Dari semua penguji mengatakan bahwa produk permainan sudah bagus, layak, dan dapat digunakan. Tim uji ahli juga mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti untuk mengukur skor kelayakan produk tersebut.

Hasil penilaian angket tim uji ahli akan diakumulasikan dan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1.4 Akumulasi Penilaian Uji Ahli

Tim Ahli	Poin Pertanyaan												Skor
	Ketepatan				Kelayakan				Kegunaan				
1	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	46
2	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	43
3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	45
Jumlah	12	9	12	9	11	12	12	11	12	10	12	12	134

Rumus akumulasi poin presentase:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{134}{144} \times 100\% \\
 &= 93\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Presentase dari besarnya pengaruh produk

f = Besar poin

n = Jumlah maksimal poin

Dalam skala pengukuran, peneliti menggunakan skor 1-4. Setiap skor mempunyai arti masing-masing dengan rincian diantaranya: poin 1 yang maknanya sangat tidak layak, poin 2 yang maknanya tidak layak, poin 3 yang maknanya layak, poin 4 yang berarti sangat layak. Selanjutnya berdasarkan hasil tersebut, nilai dikonversikan menjadi presentasi sebagai berikut:

- 75% - 100% : sangat tepat, tidak direvisi
- 60% - 75% : tepat, tidak direvisi
- < 60% : tidak tepat, direvisi

Peneliti melakukan perhitungan nilai data yang telah diberikan oleh tim uji ahli kepada produk penelitian, yang mendapatkan hasil akhir presentasi sebesar 93%. Dapat disimpulkan bahwa permainan *card the talk* efektif dan layak untuk meningkatkan sikap asertif yang telah dirancang dan didesain untuk memenuhi standar produk dengan kategori sangat tepat

5) Revisi Desain

Peneliti melakukan revisi dan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji ahli. Masukan dari tim uji ahli sangat penting untuk kelayakan produk penelitian sehingga menghasilkan produk yang berkualitas. Masukan dari tim uji ahli yakni menambahkan aspek leadership dalam kartu tantangan yang terdapat pada produk permainan *Card The Talk*

6) Uji Coba Produk

Uji coba produk awal setelah melakukan revisi desain dari pengujian tim uji ahli. Sebelum melakukan uji coba lapangan, peneliti melakukan uji coba produk kepada kelompok kecil untuk mengetes kelayakan dan keefektifan produk sehingga mempunyai nilai kemanfaatan bagi masyarakat. Peneliti melakukan uji coba produk kepada dua Siswi kelas XII MAN 1 Gresik yang dulu tempat PPL peneliti. Dua siswi tersebut menjadi subjek ujicoba karena memiliki kriteria yang cocok dengan subjek penelitian yakni kurangnya sikap asertif. Hasil dari uji coba produk tersebut menyatakan bahwa permainan *card the talk* dapat melatih seseorang agar bisa lebih asertif dan menumbuhkan rasa percaya diri. Masukan mengenai permainan ini yakni harusnya permainan ini tidak terlalu sering

dilakukan agar setiap orang tidak menerima pertanyaan yang sama.

7) Revisi Produk

Revisi produk ujicoba yakni peneliti memperbaiki dan menyempurnakan produk yang telah diujicobakan pada kelompok kecil yang bertujuan agar produk dapat lebih teruji kelayakannya. Berdasarkan masukan dari ujicoba produk, peneliti mengembangkan kartu tantangan agar lebih bervariasi dan tidak melakukan permainan terlalu sering kepada orang yang sama.

8) Uji Coba Lapangan

Tahap ini peneliti melakukan uji coba produk ke subjek penelitian dengan mengaplikasikan permainan card the talk yang bertujuan untuk meningkatkan sikap asertif. Secara umum, peneliti mengambil konsep konseling kelompok dengan tujuan meningkatnya sikap asertif dengan menggunakan media permainan. Uji coba lapangan ini dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga tahapan. Hal ini dilakukan untuk mengukur perubahan sikap asertif subjek dari awal hingga akhir penelitian.

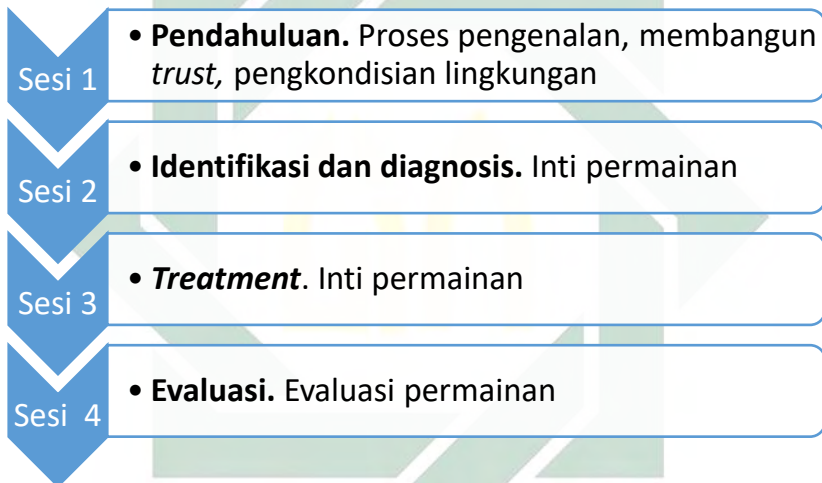
Berdasarkan hasil uji validasi pada tim ahli, uji coba produk hingga pengujian produk di lapangan, Permainan *Card The Talk* mempunyai beberapa nilai plus yang dapat menjadi salah satu opsi untuk meningkatkan sikap asertif khususnya pada remaja. Diantaranya adalah:

- Sebagai media pembelajaran maupun media BKI
- Konsep permainan yang mudah namun efektif
- Memiliki bentuk dan warna yang menarik
- Memiliki buku panduan yang dapat digunakan pada orang awam
- Sebagai bentuk inovasi sebuah permainan

b. Analisis Proses Permainan

Secara gambaran umum proses analisa terhadap pengembangan produk permainan ini sama halnya dengan proses konseling pada umumnya, namun dalam penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan sederhana dengan menggunakan permainan card the talk untuk mengatasi permasalahan kurangnya sikap asertif. Berikut merupakan pemaparan proses permainan:

Grafik 1.2 : Proses Permainan



1) Pendahuluan

Pendahuluan merupakan langkah awal dalam setiap penelitian, dalam hal ini pendahuluan yang dilaksanakan peneliti yakni menggali informasi kepada ketua IPNU dan IPPNU Ranting Mojopurogede untuk mendapatkan data yang dibutuhkan peneliti. Langkah awal ini peneliti juga mendapatkan nama-nama rekomendasi anggota yang memiliki sikap asertif yang kurang. Untuk memastikan bahwa sikap anggota tersebut sesuai dengan kriteria peneliti. Peneliti diajak oleh ketua

IPNU untuk ikut gabung dalam kegiatan yang diselenggarakan IPNU-IPPNU

2) Sesi kedua

Tahap ini merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti kepada para anggota untuk menggali dan mengidentifikasi secara langsung kepada semua konseli agar peneliti mengetahui permasalahan dan potensi yang dipunya oleh konseli sehingga mampu dilakukan sebuah pendampingan agar dapat menyelesaikan masalah dan mengembangkan potensi. Seperti layaknya proses konseling kelompok, semua konseli mempunyai titik permasalahan yang sama yakni sikap asertif yang rendah. Kemudian peneliti yang sekaligus menjadi konselor menuntun para konseli untuk dapat meningkatkan sikap asertifnya dengan menggunakan media permainan. Setelah proses identifikasi, kemudian dilanjutkan dengan permainan singkat sebagai awal pertemuan juga untuk pemanasan menuju tahap selanjutnya yakni *treatment*

3) Sesi ketiga

Tahapan ini merupakan tahapan inti dalam proses penelitian meningkatkan sikap asertif. Tahapan ini dalam konseling juga merupakan tahapan ini untuk mengatasi sebuah permasalahan. Dalam hal ini, peneliti melakukan proses pemberian *treatment* kepada konseli dengan menggunakan media permainan *card the talk*. Sebelum melakukan permainan, konselor memberikan materi tentang sikap asertif kepada konseli seperti ciri sikap asertif, manfaat memiliki sikap asertif, hingga cara membentuk sikap asertif. Kemudian dilanjutkan dengan permainan *card the talk*. Permainan ini sudah didesain dan sudah melalui berbagai uji coba

agar dapat secara layak dan efektif meningkatkan sikap asertif.

4) Sesi keempat

Langkah ini merupakan tahap evaluasi dan follow up terhadap proses permainan yang telah dilakukan oleh konseli. Tahapan ini juga dilakukan permainan lagi untuk mengukur sejauh mana perkembangan sikap asertif konseli.

Dalam tahap konseling maupun tahapan penelitian, kegiatan ini merupakan tahap evaluasi atas proses yang telah dilakukan dari awal hingga akhir penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui progress tercapainya sebuah tujuan penelitian. Pada evaluasi penelitian ini mengacu pada kriteria dibawah ini:

- Mengukur hasil perubahan dan peningkatan sikap asertif yang dimunculkan oleh konseli setelah melaksanakan proses permainan dengan mengacu pada setiap tantangan yang diberikan apakah dilaksanakan atau tidak.
- Mengukur hasil kemampuan anggota dengan melihat perubahan yang dialami oleh anggota
- Mengukur tingkat ketertarikan dan kemauan anggota terhadap permainan *card the talk*

2. Perspektif Islam

Manusia diciptakan oleh Allah SWT dengan bentuk paling sempurna. Sebagai seorang hamba, manusia dianjurkan untuk selalu amar ma'ruf nahi munkar dalam kehidupan sehari-hari. Tidak terkecuali dengan berperilaku tegas dan mampu menyampaikan perasaan kepada orang lain, atau yang biasa disebut dengan sikap asertif. Sikap asertif perlu dimiliki oleh setiap manusia agar mampu mengekspresikan diri secara terbuka, berkomunikasi, dan memiliki ketegasan dalam diri baik dalam perbuatan maupun perkataan. Dengan tetap

mengutamakan menjaga perasaan dan tidak menyakiti orang lain.

Dalam islam sikap asertif telah diajarkan baik dalam dalil naqli maupun aqli. Allah menganjurkan manusia untuk bersikap asertif dengan berkata yang benar dan tegas. Sebagaimana dalam Al-Qur'an Surat Al-Ahzab Ayat 70:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا (٧٠)

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, bertaqwalah kamu kepada Allah dan katakanlah perkataan yang benar”. (QS. Al-Ahzab:70)¹⁰⁰

Rasulullah mengajarkan kepada umatnya untuk memiliki ketegasan dan berpendirian teguh terhadap diri sendiri. Seperti Hadits yang artinya:

Dari Abu Hudzaifah R.A. Rasulullah bersabda: “Janganlah kalian menjadi pembeo, kalian akan berkata kami berbuat baik jika orang-orang baik, dan kami berbuat dzalim jika orang-orang berbuat dzalim. Akan tetapi berpendirianlah kalian yang teguh. Jika ada orang-orang berbuat baik, hendaklah kalian berbuat baik, namun jika mereka berbuat buruk, maka janganlah kalian berbuat buruk”. (HR. Turmudzi)¹⁰¹

Hadits tersebut menjelaskan bahwa rasulullah melarang umatnya untuk menjadi seorang pembeo yang hanya bisa mengikuti pendapat orang lain dan tidak memiliki ketegasan dari dalam diri. Rasulullah mengajak umatnya untuk memiliki pendirian yang kuat agar tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain dalam hal ini sikap asertif

¹⁰⁰ Departemen Agama RI, *Al-Hikmah Al-Quran dan Terjemahan*. (Bandung: CV Diponegoro, 2007), 427

¹⁰¹ Najati, Muhammad Utsman, *Psikologi Dalam Tinjauan Hadits Nabi*. (Jakarta: Mustaqim, 2003), 374

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

1. Pengembangan produk permainan *card the talk* untuk meningkatkan sikap asertif pada anggota IPNU-IPPNU ranting Mojopurogede mendapatkan sebuah kesimpulan bahwa produk tersebut efektif serta memenuhi kualifikasi permainan. Hal tersebut berlandaskan atas tercapainya proses permainan *card the talk* dengan baik dan mendapatkan hasil yang terukur pada permainan melalui metode evaluasi yang kongkrit. Proses pengembangan produk permainan ini juga telah melewati sepuluh tahapan penelitian dalam metode *research and development* yang didalamnya ada penggalian potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, uji validasi desain kepada tim uji ahli, revisi desain, uji coba produk, revisi uji coba produk, uji lapangan sebanyak tiga tahap, revisi uji lapangan dan produksi masal. Hasil dari proses tersebut dapat dikatakan produk permainan *card the talk* dapat memenuhi standar kualifikasi kegunaan, kelayakan dan kepatutan untuk meningkatkan sikap asertif individu.
2. Proses permainan *card the talk* dilakukan sebanyak tiga tahapan. Melalui tiga tahap tersebut, subjek penelitian selalu menunjukkan perubahan sikap asertif yang progresif secara bertahap. Peningkatan sikap asertif ini ditunjukkan dalam interaksi antara konseli satu dengan yang lainnya dimana mereka saling memberikan pertanyaan dan tantangan. Perubahan sikap asertif konseli secara bertahap menunjukkan peningkatan, dari yang awalnya datar, pendiam, malu-malu sebelum disuruh berbicara, menjadi lebih tenang dan rileks. Yang mulanya enggan berbicara dan mengemukakan perasaan, menjadi lebih lepas dan senang

menyampaikan perasaan kepada teman-temannya. Konseli menjadi lebih berani dalam berkomunikasi dan menyalurkan kemampuannya. Pada tahap terakhir permainan, para konseli lebih ekspresif, bersemangat dan saling menunjukkan keakraban satu sama lain dengan cara saling lempar senyum dan sapa.

B. Saran dan Rekomendasi

Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah produk permainan kartu yang diberi judul *Card The Talk* yang memiliki tujuan untuk meningkatkan sikap asertif. Sasaran produk ini adalah remaja akhir, dalam hal ini subjek peneliti adalah anggota IPNU-IPPNU Ranting Mojopurogede Bungah Gresik. Penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti berharap kedepannya, penelitian kedepannya dapat menggunakan angket dalam penelitiannya untuk memperkuat kualitas penelitian. Untuk hasil yang mendalam, tahapan permainan bisa diterapkan lebih dari tiga tahapan permainan. Dalam segi kartu permainan, alangkah baiknya lebih memperbanyak tantangan dan aspek yang digunakan dalam kartu permainan tersebut sehingga kartu permainan akan lebih kaya dan bervariasi. Peneliti berharap produk ini dapat menjadi solusi alternative dalam konseling kelompok maupun individu untuk meningkatkan sikap asertif.

C. Keterbatasan Penelitian

Hambatan dan tantangan seyogianya selalu ada dalam sebuah proses penelitian, begitupun juga dalam penelitian ini. Penelitian ini masih belum dapat dikatakan sempurna, baik dari sisi keterbatasan peneliti maupun situasi dan kondisi lapangan, sehingga perlu adanya pengembangan dan perbaikan. Pada penelitian ini, hambatan yang harus dilalui peneliti adalah sulitnya menjadwalkan subjek penelitian untuk dapat berkumpul dalam waktu yang sama

karena masing-masing memiliki kesibukan dan kondisi yang berbeda. Kemudian karena kondisi pandemic yang semuanya serba virtual, tahap uji validasi produk kepada tim uji ahli menjadi kurang maksimal karena hanya melalui daring.



DAFTAR PUSATAKA

- Adi, I.R *Psikologi, Pekerjaan Sosial dan Ilmu Kesejahteraan Sosial*, Jakarta : Raja Grafindo Persada,1994
- Al Abror, A.D, *Pengembangan Media Permainan Monopoli Ekspresi Berbasis Nilai-Nilai Islami untuk Meningkatkan Sikap Asertif pada Siswa-Siswi MTs Ihyaul Islam Gresik, Skripsi*. UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019
- Alberti, R & Emmons, M, *Your Perfect Right: Panduan Praktis Hidup Lebih Ekspresif dan Jujur pada Diri Sendiri*, Terj. Ursula G. Buditjahja, Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2004
- Ali, A, *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2004
- Andriany, R, *Pengaruh Iklan Melalui Media Poster Terhadap Asertivitas Perokok Pasif pada SMP Negeri 5 Depok Yogyakarta, Tesis*, Program Studi Pasca Sarjana UGM 2010
- Aryudi AR, Moderat, Ciri Khas Islam Nusantara, <https://www.nu.or.id/post/read/110678/moderat--ciri-khas-islam-nusantara->, diakses pada 10 February 2021 , pukul 14.30 WIB
- Asnawir dan M. Bassiruddin Usman, *Media pembelajaran*, Jakarta : Ciputat Pers, 2002
- Bungin, B, *Metodologi Penelitian Sosial & Ekonomi*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013
- Cahyo, A.N., *Game Kgusus Penyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak*, Jogjakarta : FlashBooks, 2011
- Corey, G, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*, Terj. E. Sarwoko, Bandung: PT. Rafika Aditama, 2009
- Danim, S, *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 1995
- Daryanto, *Media Visual Pengajaran Teknik*, Bandung : Tarsito, 1993

- Departemen Agama RI, *Al-Hikmah Al-Quran dan Terjemahan*. Bandung: CV Diponegoro, 2007
- Destari, A, *Hubungan Antara Kemandirian Dengan Asertivitas Pada Remaja yang Tinggal di Panti Asuhan Yatim Piatu, Skripsi*, Fakultas Psikologi & Ilmu Sosial Budaya UII, 2005
- Fensterheim, *Jangan Bilang Ya Bila Anda Akan Mengatakannya Tidak*, Jakarta : Gunung Jati, 1995
- Fransiska, *Hubungan Antara Perilaku Asertif dan Kecemasan Presentasi Proposal Penelitian Skripsi Pada Mahasiswa, Skripsi*, Jurusan Psikologi Universitas Sanata Darma : Jogjakarta, 2007
- Ghufro Nur dan Risnawita Rini, *Teori-Teori Psikologi*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011
- Hakim, E.P. *Perancangan Aplikasi Game Kartu Uno Berbasis Client Server. Skripsi*. Medan: JIK FMIPA Unsu, 2010.
- Hakim, T, *Mengatasi rasa tidak percaya diri*, Jakarta : Puspa Swara, 2002
- Heni R.M, *Perbedaan Perilaku Asertif antara Siswa IPA dan Siswa IPS SMU Negeri 1 Kebumen, Skripsi*, Fakultas Psikologi & Ilmu Sosial Budaya UII, 2002
- Kanfer, F.H. & Goldstein, A.P, *Helping People Change: A Textbook Methods*, New York : Pergamon press Inc., 1975
- Khalimatussa'diyah, *Upaya Meningkatkan Asertivitas Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang*, UNNES Semarang, 2011
- Kusuma Y dan Dra. Titin Indah Pratiwi, *Pengembangan Media Kartu U"NO...Kejenuhan Belajar" untuk Siswa SMP NEGERI 3 Babat*, Jurnal UNESA
- Liza Marini & Elvi Andriani, *Perbedaan Asertivitas Remaja Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua. Psikologia*, Jurnal Pemikiran & Penelitian Psikologi. Vol 2, No. 1, 2005

- Llyod, R. S, *Mengembangkan Perilaku Asertif yang Positif*, Terj. Drs. Fx. Budiyanto, Jakarta: Binarupa Aksara. 1990
- Mandasari, Y.D, *Bimbingan Konseling Islam Melalui Media Permainan Challenge Card Untuk Meningkatkan Good Habit Remaja Di Panti Asuhan Al-Habibah Tulangan Sidoarjo*, Skripsi, UIN Sunan Ampel Suarabaya, 2019
- Moore, K, *The Relationship between Assertiveness and Social Anxiety in College Students*. URC Journal. Huntington University, 2005
- Nainggolan, R.J, *Personal Success Cockpit*. Jakarta: PT Gramedia, 2003
- Najati, M.U, *Psikologi Dalam Tinjauan Hadits Nabi*. (Jakarta: Mustaqim, 2003
- Novianti M.C dan Awaluddin Tjalla, *Perilaku Asertif pada Remaja Awal*, Jurnal Psikologi Universitas Gunadarma: Jakarta
- Oktora, Y, *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Perilaku Asertif pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pakem*, Skripsi, Fakultas Psikologi & Ilmu Sosial Budaya UII, 2004
- Pragiwaksono. P, *Bit Stand Up Comedy Spesial, Juru Bicara World Tour* Jakarta, 2016
- Pribadi, B.A, *Media Pendidikan*, Jakarta: Universitas Terbuka, 1996
- Putra, N, *Research and Development*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015
- Rahmawati, P, *Media Bimbingan dan Konseling*. Surabaya : UINSA Press, 2014
- Rakos, R.F, *Assertive Behavior*, New York: Routledge Chapman and Hall Inc, 1991
- Rohani, A, *Media Instruksional Education*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997
- Rohrig, P and Jenny Clarke, *Sf Activities for Facilitators and Consultants*, Germany: Solution Books, 2008

- Rusyan, A. Tabrani dan Daryani, *Penuntun Belajar yang Sukses*, Jakarta : Nine Karya, 1993
- Sadarjoen, S.S, *Jiwa yang rentan “Pernak-pernik permasalahan kepribadian, kejiwaan, dan stress”*, 2005
- Sadiman, A.S (dkk), *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : Pustaka, 2010), 62
- Sadiman, Rahardjo, Anung, Rahardjito, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010
- Sanaky, H.AH *Media Pendidikan Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013
- Santosa J, *Peran Orang Tua Dalam Mengajarkan Asertivitas Pada Remaja*. *Anima*, Indonesian Psychological Journal. Vol. 15, Np. 1, 1999
- Siregar, S, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta : Kencana, 2013
- Soetomo, *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional, 1993
- Stein, Steven J. Ph.D & Book, Howard E. M.D, *The EQ Edge*. Canada : John Wiley & Sons Canada Ltd. 2006
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2014
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2012
- Suhardita, K, *Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Percaya diri Siswa*, Edisi Khusus, No. 1 Agustus, 2011
- Suprahaningrum, 2013: 320
- Susan, S, *Pengembangan Media Kartu U-Em Untuk Melatih Kecerdasan Emosional Siswa Di Sekolah Menengah Pertama*, *Jurnal Dikdaktika Pendidikan Dasar*, Vol 2 No 1 , 2018

- Susilana R dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Bandung: CV Wacana Prima, 2009
- Suwarno, J, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006
- Umar, *Media Pendidikan Peran dan Fungsinya Dalam pembelajaran, Jurnal Tarbawiyah*, Vol 11, No. 1, Januari 2014
- Walgito, B, *Psikologi Sosial...*,
- William, S, *Anak Cerdas Peran Orangtua Yang Menumbuhkannya*, Jakarta : Emerlad Publishing, 2004
- Yong, F. L., *A Study on the Assertiveness and Academic Procrastination of English and Communication Students at a Private University*, American Journal of Scientific Research. Euro Journals Publishing, Inc, 2010

