

Media Monopoli Interaktif: Sebuah Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Perilaku Disiplin Siswa

Reyla Ochtafia Isnaini¹, Vivi Ratnawati², Nora Yuniar Setyaputri³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

reyla.o.i98@gmail.com¹, viviratnawati1@gmail.com², setyaputrinora@gmail.com³

ABSTRACT

Through the use of interactive monopoly media, it is expected to improve student discipline behavior which is very useful for its development. Disciplinary behavior is a behavior that is carried out by students based on obedience to the rules and regulations and does not violate them. The driving factors of disciplinary behavior are the family environment, school environment and community environment. In addition, there are four indicators in disciplinary behavior, namely: 1) Knowledge, meaning the extent to which a person knows and understands the actions that should be done so that they are said to be disciplined and which are undisciplined actions. 2) Moral awareness (moral conscience). 3) Self-control (control). 4) Will and freedom to choose actions. Disciplinary behavior also has several functions, namely organizing life together, building personality, training personality, coercion, punishment and creating a conducive environment. While the monopoly media used is like a monopoly in general which is modified in such a way that the expected goals can be realized.

Keywords: monopoly media, disciplinary behavior

ABSTRAK

Melalui penggunaan media monopoli interaktif diharapkan dapat meningkatkan perilaku disiplin siswa yang sangat berguna untuk perkembangannya. Perilaku disiplin merupakan sebuah perilaku yang dilakukan oleh siswa dengan berdasarkan ketaatan menjalankan tata tertib dan tidak melakukan pelanggaran didalamnya. Faktor-faktor pendorong dari perilaku disiplin ialah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Selain itu terdapat empat indikator dalam perilaku disiplin, yaitu: 1) Pengetahuan, maksudnya sejauh mana seseorang mengetahui dan memahami perbuatan yang seharusnya dilakukan sehingga dikatakan berdisiplin dan mana yang perbuatan yang tidak berdisiplin. 2) Kesadaran moral (*moral conciouness*). 3) Pengendalian diri (control). 4) Kehendak dan kebebasan untuk memilih perbuatan. Perilaku disiplin juga memiliki beberapa fungsi, yaitu menata kehidupan bersama, membangun kepribadian, melatih kepribadian, pemaksaan, hukuman dan mencipta lingkungan kondusif. Sedangkan media monopoli yang digunakan seperti monopoli pada umumnya yang dimodifikasi sedemikian rupa agar dapat terwujud tujuan yang diharapkan.

Kata Kunci: media monopoli, perilaku disiplin

PENDAHULUAN

Perilaku disiplin merupakan sebuah perilaku yang dilakukan oleh siswa dengan berdasarkan ketaatan menjalankan tata tertib dan tidak melakukan pelanggaran didalamnya. Perilaku merupakan sebuah tindakan yang dilakukan oleh manusia yang ada dalam diri manusia diwujudkan dengan suatu tindakan. Menurut (Nurjanah, 2014), perilaku adalah suatu kegiatan substansial yang ada pada diri manusia sebagai reaksi dan tanggapan dari orang tersebut yang dibentuk atau ditunjukkan dari orang tersebut sebagai

wacana secara tiba-tiba tanpa mengatur atau mengantisipasi dan tanpa intimidasi.

Sementara itu menurut Prijodarminto (Pujawati, 2016), mengatakan bahwa disiplin adalah suatu kondisi yang dibuat dan dibingkai melalui serangkaian praktik yang menunjukkan kualitas ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan, dan atau ketertiban.

Fenomena rendahnya perilaku disiplin pada siswa kelas X MIPA peneliti dapatkan berdasarkan hasil need assessment menggunakan teknik observasi sehingga diperoleh data yang menyatakan terdapat siswa yang melakukan aktivitas lain saat guru memberi penjelasan seperti berbicara, bercanda, melanggar tata tertib kelas, tidak mematuhi peraturan yang dibuat oleh sekolah, terdapat siswa yang menggunakan seragam tidak lengkap atau tidak sesuai dengan aturan dan juga terdapat siswa yang bermain gadget ketika pelajaran.

Hal tersebut menunjukkan bahwa perilaku disiplin pada siswa masih sangat rendah. Sehingga diperlukannya cara untuk meningkatkan kembali perilaku disiplin yang ada dalam diri siswa. Siswa yang memiliki perilaku disiplin tinggi, dirinya akan cenderung tidak untuk melakukan pelanggaran disekolah dan menjalankan tata tertib yang dibuat oleh sekolah, berusaha untuk berperilaku baik saat didalam kelas dan diam pada saat guru memberikan penjelasan didalam kelas.

Selama waktu yang dihabiskan untuk melaksanakan layanan bimbingan dan konseling, itu selalu diawali oleh bukti nyata masalah atau tugas-tugas perkembangan yang akan dicapai. Kemudian, tujuan yang ingin dicapai akan ditentukan, diikuti dengan memutuskan masalah/materi yang akan diteliti. Agar materi atau masalah yang diteliti dapat lebih efektif dipahami oleh siswa, sehingga diperlukan media sebagai alat penyebaran pesan.

Media arahan dan nasihat adalah semua yang dapat digunakan untuk menyalurkan arahan dan pesan bimbingan dan konseling yang dapat memperkuat renungan, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk mendapatkan diri mereka sendiri, mengarahkan diri mereka sendiri, menentukan pilihan dan menangani masalah yang dihadapi. Pemanfaatan media secara kreatif akan memperluas kesempatan siswa untuk tertarik pada layanan bimbingan dan konseling. Selain itu, melalui media bimbingan dan konseling siswa dapat lebih efektif memahami masalah yang dialami atau menangkap materi yang disampaikan dengan lebih efektif dan lebih cepat. Pada umumnya, akibat dari layanan bimbingan dan konseling yang diperoleh siswa dengan menggunakan media bimbingan dan konseling akan lebih utama dan kokoh.

Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dengan memodifikasi permainan monopoli. Dengan menggunakan media monopoli diharapkan dapat bekerja pada peningkatan perilaku disiplin pada siswa yang sangat membantu untuk kemajuannya di kemudian hari.

PEMBAHASAN

Media monopoli interaktif digunakan sebagai pendekatan untuk lebih dapat meningkatkan perilaku disiplin siswa. Disiplin sendiri berasal dari bahasa latin "Disciplina" yang menunjukkan suatu kegiatan pembelajaran. Istilah ini juga hampir sama dengan ungkapan dalam bahasa Inggris "Disciple" yang berarti mengikuti orang-orang untuk berkonsentrasi di bawah pengawasan seorang pemimpin (Tu'u, 2020).

Istilah lain dalam bahasa Inggris adalah "Discipline" yang mengandung pengertian: 1). Tepat, mematuhi, atau mengendalikan perilaku, pengekangan, ketenangan; 2). Tindakan membentuk, memperbaiki dan melengkapi sesuatu sebagai kapasitas psikologis dan pribadi yang baik; 3). Hukuman diberikan untuk mempersiapkan atau meningkatkan; 4). Berbagai macam atau pengaturan aturan perilaku (Millan dalam Tu'u, 2020).

Untuk medianya sendiri, seperti yang ditunjukkan oleh AECT (1977) media sebagian besar adalah struktur dan saluran yang digunakan untuk proses penyaluran pesan. Miarso (1986) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan yang dapat menjiwai renungan, perasaan, pertimbangan dan kemampuan belajar siswa. Gagne (dalam Sadiman, dkk., 2002) menyatakan bahwa media adalah berbagai macam segmen dalam situasi siswa saat ini yang dapat memperkuat pembelajaran. Selain itu Briggs (dalam Sadiman, dkk., 2002) menyatakan bahwa media secara keseluruhan adalah perangkat nyata yang dapat memperkenalkan suatu pekerjaan dan mendorong siswa untuk belajar.

"Media" berasal dari kata Latin, adalah jenis jamak dari "medium". Kata dalam arti sebenarnya menyiratkan perantara atau presentasi. Seperti yang ditunjukkan oleh Heinich et al. (1989), media adalah metode untuk saluran korespondensi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari "medium" yang dalam arti sebenarnya berarti "mediator" khususnya perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) (dalam Nursalim, 2018).

Media monopoli interaktif dapat berfungsi sebagai sebuah inovasi media BK yang tujuannya adalah untuk meningkatkan perilaku disiplin pada siswa yang sangat berguna untuk perkembangannya dimasa yang akan datang. Dengan menggunakan media monopoli yang sudah dimodifikasi diharapkan siswa dapat lebih memahami dan mengingat mengenai perilaku disiplin. Selain itu, dapat memperluas inspirasi belajar siswa setelah mengikuti bimbingan.

Peraturan media monopoli interaktif yaitu putaran memindahkan dadu dengan bergantian memiliki opsi untuk memindahkan pion. Kotak-kotak yang dapat diakses di papan permainan adalah tujuan dijalankannya pion. Pion berjalan mulai dari satu kotak kemudian ke kotak berikutnya seperti yang ditunjukkan oleh jumlah nilai yang ditunjukkan oleh dadu.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pemanfaatan media monopoli dalam proses layanan bimbingan dan konseling. Pemanfaatan media monopoli untuk lebih mengembangkan perilaku disiplin siswa belum ditemukan dan belum pernah diteliti sebelumnya. Peneliti akan membahas secara singkat penelitian yang relevan sebagai

perbandingan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Penelitian tersebut adalah:

1. Azmi Septiani Thalib. 2021. Pengembangan Media Bimbingan Konseling Permainan Monopoli *Truth and Dare* Untuk Meningkatkan *Self Confidence* pada Peserta Didik di SMP Negeri 8 Makassar. Dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan *self confidence* dan menunjukkan bahwa media bimbingan konseling permainan monopoli *truth and dare* efektif dalam meningkatkan *self confidence* pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar.
2. Dewi Larasati, Mochamad Nursalim. 2020. Pengembangan Modifikasi Media Monopoli Untuk Perencanaan Karier pada Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 di SMA Kemala Bhayangkari 4 Waru. Dalam penelitian ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam perencanaan kariernya serta penelitian ini menunjukkan bahwa modifikasi media monopoli untuk perencanaan karier dinyatakan valid dengan memperoleh penilaian dari ahli materi dan ahli praktisi dengan kriteria sangat baik.
3. Nur Yuniyanto. 2018. Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Sikap Peduli Sosial pada Siswa Kelas VII MTs Negeri 6 Sleman Tahun Pelajaran 2017/2018. Dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan sikap peduli sosial dan penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media permainan monopoli untuk meningkatkan sikap peduli sosial memperoleh nilai rata-rata dalam kategori sangat baik dan efektif digunakan.
4. Christianto Yuono, Dr. Budi Purwoko, M.Pd. 2015. Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media monopoli percaya diri mendapatkan penilaian dengan kategori sangat baik. Sehingga produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kebertrimaan untuk digunakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan dengan menggunakan media monopoli yang sudah dimodifikasi diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan perilaku disiplin siswa yang selama ini masih kurang.

Saran

Saran dari peneliti yaitu untuk peneliti atau pengembang selanjutnya agar dapat lebih menyempurnakan media yang digunakan. Untuk guru BK agar dapat digunakan sebagai layanan yang lebih menyenangkan untuk siswa. Dan untuk siswa agar dapat menggunakan media yang dapat meningkatkan perilaku disiplin yang ada pada dirinya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bertens, K. 2013. *Etika*. Yogyakarta: PT Kanisius.

- Nursalim, M. 2018. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT. Indeks.
- Romlah, T. 2013. *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tu'u, Tulus. 2020. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT. Grasindo.