

## Meningkatkan Asertifitas Dengan Teknik Role Playing Pada Siswa

Imron sadewa<sup>1</sup>, Fakhruddin Mutakin<sup>2</sup>, Dian Triana<sup>3</sup>

<sup>1</sup>SMA Nuris Jember, <sup>2,3</sup>Universitas Islam Jember, Indonesia

E-mail: [Imronsadewa755@gmail.com](mailto:Imronsadewa755@gmail.com)

### Article Info

Received:  
30 Juni 2022  
Revised:  
22 September 2022  
Published:  
30 September 2022

Kata kunci:  
Role Playing; Asertifitas;  
Siswa

*Keywords:*  
*Role playing,*  
*Assertiveness, Students*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya peningkatan asertifitas siswa dengan memberikan layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing menggunakan media Kartu Peran. Adapun dalam penelitian ini menggunakan responden yang diteliti sebanyak 18 siswa dari 33 di kelas X IPS. Desain penelitian ini berupa bimbingan kelompok, yang pada penelitian ini menjadi 2 kelompok karena siswa cukup banyak. Metode pengumpulan data pada penelitian ini memanfaatkan persepsi, survei, pertemuan, dan dokumentasi. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh hasil, adanya peningkatan tingkat asertifitas siswa dalam pemberian layanan bimbingan kelompok teknik role playing dengan menggunakan media kartu peran. Hasil itu diperoleh dalam pemberian layanan bimbingan kelompok sebanyak 4 kali pertemuan dalam 2 siklus penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan asertifitas siswa MA Bahrul Ulum Silo kelas X IPS dengan kategori baik, hal itu dilihat dari indikator keberhasilan 70% dari 18 siswa yaitu 13 siswa mengalami peningkatan dalam ketegasan baik dalam pelaksanaan prosedur bermain peran dengan layanan menggunakan media kartu peran.

### **Abstract**

*The purpose of this study is to determine the increase in student assertivity by providing Role Playing Technique Group Guidance services using Role Card media. The study used 18 students from 33 students from 33 in class X of social studies. The design of this study was in the form of group guidance, which in this study became 2 groups because there were quite a lot of students. The data collection method in this study utilizes perceptions, surveys, meetings, and documentation. The data analysis method in this study uses descriptive qualitative. Based on the results of the study, the results obtained, there was an increase in the level of student assertiveness in providing role playing technique group guidance services using role card media. The results were obtained in the provision of group guidance services as many as 4 meetings in 2 research cycles. The results of this study showed an increase in the assertiveness of MA BahrulUlum Silo class X social studies students with good categories, it was seen from the success indicators of 70% of 18 students, namely 13 students experienced an increase in assertiveness both in the implementation of role-playing procedures with services using role card media.*

## **PENDAHULUAN**

Masa remaja adalah periode dalam keberadaan manusia di mana batas usia dan pekerjaan sering kacau. Masa ini merupakan masa perubahan dari masa remaja ke masa dewasa. Dalam masa temporer ini, pemuda mendapatkan tugas-tugas baru yang harus diselesaikan, sebelum melanjutkan ke fase progresif berikutnya (Puspa, 2019). Remaja yang sedang memasuki masa sesaat, seolah-olah kini berada di dua poros yang unik, yaitu pos kehidupan sebagai anak muda yang akan ditinggalkan dan jabatan dewasa yang akan ditempatkan. Kedua poros tersebut telah memberikan situasi dilematis bagi para remaja, di mana dari satu sudut pandang, anak-anak masih diperlakukan seperti anak-anak namun sekali lagi, para remaja diharapkan untuk berperilaku seperti orang dewasa. Status remaja yang membingungkan ini akan menimbulkan banyak masalah baginya, karena ia belum memiliki kapasitas yang layak untuk menyesuaikan diri dengan status barunya (Putro, 2017).

Remaja Dalam menyesuaikan diri, dia sebagian besar khawatir dengan asumsi dia menghadapi pemecatan dalam hubungan teman-temannya. Pemecatan yang dialami oleh para remaja akan membuat diri mereka sendiri menjadi bingung dan putus asa. Hal ini menyebabkan para remaja memiliki kesempatan untuk kehilangan kecenderungan mereka untuk tetap diakui oleh teman-teman mereka. Demikian juga, iklim pendidikan adalah sebagian besar tempat di mana orang-orang muda bergaul dengan teman-teman mereka. Saat berbaur, jika anak muda tidak bisa mengabaikan semua ajakan teman mereka, mengikuti perkembangan hubungan pesimis akan mudah. Meskipun demikian, dengan asumsi remaja dapat mengatakan yang sebenarnya dan menolak setiap salam dari teman-temannya yang mendorong perilaku negatif maka ia dapat diselamatkan. Kemampuan berkata jujur dan menolak secara mental disebut sebagai empati (Ayu, 2020).

Asertivitas adalah perilaku, antara lain, mencakup memberi atau mendapatkan kasih sayang, memberi atau menerima analisis, memberi atau menolak tuntutan, kemampuan untuk memeriksa masalah dan bersaing. Bagaimanapun, kenyataan menunjukkan bahwa banyak sekali orang yang ragu-ragu untuk menyangkal karena ketakutan paranoid akan membuat orang lain frustrasi, yang akan membuatnya tidak dicintai secara umum. Demikian juga, menjaga hubungan juga sering menjadi alasan, karena satu pihak lebih suka tidak menyakiti pihak lain. Menoleransi apa yang tidak Anda butuhkan akan benar-benar membahayakan hubungan, karena salah satu pertemuan kemudian akan terasa objektif (Verania, 2019).

Asertivitas dalam aktivitas publik menunjukkan bahwa tidak semua remaja dapat mengomunikasikan pemecatan, sentimen, pertimbangan, dan keinginan mereka secara tepat. Secara berkala, ketika seorang remaja bahkan tidak mau mengungkapkannya, dia suka diam. Jelas ini akan menjadi beban dalam dirinya. Tentang beberapa remaja yang juga berusaha untuk menyampaikan semua perasaan dan pemikiran mereka dengan tulus sehingga mereka mendapatkan kepuasan mereka sendiri. Meskipun demikian, ini kadang-kadang bisa memalukan atau bermusuhan. Ini umumnya tidak baik untuk peningkatan kaum muda dalam iklim sosial mereka. Salah satu cara agar kaum muda dapat melakukan perubahan iklim sosial dengan baik

adalah dengan menumbuhkan ketegasan. Dengan demikian, dalam kewajibannya, kaum muda tidak bergumul dengan setiap orang dan orang-orang di sekitarnya (Puspa, 2019).

Asertivitas memberdayakan anak-anak, misalnya, siswa untuk mengenali diri mereka sendiri tentang pergaulan yang lebih baik, khususnya hubungan antara mereka sendiri dan orang lain. Asertivitas adalah perilaku yang menarik dan serbaguna dalam korespondensi relasional siswa yang dapat mendorong kepercayaan diri yang lebih tinggi dan memenuhi hubungan relasional. Asertivitas Anak-anak harus benar-benar membantu jalannya pergaulan dan komunikasi dalam lingkungan keluarga, sekolah dan lingkungan setempat. Remaja siap untuk memiliki hubungan sosial yang berkualitas karena mereka dapat mengkomunikasikan perasaan mereka kepada orang lain. Remaja juga dapat menolak ajakan atau kegiatan dari teman-temannya yang tidak mencukupi, dengan cara yang lebih menyenangkan dan mewajibkan untuk menjalin hubungan sosial yang baik (Budiyono, 2019).

Asertivitas ini sangat kuat pada mentalitas sosial yang diambil oleh remaja dalam bermitra dengan orang lain. Asertivitas adalah penegasan sentimen, kebutuhan, dan kebutuhan individu yang kemudian dapat ditampilkan kepada orang lain dengan pasti. Asertivitas mengacu pada kemampuan untuk lebih mungkin menyampaikan pemikiran dan perasaan kepada orang lain tanpa menyalahkan salah satu pihak. Serta kemampuan untuk mengatakan OK atau tidak secara tegas kepada orang lain (Putri dan Sugiasih, 2019).

Berdasarkan fakta dalam sebuah penelitian, asertivitas sangat penting bagi keberadaan kaum muda dan sangat mempengaruhi otonomi mereka. Semakin tinggi empati remaja, semakin tinggi otonomi remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi empati maka semakin tinggi pula kapasitas sosialisasi remaja. Semakin rendah kapasitas sosialisasi siswa, semakin rendah perubahan siswa (Tatus, 2018).

Persoalannya, tidak semua anak muda bisa mengomunikasikan empati mereka. Kapasitas remaja sejauh kepercayaan diri adalah untuk tidak terpaku oleh keadaan sosial di mana individu menanamkan. Rasa percaya diri bukan sekadar cara berperilaku yang khas, tetapi merupakan cara berperilaku yang harus dipelajari dan diciptakan dalam diri seorang individu dengan bantuan menawarkan bantuan sosial yang memadai. Remaja yang membutuhkan kepercayaan diri akan lebih sering berubah secara berlebihan. Remaja juga umumnya akan menuruti keinginan temannya untuk diakui dalam suatu perkumpulan (Puspa, 2019).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket asertivitas di MA Bahrul Ulum kelas X IPS yang dilaksanakan tanggal 17 Maret 2021 diperoleh data yang menunjukkan bahwa terdapat 18 orang yang memiliki asertivitas kurang baik dari total 33 siswa. Hasil tersebut tergolong tinggi dengan jumlah 18 siswa yang memiliki asertivitas kurang baik. Sementara itu, konsekuensi dari persepsi dan pertemuan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang terbuka terhadap pendidik. Hal tersebut mengakibatkan keterbukaan para siswa cukup rendah, sehingga belum bisa mengatasi permasalahan yang ada dalam dirinya. Jika siswa cenderung menutup diri

selama proses kegiatan belajar berlangsung akan mengakibatkan suasana kelas yang kurang efektif dan cenderung pasif. Untuk mengatasi hal ini, penting untuk mengerahkan upaya dalam diri dalam siklus counteraction untuk menjauhi hal-hal negatif, misalnya, bermain-main, mabuk-mabukan dan merokok.. Oleh karena itu peneliti berupaya menindak lanjuti berdasarkan hasil di atas dengan adanya layanan bimbingan yang dapat diterapkan di sekolah. Fakta lain yang menunjang masalah di atas yaitu kegagalan selama proses belajar seperti ketika salah satu siswa tidak bisa mengajukan pertanyaan kepada guru padahal tidak mengerti akan materinya, hal ini akan berakibat pada pengetahuan siswa tersebut dan tidak bisa mengerjakan tugas sekolah dikarenakan tidak paham akan materi. Hal tersebut dapat disebabkan siswa kurang mendapatkan layanan bimbingan yang memadai. Dalam perspektif Psikologi perkembangan, bahwa usia siswa MA Bahrul Ulum sama dengan usia remaja.

Afif & Listiara (2018) mengatakan bahwa siswa juga seorang manusia, dengan kata lain selama perjalanan hidupnya pasti menghadapi permasalahan dari satu masalah ke masalah berikutnya. Sewajarnya secara umum permasalahan selalu bermunculan, dimana masalah yang satu telah selesai akan muncul masalah lagi begitu seterusnya mengikuti siklus kehidupan. Di dunia ini menunjukkan bahwa setiap manusia berbeda-beda dari segi apapun, diantaranya bisa dilihat dari sifat ataupun kemampuan. Terdapat dua kategori yaitu ada manusia yang dapat menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan orang lain. Ada juga manusia yang dapat menyelesaikan permasalahan dengan bantuan orang lain.

Nisak (2017) masuk akal bahwa sumber berbagai masalah siswa terletak di luar sekolah dan dari iklim sekolah. Salah satu solusi yang mampu menyelesaikan masalah tersebut adalah guru memberi layanan bimbingan kelompok khususnya siswa yang memiliki asertivitas rendah. Alasan pemberian pengarahan arisan di sekolah hendaknya diubah sesuai dengan derajat peningkatan mata pelajaran yang dilayani. Pada umumnya siswa di sekolah belum sampai pada tingkat perkembangan yang utuh, termasuk dalam klasifikasi remaja dan masih dalam masa adanya pembinaan di sekolah..

Novianti (2018) mengatakan bahwa salah satu manfaat pemberian layanan bimbingan kelompok terhadap asertivitas siswa yaitu adanya pengambilan keputusan secara efektif. Menolak atau menoleransi sapaan sahabat harus dilakukan dengan tepat tanpa merugikan orang lain. Julaeha et. Al. (2019) mendefinisikan bahwa kemampuan asertivitas adalah kemampuan relasional dalam menyampaikan dan dengan tulus mengkomunikasikan keinginan, perasaan, dan pertimbangan kepada orang lain. Fidyah et. al. (2018) menjelaskan bahwa kemampuan asertivitas sangat penting bagi remaja khususnya kalangan para siswa. Hal tersebut dikarenakan apabila pada tahap awal remaja tidak memiliki kemampuan asertivitas terlepas dari apakah sengaja, akan secara bermakna mempengaruhi setiap pilihan hidupnya, apakah itu akan mempengaruhi dirinya dan hubungan sosialnya. Namun pada faktanya, mayoritas remaja khususnya kalangan para siswa belum memiliki pilihan untuk menyampaikan perasaannya kepada orang lain dengan tulus namun melihat dirinya tidak memiliki hak istimewa untuk melakukan hal itu. Oleh karena itu

dibutuhkan peningkatan kemampuan asertivitas siswa melalui komunikasi yang baik dengan sesama dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang di hadapinya.

Guna & Ulfa (2019) mengatakan bahwa kemampuan asertivitas siswa dapat ditingkatkan melibatkan salah satu strategi dalam administrasi pengarahan kelompok, khususnya strategi pura-pura. Latihan kemampuan asertivitas dapat diasah dan dibentuk menggunakan langkah-langkah dalam teknik role playing. Peneliti Pilih metode berpura-pura karena dengan prosedur ini siswa dapat dengan mudah mengambil bagian dan berdiskusi dengan baik sesuai materi tentang kemampuan percaya diri. Selain itu, strategi ini dapat menumbuhkan dukungan siswa dalam pertemuan dan tanggung jawab bersama. Satu lagi penjelasan yang mendasari keputusan prosedur berpura-pura adalah dengan alasan bahwa di sekolah tersebut cara tersebut belum pernah digunakan oleh pendidik BK.

Safura (2019) mendefinisikan bahwa teknik role playing adalah alat untuk mencapai tujuan tindakan, dengan cara ini dalam mencapai tujuan itu harus dibundel dengan tepat sesuai dengan kepribadian siswa. Zen et. al. (2020) Masuk akal bahwa strategi berpura-pura adalah teknik bantuan panduan sebagai bagian dari reproduksi yang dikoordinasikan untuk membuat acara yang dapat diverifikasi, acara yang sebenarnya atau acara yang akan datang. Puspitasari (2021) mengungkapkan bahwa prosedur berpura-pura dapat diartikan sebagai metode yang menyenangkan karena dapat menggambarkan seorang siswa dari suatu perkumpulan atau pasangan yang membutuhkan kepribadian lain, dengan mengubah kegiatan yang berfokus pada cara berperilaku yang tulus. Mengingat pemahaman para spesialis di atas tentang strategi berpura-pura, peneliti dapat menyimpulkan bahwa teknik ini akan sangat berguna untuk membantu meningkatkan kemampuan asertivitas siswa. Oleh sebab itu, layanan bimbingan kelompok dalam penelitian ini diimbangi dengan teknik dalam mengatasi permasalahan asertivitas siswa yang rendah, yaitu salah satu teknik yang akan diterapkan adalah teknik role playing.

Wulandari (2018) mengatakan bahwa teknik role playing adalah strategi yang dapat membuat siswa dinamis, bebas, menyenangkan dan siap untuk membina kerjasama yang baik antara pendidik dan siswa, antara siswa dan siswa yang berbeda. Untuk situasi ini, tentu saja, strategi berpura-pura memudahkan siswa untuk menemukan dan memahami ide-ide yang sulit dengan mempelajarinya. Karena prosedur berpura-pura biasanya akan menghasilkan aksi berkumpul dan kerjasama yang luar biasa. Kelebihan tersebut juga dapat membentuk suasana keakraban dalam belajar, khususnya di ruang belajar. Marselina (2018) menyebutkan bahwa tata cara pura-pura merupakan salah satu strategi belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang pendidik di sekolah, dalam percakapan ini berlangsungnya kerjasama antara minimal dua orang diantaranya, saling tukar menukar, data, mengurus masalah, segala sesuatu dapat terjadi serta dinamis bukan laten sama sebagai penonton.

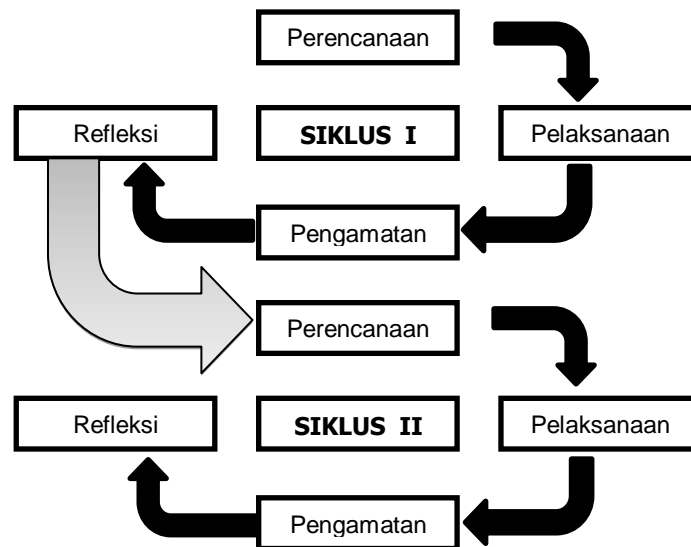
## **METODE**

Jenis penelitian ini memanfaatkan penelitian PTBK dengan pendekatan

kualitatif. Penelitian PTBK pada dasarnya merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk membantu menyelesaikan masalah siswa yang ada di kelas. Target dalam eksplorasi ini adalah mengetahui adanya peningkatan asertivitas siswa kelas X MA Bahrul Ulum Silo setelah diterapkan solusi berupa implementasi layanan bimbingan kelompok teknik role playing. Penelitian ini dilaksanakan di MA Bahrul Ulum Silo dan waktu yang digunakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021.

Menurut (Windari et al.,2021) dalam arah ini dan membimbing kegiatan penelitian penelitian, indikator yang harus dicapai oleh siswa ialah adanya peningkatan asertifitas siswa. Indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti adalah siswa yang mencapai kelas kepercayaan diri yang tinggi dengan tingkat dasar 70%.

Penelitian kegiatan pengarahan wali kelas ini menggunakan metode Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Nilawati, 2017). Penelitian ini terdiri dari empat bagian, khususnya persiapan, pelaksanaan, persepsi dan penampilan dalam satu siklus. Yang dimaksud dengan siklus dalam penelitian ini adalah rangkaian latihan yang terdiri dari menyusun, melaksanakan, memperhatikan dan mempertimbangkan setiap kegiatan. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, jadi dalam 2 siklus ada 4 pertemuan dengan siswa. Adapun model Kemmis & Mc. Taggart dapat disajikan pada gambar 3.1 sebagai berikut.



Sumber : Nilawati (2017)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil dari pelaksanaan bimbingan kelompok teknik Role Playing, sebelum peneliti memberikan layanan bimbingan kelompok, ditemukan bahwa lebih dari separuh siswa mengalami asertifitas kurang baik. Yaitu 18 dari 33 siswa yang mengalami asertifitas kurang baik. Dengan hasil tersebut, peneliti memberikan layanan pada 18 siswa yang mengalami asertifitas kurang baik.

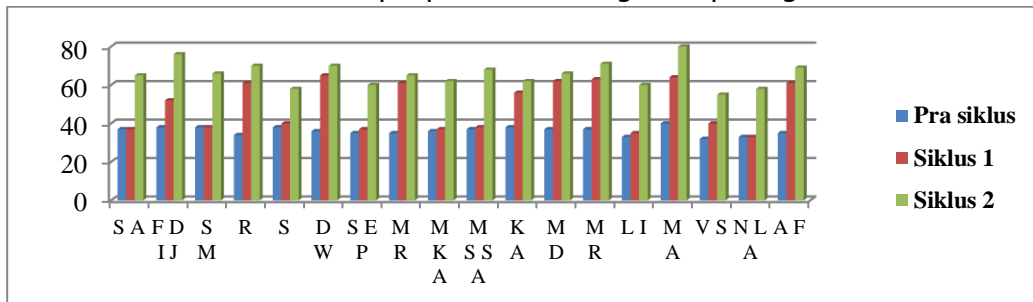
Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh pada siklus 1 ialah proses pemberian layanan bimbingan kelompok teknik role playing belum mencapai ketuntasan, karena pada persentase ketuntasan ialah 70%. Sedangkan persentase pada hasil siklus 1 ialah sebesar 50% dari 18 siswa yang mengalami asertifitas kurang baik. Pada siklus 2 dari hasil tindakan diperoleh ketuntasan sebanyak 70% dari 18 siswa sudah mencapai ketuntasan atau ada peningkatan asertifitas pada kategori baik. Dengan hasil tersebut bahwa kegiatan pelaksanaan bimbingan kelompok dapat meningkatkan asertifitas siswa.

Secara umum, pemahaman siswa telah berkembang selama pengaturan administrasi bimbingan belajar dalam meningkatkan empati siswa. Jika dilihat dari dominasi materi tentang asertifitas serta pada saat penerapan teknik role playing, sudah terlihat adanya peningkatan dari siswa. Banyaknya layanan bimbingan kelompok menambah kepercayaan siswa yang semakin berkembang, dalam pelaksanaan bimbingan kelompok ini memuat materi tentang bagaimana siswa dapat menjadikan mereka berempati dalam kehidupan mereka. Hal itu terlihat adanya peningkatan kategori asertivitas baik 13 dari 18 siswa atau 70% dari sampel penelitian mengalami peningkatan.

**Tabel 1. Peningkatan Asertifitas**

Siklus	Hasil	Kategori
Pra Siklus	50%	Kurang baik
Siklus 1	50%	Kurang baik
Siklus 2	70%	Baik

Secara umum, pemahaman siswa telah selama pengaturan administrasi bimbingan belajar dalam meningkatkan empati siswa. Jika dilihat dari dominasi materi tentang asertifitas serta pada saat penerapan teknik role playing, sudah terlihat adanya peningkatan dari siswa. Banyaknya administrasi bimbingan belajar menambah kepercayaan siswa yang semakin besar, dalam pelaksanaan bimbingan belajar ini memuat materi tentang bagaimana siswa dapat menjadikan mereka berempati dalam kehidupan mereka. Hal itu terlihat adanya peningkatan kategori asertivitas baik 13 dari 18 siswa atau 70% dari sampel penelitian mengalami peningkatan.



**Gambar 2. Hasil Analisis Pelaksanaan Tindakan**

## **Pembahasan**

Dilihat dari hasil pemeriksaan informasi, disadari bahwa imajinasi siswa sebelum diberikan bimbingan kelompok berada dalam klasifikasi yang kurang baik. Untuk meningkatkan kepercayaan siswa, peneliti memberikan layanan bimbingan kelompok. Kegiatan layanan ini dilakukan selama 4 kali pertemuan, menjelang awal pertemuan para siswa justru terlihat terhina untuk memberikan pendapat, pemikiran, dan reaksinya. Apalagi, ada siswa yang sering terlihat main-main dengan temannya. Namun, setelah melewati kelompok berikutnya, terjadi peningkatan kritis di setiap siswa karena pada jam pelajaran mereka mengikuti dengan penuh semangat.

Bimbingan kelompok dalam penelitian ini adalah sebuah karya untuk memberikan bantuan kepada mahasiswa dalam kumpul-kumpul untuk mengejar pilihan yang tepat dan mandiri serta memiliki pilihan untuk membangun kepercayaan diri mahasiswa. Pada setiap pertemuan yang dilakukan, peneliti selalu membuka diskusi dengan cara mewawancarai siswa terutama yang masih belum ada peningkatan dari setiap pemberian layanan. Dari hasil wawancara itu didapat hasil bahwa siswa yang belum bisa meningkatkan asertifitasnya dikarenakan kurangnya pemberian layanan bimbingan kelompok, serta tidak semua siswa terutama yang belum ada peningkatan bisa mengerti semua pemberian layanan bimbingan kelompok.

Selama waktu yang dihabiskan untuk mengeksekusi arahan kelompok dengan strategi berpura-pura menggunakan kartu pekerjaan, siswa antusias meski ada yang belum tuntas dan masuk pada kategori baik. Seperti 5 siswa yang belum tuntas namun dalam proses pelaksanaan sangat bersemangat untuk mengikuti kegiatan, dan untuk ke 5 siswa tersebut yaitu NLA,VS, LI, SEP, dan S dalam proses layanan bimbingan kelompok belum mengalami peningkatan kategori asertivitas baik, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa 5 siswa diatas kesulitan dalam memerankan kartu peran. Sehingga peneliti menyerahkan siswa tersebut kepada guru BK untuk di berikan layanan BK dengan teknik atau media yang lain.

Kendala dalam penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik-baiknya, namun eksplorasi ini sebenarnya memiliki keterbatasan. Keterbatasan terkait masih sulitnya siswa dalam memahami media yang di sediakan oleh peneliti, Selain itu, kekuatan pertemuan dengan siswa hanya pada jam penyampaian administrasi, sehingga para ilmuwan kurang siap untuk menyaring peningkatan kepercayaan siswa di luar penelitian. Sedangkan kekurangan peneliti yaitu sulit menentukan tema dalam media kartu peran yang akan diberikan untuk siswa.

Layanan bimbingan kelompok sangat menarik sebagai upaya untuk meningkatkan kepercayaan siswa, karena siswa jurusan jurusan dipersilahkan untuk bekerja sama dengan siswa yang berbeda dalam kelompok yang berisi pengaturan materi dan penggunaan prosedur berpura-pura yang masih mengudara oleh sekelompok pelopor tentang spesialis. Dari sini, siswa akan memperoleh pengalaman, informasi dan pemikiran yang berbeda, dan dari latihan ini siswa dapat mengembangkan kualitas dan menerapkan gerakan bersama dalam melaksanakan administrasi pengarahan perkumpulan..

Seseorang yang memiliki asertifitas yang baik bahkan sangat baik akan memiliki kesempatan untuk mengomunikasikan sentimen, keinginan, dan pertimbangan mereka tanpa mengganggu kebebasan dan kepentingan orang lain. Kepercayaan diri umumnya sangat baik bagi seorang anak untuk membantu perubahan sosial yang hebat. Namun, tragisnya, tidak semua orang, terutama siswa sekolah menengah pertama atau ibu-ibu, memiliki cara



berperilaku yang tegas ini. Siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang baik akan secara efektif menyampaikan masalah yang mereka cari kepada orang lain. Karena dia mengutamakan transparansi dan keasliannya, orang lain akan benar-benar ingin merasakan bagaimana perasaan siswa itu. Melalui korespondensi yang baik, siswa dan keadaan mereka saat ini akan memberikan pertemuan penting bagi diri mereka sendiri.

## **SIMPULAN**

Mengingat hasil "Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Asertifitas Siswa MA Bahrul Ulum Silo, dari semua kegiatan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok semua berjalan lancar, meski ada sedikit kekurangan namun ditutupi dengan adanya antusias dari setiap siswa yang berdampak pada peningkatan asertifitas yang diharapkan oleh peneliti. Keadaan kepercayaan diri siswa sebelum diberikan bimbingan belajar dalam kondisi kurang baik, hal itu setelah dilakukan observasi, wawancara serta pemberian angket asertivitas sebelum penelitian. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan strategi bermain peran untuk meningkatkan ketegasan siswa membuat perbedaan besar, hal itu terlihat jelas selama proses pemberian layanan. Yang mana sebelum pemberian layanan bimbingan kelompok lebih separuh dari jumlah siswa kelas X IPS mengalami asertivitas kurang baik, akan tetapi setelah dilaksanakan proses pemberian layanan bimbingan kelompok siswa yang mengalami asertifitas kurang baik pada akhirnya ada peningkatan menjadi baik. Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing dapat meningkatkan asertivitas siswa MA Bahrul Ulum Silo. Penelitian ini hanya sebatas penggunaan layanan bimbingan kelompok, sehingga perlu penelitian lebih lanjut terkait layanan bimbingan yang lain, serta penelitian ini hanya sebatas penggunaan teknik role playing, sehingga perlu penelitian lebih lanjut terkait teknik yang lain. Dengan adanya siswa yang belum mengalami peningkatan perilaku asertifitasnya selama pengiriman administrasi arahan kelompok metode Role Playing, mungkin pada pemberian bantuan berikutnya mengganti teknik bisa dengan sosiodrama, asertif training dll. Bagi guru BK, agar lebih memberikan layanan bimbingan dan konseling dipadukan dengan teknik atau media seperti role playing, sosiodrama, kursi kosong dll. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan teknik role playing dengan media lain, dan menggunakan teknik role playing pada kasus lain.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Saya berterima kasih kepada kepala Madrasah yang sudah memberikan izin penelitian sehingga diperoleh kaya ilmiah dengan judul "Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Asertifitas Siswa MA Bahrul Ulum Silo".

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afif, R. Y., & Listiara, A. (2018). Hubungan antara Konsep Diri dengan Asertivitas Remaja di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang. *Jurnal Empati*, 7(2), 9–17.
- Arsyad & Sulfemi. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3(2), 41–46.
- Asriyani, R., Suryawati, D. A., Wayan, I., & Anggayana, A. (2019). Penerapan Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Kompetensi Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas Sebelas terhadap Keanekaragaman Personality Types di SMK Pariwisata Triatma Jaya Badung. *Jurnal Bahasa & Sastra*, 5(2), 46–57.

Ayu, W. T. (2020). Konsep Diri, Regulasi Emosi Dan Asertivitas Pada Mahasiswa. *Philanthropy Journal of Psychology*, 4(1), 25–33. <http://journals.usm.ac.id/index.php/philanthropy25>

Budiyono, A. (2019). Efektifitas Konseling Kelompok Berbasis Karakter Masyarakat Banyumas dalam Meningkatkan Sikap Asertif Article Information. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 13(1), 107–120. <https://doi.org/10.24090/komunika.v13.i1.1926>

Destriana, M. (2017). Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Peserta Didik Kelas VIII di MTsN 2 Bandar Lampung. UIN Raden Intan Lampung.

Fidyah, F., Rosra, M., Eka Andriyanto, R., Soemantri Brojonegoro No, J., Lampung, B., & FKIP Universitas Lampung Jl Soemantri Brojonegoro No, D. (2018). Pengguna Konseling Teknik Sosiodrama untuk Meningkatkan Perilaku Asertif. *Alibkin*, 6(3), 120–135.

Guna, T. La, & Ulfa, M. (2019). Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa di SMA 1 Muhammadiyah Baubau. *Jurnal Edukasi Cendekia*, 3(2), 24–32.

Indriati. (2017). Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas V SD. UIN Mataram.

Julaeha, E., Novianti, H., Diana, D. S., Fauziyah, N., Syekh, I., & Cirebon, N. (2019). Konseling Analisis Transaksional (AT) Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Warga Binaan Rumah Tahanan Negara Klas 1 Pelabuhan Kota Cirebon. *DIMASEJATI*, 1(1), 13–26.

Krismasari, E. R. (2016). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Aljabar untuk SMP/Mts dengan Menyisipkan Nilai Sikap. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Marselina, Y. (2018). Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Interaksi Sosial pada Siswa Kelas VII Mts. Mathla'ul Anwar. UIN Raden Intan Lampung.

Nilawati, C. (2017). Upaya meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Jalur Kartu Menuju Sehat Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Metode Group Dynamics. Universitas Sanata Dharma.

Ningrum, D. C. (2020). Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah. IAIN Metro Lampung.

Nisak. (2017). Konsep Diri dan Perilaku Asertif pada Remaja. UM Malang.

Novianti, H. (2018). Efektivitas Teknik Role Playing untuk Mengembangkan Perilaku Asertif Remaja. *Prophetic*, 1(1), 133–154.

Puluhulawa, M., Djibran, M. R., Pautina, M. R., Bimbingan, J., & Konseling, D. (2017). Layanan Bimbingan Kelompok dan Pengaruhnya Terhadap Self-Esteem Siswa. *Jurnal Ilmiah*, 4(6), 301–310.

Puspa, D. (2019). Pengaruh Perilaku Asertif terhadap Perkembangan Sosial Siswa Kelas VIII SMP Yayasan Pendidikan Sabilina di Tembung. UIN Sumatera Utara.

Puspitasari, A. (2021). Meningkatkan Perilaku Asertif Anak Usia Dini Desa Slawi Kulon Kabupaten Tegal melalui Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing. Universitas Pancasakti Tegal.

Putri, A. R., & Sugiasih, I. (2019). Hubungan antara Komunikasi Positif dalam Keluarga dan Kepercayaan Diri dengan Perilaku Asertif pada Siswa SMAN 10 Semarang. *KIMU*, 2(2), 534–541.

Putro, K. Z. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *APLIKASIA*, 17(1), 25–32.

Safura, S. (2019). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Kecemasan Performa Peserta Didik di SMAN 5 Banda Aceh. UIN Ar-Raniry.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.

Sukeksi, J. (2016). *Hubungan antara Layanan Bimbingan dan Konseling dengan Kegiatan Belajar pada Siswa Kelas IV SD Banjarharjo Ngemplak Sleman*. Universitas PGRI Yogyakarta.

Tatus, M. (2018). *Kemampuan Berperilaku Asertif Mahasiswa Manggarai*. Universitas Sanata Dharma.

Verania, A. (2019). *Kecenderungan dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Asertif pada Mahasiswa yang Aktif Berorganisasi di Kampus*. Universitas Sanata Dharma.

Wibowo, N. A. K., Susanto, B., & Maulana, M. A. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Advice*, 1(1), 44–52.

Wulandari, S. (2018). *Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa di Madrasah Aliyah*. UIN Sumatera Utara.

Zen, E. F., Muslihati, Hidayaturrahman, D., & Multisari, W. (2020). Pelatihan Perilaku Respek, Empati dan Asertif melalui Metode Role Playing untuk Mencegah Bullying di Sekolah Menengah Pertama. *ABDIMAS PEDAGOGI: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 40–47