

LAPORAN PENELITIAN



Judul:
PENGEMBANGAN PANDUAN BIMBINGAN ASERTIF UNTUK MENGURANGI
ADIKSI PERMAINAN DARING ELEKTRONIK DISORDER PADA SISWA SMP NEGERI
KOTA YOGYAKARTA

Diusulkan Oleh

Prof. Dr. Moh Farozin, M.Pd./NIP. 19541123 198003 1 001
Eva Imania Eliasa, S.Pd., M.Pd./NIP. 19750717 200604 2 001
Lintang Waskita Puri, M.Pd./NIP. 12107930 101772
Dr. Agus Basuki, M.Pd./NIP. 19690818 200501 1 001
Adhel Pradita Sugito/NIM. 19104241045
Afanin Halqim/NIM. 19104241053
Iqbal Zaki Taqiyuddin/NIM. 19104244023
Rahma Melati/NIM. 19104241003
Fahmi Abdillah/NIM. 19104244019

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2022

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah swt yang telah melimpahkan karunia dan nikmat-Nya sehingga Laporan Penelitian dengan judul “Pengembangan Panduan Bimbingan Asertif Untuk Mereduksi Adiksi Permainan Daring Elektronik Disorder Pada Siswa SMP Kota Yogyakarta” dapat kami susun dan selesaikan. Terima kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penelitian. Kami menyadari masih terdapat kekurangan dan kesalahan dalam penulisan laporan penelitian ini, sehingga saran dan kritik yang membangun kami butuhkan untuk menjadikan penelitian dan laporan penelitian kami lebih baik lagi.

Yogyakarta, Oktober 2022

Tim Peneliti

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN RESEARCH GROUP**

1. Judul Penelitian : PENGEMBANGAN PANDUAN BIMBINGAN ASERTIF UNTUK MEREDUKSI ADIKSI PERMAINAN DARING ELEKTRONIK DISORDER PADA SISWA SMP KOTA YOGYAKARTA
2. Ketua Peneliti :
- a. Nama lengkap : Prof. Dr. Moh Farozin, M.Pd.
- b. Jabatan : Guru Besar
- c. Program Studi : Bimbingan dan Konseling - S1
- d. Alamat : Perum APH Blok B 16, Seturan Baru, Caturtunggal, Depok, Sleman 55281
- e. Telepon : +628122707448
- f. e-mail : farozin@uny.ac.id
3. Nama Research Group : Keorganisasian dan Profesi Bimbingan dan Konseling
4. Tim Peneliti :

No	Nama, Gelar	NIP	Bidang Keahlian
1.	Dr. Eva Imania Eliasa, S.Pd., M.Pd.	19750717 200604 2 001	Bimbingan dan Konseling
2.	Lintang Waskita Puri, M.Pd.	12107930 101772	
3.	Dr. Agus Basuki, M.Pd.	19690818 200501 1 001	

5. Mahasiswa yang terlibat :

No	Nama	NIM	Prodi
1.	Adhel Pradita Sugito	19104241045	Bimbingan dan Konseling
2.	Afanin Halqim	19104241053	Bimbingan dan Konseling
3.	Iqbal Zaki Taqiyuddin	19104244023	Bimbingan dan Konseling
4.	Rahma Melati	19104241003	Bimbingan dan Konseling
5.	Fahmi Abdillah	19104244019	Bimbingan dan Konseling

6. Lokasi Penelitian : Daerah Istimewa Yogyakarta
7. Waktu Penelitian : 1 Maret 2022 s/d 30 November 2022
8. Dana yang diusulkan : Rp. 24.000.000,00

Mengetahui,
Dekan FIP,



Dr. Sujarwo, M.Pd.
NIP 19691030 200312 1 001

Yogyakarta, 30 September 2022
Ketua Pelaksana

Prof. Dr. Moh Farozin, M.Pd.
NIP 195411231980031001

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) menghasilkan produk buku panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta, (2) produk buku panduan bimbingan asertif yang layak digunakan untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) berdasarkan model pengembangan Borg dan Gall yang dilaksanakan dalam lima tahap, yaitu: penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi membuat rencana kegiatan yang akan dilakukan pengembangan draf produk awal uji coba lapangan awal (kelompok kecil), revisi hasil uji coba lapangan awal. Produk yang dikembangkan berupa panduan yang terdiri dari: Bagian 1 Pendahuluan, Bagian 2 Adiksi Permainan Daring Elektronik Disoder, Bagian 3 Bimbingan Asertif, Bagian 4 Evaluasi dan Bagian 5 Penutup dan Daftar Pustaka. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara dan angket penilaian kelayakan ahli materi. angket penilaian kelayakan ahli media, angket penilaian kelayakan guru Bimbingan dan Konseling. Uji coba produk terdiri dari uji ahli materi, uji ahli media, uji coba lapangan awal yaitu 3 orang guru Bimbingan dan Konseling. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil penilaian ahli materi mendapat skor 54 termasuk pada kategori layak. Hasil penilaian ahli media mendapatkan skor 61 termasuk kategori layak. Berdasarkan hasil penilaian praktisi pengguna mendapatkan nilai 93,2 yang masuk dalam kategori sangat layak.

Kata kunci: *panduan, bimbingan asertif, permainan daring elektronik disorder*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
PRAKATA.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	7
BAB III. METODE PENELITIAN.....	18
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....	38
LAMPIRAN.....	41

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-kisi Penilaian Validasi Untuk Ahli Materi	21
Tabel 2 Kisi-kisi Penilaian Validasi Untuk Ahli Media	21
Tabel 3 Kisi-kisi Penilaian Untuk Praktisi	22
Tabel 4 Hasil Penilaian Ahli Materi	26
Tabel 5 Hasil Penilaian Akhir Media	27
Tabel 6 Perbaikan Jenis-Jenis Permainan <i>Game Online</i>	29
Tabel 7 Perbaikan Penggunaan Kata Bimbingan Asertif	31
Tabel 8 Perbaikan Penggunaan Kata Adiksi Permainan Daring	31
Tabel 9 Perbaikan Penggunaan Kata Bimbingan Asertif	31
Tabel 10 Perbaikan Pada Cover.....	31
Tabel 11 Petunjuk Penggunaan	32
Tabel 12 Perbaikan Evaluasi Proses dan Evaluasi Hasil	33
Tabel 13 Perbaikan Peran Guru Bimbingan dan Konseling.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Pengusul	41
Lampiran 2. Validasi.....	48
Lampiran 3. Panduan Bimbingan Asertif	51

BAB 1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasuki era digital, penggunaan internet menjadi kebutuhan penting bagi aktivitas masyarakat. Terlebih lagi, pengguna internet di Indonesia terus meningkat hingga mencapai 175,4 juta pengguna pada tahun 2020 (Kemp, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa tingginya keterikatan masyarakat dalam penggunaan internet. Tingginya penggunaan internet disebabkan oleh ketersediaan informasi salah satunya dalam lingkup pendidikan.

Pada lingkup pendidikan, penggunaan internet menyuguhkan banyak manfaat seperti membantu siswa untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan. Hanya saja internet juga dapat memberikan dampak negatif pada penggunanya. Peningkatan penggunaan internet pada siswa selama daring dapat meningkatkan kemungkinan siswa juga menggunakan internet untuk kegiatan lain seperti bermain *game*. Apabila kegiatan bermain *game online* dilakukan secara berlebihan maka dapat dikatakan tidak wajar. Pada tataran individu, siswa yang bermain *game online* akan mengalami realitas di luar apa yang dijalaninya sehari-hari. Pada titik tertentu siswa yang mengalami kecanduan *game online* akan menjadikan *game online* sebagai aktivitas yang paling dominan dalam kesehariannya (Ferdian&Wulandari, 2021). Kecanduan *games online* mempengaruhi keterampilan penyesuaian sosial dikalangan remaja (Nadeak, 2021). Kecanduan *game online* mengajarkan siswa metode dalam melakukan kejahatan dan mengembangkan dalam pemikiran mereka kemampuan mengintimidasi, agresi dan konsekuensi dari kejahatan (Elsayed, 2021). Siswa yang kecanduan *game online* akan lebih fokus pada hal-hal yang bersifat individual dan cenderung mengabaikan keterampilan penyesuaian sosial. Dampak negatif paling merisaukan dari *video game* secara berlebihan yaitu serangkaian masalah yang menyerupai sindrom ketergantungan (Galan, Perez & Lopez, 2021). Faktanya seorang remaja asal Taiwan meregang nyawa setelah kecanduan bermain *game online* selama 40 jam tanpa henti (Rania, 2018). Di Indonesia sendiri, 10 anak di Banyumas didiagnosis mengalami gangguan mental akibat kecanduan *game online* dan harus mendapat terapi di RSUD Banyumas (Aziz, 2018). Hasil survey terhadap 248 siswa salah satu SMP di Yogyakarta dengan menyebar kuesioner kecanduan *game online*, terdapat 88 siswa menggunakan *game online* antara 4-6 jam dalam sehari, siswa sering membuka gadget untuk bermain *game online*, siswa mengalami kesulitan untuk menghentikan permainan *game online* yang

kemudian berdampak pada mundurnya jam tidur di setiap malamnya, sering memikirkan kegiatan bermain game online, dalam sehari hanya makan sebanyak dua kali dikarenakan bermain game online, siswa cenderung untuk kembali memainkan game online ketika sedang tidak melakukan kegiatan baik di rumah maupun di sekolah. Dari hasil survey di atas maka dapat disimpulkan bahwa saat ini fenomena kecanduan game online makin marak terjadi pada anak di usia sekolah. Selain dari data yang diperoleh dari penelitian-penelitian sebelumnya serta dari literatur yang dibaca oleh peneliti, pada kenyataannya masalah tersebut juga terjadi pada siswa SMP di Yogyakarta.

Perilaku adiksi terhadap game online muncul pada kondisi lingkungan tertentu yaitu lingkungan teman sebaya. Tekanan yang dialami, yang dirasa paling berat dan paling mempengaruhi perilaku siswa adalah tekanan teman sebaya atau dikenal dengan istilah *peer pressure*. Tanpa disadari siswa mendapat tekanan untuk berperilaku seperti remaja lain, sehingga akhirnya siswa masuk ke dalam situasi dimana harus berperilaku seperti siswa yang lainnya, agar dapat diterima dan tidak dapat disisihkan. Kondisi yang menimbulkan stimulus tertentu bisa menjadi *reinforcement* bagi adiksi terhadap game online. Kondisi yang awalnya yang tertekan oleh ajakan teman berubah menjadi menyenangkan saat bermain online game dan mendorong siswa untuk mengulang kembali kondisi itu. Kondisi tersebut membuat siswa menjadi sosok yang kurang asertif.

Selama ini penanganan yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling masih sangat minim dan hanya tindakan dengan memberikan larangan, memarahi, memberikan dan hukuman. Oleh karena itu, diperlukan bimbingan klasikal dengan teknik pelatihan asertif bagi guru bimbingan dan konseling untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa.

Pelatihan asertif adalah pelatihan diterapkan pada situasi-situasi interpersonal di mana individu kesulitan menerima kenyataan bahwa menyatakan atau menegaskan diri adalah tindakan layak dan benar (Corey, 2009: 214). Teknik ini digunakan untuk melatih siswa yang mengalami kesulitan untuk menyatakan diri bahwa tindakannya adalah layak atau benar. Asumsi dasar pelatihan asertif adalah bahwa setiap orang mempunyai hak untuk mengungkapkan perasaannya, pendapat, apa yang diyakini serta sikapnya terhadap orang lain dengan tetap menghormati dan menghargai hak-hak orang tersebut Corey (2009: 215). Melalui bimbingan asertif dapat meningkatkan kemampuan untuk bersikap sesuai terhadap diri sendiri dan lingkungannya, serta mampu meningkatkan kehidupan pribadi dan sosial agar lebih efektif. Faktanya bahwa belum

adanya buku panduan pelaksanaan bimbingan asertif menjadi suatu masalah yang cukup besar dan membutuhkan penyelesaian yang segera. Maka, untuk memudahkan guru Bimbingan dan Konseling, adanya buku panduan dalam bimbingan asertif dipandang sebagai sesuatu yang penting demi keefektifan dan keberhasilan pemberian layanan itu sendiri. Sebab, dengan adanya buku panduan bimbingan asertif, guru Bimbingan dan Konseling akan memiliki konsistensi dan pelaksanaan yang efektif sesuai dengan panduan yang ada. Oleh karena itu peneliti merasa perlu untuk mengembangkan suatu panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta. Berdasarkan kepada latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penulis hendak melakukan penelitian Research and Development (R&D) yang berjudul Pengembangan Panduan Bimbingan Asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Masih terdapat siswa yang mengalami adiksi permainan daring disorder dengan siswa mengalami kesulitan untuk menghentikan permainan game online yang kemudian berdampak pada mundurnya jam tidur.
2. Pelaksanaan bimbingan asertif belum pernah dilakukan di SMP Kota Yogyakarta
3. Belum adanya acuan berupa buku panduan bimbingan asertif untuk untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah pada belum adanya panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana produk buku panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan buku panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan maka pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan produk buku panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta.
2. produk buku panduan bimbingan asertif yang layak digunakan untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan dalam hal ini adalah produk berupa panduan bimbingan asertif yang layak digunakan untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar cetak
2. Produk ditujukan untuk guru Bimbingan dan Konseling yang memiliki kualifikasi Pendidikan minimal Sarjana Pendidikan (S-1) di bidang Bimbingan dan Konseling
3. Standar kompetensi dalam panduan adalah memahami dan mampu mempraktikkan ketrampilan asertif dalam bimbingan klasikal.
4. Produk buku panduan sangat sesuai untuk digunakan pada siswa usia remaja yang duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama.
5. Secara garis besar buku panduan berisikan beberapa komponen:
 - a. Halaman Sampul
 - b. Kata Pengantar
 - c. Daftar Isi
 - d. Bagian 1. Pendahuluan (Rasional, Tujuan dan Petunjuk penggunaan)
 - e. Bagian 2. Adiksi Permainan Daring Elektronik Disorder
 - f. Bagian 3. Pelaksanaan Bimbingan Asertif
 - g. Bagian 4. Evaluasi Pelaksanaan Bimbingan Asertif
 - h. Bagian 5. Penutup

i. Daftar Pustaka

G. Manfaat Pengembangan

Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis bagi bidang Bimbingan dan Konseling, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Memperkaya khasanah keilmuan Bimbingan dan Konseling terkhusus pada bidang pribadi dan pada pelaksanaan layanan bimbingan asertif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru Bimbingan dan Konseling hasil pengembangan panduan bimbingan asertif dalam layanan bimbingan yang digunakan sebagai buku panduan untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta.
- b. Bagi kepala sekolah sebagai pimpinan di sekolah, dapat memberikan dukungan pada pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling dengan bimbingan asertif.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai acuan atas penelitian yang akan dilaksanakan terutama peneliti yang memiliki kesamaan variabel atau bidang bimbingan

H. Asumsi Pengembangan

Berangkat dari latar belakang masalah yang dialami siswa dan guru Bimbingan dan Konseling SMP Kota Yogyakarta yaitu tingginya adiksi permainan daring elektronik disorder dan belum adanya panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa. Maka perlu dilakukan sebuah inovasi guna membantu guru Bimbingan dan Konseling dalam memaksimalkan pelaksanaan layanan terutama dalam hal untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta.

Peneliti mengembangkan produk berupa buku panduan bimbingan asertif sesuai dengan kebutuhan. Pelatihan asertif adalah pelatihan diterapkan pada situasi-situasi interpersonal di mana individu kesulitan menerima kenyataan bahwa menyatakan atau menegaskan diri adalah tindakan layak dan benar (Corey, 2009: 214). Teknik ini digunakan untuk melatih siswa yang mengalami kesulitan untuk menyatakan diri bahwa tindakannya adalah layak atau benar. Asumsi dasar pelatihan asertif adalah bahwa setiap orang mempunyai hak untuk mengungkapkan perasaannya, pendapat, apa yang diyakini serta sikapnya terhadap orang lain dengan tetap menghormati dan menghargai hak-hak orang tersebut Corey (2009: 215). Melalui bimbingan asertif dapat

meningkatkan kemampuan untuk bersikap sesuai terhadap diri sendiri dan lingkungannya, serta mampu meningkatkan kehidupan pribadi dan sosial agar lebih efektif.

Oleh karena itu bimbingan asertif akan sangat sesuai untuk digunakan dalam mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder. Adanya panduan sebagai acuan akan memudahkan guru Bimbingan dan Konseling dalam melaksanakan pelatihan asertif dalam bimbingan klasikal yang efektif dan efisien terutama untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta.

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Adiksi Permainan Daring Elektronik Disorder

1. Pengertian Adiksi Permainan Daring Elektronik Disorder

Permainan daring elektronik disebut juga dengan istilah game online. Menurut Young (Tiwa, dkk : 2019) menjelaskan bahwa game online merupakan situs yang menyediakan berbagai macam jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai waktu dan tempat berbeda yang dapat saling terhubung di waktu yang sama. Game online merupakan salah satu pilihan untuk menghabiskan waktu sengang mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Di era modern ini *smartphone* dapat digunakan untuk mengunduh aplikasi game online sehingga dapat diakses dan dimainkan di mana saja, asalkan dapat terkoneksi dengan jaringan internet (Tiwa, dkk : 2019). Maraknya game online menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. World Health Organization (Novrialdy, 2019) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam International Classification of Diseases (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain, perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya (Novrialdy, 2019). Lebih lanjut lagi, dalam game juga terkadang story atau alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. Game juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya. Hal-hal inilah yang dapat menyebabkan pemain kecanduan (Febriana, 2012). Penelitian Marlina, Putu, Minarti & Utami (2014) menunjukkan bahwa bermain game online secara berlebihan akan berdampak pada prestasi belajar matematika anak. Selain itu, game online ini dapat menyebabkan seseorang menjadi kecanduan namun game online juga akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan (Adams, 2013), di mana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain game. Namun yang terjadi saat ini, game online banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game online.

2. Ciri-ciri Adiksi Permainan Daring Elektronik Disorder

Kecanduan game online dapat dikatakan sama terhadap kecanduan internet. Menurut Young (2011) melihat kecanduan teknologi sebagai bagian dari kecanduan perilaku. Dalam kecanduan internet terdapat empat aspek yaitu :

- a. Penggunaan berlebihan dengan karakteristik sering dikaitkan dengan hilangnya kesadaran waktu yang telah berjalan selama bermain game online atau mengabaikan kebutuhan dasar.
- b. Gejala penarikan diri jika tidak menggunakan internet yang ditandai dengan merasa begitu ketakutan , cemas dan depresi.
- c. Toleransi yang ditandai dengan keinginan seseorang mendapatkan alat akses seperti gadget untuk mendapatkan jaringan internet yang lebih baik , keinginan seseorang dalam menambah aplikasi jejaring sosial yang menarik , dan tidak dapat menghentikan untuk tidak bermain game online
- d. Dampak negatif yang ditandai dengan beragumen atau berbicara bohong , prestasi buruk , isolasi sosial , dan kelelahan

Menurut Lemmens, dkk. (2009) menjelaskan bahwa kriteria kecanduan game adalah sebagai berikut:

- a. *Salience*: bermain game menjadi aktivitas terpenting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan, perilaku pemain yang berlebihan, seperti berfikir bermain game terus menerus.
- b. *Tolerance*: proses dimana seseorang mulai lebih banyak dan sering bermain game sehingga secara bertahap membangun jumlah waktu yang dihabiskan untuk permainan, menghabiskan waktu yang lebih banyak dalam bermain game.
- c. *Mood Modification*: Griffiths dalam Shafura & Tahlil (2017) menyatakan bahwa mood modification merupakan pengalaman subjektif seseorang, yang merupakan konsekuensi dari terlibatnya dalam kegiatan tertentu dan dapat dilihat sebagai strategi koping (yaitu melarikan diri dari perasaan). Seseorang bermain game dengan tujuan melupakan masalah dengan menimbulkan perasaan senang secara psikologis, bermain game sebagai relaksasi atau penenang.
- d. *Relapse*: Adanya kecenderungan untuk kembali bermain game lagi setelah berhenti, kembali lagi ke pola lama yaitu pola bermain yang berlebihan.
- e. *Withdrawal*: Adanya perasaan tidak baik atau perasaan yang buruk atau perasaan tidak nyaman saat tidak dapat bermain game.

- f. *Conflict*: Adanya konflik pemain dengan orang lain (konflik interpersonal) akibat bermain game secara berlebih (konflik termasuk verbal/argumen, pengabaian, kebohongan dan penipuan).
- g. *Problems*: Permasalahan yang muncul akibat mengabaikan kegiatan lain untuk bermain game secara berlebihan, seperti masalah di sekolah, pekerjaan, bersosialisasi, termasuk juga konflik intrapsikis.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai aspek tentang kecanduan game online, maka ada tujuh aspek yang digunakan dalam pengukuran yaitu *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict, and problems*. Hal ini dikarenakan ketujuh aspek tersebut lebih menggambarkan kecanduan game online khususnya pada siswa .

3. Jenis-jenis Permainan Daring Elektronik

Menurut Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra (2016 : 154) jenis - jenis game online meliputi :

- a. First Person Shooter (FPS) Game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamernya sehingga seolah - olah pertama pada gamernya sehingga seolah - olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut , kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata - senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembak - tembakan).
- b. Real - Time Strategy Merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya , biasanya permainan memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.
- c. Croos - Platform Online Game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja need for speed undercorver dapat dimainkan secara online dari PC maupun hardware / console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).
- d. Browser games Merupakan game yang dimainkan pada browser seperti firefox , opera , IE . Syarat di mana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah browser sudah mendukung javascript , php , maupun flash.
- e. Massive Multiplayer Online Games Adalah game di mana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (100 pemain) , setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata .

4. Faktor-faktor Adiksi Permainan Daring Elektronik Disorder

Menurut Anggarani (2015), terdapat faktor penyebab gangguan dan faktor resiko gangguan adiksi bermain game. Beberapa faktor penyebabnya adalah :

- a. Sebagai media melarikan diri dari kenyataan.
- b. Modifikasi mood sebagai bentuk koping dari permasalahan di dunia nyata.
- c. Memiliki hubungan pertemanan daring yang erat karena hobi yang sama.
- d. Karakteristik kepribadian yang biasanya berkaitan dengan *internet gaming addiction* antara lain *neuroticism*, agresi, dan sikap bermusuhan, dan mencari perhatian
- e. Remaja laki-laki memiliki faktor risiko terbesar mengalami internet gaming disorder, tetapi masih dalam proses penelitian lebih lanjut.
- f. Konteks yang melatarbelakangi kehidupan individu seperti situasi, individu itu sendiri, dan budaya. Ketersediaan fasilitas internet juga memungkinkan terjadi koneksi dengan *internet gaming disorder*.

Sedangkan menurut Laufi Dian Deodo Saputra dalam Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra (2016 : 156) terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan kecanduan remaja terhadap game online . Faktor - faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya kecanduan terhadap game online , sebagai berikut :

- a. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online , karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi
- b. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah
- c. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online
- d. kurangnya self control dalam diri remaja , sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

Sedangkan faktor - faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain game online pada remaja , sebagai berikut:

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol , karena melihat teman - temanya yang lain banyak yang bermain game online ;
- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik , sehingga remaja memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan ; dan terlupakan
- c. Harapan orang tua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus - kursus atau les - les , sehingga kebutuhan primer anak , seperti kebersamaan , bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Dari pernyataan diatas dapat kunci bahwa faktor yang menyebabkan seseorang mengalami game online berdasarkan dari diri sendiri (factor internal) dan berdasarkan keadaan di luar individu (eksternal).

B. Bimbingan Asertif

1. Pengertian Bimbingan Asertif

Bimbingan Asertif mengacu pada teori-teori pada Latihan asertif. Latihan asertif merupakan teknik yang memiliki tujuan untuk mengubah perilaku individu menjadi lebih berani asertif dalam berbagai situasi sosial (Corey, 2017:237). Perilaku dalam situasi sosial atau perilaku sosial menjadi sasaran dalam pelatihan asertif, diantaranya, ketegasan dalam memperkenalkan diri, mengajukan permintaan pada orang lain, mengungkapkan pendapat, menjaga komunikasi dalam pertemanan (Flanagan, 2015). Sehingga, perilaku asertif tersebut juga akan berdampak pada kemandirian dan tanggung jawab pada diri individu. Menurut Gunarsa (2009: 215) menjelaskan bahwa merupakan prosedur latihan yang diberikan kepada individu untuk melatih penyesuaian sosialnya dalam mengekspresikan sikap, perasaan, pendapat dan haknya. Adapun menurut Appiah (2008: 148) mengembangkan pandangan bahwa pelatihan asertif adalah latihan ekspresi keyakinan, dimana seseorang mampu untuk memulai mengungkapkan atau mengutarakan pendapat sesuai dengan apa yang diyakininya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelatihan asertif merupakan penerapan latihan tingkah laku dengan sasaran membantu individu-individu dalam mengembangkan cara-cara berhubungan yang lebih langsung dalam situasi-situasi interpersonal. Fokusnya adalah mempraktekkan melalui bermain peran, kecakapan-

kecakapan bergaul sehingga individu diharapkan mampu belajar mengungkapkan perasaan-perasaan dan pikiran-pikiran mereka secara lebih terbuka yang nantinya akan berdampak pada kemandirian dan tanggung jawab pada diri individu.

2. Tujuan Bimbingan Asertif

Dalam pelaksanaan bimbingan asertif terdapat tujuan yang ingin dicapai oleh konselor dan konseli. Menurut Corey (2013:264) tujuan latihan asertif yaitu:

“.....*is teaching people to express themselves in ways that reflect sensitivity to the feelings and rights of others. Assertion does not mean aggression; truly assertive people do not stand up for their rights at all costs, ignoring the feelings of others*”.

Tujuan bimbingan asertif adalah melatih individu untuk mengekspresikan diri dengan cara yang mencerminkan kepekaan terhadap perasaan dan hak dirinya, penegasan tidak berarti agresif; orang yang benar-benar tegas tidak membela hak mereka dengan segala cara, ataupun mengabaikan perasaan orang lain.

Hal lain diungkapkan oleh Paterson (2010:5) latihan ketegasan dapat membantu mereka menghadapi kekerasan orang lain atau mengurangi intimidasi dari orang lain, dan tidak membiarkan diri untuk terlibat dalam kekerasan itu sendiri. Selain itu, bimbingan asertif ini diperuntukan untuk individu yang takut terhadap kritik, individu yang masih menganggap bahwa sebuah kritikan akan menghancurkan mereka, mereka yang sudah sejak kecil dilatih untuk percaya orang lain, dan dipaksa untuk mengikuti orang lain.

Teknik *assertive training* dalam pelaksanaannya tentu memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh konselor dan konseli. Menurut Fauzan (2010) terdapat beberapa tujuan *assertive training* yaitu

- a. Mengajarkan individu untuk menyatakan diri mereka dalam suatu cara sehingga memantulkan kepekaan kepada perasaan dan hak-hak orang lain;
- b. Meningkatkan keterampilan behavioralnya sehingga mereka bisa menentukan pilihan apakah pada situasi tertentu perlu berperilaku seperti apa yang diinginkan atau tidak;
- c. Mengajarkan pada individu untuk mengungkapkan diri dengan cara sedemikian rupa sehingga terefleksi kepekaanya terhadap perasaan dan hak orang lain;

- d. Meningkatkan kemampuan individu untuk menyatakan dan mengekspresikan dirinya dengan enak dalam berbagai situasi sosial; Menghindari kesalahpahaman dari pihak lawan komunikasi

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan bimbingan asertif adalah untuk melatih individu mengungkapkan dirinya, mengemukakan apa yang dirasakan dan menyesuaikan diri dalam berinteraksi tanpa adanya rasa cemas karena setiap individu mempunyai hak untuk mengungkapkan perasaan, pendapat, apa yang diyakini serta sikapnya. Dengan demikian individu dapat menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam berkomunikasi.

3. Manfaat Bimbingan Asertif

Corey (2017: 213) menjelaskan manfaat dari bimbingan asertif akan membantu bagi individu yang memiliki:

- a. Tidak mampu mengungkapkan kemarahan atau perasaan tersinggung.
- b. Menunjukkan kesopanan yang berlebihan dan selalu mendorong orang lain untuk mendahuluinya.
- c. Memiliki kesulitan untuk mengatakan "tidak".
- d. Mengalami kesulitan untuk mengungkapkan afeksi dan respon-respon positif lainnya.
- e. Merasa tidak punya hak untuk memiliki perasaan-perasaan dan pikiran-pikiran sendiri

Willis (2017: 72) menyebutkan bahwa manfaat bimbingan asertif yaitu : tidak dapat meredam kemarahan atau kejengkelannya, kemudian juga seseorang yang mengalami kesulitan dalam berkata " tidak " yang dimana seseorang merasa sukar dalam merespon hal-hal positif lainnya dan juga seseorang yang tidak mempunyai keberanian dalam hal menyatakan pendapat dan pikirannya . Hal tersebut senada dengan Sakine, Mitra, Ladan (2014) bahwa asertif adalah cara untuk mengungkapkan perasaan dalam perilaku sosial yang sesuai dengan sikap, pandangan dan minat seseorang yang begitu bebas dan tanpa rasa takut mempunyai keyakinan untuk mengekspresikan emosi mereka. Sehingga dapat disimpulkan manfaat latihan asertif adalah untuk membantu peningkatan kemampuan mengkomunikasikan apa yang diinginkan, dirasakan dan dipikirkan pada orang lain namun tetap menjaga dan menghargai hak - hak serta perasaan orang lain.

4. Prosedur Bimbingan Asertif

Sedangkan menurut Masters (dalam Gunarsa, 2007:217-220) meringkas beberapa prosedur bimbingan asertif, yakni:

- a. Identifikasi terhadap keadaan khusus yang menimbulkan persoalan pada konseli.
- b. Memeriksa apa yang dilakukan atau dipikirkan konseli pada situasi tersebut. Pada tahap ini, akan diberikan juga materi tentang perbedaan perilaku agresif, asertif, dan pasif.
- c. Dipilih sesuatu situasi khusus di mana konseli melakukan permainan peran (role play) sesuai dengan apa yang ia perlihatkan.
- d. Konselor memberikan umpan balik secara verbal, menekankan hal yang positif dan menunjukkan hal-hal yang tidak sesuai (tidak cocok, inadekuat) dengan sikap yang baik dan dengan cara yang tidak menghukum atau menyalahkan.
- e. Konselor memperlihatkan model perilaku yang lebih diinginkan, pada tahap ini siswa melakukan role playing.
- f. Konselor membimbing, menjelaskan hal-hal yang mendasari perilaku yang diinginkan.
- g. Diantara waktu waktu pertemuan, konselor menyuruh konseli melatih dalam imajinasinya, respon yang cocok pada beberapa keadaan. kepada mereka juga diminta menyertakan pernyataan diri yang terjadi selama melakukan imajinasi. Hasil apa yang dilakukan pasien atau konseli, dibicarakan pada pertemuan berikutnya.
- h. Konselor harus menentukan apakah konseli sudah mampu memberikan respon yang sesuai dari dirinya sendiri secara efektif terhadap keadaan baru, baik dari laporan langsung yang diberikan maupun dari keterangan orang lain yang mengetahui keadaan konseli.

Di dalam dinamika kelompok pelaksanaan teknik bimbingan asertif terdapat langkah-langkah yang dilakukan dalam latihan asertif adalah sebagai berikut (Nursalim, 2013: 146-147) :

- a. Rational Strategi
 - 1) konselor menjelaskan maksud dan tujuan penggunaan strategi latihan asertif dalam meningkatkan perilaku asertif
 - 2) konselor memberikan gambaran tahapan-tahapan implementasi strategi, seperti permainan peran, melakukan latihan di rumah

- b. Identifikasi keadaan yang menimbulkan persoalan. Konselor meminta konseli menyatakan secara terbuka permasalahan yang dihadapi dan sesuatu yang dilakukan atau dipikirkan pada saat permasalahan timbul. Konseli menceritakan permasalahan terkait perilaku ketidakasertifan, menceritakan faktor-faktor yang membuat peserta didik mengalami masalah ketidakasertifan
- c. Membedakan perilaku asertif dan tidak asertif serta mengeksplorasi target, dalam hal ini konselor dan konseli membedakan perilaku asertif dan perilaku tidak asertif, serta menentukan perubahan perilaku yang diharapkan;
- d. Bermain peran, pemberian umpan balik serta pemberian model perilaku yang lebih baik
 - 1) Konseli bermain peran sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, dalam hal ini terkait dengan permasalahan perilaku asertif
 - 2) Konselor memberikan umpan balik secara verbal
 - 3) Pemberian model perilaku yang lebih baik
 - 4) Pemberian penguat positif dan penghargaan
- e. Melaksanakan latihan dan praktik. Konseli mendemonstrasikan perilaku asertif sesuai dengan target perilaku yang diharapkan;
- f. Mengulang latihan. Konseli melakukan latihan tanpa bantuan pembimbing;
- g. Tugas rumah dan tindak lanjut. Konselor memberikan tugas rumah pada konseli, dan meminta konseli mempraktikkan perilaku asertif serta memeriksa perilaku tersebut apakah sudah dilakukan dalam kehidupan sehari-hari;
- h. Terminasi, konselor menghentikan program bantuan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut terkait prosedur bimbingan asertif sebenarnya memiliki kesamaan dengan latihan asertif hanya pemaparannya saja yang berbeda. Adapun tahapan penggunaan latihan asertif pada penelitian ini yaitu rational strategi, Identifikasi keadaan yang menimbulkan persoalan, membedakan perilaku asertif dan tidak asertif, bermain peran, pemberian umpan balik serta pemberian model perilaku yang lebih baik, melaksanakan latihan dan praktik, mengulang latihan, tugas rumah dan tindak lanjut dan terminasi.

C. Kerangka Teori

Pada lingkup pendidikan, penggunaan internet menyuguhkan banyak manfaat seperti membantu siswa untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan. Hanya saja internet juga dapat memberikan dampak negatif pada penggunaannya.

Peningkatan penggunaan internet pada siswa selama daring dapat meningkatkan kemungkinan siswa juga menggunakan internet untuk kegiatan lain seperti bermain *game*. Apabila kegiatan bermain *game online* dilakukan secara berlebihan maka dapat dikatakan tidak wajar. Pada tataran individu, siswa yang bermain *game online* akan mengalami realitas di luar apa yang dijalannya sehari-hari. Pada titik tertentu siswa yang mengalami kecanduan *game online* akan menjadikan *game online* sebagai aktivitas yang paling dominan dalam kesehariannya (Ferdian&Wulandari, 2021). Kecanduan *games online* mempengaruhi keterampilan penyesuaian sosial dikalangan remaja (Nadeak, 2021). Kecanduan *game online* mengajarkan siswa metode dalam melakukan kejahatan dan mengembangkan dalam pemikiran mereka kemampuan mengintimidasi, agresi dan konsekuensi dari kejahatan (Elsayed, 2021). Siswa yang kecanduan *game online* akan lebih fokus pada hal-hal yang bersifat individual dan cenderung mengabaikan keterampilan penyesuaian sosial. Dampak negatif paling merisaukan dari *video game* secara berlebihan yaitu serangkaian masalah yang menyerupai sindrom ketergantungan (Galan, Perez & Lopez, 2021). Perilaku adiksi terhadap *game online* muncul pada kondisi lingkungan tertentu yaitu lingkungan teman sebaya. Tekanan yang dialami, yang dirasa paling berat dan paling mempengaruhi perilaku siswa adalah tekanan teman sebaya atau dikenal dengan istilah *peer pressure*. Tanpa disadari siswa mendapat tekanan untuk berperilaku seperti remaja lain, sehingga akhirnya siswa masuk ke dalam situasi dimana harus berperilaku seperti siswa yang lainnya, agar dapat diterima dan tidak dapat disisihkan. Kondisi yang menimbulkan stimulus tertentu bisa menjadi *reinforcement* bagi adiksi terhadap *game online*. Kondisi yang awalnya yang tertekan oleh ajakan teman berubah menjadi menyenangkan saat bermain *online game* dan mendorong siswa untuk mengulang kembali kondisi itu. Kondisi tersebut membuat siswa menjadi sosok yang kurang asertif. Oleh karena itu, diperlukan bimbingan klasikal dengan teknik pelatihan asertif bagi guru bimbingan dan konseling untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa.

Pelatihan asertif adalah pelatihan diterapkan pada situasi-situasi interpersonal di mana individu kesulitan menerima kenyataan bahwa menyatakan atau menegaskan diri adalah tindakan layak dan benar (Corey, 2009: 214). Teknik ini digunakan untuk melatih siswa yang mengalami kesulitan untuk menyatakan diri bahwa tindakannya adalah layak atau benar. Asumsi dasar pelatihan asertif adalah bahwa setiap orang mempunyai hak untuk mengungkapkan perasaannya,

pendapat, apa yang diyakini serta sikapnya terhadap orang lain dengan tetap menghormati dan menghargai hak-hak orang tersebut Corey (2009: 215). Melalui bimbingan asertif dapat meningkatkan kemampuan untuk bersikap sesuai terhadap diri sendiri dan lingkungannya, serta mampu meningkatkan kehidupan pribadi dan sosial agar lebih efektif.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana produk buku panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta yang digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling?
2. Bagaimana buku panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta yang layak menurut ahli media, ahli materi dan guru Bimbingan dan Konseling di SMP Kota Yogyakarta?

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang biasa disebut Research and Development (R&D) atau yang berarti penelitian dan pengembangan. "Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products" Borg & Gall (2003) yang berarti penelitian dan pengembangan merupakan sebuah usaha mengembangkan dan memvalidasi produk yang akan digunakan didalam pembelajaran. Senada dengan itu, Asim (2001:1) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan merupakan sebuah proses mengembangkan produk dan memvalidasi produk yang nantinya akan digunakan pada proses pembelajaran. Pendapat yang sama diungkapkan juga oleh Sugiyono (2012:407) penelitian dan pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam upaya menghasilkan suatu produk penelitian dan pengembangan memiliki langkah-langkah yang sistematis dan mengacu pada hasil sebelumnya Produk yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah buku panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta.

B. Prosedur Pengembangan

Adapun prosedur pengembangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada Borg & Gall yaitu:

1. Penelitian Pendahuluan dan Pengumpulan Informasi

Penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi merupakan tahap awal dalam penelitian. Dalam penelitian ini tahap awal dilakukan dengan mewawancarai guru Bimbingan dan Konseling untuk melihat permasalahan perencanaan karir yang dihadapi siswa serta menganalisis kebutuhan akan panduan teknik modelling dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan perencanaan karir siswa. Wawancara yang peneliti gunakan disini berupa wawancara tak terstruktur, yaitu wawancara yang terdiri dari garis-garis besar yang akan ditanyakan (Ankunto, 2010:270).

2. Perencanaan

Penyusunan rencana penelitian disini meliputi segala kemampuan yang dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian yang didasarkan pula pada rumusan tujuan dari penelitian. Peneliti akan mengembangkan panduan panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder.

3. Pengembangan Produk Awal

Pada pengembangan produk awal ini, peneliti akan membuat desain buku panduan bimbingan asertif dalam bimbingan kelompok. Panduan disusun berdasarkan kepada kebutuhan guru Bimbingan dan Konseling dan dikuatkan pula kebenarannya oleh kajian teori. Komponen yang terdapat dalam produk juga mengacu pada pendapat ahli tentang aspek apa saja yang harus ada dalam sebuah buku panduan. Produk tersebut kemudian akan diuji terlebih dahulu sebelum diuji cobakan. Uji ahli terdiri dari ahli materi dan ahli media yang mana masing-masing ahli akan menilai dan memberikan masukan terhadap produk yang disusun sesuai dengan bidangnya masing-masing. Masukan dari ahli akan dijadikan bahan perbaikan untuk kesempurnaan produk sebelum diuji cobakan di lapangan.

4. Tahap Uji Coba Lapangan Awal

Tahap uji coba produk awal akan dilakukan kepada kelompok kecil yaitu tiga orang guru Bimbingan dan Konseling yang bertujuan untuk mengetahui sejauh manakah tingkat kelayakan dari produk yang telah dikembangkan tersebar. Pada tahap ini guru Bimbingan dan Konseling akan menilai dan memberikan masukan terhadap produk di mana masukan tersebut akan dijadikan bahan perbaikan pula demi kesempurnaan produk.

5. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Tahap ini merupakan tahap revisi produk yang pertama kali. Revisi ini didasarkan kepada data dan masukan dari tiga orang guru Bimbingan dan Konseling saat melakukan uji coba produk itu sendiri. Hasil revisi ini nantinya akan berguna untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada produk sebelum uji coba lapangan selanjutnya.

Penelitian ini hanya dilaksanakan sampai pada tahap kelima dikarenakan kondisi pandemi covid-19 di Indonesia yang belum juga usai. Hal ini juga akan dijadikan sebagai keterbatasan dalam penelitian ini dan akan dijelaskan lebih lanjut di bab selanjutnya.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Adapun desain uji coba yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan panduan panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder ialah:

a. Validasi Tim Ahli

Sebelum dilakukan uji coba, panduan bimbingan asertif yang dikembangkan harus divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media. Tim ahli disini bertugas dalam mempertimbangkan materi buku panduan bimbingan asertif yang di nilai serta memberikan masukan berupa kritik dan saran terhadap produk: Dari hasil validasi inilah selanjutnya produk berupa buku panduan bimbingan asertif akan diuji cobakan pada lapangan awal.

b. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan bertujuan untuk menghasilkan produk yang praktis dan sudah layak untuk digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling. Uji coba yang peneliti lakukan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu:

1) Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilakukan setelah produk buku panduan bimbingan asertif dikembangkan dan dinyatakan valid oleh tim ahli.

2. Subjek Uji Coba

Subjek ahli yang digunakan dalam penelitian ini adalah menemukan ahli media dan ahli materi yang keduanya merupakan dosen yang ahli dalam bidang tertentu, seperti: Dr. Budi Astuti, M.Si, sebagai ahli materi dan Yuli Nurmalasari, M.Pd. sebagai ahli media. Selain itu, validator praktik di lapangan salah satunya guru Bimbingan dan Konseling yang bertugas di SMP Muhammadiyah 8 Yogyakarta dan SMPN 9 Yogyakarta.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

1) Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan pada tahap awal penelitian yang bertujuan. untuk mengetahui fakta di lapangan dan juga tingkat pemahaman serta kebutuhan guru Bimbingan dan Konseling di sekolah terhadap buku panduan bimbingan asertif yang kemudian dijadikan sebagai dasar penelitian. Pedoman wawancara merupakan bagian terpenting dalam hal ini guna menghimpun garis garis besar yang akan ditanyakan.

2) Lembar Validasi

Teknik validasi dilakukan oleh tim ahli dan praktisi untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dalam hal ini panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari

1) Penilaian Validasi Ahli

Adapun tujuan dari penilaian validasi ini adalah untuk mendapatkan suatu sesuai dengan draf panduan yang dikembangkan.

Tabel 1. Kisi-kisi Penilaian Validasi Untuk Ahli Materi

Aspek	Indikator	No Item	Jumlah
Materi	Kelayakan Isi	12, 13, 16, 17, 18,	5
	Keruntutan	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	7
	Penyajian		
Bahasa	Kelayakan Bahasa	2, 10, 11,	4
Kegunaan	Relevansi dengan Penggunaan	1, 14, 15	3
Jumlah			20

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Validasi Untuk Ahli Media

Aspek	Indikator	item	Jumlah
Kemenarikan Produk	Grafika penulisan	2,3,5,15, 19	5
	Desain Buku	7, 14, 16, 18	4
	Gambar	1, 4, 6	3
Kepatutan Produk	Sistematikan	8, 9, 10, 11, 12, 13,	8
	Penyusunan Isi	17, 20	
Jumlah			20

2) Penilaian Validasi untuk Praktisi

Adapun tujuan dari penilaian validasi ini adalah untuk mendapatkan tanggapan guru Bimbingan dan Konseling terhadap kelayakan panduan bimbingan asertif dalam penelitian ini.

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Untuk Praktisi

Aspek	Indikator	No Item	Jumlah
Materi	Kelayakan Isi	26, 27, 30-37	10
	Keruntutan Penyajian	21, 22, 23, 9, 10, 11, 15	7
	Kelayakan Bahasa	24, 25, 38, 7, 8	5
	Relevansi dengan pengguna	18, 19, 28, 29	4
Media	Grafik penulisan	2, 20, 4, 13, 17	5
	Desain Buku	12, 14, 16	3
	Gambar	1, 3, 5, 6	4
Jumlah			38

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sudah ada menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif.

a. Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Analisis data deskriptif kualitatif akan dilakukan dengan cara mengumpulkan data kualitatif seperti masukan dan tanggapan yang didapatkan dari uji coba tim ahli dan praktisi pengguna buku panduan yaitu guru Bimbingan dan Konseling Hasil data deskriptif kualitatif tersebut pada akhirnya akan dijadikan sebagai pertimbangan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif akan dilakukan dengan cara menghitung skor penilaian yang diberikan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pengguna buku panduan yaitu guru Bimbingan dan Konseling.

BAB IV. PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Hasil penelitian dan pengembangan berupa panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder. Panduan yang dihasilkan ialah bentuk upaya pemberian pengetahuan dan pemahaman bagi guru Bimbingan dan Konseling mengenai bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder. Nantinya panduan ini pula akan digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder. Panduan disusun berdasarkan kepada langkah pengembangan menurut Borg & Gall (2003) sebagai berikut:

1. Penelitian Pendahuluan dan Pengumpulan Informasi

Pelaksanaan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan awal yang mendasari pelaksanaan penelitian ini. Tahap penelitian pendahuluan ini dilaksanakan dengan mengumpulkan data yang didapatkan dari hasil wawancara bersama guru Bimbingan dan Konseling terkait kondisi siswa secara umum, kondisi perencanaan karir siswa, kondisi program Bimbingan dan Konseling di sekolah terutama pada bidang pribadi dengan pelaksanaan bimbingan asertif di sekolah dan sejumlah informasi lain yang berhubungan dengan judul dan tujuan penelitian.

Berdasarkan hasil survey terhadap 248 siswa salah satu SMP di Yogyakarta dengan menyebarkan kuesioner kecanduan game online, terdapat 88 siswa menggunakan game online antara 4-6 jam dalam sehari, siswa sering membuka gadget untuk bermain game online, siswa mengalami kesulitan untuk menghentikan permainan game online yang kemudian berdampak pada mundurnya jam tidur di setiap malamnya, sering memikirkan kegiatan bermain game online, dalam sehari hanya makan sebanyak dua kali dikarenakan bermain game online, siswa cenderung untuk kembali memainkan game online ketika sedang tidak melakukan kegiatan baik di rumah maupun di sekolah. Dari hasil survey di atas maka dapat disimpulkan bahwa saat ini fenomena kecanduan game online makin marak terjadi pada anak di usia sekolah. Selain dari data yang diperoleh dari penelitian-penelitian sebelumnya serta dari literatur yang dibaca oleh peneliti, pada kenyataannya masalah tersebut juga terjadi pada siswa SMP di Yogyakarta.

Perilaku adiksi terhadap game online muncul pada kondisi lingkungan tertentu yaitu lingkungan teman sebaya. Tekanan yang dialami, yang dirasa paling berat dan

paling mempengaruhi perilaku siswa adalah tekanan teman sebaya atau dikenal dengan istilah *peer pressure*. Tanpa disadari siswa mendapat tekanan untuk berperilaku seperti remaja lain, sehingga akhirnya siswa masuk ke dalam situasi dimana harus berperilaku seperti siswa yang lainnya, agar dapat diterima dan tidak dapat disisihkan. Kondisi yang menimbulkan stimulus tertentu bisa menjadi *reinforcement* bagi adiksi terhadap game online. Kondisi yang awalnya yang tertekan oleh ajakan teman berubah menjadi menyenangkan saat bermain online game dan mendorong siswa untuk mengulang kembali kondisi itu. Kondisi tersebut membuat siswa menjadi sosok yang kurang asertif.

Selama ini penanganan yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling masih sangat minim dan hanya tindakan dengan memberikan larangan, memarahi, memberikan dan hukuman. Oleh karena itu, diperlukan bimbingan klasikal dengan teknik pelatihan asertif bagi guru bimbingan dan konseling untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa.

Pelatihan asertif adalah pelatihan diterapkan pada situasi-situasi interpersonal di mana individu kesulitan menerima kenyataan bahwa menyatakan atau menegaskan diri adalah tindakan layak dan benar. Teknik ini digunakan untuk melatih siswa yang mengalami kesulitan untuk menyatakan diri bahwa tindakannya adalah layak atau benar. Asumsi dasar pelatihan asertif adalah bahwa setiap orang mempunyai hak untuk mengungkapkan perasaannya, pendapat, apa yang diyakini serta sikapnya terhadap orang lain dengan tetap menghormati dan menghargai hak-hak orang tersebut. Melalui bimbingan asertif dapat meningkatkan kemampuan untuk bersikap sesuai terhadap diri sendiri dan lingkungannya, serta mampu meningkatkan kehidupan pribadi dan sosial agar lebih efektif. Faktanya bahwa belum adanya buku panduan pelaksanaan bimbingan asertif menjadi suatu masalah yang cukup besar dan membutuhkan penyelesaian yang segera. Maka, untuk memudahkan guru Bimbingan dan Konseling, adanya buku panduan dalam bimbingan asertif dipandang sebagai sesuatu yang penting demi keefektifan dan keberhasilan pemberian layanan itu sendiri. Sebab, dengan adanya buku panduan bimbingan asertif, guru Bimbingan dan Konseling akan memiliki konsistensi dan pelaksanaan yang efektif sesuai dengan panduan yang ada. Oleh karena itu peneliti merasa perlu untuk mengembangkan suatu panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta.

2. Perencanaan

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti melakukan pengembangan panduan berupa bahan cetak yaitu buku panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa yang ringkas, ringan dan praktis serta mudah untuk dibawa kemanapun. Panduan ini akan dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan bimbingan asertif oleh guru Bimbingan dan Konseling. Panduan ini berisi pendahuluan, bimbingan asertif, adiksi permainan daring elektronik disorder, dan langkah pelaksanaan bimbingan asertif.

Pada proses pembuatan panduan, desain yang digunakan pada buku, pemilihan warna, materi dan ukuran huruf disesuaikan dengan karakter dari Bimbingan dan Konseling. Selain itu, pertimbangan dari ahli media dan ahli materi juga digunakan dalam menghasilkan panduan yang sesuai dan layak untuk mendukung pelaksanaan layanan. Desain pada sampul menjadi salah satu bagian yang penting bagi peneliti untuk memilih desain yang sesuai dengan siswa SMP. Peneliti sedemikian rupa berusaha untuk memilih gambar dan warna serta jenis huruf yang tidak terlalu kekanak-kanakan. Hal tersebut dikarenakan sampul merupakan bagian pertama yang akan dilihat oleh pengguna.

3. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini peneliti menyusun draf awal panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta berdasarkan pada komponen berikut ini.

- a. Produk berupa bahan cetak
- b. Produk digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling
- c. Standar kompetensi dalam panduan ialah mengetahui dan memahami serta dapat mempraktikkan pelaksanaan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Negeri Kota Yogyakarta.
- d. Panduan berisi berupa komponen diantaranya:
 - 1) Halaman Sampul
 - 2) Kata Pengantar
 - 3) Daftar Isi
 - 4) Bagian 1. Pendahuluan (Rasional, Tujuan dan Petunjuk penggunaan)
 - 5) Bagian 2. Adiksi Permainan Daring Elektronik Disorder
 - 6) Bagian 3. Pelaksanaan Bimbingan Asertif
 - 7) Bagian 4. Evaluasi Pelaksanaan Bimbingan Asertif
 - 8) Bagian 5. Penutup

9) Daftar Pustaka

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Uji Coba Kelayakan

Draf panduan yang telah dikembangkan selanjutnya akan dinilai oleh dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli media yang mana keduanya merupakan orang-orang yang berkompeten.

a. Uji Ahli Materi

Ahli materi yang menilai produk ialah Ibu Dr. Budi Astuti, M.Si. yang memang berkompeten dalam bidang bimbingan dan konseling. Hasil penilaian produk yang telah dikembangkan mendapatkan nilai dengan kategori “sangat layak” dengan rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1.	Kesesuaian materi untuk guru BK	3	Baik
2.	Kesesuaian Bahasa untuk guru BK	3	Baik
3.	Ukuran huruf pada sampul menarik	3	Baik
4.	Jenis huruf pada sampul menarik	3	Baik
5.	Pemilihan warna pada sampul menarik	3	Baik
6.	Ilustrasi pada gambar dapat dipahami	3	Baik
7.	Keruntutan isi materi	3	Baik
8.	Keterkaitan antara materi yang satu dengan materi yang lain Keruntutan penyajian panduan	3	Baik
9.	Keruntutan penyajian panduan	3	Baik
10.	Kejelasan penggunaan Bahasa	3	Baik
11.	Kemudahan pemahaman materi yang disampaikan	3	Baik
12.	Kejelasan tujuan panduan	3	Baik
13.	Kejelasan petunjuk penggunaan	3	Baik

14.	Panduan bermanfaat bagi guru Bimbingan dan Konseling	3	Baik
15.	Panduan mempermudah guru Bimbingan dan Konseling dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling dengan bimbingan asertif	3	Baik
16.	Kebenaran isi materi adiksi permainan daring elektronik disorder	3	Baik
17.	Kebenaran isi materi Langkah-langkah bimbingan asertif	3	Baik
18.	Kebenaran isi materi evaluasi	3	Baik
Jumlah		54	Rata-rata 75

Hasil penilaian ahli materi terhadap kelayakan panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring disorder pada siswa SMP Kota Yogyakarta mendapat skor 54 termasuk kategori layak.

b. Uji Ahli Media

Ahli media yang menilai adalah Ibu Yuli Nurmalasari, M.Pd. yang ahli dalam instrument dan media BK. Hasil penilaian produk yang telah dikembangkan mendapatkan nilai dengan kategori layak dengan rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Penilaian Akhir Media

No	Aspek yang di nilai	Skor	Kategori
1.	Pemilihan gambar pada sampul	4	Baik
2.	Pemilihan jenis huruf pada sampul	4	Baik
3.	Pemilihan ukuran huruf	3	Baik
4.	Pemilihan warna pada sampul	3	Baik

5.	Pemilihan tulisan pada sampul	4	Baik
6.	Judul panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder	4	Baik
7.	Kemenarikan tampilan sampul	3	Baik
8.	Kejelasan kata pengantar	4	Baik
9.	Kejelasan bahasa yang digunakan	3	Baik
10.	Kesesuaian bahasa yang digunakan	3	Baik
11.	Kesesuaian daftar isi dengan halaman	4	Baik
12.	Kesesuaian tujuan panduan	2	Baik
13.	Daftar pustaka yang memuat sumber	4	Baik
14.	Kesesuaian ukuran buku panduan	3	Baik
15.	Pemilihan ukuran huruf dalam buku panduan	4	Baik
16.	Pemilihan warna dalam buku panduan	3	Baik
17.	Kekonsistenan pengaturan spasi antar baris dan antar alinea	3	Baik

18.	Kemenarikan tata letak dalam isi panduan	3	Baik
19.	Teks atau tulisan pada bagian sampul, kata pengantar, isi dan daftar pustaka mudah dibacakan	3	Baik
20.	Langkah penerapan bimbingan asertif mudah dipahami	3	Baik
Jumlah			61
Skor			75

Hasil penilaian ahli materi terhadap kelayakan panduan bimbingan asertif untuk mereduksi asiksi permainan darin elektronik disorder mendapatkan skor 61 termasuk dalam kategori “layak”

2. Uji Coba Lapangan

a. Uji Coba Lapangan Awal

Berdasarkan hasil keseluruhan yang diperoleh dari penilaian praktisi pengguna yaitu guru bimbingan dan konseling pada uji coba lapangan awal terhadap panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder nilai 93,2 yang masuk dalam kategori sangat layak.

C. Revisi Produk

1. Revisi Produk dari Ahli Materi

- a. Perlu ditambahkan penjelasan tentang jenis-jenis permainan game online

Tabel 6. Perbaikan Jenis-Jenis Permainan Game Online

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Sebelumnya tidak ada jenis-jenis permainan game online	Menurut Masya dan Candra (2016: 154) jenis - jenis game online meliputi : a. <i>First Person Shooter (FPS)</i> merupakan permaian yang meberikan pandangan sebagai

	<p>orang pertama pada gamernya sehingga seolah - olah pertama pada gamernya sehingga seolah - olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata - senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembak-tembakan).</p> <p>b. <i>Real-Time Strategy</i> merupakan <i>game</i> yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya permainan memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.</p> <p>c. <i>Cross - Platform Online</i> merupakan permainan yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja <i>need for speed underground</i> dapat dimainkan secara online dari PC maupun hardware/console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).</p> <p>d. <i>Browser games</i> merupakan game yang dimainkan pada browser seperti <i>firefox, opera, IE</i>. Syarat di mana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah</p>
--	---

	<p>browser sudah mendukung <i>javascript, php</i>, maupun <i>flash</i>.</p> <p>e. <i>Massive Multiplayer Online Games</i> merupakan merupakan jenis permainan di mana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (100 pemain) , setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata .</p>
--	--

- b. Perlu ditegaskan apakah menggunakan bimbingan asertif atau pelatihan asertif

Tabel 7. Perbaikan Penggunaan Kata Bimbingan Asertif

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Semua kata pelatihan asertif	Diganti dengan bimbingan asertif

2. Revisi Media

- a. Kecanduan games online atau adiksi permainan daring elektronik disorder

Tabel 8. Perbaikan Penggunaan Kata Adiksi Permainan Daring

Elektronik Disorder

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Semua penggunaan kata kecandun game online	Diganti dengan adiksi permainan daring elektronik disorder

- b. Perlu kejelasan apakah bimbingan asertif atau pelatihan asertif

Tabel 9. Perbaikan Penggunaan Kata Bimbingan Asertif

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Semua kata pelatihan asertif	Diganti dengan bimbingan asertif

- c. Untuk cover mungkin bisa dibedakan warna backgroundnya agar nampak beda dengan isi

Tabel 10. Perbaikan Pada Cover

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Berwarna Biru	Berwarna Putih

3. Revisi Produk dari Uji Coba Lapangan Awal

a. Guru Bimbingan dan Konseling 1

Perlu ditambahkan petunjuk penggunaan

Tabel 11. Petunjuk Penggunaan

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tidak Ada	<p>Petunjuk Penggunaan merupakan sebuah keharusan bagi pengguna buku panduan untuk memahami dan mengikuti petunjuk penggunaan sebuah buku terlebih dahulu. Demi keberhasilan pemahaman isi buku panduan , berikut kami sampaikan petunjuk penggunaannya :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Membaca daftar isi guna mengetahui isi dan atau komponen yang terdapat di dalam buku panduan.2. Membaca dan memahami bagian pendahuluan meliputi rasional , tujuan buku panduan dan petunjuk penggunaan.3. Memahami tujuan dan fungsi bimbingan asertif serta tahap pelaksanaannya.4. Memahami dan mempraktikkan rencana pelaksanaan layanan yang digunakan sebagai upaya dalam mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder.

b. Guru Bimbingan dan Konseling 2

Perlu ditambahkan contoh evaluasi proses dan evaluasi hasil

Tabel 12. Perbaikan Evaluasi Proses dan Evaluasi Hasil

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Tidak Ada Evaluasi Proses dan Hasil	Sudah ada evaluasi proses dan hasil

c. Guru Bimbingan dan Konseling 3

Perlu adanya peran guru bimbingan dan Konseling dalam Pelaksanaan Bimbingan Asertif

Tabel 13. Perbaikan Peran Guru Bimbingan dan Konseling

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Tidak ada peran guru BK	<p>Guru bimbingan dan konseling memiliki peran yang sangat penting pada setiap layanan bimbingan dan konseling di sekolah, namun dalam pelaksanaan bimbingan asertif dijelaskan peran guru bimbingan dan konseling adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Guru bimbingan dan konseling mampu memfasilitasi kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan panduan.2) Guru bimbingan dan konseling memiliki pemahaman yang baik terhadap prinsip dan materi yang disampaikan.3) Guru bimbingan dan konseling memperkenalkan secara jelas topik yang akan dibahas dan tujuan dari topik.4) Guru bimbingan dan konseling mampu menghubungkan inti materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.

	<p>5) Guru bimbingan dan konseling memiliki sikap yang positif dalam menjalankan kegiatan.</p> <p>6) Guru bimbingan dan konseling memberikan penguatan pada siswa selama pelaksanaan kegiatan.</p>
--	--

D. Kajian Produk Akhir

Pada lingkup pendidikan, penggunaan internet menyuguhkan banyak manfaat seperti membantu siswa untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan. Hanya saja internet juga dapat memberikan dampak negatif pada penggunanya. Peningkatan penggunaan internet pada siswa selama daring dapat meningkatkan kemungkinan siswa juga menggunakan internet untuk kegiatan lain seperti bermain *game*. Apabila kegiatan bermain *game online* dilakukan secara berlebihan maka dapat dikatakan tidak wajar. Pada tataran individu, siswa yang bermain *game online* akan mengalami realitas di luar apa yang dijalannya sehari-hari. Pada titik tertentu siswa yang mengalami kecanduan game online akan menjadikan game online sebagai aktivitas yang paling dominan dalam kesehariannya (Ferdian&Wulandari, 2021). Kecanduan games online mempengaruhi keterampilan penyesuaian sosial dikalangan remaja (Nadeak, 2021). Kecanduan game online mengajarkan siswa metode dalam melakukan kejahatan dan mengembangkan dalam pemikiran mereka kemampuan mengintimidasi, agresi dan konsekuensi dari kejahatan (Elsayed, 2021). Siswa yang kecanduan game online akan lebih fokus pada hal-hal yang bersifat individual dan cenderung mengabaikan keterampilan penyesuaian sosial. Dampak negatif paling merisaukan dari *video game* secara berlebihan yaitu serangkaian masalah yang menyerupai sindrom ketergantungan (Galan, Perez & Lopez, 2021). Perilaku adiksi terhadap game online muncul pada kondisi lingkungan tertentu yaitu lingkungan teman sebaya. Tekanan yang dialami, yang dirasa paling berat dan paling mempengaruhi perilaku siswa adalah tekanan teman sebaya atau dikenal dengan istilah *peer pressure*. Tanpa disadari siswa mendapat tekanan untuk berperilaku seperti remaja lain, sehingga akhirnya siswa masuk ke dalam situasi dimana harus berperilaku seperti siswa yang lainnya, agar dapat diterima dan tidak dapat disisihkan. Kondisi yang menimbulkan stimulus tertentu bisa menjadi *reinforcement* bagi adiksi terhadap game online. Kondisi yang awalnya yang

tertekan oleh ajakan teman berubah menjadi menyenangkan saat bermain online game dan mendorong siswa untuk mengulang kembali kondisi itu. Kondisi tersebut membuat siswa menjadi sosok yang kurang asertif. Oleh karena itu, diperlukan bimbingan klasikal dengan teknik pelatihan asertif bagi guru bimbingan dan konseling untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa.

Pelatihan asertif adalah pelatihan diterapkan pada situasi-situasi interpersonal di mana individu kesulitan menerima kenyataan bahwa menyatakan atau menegaskan diri adalah tindakan layak dan benar (Corey, 2009: 214). Teknik ini digunakan untuk melatih siswa yang mengalami kesulitan untuk menyatakan diri bahwa tindakannya adalah layak atau benar. Asumsi dasar pelatihan asertif adalah bahwa setiap orang mempunyai hak untuk mengungkapkan perasaannya, pendapat, apa yang diyakini serta sikapnya terhadap orang lain dengan tetap menghormati dan menghargai hak-hak orang tersebut Corey (2009: 215). Melalui bimbingan asertif dapat meningkatkan kemampuan untuk bersikap sesuai terhadap diri sendiri dan lingkungannya, serta mampu meningkatkan kehidupan pribadi dan sosial agar lebih efektif.

Produk ini nantinya dapat dijadikan sebagai panduan dalam pemberan layanan kepada siswa untuk meningkatkan perencanaan karirnya. Oleh karena itu, panduan ini akan menjadi pedoman bagi guru Bimbingan dan Konseling dalam melaksanakan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Kota Yogyakarta. Produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini berupa panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Kota Yogyakarta yang pada proses pengembangannya mengikuti tahapan penelitian dan pengembangan Borg and Gall yaitu 1) penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. 2: perencanaan, 3 pengembangan draf produk awal. 4) uji coba lapangan awal (kelompok kecil), 5) revisi hasil uji coba lapangan awal.

Hasil uji coba yang dilakukan kepada ahli materi dan ahli media digunakan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan produk awal Ahli materi di sini bertugas menilai konten dars produk seperti kesesuaian materi, keruntutan materi keterkaitan materi yang satu dengan yang lain, kemudahan untuk dipahami, kejelasan tujuan dan petunjuk penggunaan panduan dan kebermanfaat panduan bagi praktisi. Perbaikan pun dilakukan terhadap materi dalam panduan berdasarkan kepada masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi. Sedangkan ahli media disini bertugas menilai media dari produk seperti kemenarikan tampilan produk seperti pemilihan warna jenis tulisan ukuran tulisan, kemenarikan gambar atau ilustrasi, gaya pangan gaya, bahasa penyajian dan grafik.

Selanjutnya tahap uji coba lapangan awal terhadap 3 orang praktisi pengguna yaitu guru Bimbingan dan Konseling dari SMP Muhammadiyah 8 Yogyakarta dan SMP 9 Yogyakarta bertugas menilai keseluruhan produk baik materi maupun media. Guru Bimbingan dan Konseling memberikan masukan pada masih adanya gaya penulisan yang tidak konsisten, pemilisan yang salah, spasi yang tidak stabil dan beberapa tulisan yang kurang jelas. Perbaikan pun dilakukan terhadap panduan berdasarkan kepada masukan yang diberikan oleh guru Bimbingan dan Konseling.

Masukan demi masukan telah diterima dan perbaikan pun telah dilakukan berdasarkan kepada masukan tersebut guna dihasilkannya produk berupa panduan yang layak dari segi materi dan media menurut ahli dan praktisi yang akan menggunakan panduan tersebut. Produk yang dihasilkan juga telah memiliki pek-aspek yang sesuai dengan aspek-aspek yang seharusnya dimiliki oleh buku panduan yaitu aspek materia, komponen penyajian, komponen bahasa dan komponen grafika (Anggan & Puspitawa, 2017) Oleh karena itu, panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Kota Yogyakarta ini dapat dinyatakan sangat layak atau sangat baik berdasarkan kepada uji ahli materi dan ahli media dan uji coba lapangan awal.

E. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan yang dihadapi pada penelitian dan pengembangan ini ialah prosedur penelitian dan pengembangan pada pengembangan panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder ini dilakukan berdasarkan model pengembangan Borg dan Gall. Akan tetapi pada proses pelaksanaannya, penelitian dan pengembangan ini hanya dilakukan hingga tahap uji lapangan awal dan menghasilkan modul yang sudah direvisi, namun belum uji coba ke lapangan terluas.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Kota Yogyakarta yang dihasilkan telah dikembangkan dengan semenarik mungkin sehingga memudahkan pemahaman guru Bimbingan dan layanan bimbingan. Panduan dicetak dengan ukuran B5, jenis kertas HVS dan jenis sampul soft cover yang tidak terlalu keras tetapi juga tidak terlalu tipis sehingga tidak mudah rusak.

Panduan bimbingan asertif untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder pada siswa SMP Kota Yogyakarta dinilai sangat layak karena telah memenuhi kriteria. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil validasi dan ahli materi ahli media dan praktisi pengguna. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa panduan ini masuk ke dalam kategori layak, sedangkan hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa panduan itu masuk ke dalam kategori layak. Selanjutnya hasil uji coba lapangan awal pada kelompok kecil yaitu guru bimbingan konseling juga menunjukkan bahwa panduan ini masuk dalam kategori sangat layak.

B. Saran

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Panduan bimbingan asertif ini dapat digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam pelaksanaan layanan untuk mereduksi adiksi permainan daring elektronik disorder.

2. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan dukungan kepada kepala sekolah dalam panduan bimbingan asertif agar kecenderungan adiksi permainan daring elektronik disorder menurun.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian dan pengembangan ini hanya dilakukan pada tahap uji coba lapangan utama, sehingga untuk penelitian selanjutnya perlu dilakukan tahap lanjut untuk melihat efektivitas panduan agar dihasilkan produk yang lebih maksimal. Selain itu, penelitian dan pengembangan ini juga dapat dijadikan sebagai referensi dalam melakukan pengembangan panduan teknik lain yang bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayriza, Yulia (2009) Pengembangan MODEL Bimbingan Pribadi Sosial Bagi Guru Bimbingan Konseling di DIY Untuk Meningkatkan Kesiapan Psikologis Siswa SMA Secara Dini Dalam Menghadapi Bencana Alam, *Laporan Penelitian* : Lemlit UNY.
- Bavel, J. J. V., Baicker, K., Boggio, P. S., Capraro, V., Cichocka, A., Cikara, M., Crockett, M. J., Crum, A. J., Douglas, K. M., Druckman, J. N., Drury, J., Dube, O., Ellemers, N., Finkel, E. J., Fowler, J. H., Gelfand, M., Han, S., Haslam, S. A., Jetten, J., ... Willer, R. (2020). Using social and behavioural science to support COVID-19 pandemic response. *Nature Human Behaviour*, 4(5), 460–471. Retrieved from <https://doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z>
- Bishop, S. (2010). *Develop Your Assertiveness*. London: Kogan Page.
- Corey, G. (2009). *Theories and Practices of Counseling and Psychotherapy*. Belmont, CA: Thomson Brooks/Cole.
- Doni, F. R. (2018). Dampak Game Online Bagi Penggunaanya. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 4(2), 1-5. <https://doi.org/10.31294/ijse.v4i2.5972>
- Elsayed, W. (2021). Covid-19 pandemic and its impact on increasing the risks of children's addiction to electronic games from a social work perspective. *Heliyon*, 7(12), e08503 Retrieved from DOI:<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08503>
- Ferdian, E. Y., & Wulandari, F. D. (2021). Implementasi Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling: Teori dan Praktik)*, 5(1), 6-12. Retrieved from <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v5n1.p6-12>
- Galan-Gómez, Perez-Lázaro, C., & Lopez-Martínez, J. Á. (2021). Exploratory Study on Video Game Addiction of College Students in a Pandemic Scenario. *Journal Of New Approaches In Educational Research* Vol. 10, NO. 2, 330-346 Retrieved from <https://doi.org/10.7821/naer.2021.7.750>
- Gunarsa & Gunarsa. (2000). *Psikologi Praktis : Anak Remaja dan Keluarga*. Jakarta : PT. BPK Gunung Mulia.
- Gunarsa, s.d. (2007). *Psikologi untuk membimbing*. Jakarta : gunung mulia
- Harun Rasyid, (2007) *Assessment Pengembangan MODEL Bermain untuk melatih Konsentrasi Anak Usia Dini. Disertasi* : Pascasarjana UNY
- Havelock, G. Ronald (1976) *Planning for innovation Through Dissemination and Utilization of Knowledge*, Michigan, Institut for Social Research
- Hermawan, E. (2019). Kecanduan Game Digital Online: Memahami Dampak Kecanduan Game Online terhadap Hubungan Sosial. *Kelola: Jurnal Sosial Politik*, 2(1), 149-162. Retrieved from <https://doi.org/10.15575/jk.v2i1.6629>

- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1-10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Kemp, S. (2020). *Didital 2020: Indonesia*. Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital-2020-Indonesia>
- Kurnanto, M. Edi. (2013). *Konseling Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kustiawan, Usep. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Lange A. J, JakuboWDki P. (1985). *Responsible Assertive Behavior*. Illinois: Research Press.
- Maheshwari S K, & Gill Kanwaljit Kaur. (2015) "Correlation of Assertive Behavior with Communication Satisfaction among Nurses. 1 (14). 64-78. *Journal of Health, Medicine and Nursing*. Retrieved from <https://www.iiste.org/>.
- Majid, a. (2011). *Perencanaan pembelajaran*, bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Maryam Paezy, Mehrnaz Shahraray, & Beheshteh Abdi. (2010) Investigating the impact of assertiveness training on assertiveness, subjective well-being and academic achievement of Iranian female secondary students: *Procedia Social and Behavioral Sciences*. 5 (2010) 1447–1450. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/>.
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99-104. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Nadeak, B. (2021). The Impact of Online Game Addiction on the Quality of Student Education During the COVID-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(3). Retrieved from <http://dx.doi.org/10.23887/jpp.v54i3.35480>
- Nurihsan, Juntika. (2006). *Bimbingan dan konseling dalam berbagai latar kehidupan*. Bandung: Refika Aditama
- Nursalim, Mochamad. (2013). *Strategi Intervensi dan Konseling*. Jakarta: Indeks
- Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169-180. Setiawan, A., & Dinardinata, A. (2020). Hubungan Antara Durasi Bermain Violent Video Game Dengan Agresivitas Pada Siswa Smk Teuku Umar Semarang. *Jurnal Empati*, 8(4), 672-677. Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/26535/23464>
- Peter A. Fehrenbach & mark h. Thelen. (1981) Assertive-Skills Training For Inappropriately Aggressive College Males: Effects On Assertive And Aggressive Behaviors. *Columbia. J. Behov. Thu. & Exp. Psychiaf* 12 (3), 213-217 Retrieved from [https://doi.org/10.1016/0005-7916\(81\)90048-3](https://doi.org/10.1016/0005-7916(81)90048-3).

- Qolbi, A. N. (2020). *Konsep Diri Pemain Roleplay Video Game Grand Theft Auto V (Studi Fenomenologi tentang Konstruksi Konsep Diri Komunitas Roleplay Republic Indonesia)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Supriyanto, Bambang. (2011) *Video Game dan Dampaknya bagi masyarakat (terutama Anak-anak dan Anak-anak)* Masukan Direktorat Jenderal Aplikasi Telematika Kementerian Komunikasi dan Informatika pada Diskusi Terbatas Pemanfaatan TIK bagi masyarakat Himpunan Mahasiswa Pasca Sarjana UGMUniversity Club UGM – Jogjakarta
- Tiwa, J. R., Palandeng, O.I., & Bawotong, J. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado. E-journal Keperawatan, 7(1), 1-7 Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/download/24339/24007>
- W. M. Parray & Sanjay Kumar (2016) Assertiveness among Undergraduate Students of the University: india. The International Journal of Indian Psychology 4 (7), 76. Retrieved from <https://www.researchgate.net/>.
- Walgito, bimo. (2003). *Psikologi sosial suatu pengantar*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Willis, s. (2004). *Konseling individual; teori dan praktek*. Bandung: Alfabeta
- Winkel, w. S., & hastuti, s. 2013. *Bimbingan dan konseling di institusi pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi
- Zimmerman, C & Luecke, R.A. 2010. *Asserting Yourself At Work*. USA : Amacom.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Pengusul

A. BIODATA KETUA PENGUSUL

Nama	Prof. Dr. Muh Farozin, M.Pd.
NIDN/NIDK	0023115403
Pangkat/Jabatan	Pembina Utama Muda, IVc
E-mail	Farozin@uny.ac.id
ID Sinta	6129035
h-Index	Scopus H-index : 1 Google H-index : 7

Publikasi di Jurnal Internasional terindeks

No	Judul Artikel	Peran (First author, Corresponding author, atau co-author)	Nama Jurnal, Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL artikel (jika ada)
1	<i>Counselor professional identity of counselor profession education</i>	First Author	Cakrawala Pendidikan, vol: 38 , issue : 1 , 2019-01-01 Journal	
2	Relationship between work motivation with career decisions in students.	First Author	International Journal of Mechanical Engineering and Technology , vol: 9 , issue : 886-896 , 2018-12-01 Journal	
3	Enhancement of self-believing students with use of sociodrama techniques: Is it effective?	First Author	International Journal of Mechanical Engineering and Technology: 1 2019-01-01 Journal	
4	Classical guidance materials in social affairs in class vii of middle school students	First Author	International Journal of Psychosocial Rehabilitation vol 24 issue : 8 2020-01-01 Journal	

Publikasi di Jurnal Nasional Terakreditasi Peringkat 1 dan 2

No	Judul Artikel	Peran (First Author, Corresponding Author, Atau Co-Author)	Nama Jurnal, Tahun Terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL Artikel (Jika Ada)
1.	Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP	First Author	Jurnal Cakrawala Pendidikan 2012	
2.	Pengaruh Pengaturan Tempat Duduk Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Integratif	Co-Author	Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan 9 (1) 2016	
3.	Utilization Of Interactive Multimedia To Improve Learning Interest And Learning Achievement Of Child	Co-Author	Jurnal Prima Edukasia 6 (2), 111-117 2018	
4.	Counselor Professional Identity Of Counselor Profession Education	First Author	Yogyakarta State University 2019	
5.	Identifikasi Permasalahan Perancangan Program Bimbingan Dan Konseling Pada Guru SMK Di Kota Yogyakarta	First Author	Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan 10 (1), 40-52 2017	
6.	Career Guidance Conceptualization To Improve Career Adaptability For Generation Z	Co-Author	Progcounts: Journal Of Professionals In Guidance And Counseling 2 (1) 2021	
7.	The Role Of Career Exploration In Career Decision Participants	Co-Author	COUNS-EDU: The International Journal Of Counseling And Education 3 (4), 126 2018	
8.	Improving Social Skill Through Sociodrama Technique For Yuniior High School Students	Co-Author	Asian Journal Of Educational Research 5 (1), 7-20 2017	
9.	Developing Learning Guidance And Counseling Program Based On Social And Emotional Learning In Senior High School	First Author	Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling 4 (2), 47-52 2019	
10.	The Identification Of Students' Problems In Junior High School Using AUM Umum (General Problem-Revealing Instrument)	Co-Author	3rd International Conference On Current Issues In Education (ICCIE 2018 ...	
11.	The Development Task Of Students In Islamic Boarding School	Co-Author	3rd International Conference On Current Issues In Education (ICCIE 2018 ...	
12.	Developing Needs Assessment Instrument On The Topic Of Classroom Guidance In Social Guidance And Counseling	Co-Author	Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Vol 4 (1) 2018	
13.	Pengaruh Konformitas, Keterampilan Sosial Dan Persepsi Terhadap Sinetron Anak Jalanan Terhadap Perilaku Agresif	Co-Author	Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS 5 (1), 93-104 2018	
14.	A Study Of Occupational Stress Among University Academic Staff In Indonesia And Malaysia.	Co-Author	Parikalpana: KIIT Journal Of Management 17 (1) 2021	
15.	Classical Guidance Materials On Career Students Based On INATBKBK Instrument Analysis	Co-Author	JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia) 10 (1), 79-89 2021	
16.	The Development Of Social	Co-Author	2nd Yogyakarta International	

	Attitudes Of Middle School Students		Conference On Educational Management 2020	
17.	What Career Guidance And Counseling Services Are Needed By Senior High School Students?	Co-Author	JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia) 9 (4), 608-617	
18.	Peningkatan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Melalui Teknik Diskusi Kelompok Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Wates Dan Smp Negeri 3 Wates Yogyakarta	Co-Author	JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran 19 (2), 236-246 2019	
19.	Assesment Social And Emotional Learning (SEL) Competence In Senior High School (SMA).	Co-Author	Indonesian Journal Of Learning Education And Counseling 2 (1), 46-51 2019	
20.	Improving Interpersonal Communication Skills Through Group Discussion Techniques In Grade VIII Students Of SMP Negeri 1 Wates And SMP Negeri 3 Wates	Co-Author	International Conference On Social Science And Character Educations (Icossce ...	
21.	Profil Bidang Masalah Mahasiswa Tahun Pertama Di Universitas Sebelas Maret Surakarta	Co-Author	JURNAL KONSELING GUSJIGANG 5 (1) 2019	
22.	Hasil Penilaian Sejawat Sebidang Atau Peer Review Karya Ilmiah: Jurnal Ilmiah	Co-Author	Journal Of Learning Education And Counseling 2 (1), 46-51 2019	
23.	Effectiveness Of Sociodrama Techniques In Improving Self Concept And Self Efficacy On Students Sma Negeri 2 Bantul	Co-Author	European Journal Of Educational And Development Psychology 6 (1)2019	

Prosiding seminar/konverensi internasional terindeks

No	Judul Artikel	Peran (First Author, Corresponding Author, Atau Co-Author)	Nama Jurnal, Tahun Terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL Artikel (Jika Ada)
1.	The Role Of Guidance And Counseling In Character Education	First Author	2nd International Seminar On Guidance And Counseling 2019 (ISGC 2019), 112-116 2020	
2.	The Development Of Social Attitudes Of Middle School Students	Co-Author	2nd Yogyakarta International Conference On Educational Management 2020	
3.	The Influence Of Group Counseling With Assertive Training On Student's Assertive Ability	Co-Author	2nd International Seminar On Guidance And Counseling 2019 (ISGC 2019), 39-43	
4.	Study Habits Of Underachievers At Palembang State High School 3	Co-Author	2nd International Seminar On Guidance And Counseling 2019 (ISGC 2019), 306-310	
5.	Effectiveness Of Career Service Information On Student's Motivation To Pursue Higher Education In Madrasah Aliyah Negeri Jeoram	Co-Author	2nd International Seminar On Guidance And Counseling 2019 (ISGC 2019), 161-166	
6.	A Study Of Smartphone Using On Students At Public Junior High School 55 Palembang	Co-Author	2nd International Seminar On Guidance And Counseling 2019 (ISGC 2019), 123-127	

Buku

No	Judul Buku	Tahun Penerbitan	ISBN	Penerbit	URL (jika ada)
1.	Pemahaman tingkah laku	2004		PT. Rineka Cipta	
2.	Pengembangan Profesionalitas Guru Bimbingan dan Konseling	2008		UNY Press	

B. ANGGOTA PENGUSUL 1

Nama	Dr. Agus Basuki, M.Pd
NIDN/NIDK	0018086905
Pangkat/Jabatan	Lektor
E-mail	Agus_basuki@uny.ac.id
ID Sinta	6673411
h-Index	

Publikasi di Jurnal Internasional terindeks

No	Judul Artikel	Peran (First Author, Corresponding Author, Atau Co-Author)	Nama Jurnal, Tahun Terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL Artikel (Jika Ada)
1.	The Role Of Local Government Expenditure On Economic Growth: A Review Of Panel Data In Indonesia	First Author	<i>Humanities & Social Sciences Reviews</i> , 7(5), 1293-1303.	
2.	Building Entrepreneurship Readiness Of Vocational Students Through Values-Based Education In Indonesia.	Co-Author	<i>International Journal Of Innovation, Creativity And Change</i> , <i>Www. Ijicc. Net</i> , 371-383.	https://www.ijicc.net/images/Vo1_13/Iss_2/SC45_Santosa_2020_E_R.Pdf
3.	A Description And Factors Causing Student Anxiety During The COVID-19 Pandemic In Indonesia.	Co-Author	<i>Cypriot Journal Of Educational Sciences</i> , 16(4), 1917-1925.	https://doi.org/10.18844/cjes.v16i4.6055

Riwayat penelitian didanai kemdikbud

No	Judul	Tahun	Dana Disetujui
1.	Model Bimbingan Pengembangan Kompetensi Pribadi-Sosial Santri	2007	Rp.8.500.000,-
2.	Komitmen Terhadap Pekerjaan dan Kinerja Guru Pembimbing di Kabupaten Bantul	2008	Rp.10.000.000,-
3.	Pengembangan Model Pendidikan Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif Sinematografi untuk Meningkatkan Kreativitas dan Produktivitas Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler di Sekolah	2009	81.500.000,-

C. ANGGOTA PENGUSUL 2

Nama	Dr. Eva Imania Eliasa, M.Pd
NIDN/NIDK	0017077503
Pangkat/Jabatan	Lektor/ Penata Muda Tk.I
E-mail	eva_imania@uny.ac.id
ID Sinta	6129035
h-Index	Scopus H-index : 0 Sinta : 3,87 Google H-index : 10 I-index: 11

Publikasi di Jurnal Nasional Terakreditasi

No	Judul Artikel	Peran (First author, Corresponding author, atau co-author)	Nama Jurnal	Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN
1	Budaya Damai Mahasiswa Yogyakarta (Student Peace Culture in Yogyakarta)	First Author	JOMSIGN: Journal of Multicultural Studies in Guidance and Counseling	Vol.1 /no.2 /September 2017/ p. 175-190 ISSN 2549-7065 (Print) ISSN:2549-7073
2	Trend of Student's religiosity viewed Gender and Background Majors	First Author	GUIDENA, Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan dan Konseling	Vol.8/no 1/p. 40-49/ 2018 ISSN: 2088-9623(Print) ISSN: 2442-7802 doi: 10.24127/gdn.v8i1.1315
3	Pedagogy of Peacefulness as an Effort of Peaceful Education at School	First Author	IJEC: Indonesian Journal of Educational Counseling	Vol.2/no.2/ Juli 2019/p. 85-96 ISSN 2541-2779(print) ISSN 2541-2787

Prosiding Seminar/ Konferensi Internasional terindeks

No	Judul Artikel	Peran (First author, Corresponding author, atau co-author)	Nama Jurnal	Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN
1	Counselor roles on students' lifelong learning understanding (A psychological study based on ecological system theory)	First Author	Procedia Social and Behavioral Science	Vol 1/p.5703-5706/2012
2	Bibliotherapy with The Career Topic to Increase The Student's CareerMotivation of Guidance and Counseling	First Author	Procedia Social and Behavioral Science	Vol.114/p.434-438/2014
3	Is There Peace in My Classroom? A Student's Perspective of Peace with Narrative Research in Senior High School in Yogyakarta	First Author	Atlantis Press Advances of Social Science, Education and Humanities Research	Vol. 399/ p.10-14/2020
4	Student's Perspective of Peace in Senior High School in Yogyakarta	First Author	Atlantis Press Advances of Social Science, Education and Humanities Research	Vol. 462/ p.251-254/2020

Prosiding Seminar/ Konferensi Nasional

No	Judul Artikel	Correspondeing	Nama Prosiding	Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN
1	Pendekatan Logoterapi Dalam Keluarga	Corresponding, First Author	Prosiding Seminar Nasional Prodi BK SPS UPI	ISSN 977-252-84970-0-6/2016/p.64-71

--	--	--	--	--

Buku

No	Judul Buku	Tahun Penerbitan	ISBN	Penerbit
1	55 Games dalam Bimbingan dan Konseling	2011		Paramitra Publishing

Chapter Buku

No	Judul Chapter Buku	Judul Buku	Tahun Penerbitan	ISBN	Penerbit
1	Optimalisasi Kedamaian Mahasiswa	Optimalisasi Perkembangan Manusia	2017	978-602-401405-4	CV Budi Utama Yogyakarta

Perolehan KI

No	Judul KI	Tahun Perolehan	Jenis KI	Nomor	URL (jika ada)
1	Skala Pribadi Guru damai	2021	Ciptaan	000235702 EC00202108886, 29 Januari 2021	
2	Skala Sekolah Damai	2021	Ciptaan	000235704 EC00202108888, 29 Januari 2021	
3	Model Manajemen Layanan Bimbingan dan Konseling Kedamaian dan Panduan Pengembangan Kapasitas Guru Bimbingan dan Konseling, Guru Mata Pelajaran dan Kepala Sekolah Untuk Membangun Iklim Sekolah Damai	2021	Ciptaan	000235697 EC00202108879, 29 Januari 2021	

Riwayat Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Judul	Tahun	Dana Disetujui
1	Meningkatkan Semangat Belajar Selama Pandemi	Juni 14, 2021	Mandiri
2	Strategi dan Implementasi Konseling Kedamaian dalam Menangani Histeria Massa	September 6, 2021	Mandiri

D. ANGGOTA PENGUSUL 3

Nama	Lintang Waskita Puri, M.Pd.
NIDN/NIDK	-
Pangkat/Jabatan	Tenaga Pengajar
E-mail	lintangwaskitapuri@uny.ac.id
ID Sinta	6782077
h-Index	Google H-index : 2

Publikasi di Jurnal Nasional Terakreditasi Peringkat 1 dan 2

No	Judul Artikel	Peran (First author, Corresponding author, atau co-author)	Nama Jurnal, Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL artikel (jika ada)
1.	Profil efikasi diri siswa MAN Wonokromo Bantul	First Author	<i>Counselia: Jurnal Bimbingan dan Konseling</i> , 2018, 8(2), 135-141.	
2.	Peran Konselor Dalam Mengembangkan Budaya Sekolah Berbasis Karakter	First Author	<i>Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan</i> , 2017 2(5), 599-603	

Lampiran 2. Validasi

A. Identitas Ahli

Nama : Yuli Nurmalasari, M.Pd.
 Pekerjaan : Dosen
 NIP : 198807232019032008
 Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

B. Petunjuk:

Pilihan jawaban untuk setiap item terdiri dari empat kategori dengan keterangan sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Kurang Baik

Kemudian Bapak/Ibu dimohon mengisi saran (jika ada) dan kesimpulan di bagian akhir (dengan memilih dan melingkari pilihan yang disediakan).

No	Aspek	Item Penilaian	Kategori			
			4	3	2	1
1	Kelayakan Isi	a. Kebenaran substansi materi	√			
		b. Kesesuaian dengan teori referensi	√			
		c. Ketepatan penjelasan materi		√		
		d. Ketepatan pemberian contoh materi		√		
2	Kebahasaan	a. Kejelasan bahasa yang digunakan	√			
		b. Kemudahan pemahaman bahasa yang digunakan	√			
		c. Kefektifan penggunaan bahasa		√		
		d. Keterbacaan	√			
		e. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan substansi materi		√		
3	Penyajian	a. Desain tampilan		√		
		b. Kelengkapan informasi	√			
		c. Interaktifitas			√	
		d. Sistematis penyajian	√			
		e. Penggunaan font (ketepatan jenis font dan ukuran)		√		
		f. Tata letak	√			
		g. Gambar, ilustrasi, grafis		√		
		h. Kontribusi penyajian terhadap pemahaman materi		√		

		i. Kemudahan penggunaan dan akses		√		
--	--	-----------------------------------	--	---	--	--

Saran :

Secara umum panduan sudah nampak utuh dan memenuhi kaidah-kaidah produk berupa panduan. Akan tetapi, demi perbaikan yang lebih baik lagi saya memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Kejelasan dan konsistensi terminologi masalah yang digunakan:
 - kecanduan games online atau adiksi permainan daring elektronik disorder ?
 - bimbingan asertif atau pelatihan asertif?
2. Untuk cover mungkin bisa dibedakan warna backgroundnya agar nampak beda dengan isi.

Kesimpulan:

- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

*Lingkari jawaban yang Bapak/Ibu pilih

Yogyakarta, Oktober 2022

Validator


(Yuli Nurmalasari, M.Pd)

Lampiran 3. Panduan Bimbingan Asertif