

## BAB II

### KAJIAN TEORETIK

#### A. Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama sebagai Remaja

Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata Latin *adolescence* yang berarti tumbuh menjadi dewasa. Hurlock membagi masa remaja menjadi dua yaitu masa remaja awal yang dimulai dari usia 13 hingga 16 atau 17 tahun dan masa remaja akhir dari usia 16 atau 17 tahun hingga 18 tahun (Hurlock, 2007). Menurut Piaget (Hurlock, 2007) istilah *adolescence* seperti yang digunakan saat ini memiliki pengertian yang lebih luas mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Sedangkan menurut Desmita (2012) peserta didik adalah individu yang sedang berkembang, artinya ia sedang mengalami perubahan-perubahan dalam dirinya secara wajar, baik yang ditunjukkan kepada diri sendiri maupun diarahkan pada penyesuaian dengan lingkungannya. Kemudian menurut Undang Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa peserta didik sekolah menengah pertama sebagai remaja adalah individu yang berusia antara 13 – 16

atau 17 tahun yang sedang berusaha mengembangkan dirinya dalam jenjang pendidikan dan mengalami perubahan-perubahan dalam diri mereka dan mengarah kepada kematangan di berbagai aspek baik mental, fisik, psikis dan juga emosional.

Seperti halnya dengan semua periode yang penting selama rentang kehidupan, peserta didik sebagai remaja mempunyai ciri-ciri tertentu untuk membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya, diantaranya yaitu masa remaja sebagai ambang masa dewasa. Semakin mendekatnya usia kematangan pada remaja, maka remaja berusaha memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Remaja juga memusatkan dirinya pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa seperti merokok, minum-minuman keras, menggunakan obat-obatan terlarang dan terlibat dalam perilaku seks. Kemudian ciri ini didukung oleh ciri lainnya bahwa remaja dikatakan sebagai usia yang bermasalah. Masalah masa remaja seringkali menjadi masa yang sulit diatasi baik anak laki-laki dan perempuan. Karena ketidakmampuan mereka untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang mereka yakini, banyak remaja akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka (Hurlock, 2007).

Peserta didik sebagai remaja memiliki minat yang juga terkait dengan penyalahgunaan NAPZA diantaranya adalah minat sosial dan

minat pada simbol status. Minat sosial yaitu minat yang bergantung pada kesempatan yang diperoleh dalam kepopuleran kelompok seperti minum-minuman keras dan obat-obatan terlarang, sedangkan minat simbol status adalah minat yang menunjukkan bahwa mereka akan lebih tinggi atau mempunyai status yang lebih tinggi dalam kelompok jika merokok, minum-minuman keras dan penggunaan obat-obatan terlarang (Hurlock, 2007). Pengaruh teman sebaya sangatlah kuat dan besar, seperti pada penelitian Anggreni (2015) bahwa penyalahgunaan NAPZA didalam kelompok tertentu disebabkan oleh suatu pengaruh yaitu terhadap teman sebaya dan penyalahgunaan diawali dengan bujukan, tawaran atau tekanan teman sebaya.

Kemudian menurut Desmita (2012) peserta didik secara psikologis memerlukan bimbingan dan perlakuan yang manusiawi. Selain itu, sebagai individu yang sedang berkembang maka bimbingan pada dirinya juga perlu mengacu pada tingkat perkembangannya.

## **B. Layanan Bimbingan Kelompok**

### **1. Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok**

Bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Gadza (Shertzer & Stone, 1981) mengemukakan bahwa tujuan dasar bimbingan kelompok adalah memberkan informasi pada sekelompok peserta didik untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Gadza juga

menyebutkan bahwa bimbingan kelompok diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional dan social (Shertzer & Stone, 1981). Menurut Prayitno, tujuan yang dicapai dalam kelompok adalah menerima informasi. Lebih jauh informasi itu akan digunakan untuk menyusun rencana dan membuat keputusan atau untuk keperluan lain yang relevan dengan informasi yang diberikan. Pemberi Informasi disebut juga sebagai pemimpin kelompok (Prayitno & Amti, 2009).

## 2. Tahap-tahap Perkembangan Kegiatan Kelompok dalam Layanan Bimbingan Kelompok

Pembahasan tahap-tahap perkembangan kegiatan kelompok dalam layanan bimbingan dan konseling melalui pendekatan kelompok adalah amat penting, terutama bagi para calon pemimpin kelompok, dalam hal ini yaitu guru pembimbing. Menurut Corey (2009) pada umumnya tahapan bimbingan kelompok memiliki 6 langkah. Pertama yaitu tahap pembentukan. Tahap ini merupakan tahap persiapan atau perencanaan sebelum memulai sesi bimbingan kelompok. Perencanaan meliputi perancangan tujuan kelompok, target populasi, kebutuhan kelompok, cara merekrut anggota kelompok, penyeleksian dari anggota kelompok, jumlah anggota kelompok dan durasi pertemuan, frekuensi dan waktu pertemuan, format dan struktur kelompok, metode ketika mempersiapkan anggota kelompok, sifat dari

kelompok apakah ingin terbuka atau tertutup, anggota kelompok apakah dengan pemilihan atau secara sukarela, dan prosedur tindak lanjut.

Kedua yaitu tahap orientasi dan eksplorasi. Tahap orientasi ini adalah bagaimana menentukan struktur kelompok, memperkenalkan anggota kelompok, dan mengeksplorasi anggota kelompok. Selama tahap ini, anggota kelompok belajar fungsi dari kelompok, merumuskan tujuan pribadi mereka, memperjelas harapan mereka, dan melihat posisi atau tempat mereka didalam kelompok. Pada tahap permulaan ini anggota cenderung menjaga citra dirinya agar diterima oleh kelompok. Dalam tahap ini, biasanya para anggota cenderung cemas dan merasa tidak aman pada level tertentu. Pemimpin kelompok pada tahap ini perlu memperjelas aturan dan norma kelompok agar tidak terjadi kesalahpahaman.

Ketiga yaitu tahap transisi. Sebelum lebih jauh, biasanya kelompok mengalami tahap transisi dimana sering terjadi kecemasan, penolakan, atau enggan jika harus lebih terbuka. Jika kepercayaan telah tumbuh pada tahap sebelumnya, mereka biasanya akan mulai berani dalam mengungkapkan perasaan dan reaksi yang sebelumnya enggan diungkapkan. Tugas pemimpin kelompok yaitu mempersiapkan dan menguatkan kelompok agar merasa memiliki satu sama lain di dalam kelompok.

Keempat yaitu tahap kegiatan. Kegiatan inti dari tahap ini adalah eksplorasi dan diskusi mengenai masalah anggota kelompok, serta membuat program tindakan yang nantinya akan dilaksanakan anggota kelompok untuk melakukan perubahan. Pada tahap ini, anggota kelompok belajar menjadi bagian anggota kelompok integral dari kelompok dan berkomunikasi untuk mengeksplorasi masalah serta berkomitmen untuk berubah. Rasa saling percaya dan saling memiliki dari anggota kelompok terhadap kelompok sangat dibutuhkan pada tahap ini.

Kelima adalah tahap konsolidasi. Tahap ini merupakan tahap menuju pengakhiran dari sebuah kelompok. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menyimpulkan, mengintegrasikan, dan menginterpretasikan pengalaman yang telah kelompok dapatkan selama sesi bimbingan kelompok.

Keenam yaitu evaluasi dan tindak lanjut. Tahap ini merupakan tahap terakhir dari semua tahap yang telah dilakukan dalam bimbingan kelompok. Pada bagian evaluasi, pemimpin kelompok mengevaluasi seluruh kegiatan kelompok dari awal pertemuan hingga akhir pertemuan, kebermanfaatan kelompok, pengaruh kelompok bagi kehidupan anggota serta kemajuan-kemajuan yang mereka alami setelah melaksanakan sesi berlangsung. Pada bagian tindak lanjut, pemimpin kelompok memberikan penilaian terhadap hasil dari

kelompok dan memberikan anggota kelompok kesempatan untuk menilai dampak bimbingan kelompok secara realistis bagi diri mereka. Bagian ini juga membahas mengenai upaya yang telah dilakukan, kesulitan dan hambatan yang dialami selama menerapkan pelajaran yang telah didapatkan.

### 3. Frekuensi dan Durasi Pertemuan

Frekuensi dan durasi pertemuan akan mempengaruhi keefektifan proses didalam kelompok. Jika pertemuan didalam kelompok terlalu lama yang terjadi adalah anggota kelompok akan merasa jenuh, namun jika pertemuan terlalu singkat maka akan memungkinkan tujuan bimbingan kelompok tidak tercapai. Oleh karena itu, agar tujuan tercapai maka penting bagi pemimpin kelompok untuk merencanakan frekuensi dan durasi pertemuan.

Menurut Corey, frekuensi dan durasi setiap pertemuan disesuaikan dengan tipe kelompok. Untuk kelompok anak-anak maka dapat melakukan konseling dua kali seminggu dengan durasi yang singkat untuk setiap pertemuan, sedangkan pada kelompok dewasa dapat melakukan konseling kelompok seminggu sekali dengan durasi 120 menit setiap pertemuan (2012). Selain menyesuaikan pada jenis kelompok, frekuensi serta intensitas pertemuan didasari dengan kesepakatan setiap anggota kelompok dan disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.

#### 4. Manfaat dan Pentingnya Bimbingan Kelompok

Manfaat dan pentingnya bimbingan kelompok perlu mendapat penekanan yang sungguh-sungguh. Melalui bimbingan kelompok para peserta didik dapat: (1) memiliki kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi di sekitarnya, (2) memiliki pemahaman yang objektif, tepat dan cukup luas tentang berbagai hal yang mereka bicarakan, (3) menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan, (4) menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan “penolakan terhadap hal yang buruk dan sokongan terhadap yang baik”, (5) melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung membuahkan hasil (Prayitno, 1995).



## C. Penyalahgunaan NAPZA

### 1. Pengertian Penyalahgunaan NAPZA

Penyalahgunaan narkoba (*drug abuse*) adalah pemakaian bahan *non medical* atau *illegal* dari barang haram yang dinamakan narkoba (narkotika dan obat-obat adiktif) yang dapat merusak kesehatan dan kehidupan yang produktif bagi pemakainya (Willis, 2008). Menurut UU RI No. 35 Tahun 2009, Narkotika adalah zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman baik sintesis maupun semisintesis yang dapat menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran, mengurangi sampai menghilangkan rasa nyeri, dan dapat menimbulkan ketergantungan. UU RI No. 5 Tahun 1997 menjelaskan mengenai psikotropika yaitu zat atau obat baik alamiah maupun sintesis bukan narkoba yang bersifat psikoaktif melalui pengaruh seleksi pada susunan syaraf yang menyebabkan adanya perubahan khas pada mental dan perilaku. Jadi dapat dikatakan bahwa penyalahgunaan NAPZA adalah pemakaian obat-obatan tertentu yang apabila disalahgunakan dapat menyebabkan dampak dan akibat seperti hilangnya kesadaran sampai menimbulkan ketergantungan serta menyebabkan adanya perubahan khas pada mental dan perilaku.

## 2. Jenis-jenis Penyalahgunaan NAPZA

Jenis-jenis NAPZA dibagi menjadi 3 bagian yaitu :

### a. Narkotika

Menurut UU RI No. 35 Tahun 2009 Narkotika terdiri dari 3 golongan. Golongan pertama adalah jenis narkotika yang tujuannya untuk pengetahuan dan tidak digunakan dalam terapi, serta mempunyai potensi yang sangat tinggi mengakibatkan ketergantungan seperti contoh Heroin, Kokain dan Ganja. Golongan kedua adalah jenis narkotika yang berkhasiat pengobatan, digunakan sebagai pilihan terakhir dan dapat digunakan dalam terapi dan/atau untuk tujuan pengembangan ilmu pengetahuan serta mempunyai potensi tinggi mengakibatkan ketergantungan. Contohnya adalah Morfin. Golongan ketiga adalah jenis narkotika yang berkhasiat pengobatan dan banyak digunakan dalam terapi dan/atau tujuan pengembangan ilmu pengetahuan serta mempunyai potensi ringan mengakibatkan ketergantungan seperti Codein.

### b. Psikotropika

Menurut UU RI No. 22 Tahun 1997 Psikotropika dibagi menjadi 3 golongan. Golongan pertama adalah Golongan Depresan (*Downer*). Golongan ini merupakan jenis NAPZA yang berfungsi untuk mengurangi aktivitas fungsional tubuh. Jenis ini membuat pemakainya merasa tenang, pendiam dan bahkan dapat membuat

tertidur dan tidak sadarkan diri. Golongan ini termasuk *Ativan*, *Nitrazepam*, *Metanium*, *Rohypnol*, *Valium*, *Mandrax* dsb. Golongan Kedua adalah Stimulan (*Upper*). Golongan ini merupakan jenis NAPZA yang dapat langsung merangsang fungsi tubuh dan meningkatkan kegairahan kerja, jenis ini membuat pemakainya menjadi aktif, segar dan bersemangat, seperti Amfetain dan Kokain. Golongan Ketiga adalah Halusinogen. Golongan ini merupakan jenis NAPZA yang dapat menimbulkan efek halusinasi yang bersifat merubah pikiran dan perasaan dan sering kali menciptakan daya pandang yang berbeda sehingga seluruh perasaan dapat terganggu. Golongan ini tidak digunakan dalam terapi medis dan contoh jenisnya adalah LAD.

#### c. Zat Adiktif

Zat Adiktif adalah bahan lain yang bukan narkotika atau psikotropika tetapi penggunaannya juga menimbulkan ketergantungan (Wresniworo, 2007). Jenis zat adiktif, diantaranya terdiri dari Minuman Alkohol, Inhalasi (gas yang dihirup) atau Solven (zat pelarut) dan Tembakau (rokok).

### 3. Dampak Penyalahgunaan NAPZA

Menurut Catio (2006) dampak yang ditimbulkan seseorang akibat mengkonsumsi NAPZA terdiri dari dampak jasmaniah, dampak kejiwaan, dampak sosial dan dampak perekonomian. Pertama adalah

dampak jasmaniah. Dampak ini diketahui sebagai dampak yang timbul kepada jasmani seperti gangguan pada sistem syaraf (neurologis), gangguan pada jantung dan pembuluh darah (kardiovaskuler), gangguan pada kulit (dermatologis), gangguan pada paru-paru (pulmoner), gangguan pada fungsi ginjal yang mengarah pada gagal ginjal kronik, gangguan pada hemoprosik seperti pembentukan sel darah terganggu, mencret dan kelenjar ludah perut, hepatitis, pelemahan hati, pengerasan hati, gangguan pada endorfin seperti penurunan fungsi hormon reproduksi (testosteron dan estrogen), rendahnya kadar gula yang menyebabkan pusing dan badan bergetar, gangguan pada traktur urinarius, gangguan pada otak dan tulang, dampak terkena virus HIV akibat jarum suntik IDU (*Injecting Drug Use*) secara bersama-sama.

Kedua adalah dampak kejiwaan. Dampak kejiwaan yang muncul akibat penyalahgunaan NAPZA dimulai dari gangguan jiwa yang berat, kemudian adanya gangguan perilaku emosional yang teridentifikasi pada perubahan perilaku yang tidak wajar, lalu tindak kekerasan dan pengrusakan, percobaan bunuh diri bila zat terputus atau diputus, depresi yang sering muncul sebagai akibat rasa bersalah dan putus asa karena merasa gagal berhenti dari penyalahgunaan zat. Terlebih lagi adanya sikap yang menyudutkan atau menyalahkan pengguna dari pihak keluarga yang bersangkutan. Hal ini didukung

oleh penelitian yang pernah dilakukan oleh Hallfors dan kawan-kawan bahwa terlibat dalam perilaku seks dan narkoba menempatkan remaja, dan terutama perempuan, beresiko terkena depresi lebih besar (Hallfors et al, 2005).

Ketiga adalah dampak terhadap kehidupan sosial. Kehidupan sosial akan ikut terganggu apabila seseorang menyalahgunakan NAPZA diantaranya mengalami gangguan emosional yang akan mempengaruhi fungsi dan keberadaannya sebagai anggota masyarakat. Pada umumnya prestasi si pengguna akan menurun, mengalami kesulitan saat bekerja, melakukan tindak kekerasan dan tindak kriminal lainnya. Pelanggaran-pelanggaran baik norma sosial maupun hukum yang terjadi baik langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi kehidupan sosial pengguna. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan King'endo pada tahun 2015 bahwa 41,3% peserta didik yang diteliti mengaku melihat adanya tindakan *bullying* dari teman mereka yang sedang berada di bawah pengaruh obat-obatan terlarang (King'endo, 2015)

Keempat adalah dampak terhadap perekonomian. Dampak perekonomian yang muncul pada umumnya seperti uang dihabiskan dengan percuma, pengeluaran meningkat untuk biaya kesehatan dan pengobatan, menurunnya tingkat produktivitas Sumber Daya Manusia, terjadinya transaksi ilegal dan *Money Laundering* (Pencucian Uang). Di

Indonesia, keseluruhan proyeksi angka prevalensi kerugian penyalahgunaan NAPZA pada tahun 2014 sebesar Rp. 63,1 Trilyun dan angka ini diprediksi akan terus meningkat 2,3 lipat sampai tahun 2020 sebesar 143,8 Trilyun (Damayanti, 2015).

#### 4. Faktor Penyebab Penyalahgunaan NAPZA

Faktor penyebab remaja menyalahgunakan NAPZA menurut Abdu-Raheem (2013) yaitu karena latar belakang keluarga dan hubungan di dalam keluarga. Rahem juga mengatakan bahwa pengaruh *peer-group* juga menjadi salah satu faktor terjadinya penyalahgunaan NAPZA. Faktor pengaruh teman sebaya juga dapat ditemukan dari penelitian Anggreni (2015) yang mengatakan bahwa penyalahgunaan NAPZA dilakukan individu di dalam kelompok tertentu karena suatu pengaruh, terutama terhadap teman sebaya dan penyalahgunaan diawali dari proses pembelajaran dengan bujukan, tawaran atau tekanan teman sebaya.

Selain kedua faktor tersebut, faktor yang menjadi penyebab terjadinya penyalahgunaan NAPZA adalah karena pendidikan. Hal ini disampaikan oleh BNN bahwa salah satu faktor penyebab meningkatnya penyalahgunaan narkoba karena kurangnya pendidikan dan informasi bahaya narkoba (Iskandar, 2008). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Maharti (2015) bahwa faktor remaja menyalahgunakan NAPZA adalah karena faktor minimnya

pengetahuan tentang penyalahgunaan NAPZA dan dukungan dari sekolah.

#### 5. Ciri-Ciri Remaja yang Berpotensi Menyalahgunakan NAPZA

Ciri-ciri remaja yang memungkinkan menyalahgunakan NAPZA antara lain mudah kecewa, cenderung menjadi agresif, perasaan rendah diri, tidak sabar yang berlebihan, suka mencuri, melakukan hal-hal yang mengandung bahaya yang berlebihan, cepat menjadi bosan, merasa tertetakan, murung dan merasa tidak sanggup berfungsi dalam kehidupannya sehari-hari, kurangnya motivasi atau dorongan untuk mencapai suatu keberhasilan dalam pendidikan atau pekerjaan atau dalam kegiatan lainnya, prestasi belajar menunjukkan hasil yang cenderung rendah dan kurangnya prestasi dalam kegiatan ekstrakurikuler (Catio, 2006).

### **D. Media Permainan Monopoli Menentang NAPZA**

#### 1. Media

Kata media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah kata tersebut memiliki arti perantara atau pengantar (Sadiman, 2014). Sadiman berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2014).

Menurut Levie dan Lentz (Arsyad, 2005) penggunaan media dalam belajar terutama untuk media berjenis visual memiliki fungsi yang berguna untuk mengarahkan perhatian peserta didik agar lebih fokus (atensi), menggali emosi dan sikap peserta didik (afektif), mendorong dalam memahami dan mengingat informasi yang lebih (kognitif), membantu peserta didik yang lemah dan lambat dalam menerima informasi secara verbal (kompensatoris).

Menurut Sadiman (2014) terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang pada umumnya dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia yaitu (1) Media Grafis, (2) Media Audio, dan (3) Media Proyeksi Diam. Media Proyeksi diam memiliki persamaan dengan media grafis dalam arti menyampaikan rangsangan-rangsangan visual, tapi perbedaan yang jelas diantara mereka adalah pada media grafis bisa secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi seperti proyektor. Beberapa jenis proyeksi diam antara lain adalah permainan dan simulasi.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011) terdapat kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu (1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip dan generalisasi, (3)



Praktis, luwes dan bertahan, (4) Guru terampil menggunakannya, (5) Pengelompokkan dan (6) Mutu teknis.

Media dalam proses belajar memiliki dampak yang positif bagi peserta didik. Menurut Kemp dan Dayton dampak positif yang ditimbulkan diantaranya yaitu pembelajaran dapat lebih menarik, penggunaan waktu yang lebih efektif, adanya kualitas hasil belajar yang meningkat, pembelajaran dapat diberikan dimana saja dan kapan saja, munculnya sikap positif peserta didik dalam belajar dan beban guru yang berkurang untuk menjelaskan materi yang banyak. (Arsyad, 2002).

## 2. Bermain dan Permainan

Permainan (*games*) adalah setiap konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu (Sadiman, 2014). Bermain dalam permainan merupakan salah satu strategi pembelajaran dimana peserta didik akan mendapat banyak hal seperti melalui bermain, peserta didik akan belajar untuk menerima, mengekspresikan dan menguasai perasaan secara positif dan konstruktif. Selain itu peserta didik akan belajar tentang dirinya sendiri, meyakini sudut pandangnya yang membuat ia termotivasi untuk mengembangkan dirinya. Melalui bermain, peserta didik juga belajar mengenai tingkah laku sosial, bekerjasama, saling berbagi dan membantu. Selain itu peserta didik

juga dapat terbiasa mengungkapkan ide dan perasaannya secara verbal dan non verbal. (Hamdani, 2011).

Media permainan yang digunakan juga dapat memungkinkan terjadinya fungsi-fungsi pembelajaran dan manfaatnya seperti dengan adanya permainan maka akan terjadi partisipasi aktif dari peserta didik, adanya umpan balik secara langsung kepada peserta didik dan memiliki sifat yang luwes (Sadiman, 2006).

Malone (Hamdani, 2011) mengungkapkan tiga karakteristik kritis dalam permainan yaitu tantangan, fantasi dan keingintahuan. Dengan adanya tantangan, permainan menjadi lebih efektif dengan catatan bahwa aturan yang disampaikan harus jelas dan hasil permainan tidak dapat diprediksi. Kemudian keingintahuan. Keingintahuan pada peserta didik mendorongnya untuk terus mengeksplorasi rasa ingin tahu mereka dan memecahkan masalah, bereksperimen serta melihat pola-pola dari apa yang dibentuk oleh tindakan mereka sendiri dalam bermain. Lalu yang terakhir fantasi. Fantasi dalam bermain timbul karena adanya bingkai referensi untuk peserta didik dengan cara menyediakan konteks permainan dan juga strategi dalam bermain. Fantasi dalam permainan dibagi menjadi dua yaitu fantasi intrinsik yang artinya peserta didik mengejar cita-citanya dalam fantasinya seperti berfantasi mendarat di bulan. Motivasi dalam fantasi intrinsik berkaitan dengan tujuan penyelesaian masalah

didalam permainan sehingga peserta didik akan berusaha menyusun strategi bermain yang lebih baik dan tidak mengandalkan keberuntungan. Contoh permainan yang menggunakan fantasi instrinsik adalah permainan monopoli.

### 3. Sejarah Permainan Monopoli

Permainan resmi monopoli ditemukan oleh Charles Darrow, seorang pengangguran yang hidup di Kota Jerman, Pennsylvania. Charles Darrow menciptakan permainan pada tahun 1930 untuk menghibur dirinya sendiri. Setelah itu, ia mencoba mulai menjual set pertama kepada teman-temannya ataupun dari mulut ke mulut (Grofman, 1978). Menurut Brady (Grofman, 1978) pada tahun 1934, permintaan permainan monopoli meningkat dan itu melampaui kemampuannya, kemudian ia berusaha untuk memasarkan permainan monopoli melalui produsen permainan yaitu Parker Brothers yang sudah mapan selama setengah abad. Parker Brothers menolak permainan, karena aturan permainan terlalu rumit dan butuh waktu terlalu lama untuk bermain. Staff Parker Brothers menganggap bahwa permainan ini akan membuat publik putus asa dan bingung untuk mencoba belajar bagaimana menangani hipotek, sewa dan bunga pada permainan tersebut.

Darrow mencoba bertahan sendiri dan memiliki 5000 copy permainan yang ia buat sendiri. Saat hari raya natal, pesanan datang

dari Philadhelpia dan 200 set dipesan oleh toko bergengsi bernama F.A.O Schwartz di kota New York. Anak dari Parker Brothers membeli permainan tersebut dari F.A.O Schwartz yang kemudian berbicara kepada suaminya tentang hal itu yang saat itu suaminya memimpin perusahaan Parker Brothers. Tidak lama kemudian, keputusan awal untuk menolak permainan terbalik. Permainan monopoli Darrow dijual kepada perusahaan Parker Brothers dengan keuntungan yang besar. Sejak tahun 1935 satu trilyun monopoli dicetak.

Brady (Grofman, 1978) mengatakan bahwa permainan yang diberikannya ternyata memiliki daya tarik untuk pemain dari segala usia. Selain itu, Dr. Joyce Brothers salah satu pengelola produsen permainan Parker Brothers mengatakan bahwa keterampilan dalam konsep permainan dari masing-masing kombinasi monopoli ini meyakinkan banyak orang. Hal ini sampai kepada permainan monopoli dapat menjadi bagian yang penting dalam proses sosialisasi remaja di Amerika (Grofman, 1978).

#### 4. Permainan Monopoli Menentang NAPZA

Permainan monopoli yang akan dikembangkan bernama permainan monopoli menentang NAPZA. Istilah Permainan monopoli menentang NAPZA itu sendiri diambil berdasarkan pertimbangan kriteria pemilihan nama produk/merek menurut Kotler & Keller yang diantaranya yaitu memiliki makna karena berisi informasi umum

tentang isi dari produk dan menarik karena penulisan dan pembacaannya mudah dan dapat diingat (Kotler & Keller, 2009).

Permainan ini merupakan permainan monopoli yang dikembangkan sesuai dengan informasi penyalahgunaan NAPZA. Didalam permainan monopoli menentang NAPZA ini terdapat konten/isi, aturan main, peralatan permainan dan juga desain yang dikembangkan sehingga sedikit berbeda dari permainan monopoli biasanya. Monopoli yang berada dipasaran sesuai dengan hasil observasi peneliti yaitu Monopoli Internasional, Monopoli Gaya Baru Internasional dan Monopoli Indonesia. Monopoli yang ada dipasaran umumnya memiliki persamaan aturan permainan dan konsep desain pada beberapa komponen, hanya yang berbeda terletak pada ukuran dan desain gambar. Hasil observasi perbedaan monopoli pada umumnya terlampir.

##### 5. Komponen Permainan Monopoli Menentang NAPZA

Menurut Sadiman (2014) setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu adanya pemain, adanya lingkungan dimana pemain itu berinteraksi, adanya aturan-aturan main dan adanya tujuan tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Pertama, pemain. Permainan monopoli menentang NAPZA ini memiliki pemain yang disesuaikan dengan anggota bimbingan kelompok yang paling efektif dan memungkinkan terjadinya dinamika

didalam kelompok menurut prayitno (1995) yaitu 4-8 orang dan maksimal bidak yang tersedia pada permainan monopoli yang ada dipasaran yaitu 7 bidak. Oleh karena itu, untuk mengkombinasikan antara jumlah bidak yang tersedia dengan aturan anggota didalam bimbingan kelompok, disediakan maksimal 6 bidak untuk pemain.

Kedua, Lingkungan dimana para pemain berinteraksi. Lingkungan permainan yang dipakai adalah lingkungan belajar seperti ruang kelas atau ruang bimbingan kelompok. Ruangan tempat belajar harus memungkinkan peserta didik bergerak leluasa, tidak berdesakan dan tidak mengganggu peserta didik lain (Majid, 2011). Tujuannya agar para peserta didik dapat berfokus pada permainan dengan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan. Kriteria ruangan bimbingan kelompok menurut ABKIN (2007) seperti tempat harus aman dan nyaman sehingga terjadi dinamika kelompok dalam interaksi antara konselor dengan konseli dan konseli dengan konseli.

Ketiga aturan permainan. Aturan dan penjelasan dalam permainan monopoli menentang NAPZA memakai peraturan monopoli singkat pada permainan monopoli yang ada dipasaran. Peraturannya yaitu sebelum permainan dimulai, pemain bersama-sama menentukan jam permainan. Dalam hal ini jam permainan ditentukan oleh lamanya waktu bimbingan kelompok yang disesuaikan dengan satu jam pelajaran yaitu 45 menit. Permainan dimulai seperti biasa, tepat pada

jam yang ditentukan permainan diakhiri. Para pemain atau dalam hal ini anggota kelompok masing-masing menjumlahkan poin mereka yang mereka miliki dengan total kekayaan poin didalamnya. Pemain atau anggota kelompok yang memiliki jumlah poin terbanyak dialah yang menang.

Permainan ini memiliki poin sebagai ganti dari uang yang ada pada permainan monopoli pada umumnya. Hal ini bertujuan agar tidak adanya persepsi yang salah terhadap pemakaian uang dan monopoli NAPZA. Nilai atau poin identik dengan nilai dalam pembelajaran ataupun permainan. Bank poin akan dijaga oleh guru BK atau dalam hal ini sebagai pemimpin kelompok.

Pemain yang berhenti di petak pengetahuan dan tantangan wajib mengambil kartu pengetahuan ataupun tantangan, Pengetahuan adalah salah satu kesempatan bagi pemain untuk mendapatkan informasi penyalahgunaan NAPZA melalui kartu dan menyebarkannya kepada pemain lain, tentunya dengan hadiah atau poin yang akan diterima. Sedangkan tantangan adalah salah satu kesempatan yang didalamnya terdapat cara, strategi dan upaya dalam bidang pencegahan penyalahgunaan NAPZA yang berupa tantangan kepada pemain, tentunya dengan tawaran hadiah atau poin yang akan diterima.

Pemain yang berada pada petak besar selain start seperti stop dan *reward* harus mengikuti instruksi yang diberikan. Stop pada petak besar ditunjukkan kepada pemain di mana pemain harus berhenti satu putaran, sedangkan *reward* merupakan bentuk penghargaan karena telah melewati beberapa petak dan sekaligus sebagai keberuntungan yang didapatkan.

Keempat, terdapat tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai. Tujuan permainan monopoli menentang NAPZA adalah agar peserta didik mempunyai pengetahuan yang utuh mengenai penyalahgunaan NAPZA, agar peserta didik berpartisipasi aktif dan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dalam pemberian informasi mengenai penyalahgunaan NAPZA dan agar peserta didik mendapatkan kesadaran serta rasa tanggung jawab dalam memberantas penyalahgunaan NAPZA.

#### 6. Peralatan Permainan Monopoli Menentang NAPZA

Permainan ini membutuhkan peralatan-peralatan. Pertama, bidak-bidak yang mewakili pemain dan disediakan 6 buah. Ini disesuaikan dan dikombinasikan dengan jumlah maksimal bimbingan kelompok bahwa jumlah anggota kelompok yang paling efektif dan memungkinkan terjadinya dinamika kelompok menurut prayitno (1995) yaitu 4-8 anggota dan banyaknya bidak yang tersedia pada permainan monopoli umum yaitu sebanyak 7 bidak. Bentuk bidak sendiri adalah



bentuk dimensi yang terbuat dari bahan plastik berukuran 3 cm tujuannya agar lebih ringan, praktis dan mudah untuk digerakkan ke setiap petak permainan, bentuk bidak ini sesuai dengan bidak monopoli pada umumnya yang berjenis karakter superhero.

Kedua, dua buah dadu. Bentuk dadu sama dengan monopoli asli Indonesia dimana terdapat 6 sisi mata dadu yang berbeda-beda jumlahnya. Ketiga, papan permainan yang terdiri dari petak-petak. Petak-petak dalam permainan monopoli pada umumnya terdiri dari 36 petak. Petak dalam monopoli tersebut dimodifikasi menjadi terdiri dari 4 petak besar (*start*, *stop*, dan *reward*), 28 petak kecil dengan konten gambar penyalahgunaan NAPZA, 8 petak kecil petak tantangan dan pengetahuan. Dana umum dan kesempatan dalam monopoli pada umumnya diubah menjadi petak pengetahuan dan petak tantangan. Kelima, poin-poin permainan menentang NAPZA. Keenam yaitu kartu-kartu pengetahuan dan tantangan.

#### 7. Konten Media Permainan Monopoli Menentang NAPZA

Konten asli media permainan monopoli yaitu tentang perekonomian dan perdagangan. Didalamnya terdapat bagaimana menyewa rumah, aset, mendapatkan uang dan keuntungan, hipotik dan sebagainya. Berbeda dengan konten pada umumnya, dalam permainan monopoli menentang NAPZA, konten monopoli yang akan dimodifikasi seputar informasi penyalahgunaan NAPZA seperti 1)

Pengertian penyalahgunaan NAPZA, 2) Jenis NAPZA dan efek yang ditimbulkan, 3) Dampak penyalahgunaan NAPZA, 4) Faktor penyebab penyalahgunaan NAPZA, 5) Upaya menekan angka penyalahgunaan NAPZA.

Konten penyalahgunaan NAPZA akan lebih banyak dituangkan kedalam papan permainan dengan bentuk gambar-gambar penyalahgunaan NAPZA dan kedalam kartu-kartu permainan monopoli menentang NAPZA seperti kartu pengetahuan dan kartu tantangan. Kartu pengetahuan merupakan salah satu jenis kartu yang didalamnya memberikan informasi baik dari segi data, fakta dan teori mengenai penyalahgunaan NAPZA yang dibarengi dengan pemberian *reward* karena sudah membaca dan menyebarkan informasi tersebut. Kartu tantangan merupakan salah satu jenis kartu yang memberikan sebuah tantangan kepada pemain dengan *reward* yang akan diberikan jika tantangan tersebut dilakukan, sedangkan dasar untuk memberikan tantangan merupakan sebuah informasi mengenai kondisi dan fakta dilapangan tentang penyalahgunaan NAPZA.

Berikut contoh konten penyalahgunaan NAPZA pada kartu permainan monopoli menentang NAPZA



Gambar 2.1

contoh kartu pengetahuan dan tantangan

### E. Model Pengembangan

Pengembangan dalam pengertian yang paling umum menyiratkan pertumbuhan yang bertahap, evolusi dan perubahan (Richey et. All, 2007) sedangkan pengembangan menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah proses, cara atau pembuatan. Jadi, dapat dikatakan bahwa pengembangan adalah sebuah upaya untuk melakukan perubahan dengan proses dan cara yang bertahap.

Model pengembangan yang akan digunakan adalah model ADDIE yang merupakan salah satu model yang mengacu pada pengembangan produk. ADDIE menggambarkan sebuah proses yang diterapkan pada desain instruksional untuk menghasilkan episode pembelajaran yang disengaja. Filosofi pendidikan untuk penerapan ADDIE ini adalah pembelajaran yang disengaja harus berpusat pada peserta didik, inovatif, otentik, dan inspirasional. Membuat media menggunakan proses ADDIE

tetap menjadi salah satu alat yang paling efektif saat ini Karena ADDIE adalah sebuah proses yang berfungsi sebagai kerangka panduan untuk situasi yang kompleks, maka tepat untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya. (Branch, 2009). ADDIE sendiri terdiri dari lima tahap yaitu analyze (analisis), design (merancang), development (mengembangkan), impelementation (menerapkan) dan evaluation (evaluasi) dengan penjelasan sebagai berikut:

#### 1. Analisis

Tujuan dari tahap ini adalah menganalisis dan mengidentifikasi kemungkinan kesenjangan pengetahuan dan keterampilan yang terjadi sehingga pengembangan produk dapat dilakukan. Prosedur utama yang sering dikaitkan dengan tahap analisis adalah memvalidasi kesenjangan kinerja, menentukan tujuan instruksional, menentukan sasaran, mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan untuk menyelesaikan keseluruhan proses ADDIE, menentukan delivery system (termasuk perkiraan biaya), dan membuat rencana pengelolaan proyek. Penyampaiannya adalah dengan ringkasan analisis.

#### 2. Desain

Tujuan dari tahap ini adalah untuk memverifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai. Prosedur utama yang sering dikaitkan dengan tahap desain adalah dengan melakukan

inventarisasi tugas, menyusun sasaran kinerja, menghasilkan strategi pengujian, dan menghitung laba atas investasi. Penyampaian dalam tahap desain adalah dengan rancangan desain.

### 3. Mengembangkan

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang akan dibutuhkan selama masa pembelajaran. Prosedur utama yang sering dikaitkan dengan tahap ini adalah menghasilkan konten, memilih media pendukung yang sudah ada atau kembangkan pendukungnya. Media untuk tujuan proyek ini, mengembangkan panduan bagi guru, mengembangkan panduan bagi peserta didik, melakukan revisi formatif, dan melakukan uji coba. Penyampaian untuk tahap ini melalui semua sumber belajar untuk keseluruhan proses ADDIE.

### 4. Menerapkan

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik. Prosedur utama yang sering dikaitkan dengan tahap ini adalah mempersiapkan guru dan mempersiapkan peserta didik. Penyampaian untuk tahap implementasi adalah strategi implementasi.

### 5. Evaluasi

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menilai kualitas produk dan proses instruksional, baik sebelum dan sesudah implementasi.

Prosedur yang sering dikaitkan dengan tahap evaluasi adalah menentukan evaluasinya. Kriteria untuk semua aspek proses ADDIE, pilih atau buat semua alat evaluasi yang diperlukan untuk menyelesaikan keseluruhan proses ADDIE, dan lakukan evaluasi. Penyampaian untuk tahap ini adalah hasil evaluasi.

#### **F. Penelitian yang Relevan**

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan ini. Pertama adalah pengembangan mengenai permainan monopoli sebagai media pembelajaran untuk peserta didik SMA kelas XI IPA. Pada penelitian ini diujikan dengan mata pelajaran biologi khususnya sel dan hasil penelitian tersebut materi sel mendapatkan validitas secara teoritis dengan kelayakan aspek format media 90%, aspek visual 94%, aspek fungsi/kualitas media 92,86%, dan aspek kejelasan media dalam penyajian konsep 88,33%. Berdasarkan deskripsi tersebut, maka media permainan monopoli biologi layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran biologi dengan topik sel. Kelebihan dalam pengembangan ini adalah permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran peserta didik, selain itu dibuat dengan banyak warna sehingga tidak membosankan, pemain dapat merasakan senang dan rasa ingin tahu serta dapat dimainkan lebih dari 5 orang (Susanto, 2012).

Kedua, penelitian dan pengembangan tentang media monopoli “Wawasan BK” dalam layanan informasi pada peserta didik kelas X MAN-Mojosari Mojokerto. Pada penelitian ini didapatkan kesimpulan bahwa berdasarkan hasil uji coba skala kecil dengan ahli materi diperoleh data kuantitatif dengan rerata persentase 87,5% (sangat baik), ahli media diperoleh rerata persentase 86% (sangat baik), kemudian menghasilkan data kualitatif bahwa produk media monopoli “wawasan BK” berkategori sangat baik dan dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu media dalam layanan informasi. Berdasarkan hasil uji coba skala besar dengan ahli praktisi diperoleh data kuantitatif dengan rerata persentase 91% (sangat baik), dari penilaian peserta didik diperoleh rerata persentase 82,25% (sangat baik) (Baharuddin, 2010).

Ketiga, penelitian berasal dari Florida yang berjudul “*Using Monopoly to Introduce Concepts of Race and Ethnic Relations*”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2011 dimana peneliti menggunakan media monopoli untuk memperkenalkan konsep ras dan hubungan etnis kepada peserta didik di dalam kelas dan melihat bagaimana sikap, perilaku dan motivasi pemain yang dihubungkan dengan konsep-konsep sosiologi (Warren, 2011).

Keempat, penelitian mengenai penerapan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas

guru dan peserta didik dalam pembelajaran, meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta mendeskripsikan respon peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media monopoli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 9% dari 83% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. Hasil observasi aktivitas peserta didik mengalami peningkatan sebesar 11% dari 79% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan 22% dari 73% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Respon peserta didik juga mengalami peningkatan sebesar 8% dari 77% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka disarankan agar guru menerapkan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Azizah, 2013).

Kelima, penelitian yang relevan dengan model ADDIE. Penelitian dilakukan oleh Putra dkk (2014) dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat". Dalam prosesnya, setiap tahapan ADDIE dilakukan sesuai dengan kebutuhan. Ada beberapa prosedur tahapan yang terlewat seperti perencanaan biaya produk, menganalisis *delivery system*, dan tahap ujicoba dilakukan pada tahap implementasi. Ujicoba dilakukan dengan *one to one test*, *small group test*, dan *field test*. Hasil pengembangan media ini mendapatkan kriteria sangat layak dengan



persentase nilai rata-rata 90% dari semua ahli desain, media, materi dan hasil ujicoba pada peserta didik.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan monopoli diketahui cukup efektif. Kemudian perbedaan daripada penelitian yang relevan ini adalah pada konten, desain dan juga sistem permainan. Monopoli akan disesuaikan dan dimasukkan materi-materi, kasus serta penelitian yang berisi penyalahgunaan NAPZA khususnya pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama, sehingga diharapkan adanya pengetahuan yang utuh mengenai penyalahgunaan NAPZA melalui media permainan monopoli menentang NAPZA ini.

#### **G. Kerangka Berpikir**

Penyalahgunaan NAPZA masih menjadi salah satu masalah yang dihadapi remaja. Berdasarkan laporan data BNN pada November tahun 2015, bahwa penyalahgunaan NAPZA di Indonesia mencapai 5,9 juta orang dan dikatakan bahwa 22 persennya adalah remaja yang masih duduk dibangku sekolah. Salah satu faktor penyebab remaja menyalahgunakan NAPZA yang menjadi fokus penelitian ini adalah pendidikan. Hasil wawancara dengan 5 peserta didik di SMP Darul Arqom Jakarta bahwa 5 peserta didik yang diwawancarai mengaku tidak pernah diberikan materi penyalahgunaan NAPZA dari guru di sekolah.

Melihat permasalahan ini, maka perlu adanya upaya-upaya yang dilakukan untuk menekan angka remaja yang menyalahgunakan NAPZA

salah satunya upaya pada bidang pendidikan. Upaya dalam bidang pendidikan dilakukan untuk mencegah dan menekan angka penyalahgunaan NAPZA dengan memberikan bimbingan kelompok kepada peserta didik, dimana fungsi dalam bimbingan kelompok itu sendiri yaitu untuk penguasaan informasi dan berfungsi represif. Dalam memberikan layanan bimbingan kelompok guru BK mempunyai berbagai media sebagai jembatan informasi yang disampaikan. Salah satu media yang diprediksi efektif dalam membantu guru BK dalam memberikan bimbingan kelompok adalah dengan permainan monopoli.

Berdasarkan masalah dan upaya yang sudah dilakukan, peneliti akan melakukan pengembangan media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Peneliti akan menggunakan instrumen evaluasi media yang dikembangkan oleh Walker dan Hess (Kustandi, 2011). Hasil penilaian atau evaluasi media dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru BK untuk memilih media permainan monopoli menentang NAPZA untuk bimbingan kelompok. Adapun kerangka berpikir penelitian ini sebagai berikut:

