

# PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ETIKA BERGAUL DENGAN TEMAN SEBAYA SISWA KELAS X DI SMANY MALANG

Alifia Aizah Fitriah\*, Irene Maya Simon

PPG, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

\*Corresponding author, email: alifia.aizah.2331127@student.um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v3.i10.2024.12

## Kata kunci

Pengembangan media monopoli  
Bimbingan kelompok  
Etika bergaul dengan teman  
sebaya

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terkait dengan materi etika bergaul dengan teman sebaya melalui pengembangan media monopoli menggunakan layanan bimbingan kelompok bagi siswa kelas X di SMAN Y Malang. Metode dalam artikel ini adalah kualitatif dengan model penelitian dan pengembangan (R&D). Sampel dalam artikel ini 6 siswa, serta pengumpulan data dalam artikel ini melalui hasil observasi dan hasil analisis AKPD yang telah dibagikan kepada siswa kelas X. Hasil dalam artikel ini menunjukkan bahwa penerapan pengembangan media monopoli tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi etika bergaul dengan teman sebaya secara lebih optimal. Hal tersebut terlihat dari siswa yang terlibat dalam layanan ini mampu menjawab semua pertanyaan yang ada dalam kotak materi maupun kotak praktek yang telah tersedia di papan monopoli dengan baik. Selain itu, untuk lebih meningkatkan ketertarikan siswa untuk memahami materi, penulis juga telah menerima saran dari guru pamong untuk memperbaiki media monopoli dengan menggunakan design yang lebih menarik, misalnya dengan memanfaatkan aplikasi canva untuk membantu penulis dalam memperbaiki gambar, kotak materi, dan kotak praktek dalam papan monopoli sehingga lebih menarik bagi siswa dan mampu menciptakan layanan yang lebih interaktif.

## 1. Pendahuluan

Bimbingan konseling memiliki tujuan untuk mendukung siswa dalam pengembangan pribadi, sosial, akademik, maupun perencanaan karir. Bimbingan konseling juga dapat membantu siswa untuk berkembang secara individu maupun berkelompok sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, perkembangan, bakat, minat, maupun kesempatan siswa. Adapun dasar refleksi dari pelaksanaan bimbingan konseling di sekolah terletak pada upaya dalam memberikan bantuan atau fasilitas kepada siswa sehingga mereka lebih dapat memahami maupun meningkatkan potensi yang ada pada diri mereka dan terpenuhinya tujuan atau misi sesuai dengan tahap perkembangan siswa (Etsukrilasa, Indri Astuti, dkk, 2022). Siswa melalui layanan bimbingan konseling dapat terbantu dalam memenuhi level perkembangan yang maksimal, pengembangan akhlak yang lebih optimal, serta peningkatan peran pribadi siswa dalam lingkungan mereka.

Layanan bimbingan konseling terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu layanan bimbingan klasikal, bimbingan kelompok, konseling kelompok, serta konseling individu. Layanan bimbingan konseling juga memiliki tanggung jawab penting dalam menciptakan hubungan yang positif antara siswa dengan lingkungan, maupun mengembangkan dan memperbaiki perilaku siswa dalam lingkungan tersebut. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mencapai tanggung jawab tersebut yaitu melalui layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok adalah suatu layanan yang diberikan kepada siswa melalui situasi, proses, dan kegiatan yang dilakukan secara berkelompok

yang bertujuan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah siswa yang menjadi peserta layanan (Hartanti, 2022). Masalah yang menjadi topik dalam kegiatan bimbingan kelompok dibahas melalui suasana dinamika kelompok secara intens dan konstruktif, diikuti oleh seluruh anggota kelompok dibawah bimbingan pemimpin kelompok atau konselor.

Berdasarkan hasil analisis AKPD yang telah dilakukan terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh siswa dan termasuk dalam permasalahan yang dapat diberikan layanan bimbingan kelompok, diantaranya terdapat 56% siswa yang jarang bermain atau berteman di lingkungan tempat mereka tinggal; terdapat 51% siswa yang merasa belum mantap pada pilihan peminatan yang diambil; terdapat 50% siswa yang merasa belum paham antara hobi, bakat, minat, kemampuan, dan karir; dan terdapat 31% siswa yang belum memiliki perencanaan karir masa depan. Melalui hasil analisis AKPD tersebut diketahui bahwa yang paling tinggi dalam membutuhkan layanan bimbingan kelompok berkaitan dengan cara berteman atau bersosialisasi yang baik dengan lingkungan sekitar, sehingga penulis tertarik untuk mengangkat tema dalam artikel ini mengenai "Etika Bergaul dengan Teman Sebaya" sehingga diharapkan melalui tema tersebut dapat membantu siswa untuk lebih mampu berteman atau bersosialisasi secara baik dengan lingkungan sekitar. Selain itu, ketika memberikan layanan bimbingan kelompok, penulis juga akan memasukkan media layanan BK dengan tujuan supaya materi layanan yang diberikan lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.

Media layanan BK merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi layanan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan konseli dalam memahami diri, mengambil keputusan, maupun menemukan solusi untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Media layanan BK terdiri dari 2 unsur, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawa (software). Adapun manfaat dari penggunaan media dalam layanan BK adalah memperjelas pesan atau tujuan yang ingin disampaikan konselor kepada siswa, proses layanan menjadi lebih menarik, lebih interaktif, serta kualitas layanan menjadi lebih optimal sehingga sikap positif siswa juga menjadi lebih meningkat.

Menurut Nursalim (dalam Pamungkas, 2020) terdapat klasifikasi media layanan BK, yaitu media grafis, bahan cetak, dan gambar diam (seperti bagan, grafik, sketsa, poster); media audio (seperti CD, microphone, MP3); kelompok film (seperti film bisu, film bersuara); kelompok multimedia (seperti modul ajar yang terdiri dari bahan cetak, audio dan visual); media objek (seperti pohon karir); media interaktif (seperti program konseling interaktif, program pengembangan diri), dan media permainan (seperti permainan sensorimotor, simbolis (pura-pura), sosial dan permainan konstruktif). Salah satu media permainan yang dapat digunakan yaitu melalui permainan monopoli yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan maupun kemampuan siswa sehingga melalui permainan monopoli ini dapat membantu mereka untuk lebih mudah memahami materi layanan yang diberikan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat artikel dengan judul "Pengembangan Media Monopoli melalui Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Pemahaman Etika Bergaul dengan Teman Sebaya Siswa Kelas X di SMAN Y Malang". Tujuan dari adanya artikel ini untuk mengetahui cara pengembangan media monopoli yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman etika bergaul dengan teman sebaya melalui layanan bimbingan kelompok siswa kelas X di SMAN Y Malang.

## 2. METODE

Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model penelitian dan pengembangan merupakan model yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Borg and Gall (2003) (dalam Thalib, 2020) model penelitian dan pengembangan yaitu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk, sehingga dalam aspek pendidikan produk-produk yang dihasilkan melalui model penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan dan relevan dengan kebutuhan siswa. Adapun tahap-tahap dalam pendekatan penelitian dan pengembangan menurut Brog & Gall (dalam Wiwin Yuliani, 2021) adalah penelitian dan pengumpulan informasi; perencanaan; mengembangkan bentuk awal produk; pengujian lapangan awal; merevisi produk; uji lapangan utama; merevisi produk operasional; pengujian lapangan operasional; merevisi produk akhir; serta sosialisasi dan implementasi. Namun, dalam artikel ini penulis hanya melaksanakan beberapa tahap dan akan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan fokus pada produk yang akan dikembangkan.

Tahap-tahap yang akan digunakan oleh penulis dalam artikel ini yaitu tahap pertama, penelitian dan pengumpulan informasi; tahap kedua, perencanaan; tahap ketiga, pengembangan produk awal; tahap keempat, pengujian lapangan awal; tahap kelima, analisis hasil uji coba lapangan awal dan revisi produk akhir; dan tahap keenam, produk akhir. Berdasarkan tahap tersebut, penulis dalam artikel ini akan mengembangkan media BK berupa permainan monopoli untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai etika bergaul dengan teman sebaya. Produk yang dihasilkan berupa media permainan monopoli etika bergaul dengan teman sebaya bagi siswa kelas X melalui layanan bimbingan kelompok di sekolah.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1. Hasil**

Layanan bimbingan kelompok melalui media monopoli etika bergaul dengan teman sebaya ini dilakukan kepada siswa kelas X di SMAN Y Malang. Pengambilan awal data untuk mengetahui kebutuhan siswa dilakukan melalui cara observasi dan menyebarkan AKPD kepada siswa kelas X, sehingga setelah melaksanakan observasi dan menyebarkan AKPD tersebut penulis dapat melakukan analisis data dan mengetahui kebutuhan siswa. Setelah mengetahui hasil analisis AKPD, maka penulis dapat membagi hasil tersebut sesuai dengan layanan yang ada dalam BK, seperti layanan bimbingan klasikal, bimbingan kelompok, konseling kelompok, dan konseling individu. Adapun dalam penerapan pengembangan media ini melibatkan 6 siswa yang akan tergabung dalam layanan bimbingan kelompok.

Hasil dari pengembangan media monopoli etika bergaul dengan teman sebaya ini terdiri dari hasil tahap-tahap yang digunakan dalam artikel, yaitu hasil dari penelitian dan pengambilan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, pengujian lapangan awal, analisis hasil uji coba lapangan awal dan revisi produk akhir, serta hasil produk akhir. Kemudian, setelah mengetahui hasil dari tahap-tahap dalam pengembangan media ini, maka penulis juga akan mengetahui seberapa jauh produk yang dikembangkan oleh penulis akan berdampak pada layanan yang telah diberikan kepada siswa.

#### **3.2. Pembahasan**

Pembahasan dalam artikel ini berfokus pada kajian mengenai etika bergaul dengan teman sebaya dan pengembangan media monopoli sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang etika bergaul dengan teman sebaya. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

##### **3.2.1. Etika Bergaul dengan Teman Sebaya**

Etika merupakan suatu ilmu tentang sikap maupun kesusilaan individu dalam lingkungan sosial yang penuh dengan aturan maupun prinsip mengenai perilaku yang dianggap benar. Etika juga dapat diartikan sebagai suatu aturan, norma, dan kaidah yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam melakukan perilaku atau perbuatan. Tujuan dari adanya suatu etika yaitu sebagai sarana untuk berorientasi dalam kehidupan, memiliki kedalaman sikap dan tanggung jawab dalam kehidupan, serta sebagai sarana untuk mengembangkan kehidupan menuju hidup yang lebih damai, tertib, serta harmonis (Santoso, 2022). Selain itu, terdapat manfaat dari memiliki etika yang baik, yaitu dapat melatih kemandirian dan tanggung jawab dalam diri individu, dapat meningkatkan kesejahteraan hidup, memelihara ketertiban dan keteraturan hidup, dapat menjadi kontrol sosial, dan digunakan sebagai acuan dalam memecahkan permasalahan, baik secara internal maupun eksternal.

Adapun beberapa cara yang dapat dilakukan untuk membina pergaulan yang baik antar sesama teman, seperti belajar menghargai dan menghormati, memiliki sikap mau mengerti, mau memberikan pujian pada orang lain, mampu memberikan motivasi pada orang lain, dan tidak bercanda secara berlebihan atau keterlaluan (Azizah H. F, 2020). Selanjutnya, terdapat beberapa unsur etika yang harus diperhatikan dalam membangun pergaulan dengan teman sebaya seperti memilih teman yang berakhlak baik, berteman dengan seseorang yang memiliki semangat tinggi dalam belajar, mengembangkan sikap saling menghormati dan menghargai antar sesama teman, menjadikan teman sebagai subjek atau partner dalam belajar bersama, dan menghindari perilaku-perilaku yang melanggar norma atau hukum yang berlaku.

### 3.2.2. Pengembangan Media Monopoli sebagai Upaya untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Etika Bergaul dengan Teman Sebaya

Pengembangan media monopoli sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang etika bergaul dengan teman sebaya dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

**Pertama**, tahap penelitian dan pengumpulan informasi. Tahap ini berisikan cara penulis untuk mengetahui kebutuhan siswa yang telah dilakukan melalui observasi dan penyebaran AKPD kepada siswa kelas X di SMAN Y Malang. Setelah mengetahui hasil observasi dan AKPD maka penulis akan menganalisis hasil tersebut untuk mengetahui kebutuhan siswa sehingga dapat memberikan layanan BK sesuai dengan kebutuhan mereka. Hasil analisis AKPD dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu hasil yang termasuk layanan bimbingan klasikal, bimbingan kelompok, konseling kelompok, dan konseling individu. Namun, dalam artikel ini penulis berfokus pada hasil analisis AKPD yang termasuk dalam layanan bimbingan kelompok, diantaranya terdapat 56% siswa yang jarang bermain atau berteman di lingkungan tempat mereka tinggal; terdapat 51% siswa yang merasa belum mantap pada pilihan peminatan yang diambil; terdapat 50% siswa yang merasa belum paham antara hobi, bakat, minat, kemampuan, dan karir; dan terdapat 31% siswa yang belum memiliki perencanaan karir masa depan. Melalui hasil analisis AKPD tersebut diketahui bahwa yang paling tinggi dalam membutuhkan layanan bimbingan kelompok berkaitan dengan cara berteman atau bersosialisasi yang baik dengan lingkungan sekitar, sehingga penulis akan mengangkat tema dalam artikel ini tentang etika bergaul dengan teman sebaya dan akan mengembangkan media BK yang dapat mempermudah siswa untuk menerima materi layanan dengan baik.

**Kedua**, tahap perencanaan. Tahap ini berisikan rencana penulis untuk mengembangkan media BK yang dapat digunakan untuk memberikan layanan bimbingan kelompok kepada siswa. Penulis berencana untuk mengembangkan media permainan monopoli, lalu dikaitkan dengan materi etika bergaul dengan teman sebaya. Menurut Husna (dalam Laily Nurmalia, Iswan, dkk, 2022) media permainan monopoli adalah media yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga terciptanya suasana yang menyenangkan bagi siswa, dan mempermudah siswa untuk menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan oleh guru. Media monopoli dapat dimodifikasi dengan materi yang mendidik dan menyenangkan sehingga dapat menjadi alat komunikasi yang interaktif dalam proses pemberian layanan kepada siswa.

**Ketiga**, tahap pengembangan produk awal. Tahap ini berisikan cara penulis untuk mengembangkan produk awal. Media permainan monopoli ini telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga media permainan monopoli ini tentang etika bergaul dengan teman sebaya. Jadi, dalam permainan monopoli ini terdapat 6 siswa sebagai pemain, terdapat 6 pion sebagai tanda pemain, 1 dadu sebagai alat untuk memulai permainan dan alat dalam jalannya permainan, terdapat kotak materi, dan kotak praktek. Kotak materi akan digunakan apabila siswa berhenti di kotak angka, sehingga setelah melemparkan dadu jika mereka berhenti pada kotak angka maka memperoleh kesempatan untuk mengambil kotak materi dan menjawab pertanyaan. Sedangkan kotak praktek akan digunakan apabila ketika setelah melempar dadu, pemain berhenti di kotak zonk. Kotak materi dan kotak praktek berisikan materi-materi tentang etika bergaul dengan teman sebaya. Berikut gambar media monopoli yang penulis gunakan:



**Gambar 1. Media Monopoli**

**Keempat**, tahap pengujian lapangan awal. Tahap ini berisikan proses pengujian produk yang dilakukan oleh 1 orang ahli dalam proses pemberian layanan maupun media BK dan 6 siswa kelas X. Sebelum menerapkan media layanan, penulis telah berdiskusi dengan guru pamong untuk menilai media yang akan digunakan dalam layanan bimbingan kelompok, lalu penulis diberi arahan yang selanjutnya akan diterapkan dalam uji coba lapangan awal. Siswa yang terlibat dalam kegiatan ini telah dipilih oleh guru pamong dan akan melaksanakan kegiatan ini bersama dengan penulis. Adapun tata cara permainan monopoli etika bergaul dengan teman sebaya adalah 1) Guru pamong telah membantu penulis untuk membagi siswa dalam kelas menjadi beberapa kelompok, lalu memilih 1 kelompok yang akan membersamai penulis dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok, 2) Penulis menjelaskan kepada kelompok yang telah terpilih tentang cara permainan monopoli, 3) Penulis membagi pion kepada kelompok sebagai tanda pemain dalam permainan monopoli dan meletakkannya di kotak start, 4) Penulis memberikan kesempatan bagi pemain untuk hompipa terlebih dahulu sebagai sarana untuk memilih giliran dalam permainan, 5) Siswa yang menerima giliran pertama, maka akan melemparkan dadu terlebih dahulu untuk mengetahui jalannya permainan dan hal tersebut akan dilakukan sampai dengan pemain yang mendapat giliran terakhir, 6) Apabila pemain berhenti di kotak angka, maka pemain mendapat kesempatan untuk mengambil kartu materi dan menjawab pertanyaannya, sedangkan pemain yang berhenti di kotak zonk, maka mendapat kesempatan untuk mengambil kartu praktek dan menjawab pertanyaannya. Hal tersebut juga dilakukan sampai semua pemain mendapat kesempatan. 7) Apabila sudah ada pemain yang mencapai garis finish atau kotak terakhir, maka pemain tersebut berhak untuk tidak mengikuti jalannya permainan dan bisa menilai jalannya permainan yang telah dilaksanakan dalam kegiatan bimbingan kelompok tersebut.

**Kelima**, tahap analisis hasil uji coba lapangan awal dan revisi produk akhir. Tahap ini berisikan hasil dari penerapan mengenai pengembangan permainan monopoli etika bergaul dengan teman sebaya yang telah dilakukan oleh penulis. Berdasarkan kegiatan bimbingan kelompok yang telah dilakukan, 6 siswa dapat melaksanakan permainan sesuai dengan tata cara permainan yang berlaku

dan mereka dapat menjawab semua pertanyaan yang telah disediakan oleh penulis dalam kotak materi maupun kotak praktek secara baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok sudah dapat menerima dan memahami materi etika bergaul dengan teman sebaya secara optimal. Namun setelah melaksanakan layanan bimbingan kelompok, penulis mendapatkan saran dari guru pamong bahwa lebih baik lagi apabila media yang digunakan menggunakan media cetak atau menggunakan aplikasi yang dapat digunakan untuk memperbaiki media sehingga tampak lebih menarik, misalnya melalui penggunaan canva untuk mengedit gambaran dalam media monopoli yang digunakan dan gambarannya bisa disesuaikan dengan materi layanan.

**Keenam**, tahap produk akhir. Tahap ini berisikan hasil revisi dari guru pamong dan penulis akan memperbaiki media monopoli dengan menggunakan aplikasi atau media cetak sehingga media layanan yang digunakan lebih menarik dari sebelumnya. Meskipun dengan media monopoli yang telah digunakan oleh penulis sudah dapat memberikan pemahaman yang lebih optimal kepada siswa, namun penulis juga tetap memerhatikan saran yang membangun dari orang lain untuk terciptanya proses pemberian layanan yang lebih menarik dan interaktif. Penulis dalam tahap produk akhir ini akan menggunakan aplikasi canva sebagai media dalam membantu memperbaiki media monopoli yang telah digunakan sebelumnya agar lebih sesuai dengan perkembangan iptek, serta lebih menarik bagi siswa.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penerapan pengembangan media monopoli etika bergaul dengan teman sebaya melalui layanan bimbingan kelompok siswa kelas X di SMAN Y Malang yang telah dilakukan oleh penulis dapat disimpulkan bahwa penerapan pengembangan media monopoli tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi etika bergaul dengan teman sebaya secara lebih optimal. Hal tersebut terlihat dari siswa yang terlibat dalam layanan ini mampu menjawab semua pertanyaan yang ada dalam kotak materi maupun kotak praktek yang telah tersedia di papan monopoli dengan baik. Selain itu, untuk lebih meningkatkan ketertarikan siswa untuk memahami materi, penulis juga telah menerima saran dari guru pamong untuk memperbaiki media monopoli dengan menggunakan design yang lebih menarik, misalnya dengan memanfaatkan aplikasi canva untuk membantu penulis dalam memperbaiki gambar, kotak materi, dan kotak praktek dalam papan monopoli sehingga lebih menarik bagi siswa dan mampu menciptakan layanan yang lebih interaktif.

#### Daftar Rujukan

- Azizah H. F. (2020). Realisasi Etika Pergaulan dengan Teman Sebaya. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali.
- Etsukrilasa, Indri Astuti, dkk. (2022). Pengembangan Video Animasi Layanan Bimbingan Kelompok tentang Etika Bergaul pada Siswa SMP. *Jurnal Education and Development*, Vol. 10 No. 01, 172.
- Hartanti, J. (2022). Tinjauan Teoritis Bimbingan Kelompok. Tulungagung: UD Duta Sablon.
- Laily Nurmalia, Iswan, dkk. (2022). Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi "Sumber Energi" pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI. Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 3.
- Pamungkas, A. (2020). Materi Media Bimbingan Konseling. Kalimantan Tengah: BKI FUAD IAIN Palangkaraya.
- Santoso. (2022). Etika sebagai Landasan Perilaku Sehari-Hari. Universitas STEKOM.
- Thalib, A. S. (2020). Pengembangan Media BK Permainan Monopoli Truth and Dare untuk Meningkatkan Self Confidence pada Siswa di SMPN 8 Makassar. Makassar: Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Wiwin Yuliani, N. B. (2021). Metode Penelitian Pengembangan dalam Bimbingan dan Konseling. *Quanta*, Vol. 5 No. 3, 115-116.