EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU ASERTIF SISWA DI SANGGAR BIMBINGAN MUHAMMADIYAH KEPONG

S K R I P S I

Diajukan guna melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat
guna mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
Program studi bimbingan dan konseling

Oleh :

JULIA SIREGAR
2102080032

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
2025

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 23 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama	:	Julia Siregar
NPM	:	2102080032
Program Studi	:	Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi	:	Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium
( ) Lulus Bersyarat
( ) Memperbaiki Skripsi
( ) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua	Sekretaris
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.	**Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.**

ANGGOTA PENGUJI:

1. Sri Ngayomi Yudha Wastuti S.Psi, M.Psi., Psikolog 1. _____

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بسم الله الرحمن الرحيم

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama	:	Julia Siregar
NPM	:	2102080032
Program Studi	:	Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi	:	Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia

sudah layak disidangkan.

Medan, April 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Sri Ngayomi Yudha Wastuti S.Psi, M.Psi., Psikolog.

Diketahui oleh:

Dekan

Dr. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd

Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: http /www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بسم الله الرحمن الرحيم

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama	:	Julia Siregar
NPM	:	2102080032
Program Studi	:	Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi	:	Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia"** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernytaan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, Oktober 2025
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Julia Siregar

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Julia Siregar. 2102080032. "Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong". Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen dengan menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya meningkatkan perilaku asertif siswa menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik role playing siswa Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong.

Subjek penelitian ini adalah kelas VI Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong yang berjumlah 8 orang siswa. Adapun teknik pengambilan sampel data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebesar 8 orang yang diambil berdasarkan skor total dari pengisian instrumen angket yang mengandung karakteristik perilaku asertif siswa yang di sebar pada siswa kelas yang di anggap mengalami perilaku asertif yang cenderung rendah ada 7 orang, dan sangat rendah 1 orang. Hasil penentuan sampel ini dilakukan oleh peneliti bersama-sama guru Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum dilaksanakannya bimbingan kelompok dengan teknik role playing (pretest) keadaan perilaku asertif siswa cenderung rendah dengan rata-rata 45,3 dan setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik role playing (posttest) perkembangan perilaku asertif siswa mengalami peningkatan cenderung sangat tinggi dengan rata-rata 80. Dari hasil uji hipotesis diperoleh terdapat perbedaan yang positif dan signifikan tentang perilaku asertif siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing, dengan segnifikan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik role playing berhasil untuk meningkatkan perilaku asertif siswa kelas VI Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Teknik Role Playing, Perilaku Asertif

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadirat Allah SWT, atas kesempatan dan kesehatan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Adapun skripsi yang penulis susun berdasarkan observasi yang telah dilakukan di lapangan mengangkat judul **"Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong"**.

Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada Ayahanda tercinta **Mukmin Siregar** dan Ibunda tercinta **Siti Arfah** yang telah mendidik dan membimbing penulis dengan penuh kasih sayang, dan tidak pernah berhenti memanjatkan doa yang tulus kepada penulis, Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd** Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Dewi Kusuma Nasution, S.S., M.Hum** wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **M Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd.** selaku ketua Prodi Bimbingan Konseling Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Sri Ngayomi Yudha Wastuti, S.Psi., M.Psi.**selaku dosen pembimbing saya dan sekretaris Prodi Bimbingan Konseling Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Saudara Kandung **Mahesa Siregar, Luqman Jaya Siregar, Syahid Al rasyid Siregar** dan Kakak saya **Lisa Lestari Rangkuti.**
8. Teman penulis **Rapida Annisa, Maudi Lubis,** serta Keluarga Besar KKNI Batch 19 FKIP UMSU 2024.
9. Teman-teman seperjuangan yang saling memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan proposal ini, khususnya kepada teman-teman stambuk 2021 FKIP Bimbingan Konseling A Pagi.
10. **Muhammad Suhaimi** Selaku Penyemangat Penulis

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu menerima segala saran dari pembaca untuk menyempurnakan skripsi penelitian ini.

Medan, Februari 2025

Julia Siregar

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK. i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iv

DAFTAR TABEL vi

DAFTAR GAMBAR. vii

DAFTAR LAMPIRAN viii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang Masalah 1

1.2. Identifikasi Masalah 5

1.3. Batasan Masalah 6

1.4. Rumusan Masalah 6

1.5. Tujuan Penelitian 6

1.6. Manfaat Penelitian 7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 8

2.1. Kerangka Teoritis 8

2.2. Penelitian Yang Relevan 22

2.3. Kerangka Konseptual 24

2.4. Hipotesis 25

BAB III METODE PENELITIAN 27

3.1. Pendekatan Penelitian 27

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian 28

3.3. Populasi dan Sampel 28

3.4. Variabel dan Definisi Operasional 30

3.5. Instrumen Penelitian 31

3.6. Teknik Analisis Data 33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN…….. 37
4.1. Deskripsi Data……. 37
4.2. Deskripsi Hasil Penelitian……... 40
4.3. Kecendrungan Variebel Penelitian……. 44
4.4. Pengujian Hipotesis…… 44
4.3. Pembahasan Hasil Penelitian…….. 45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN……. 49
5.1. Kesimpulan……. 49
5.2. Saran……... 50
DAFTAR PUSTAKA..... 51
LAMPIRAN..... 57

DAFTAR TABEL

No	Nama	Halaman
1.	Tabel 3.1. Waktu Penelitian	28
2.	Tabel 3.2. Jumlah Populasi	29
3.	Tabel 3.3. Jumlah Sampel	29
4.	Tabel 3.4. Skor Skala.	32
5.	Tabel 3.5. Kategori Perilaku Asertif.	35
6.	Tabel 4.1. Jumlah Siswa.	38
7.	Tabel 4.2. Jumlah Ruangan Sekolah.	39
8.	Tabel 4.3. Jumlah Keseluruhan guru.	39
9.	Tabel 4.4. Uji Normalitas.	41
10.	Tabel 4.5. Distribusi Data Pre-test dan Post-test perilaku asertif	42
11.	Tabel 4.6. Hasil Ouput Uji T-Test	43

DAFTAR GAMBAR

No	Nama	Halaman
1.	Gambar 1 Kerangka Konseptual	25
2.	Gambar 2 Histogram hasil Pretest dan Posttest.	44

DAFTAR LAMPIRAN

No	Nama	Halaman
1.	Lampiran 1 Riwayat Hidup.....	57
2.	Lampiran 2 Lembaran Observasi.	58

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teman sebaya memiliki dampak yang besar di kalangan remaja, dimana ia akan merasa takut bahkan tertekan jika diremehkan ataupun dikeluarkan oleh teman-temannya. Banyaknya para remaja memiliki pandangan jika teman sebayanya mempunyai tingkatan yang penting dalam kehidupan sehari-harinya (Diananda, 2019). Teman sebaya ialah seseorang yang mempunyai usia juga tingkat pertumbuhan yang sama. Besarnya dampak teman sebaya yang ada, mengakibatkan remaja menjadi tidak berani untuk dapat jujur terkait perasaan yang sedang dialaminya. Remaja cenderung menjalankan apa yang diperintah oleh temannya agar mendapat pengakuan dari lingkungan pertemanannya. Akibatnya banyak remaja yang tidak memikirkan apakah hal tersebut baik atau tidak untuk dilakukan, dimana hal tersebut dapat berujung pada hal negatif yang tidak diinginkan.

Bimbingan kelompok merupakan layanan kepada sekelompok individu yang dapat memberikan manfaat atau jasa kepada sejumlah orang dengan waktu yang relatif cepat. Dinamika perubahan dalam layanan kelompok yang terjadi adalah merupakan interaksi antarindividu anggota kelompok. Dengan interaksi sosial yang intensif dan dinamis selama berlangsungnya layanan maka tujuan-tujuan layanan dapat tercapai secara lebih mantap (Prayitno dan Amti, 2008: 307). Kelompok yang dinamis ditandai dengan adanya kesadaran anggota kelompok untuk membangun hubungan antara sesama, interaksi, kerjasama, merasakan adanya ketergantungan dan rasa saling memiliki antara anggota yang satu dengan

lainnya serta kemampuan berketerampilan sosial. Seseorang dikatakan mampu berketerampilan sosial tatkala ia dapat berkomunikasi dengan baik sesuai aturan (tata cara) dengan sesamanya dalam sebuah kelompok. Jadi sarana kelompok (wadah) untuk berkomunikasi merupakan syarat yang harus ada di dalam memproses keterampilan sosial siswa (Thalib, 2010: 162).

Wulandari (2018) mengatakan bahwa teknik role playing adalah strategi yang dapat membuat siswa dinamis, bebas, menyenangkan dan siap untuk membingkai 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

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 asertifitas 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.

Alberti & Emmons, (2017) berpendapat jika seseorang yang asertif perilakunya ialah seseorang dengan sikap yang ditunjukkannya untuk bertindak secara mandiri untuk dapat memenuhi kebutuhan diri tanpa rasa cemas, sehingga akan mudah untuk menyampaikan perasaan secara jujur, terbuka, dan nyaman. Hal tersebut sejalan dengan perilaku asertif menurut Romas dalam (Rohyati & Purwandari, 2015) adalah keahlian dalam menunjukkan gagasan, perasaan, dan haknya tanpa menyakiti pihak lain.

Fensterheim (Azis, 2015) menyatakan orang yang berperilaku asertif memiliki 4 ciri yaitu merasa bebas untuk mengemukakan emosi yang dirasakan melalui kata dan tindakan. Misalnya “inilah diri saya, inilah yang saya rasakan dan saya inginkan”. Sepaham dengan Lloyd (Novalia & Dayakisni, 2013) megemukakan bahwa perilaku asertif adalah perilaku bersifat aktif, langsung, dan jujur. Perilaku ini mampu mengkomunikasikan kesan respekro kepada diri sendiri dan orang lain sehingga dapat memandang keinginan, kebutuhan, dan hak kita sama

dengan keinginan, dan kebutuhan orang lain atau bisa diartikan juga sebagai gaya wajar yang tidak lebih dari sikap langsung, jujur, dan penuh respek saat berinteraksi dengan orang lain

Studi literatur yang dilakukan oleh (Nabila & Fauziah, 2022) menyatakan bahwa perilaku asertif dapat ditingkatkan dengan beberapa teknik dalam layanan bimbingan kelompok diantaranya adalah role playing, sosiodrama, psikodrama, dan brainstorming. Role playing merupakan alat pembelajaran yang menjadi salah satu teknik yang digunakan dalam mencapai tujuan bimbingan kelompok. Role playing dapat digunakan untuk mengatasi masalah sosial dan meningkatkan pemahaman serta keterampilan tentang hubungan antar manusia. Penggunaan role playing pada remaja menjadikan dapat mendalami atau menggali perasaan, sikap, nilai, dan cara-cara pemecahan masalah dengan cara memerankan dan mendiskusikannya bersama (Novianti, 2018). Hal ini dikuatkan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan teknik role playing dapat digunakan untuk meningkatkan perilaku asertif (QGuna & Ulfa, 2019). Dari penggunaan teknik role playing ini dapat meningkatkan keberanian mengungkapkan pendapat (Mamahit et al., 2021) sehingga nantinya lebih asertif yang ditandai dengan kemampuan mengungkapkan perasaan, mampu mengungkapkan pendapat di depan umum, mempunyai sikap percaya diri, menunjukkan sikap saling menghargai dan mampu berinteraksi dengan orang lain secara baik (Wuri, 2015).

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.

Paparan beberapa hasil penelitian sebelumnya, dan mempertimbangkan pentingnya siswa memiliki keterampilan perilaku asertif, maka perlu dilakukan pengkajian melalui penelitian dengan judul *Efektivitas Bimbingan Kelompok melalui teknik role playing untuk meningkatkan sikap asertif siswa di sanggar belajar bimbingan muhammadiyah kepong*, diharapkan siswa dapat berlatih meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi secara efektif dengan berlatih mengungkapkan perasaan, pendapat, serta keinginan dan ketidakinginannya secara jujur.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Terdapat siswa yang bersikap kurang percaya diri dan menilai negatif terhadap dirinya.

2. Terdapat siswa kurangnya percaya diri mengungkapkan pendapat secara jelas dan tegas.
3. Terdapat siswa cenderung memaksakan pendapat berbicara kasar, atau tidak menghargai pendapat lain.

1.3. Batasan Masalah

Suatu masalah yang diteliti perlu dibatasi agar lebih rinci dengan jelas serta mengarahkan pandangan pada pembahasan. Penulis akan membatasi masalah ini dengan hanya mengkaji "Efektivitas Bimbingan Kelompok melalui teknik role playing untuk meningkatkan sikap asertif siswa di sanggar belajar bimbingan muhammadiyah kepong"

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

"Untuk Mengetahui Penerapan Efektivitas Bimbingan Kelompok melalui teknik role playing untuk meningkatkan sikap asertif siswa di sanggar belajar bimbingan muhammadiyah kepong"

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan yang telah dikemukakan maka tujuan yang akan diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui Hasil Efektivitas Bimbingan Kelompok melalui teknik role playing untuk meningkatkan sikap asertif siswa di sanggar belajar bimbingan muhammadiyah kepong.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan berguna sebagai masukkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi penulis, guru BK, dan pembaca. Khususnya ilmu pengetahuan mengenai bagaimana Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi siswa. Dapat melakukan evaluasi diri, memandang diri sendiri secara positif, dan meningkatkan perilaku asertif yang rendah sehingga menjadi motivasi untuk dapat memperbaiki diri kearah yang lebih baik.

   b. Bagi guru bimbingan dan konseling. Sebagai bahan masukkan dalam melaksanakan pelayanan bimbingan dan konseling khususnya dalam menangani perilaku asertif peserta didik.

   c. Sebagai bahan pengembangan atau masukkan bagi mahasiswa jurusan bimbingan dan konseling dalam menambah dan memperluas wawasan berpikir dalam memperkaya ilmu pengetahuan serta referensi bagi mahasiswa dalam penyusunan skripsi yang relevan.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

1. Bimbingan Kelompok

1.1. Definisi Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan yang dapat diberikan kepada siswa guna mengembangkan kepercayaan diri. Pada saat bimbingan kelompok siswa dapat membahas halhal terkait kepercayaan diri. Sehingga siswa dapat berbagi dan belajar dari sesama anggota kompok lainnya maupun pemimpin kelompok mengenai kepercayaan diri dan cara mengembangkannya.

Bimbingan kelompok sebagai salah satu bentuk intervensi dalam bimbingan konseling yang diyakini lebih efisien karena konselor dapat secara langsung memberikan layanan kepada banyak siswa sekaligus sebagai anggota kelompok (Sitorus et al., 2019). Layanan bimbingan kelompok diberikan kepada sejumlah individu dengan memanfaatkan dinamika kelompok bertujuan mengembangkan suatu aspek yang terdapat dalam diri individu berupa sikap, keterampilan, dan keberanian yang berhubungan dengan orang lain sehingga nantinya minat, bakat siswa dapat berkembang secara optimal (Fadilah, 2019). Bimbingan kelompok cocok diberikan kepada siswa untuk mengatasi permasalahan yang relatif sama (Suntari & Triningtyas, 2015), dengan mendorong anggota kelompok menjadi lebih sosial untuk membantu anggota-anggota kelompok mencapai tujuan bersama (Risal & Alam, 2021).

1.2. Layanan Bimbingan Kelompok

Layanan konseling kelompok adalah suatu proses antar pribadi yang dinamis, terpusat pada pikiran dan perilaku yang disadari, dibina, dalam suatu kelompok kecil mengungkapkan diri kepada sesama anggota dan konselor, dimana komunikasi antar pribadi tersebut dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman dan penerimaan diri terhadap nilai-nilai kehidupan dan segala tujuan hidup serta untuk belajar perilaku tertentu ke arah yang lebih baik (Winkel dan Hastuti, 2004:198).

1.3. Tujuan Konseling Kelompok

Tujuan konseling kelompok antara lain (Prayitno dalam Vitalis, 2008:63):

1. Melatih siswa agar berani bicara dihadapan orang banyak.
2. Melatih siswa dapat bertoleransi dengan temannya.
3. Mengembangkan bakat dan minat masing-masing.
4. Mengentaskan permasalahan permasalahan yang dihadapi kelompok.
5. Melatih siswa untuk berani melakukan sharing dalam kelompok.

Tujuan konseling kelompok adalah berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa, khususnya kemampuan berkomunikasinya. Melalui konseling kelompok hal-hal yang dapat menghambat atau mengganggu sosialisasi dan komunikasi siswa diungkap dan didinamikakan melalui berbagai teknik, sehingga kemampuan sosialisasi dan berkomunikasi siswa berkembang secara optimal (Tohirin, 2007:181).

1.4. Komponen Bimbingan Kelompok

Prayitno (2004) menjelaskan bahwa dalam bimbingan kelompok terdapat dua pihak yang berperan, yaitu:

a) Pemimpin Kelompok

Pemimpin kelompok adalah konselor yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktik konseling profesional (Prayitno, 2004: 4). Peranan pemimpin kelompok dalam kegiatan bimbingan kelompok teknik role play adalah untuk memberikan bagaimana peserta didik akan berperan dan apa yang harus dilakukan.

Lebih jauh lagi, pemimpin kelompok juga diharapkan mampu mengatur "lalu lintas" kegiatan kelompok, pemegang aturan permainan (menjadi wasit), pendamai dan pendorong kerja sama serta suasana kebersamaan.

b) Anggota Kelompok

Pemimpin kelompok perlu membentuk kumpulan individu menjadi sebuah kelompok yang memiliki tujuan bersama. Sebaiknya jumlah anggota kelompok tidak terlalu besar dan juga tidak terlalu kecil. Kekurang efektifan kelompok akan terasa jika jumlah anggota kelompok melebihi 10 orang. Karena jumlah peserta yang terlalu banyak akan mengakibatkan tidak seluruh anggota kelompok dapat berpartisipasi aktif dalam kelompok tersebut. Selain itu, dengan jumlah kelompok hanya 2 – 3 orang juga kurang efektif. Pada bimbingan kelompok teknik role play ini terdapat tujuh anggota sehingga merupakan angka yang tepat

c) Dinamika Kelompok

Prayitno (2004) mengemukakan bahwa pelayanan bimbingan kelompok memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan pelayanan bimbingan. Dinamika kelompok yang berlangsung dalam kelompok tersebut dapat secara efektif bermanfaat bagi pembinaan para anggota kelompok, maka jumlah anggota

sebuah kelompok tidak boleh terlalu besar. Dinamika kelompok dalam bimbingan kelompok teknik role play akan terjadi dengan baik ketika setiap peserta didik memahami tugas dan peran yang dimainkan. Uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dinamika kelompok yang terjadi pada suatu kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih, yang memiliki pemahaman terhadap peran yang dimainkan antar anggota kelompok satu dengan yang lainnya melalui ikatan psikologis yang berlangsung dalam waktu bersamaan.

2. Teknik Role Playing (Bermain Peran)

2.1. Pengertian *Role Playing*

Menurut Fogg (dalam Miftahul Huda, 2014:208) berpendapat bahwa Role Playing atau bermaim peran adalah " sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan edutaiment". Dalam Role Playing peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi terjadi di dalam kelas. Menurut (Joyce, Weil dan Calhoun, 2011:328) menjelaskan pengertian Role Playing merupakan sebuah model pengajaran ulang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model pengajaran role playing ini membantu masing-masing peserta didik untuk merencankan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema yang terjadi dalam diri individu melalui bantuan kelompok sosial.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat didefenisikan bahwa Role Playing adalah cara memerankan tingkah laku/perilaku seseorang yang telah di tentukan dan perilaku tersebut merupakan tingkah laku yang berhubungan dengan hubungan kehidupan sosial yang menekankan pada kenyataan diperankan oleh peserta didik

yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menghayalkan dan bebas berimajinasi maupun menghayati sifat-sifat tokoh yang sedang diperankan.

2.2. Tujuan Teknik *Role Playing*

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan model Role Playing ini antara lain adalah:

- Agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- • Merangsang kelas untuk berpikir dalam memecahkan masalah.

Menurut Abdul Rachman Shaleh, tujuan teknik Role Playing antara lain adalah:

- Memahami perasaan orang lain.
- Membagi pertanggung jawaban dan memikulnya.
- Menghargai pendapat orang lain dan Membagi pertanggung jawaban dan memikulnya.
- Menghargai pendapat orang lain.
- Mengambil keputusan dalam kelompok.

Menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

2.3. Manfaat Penerapan Teknik Bermain Peran *Role Playing*

Proses bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bermanfaat untuk membantu peserta didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan

memecahkan permasalahan dengan bantuan kelompok, artinya melalui bermain peran peseta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang bebeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untukmenggali perasaannya memperoleh informasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Role play terbukti dapat meningkatkan berbagai masalah sosial, ditunjukkan dengan penelitian dari Andriati (2016) bahwa role play dapat meningkatkan intraksi sosial, Syarif dan Hasibuan (2013) meningkatkan keterampilan sosial, dan Dharmayanti (2013) meningkatkan komunikasi interpersonal.

2.4. Kelebihan dan Kelemahan Teknik Role Playing

Teknik Role Playing juga mempunyai kelebihan dan kelemahan, adalah sebagai berikut:

a) Kelebihan Teknik Role playing

1. Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati, isi cerita secara keseluruhan, terutama unutk materi yang harus diperankannya.
2. Peserta didik terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai waktu tersedia.

3. Kerja sama pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaikbaiknya.
4. Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

b) Kelemahan Teknik Role Playing

1. Sebagian besar peserta didik yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
2. Banyak memakan waktu, baik persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
4. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan

3. Perilaku Asertif

3.1. Pengertian Asertif

Masa remaja merupakan masa dimana individu akan lebih banyak menghabiskan waktu untuk berhubungan dengan lingkungan social dibanding lingkungan keluarga. Dalam berhubungan dengan orang lain kita harus menempatkan diri dan dan mampu berkomunikasi dengan baik mengenai hal yang kita inginkan aupun sesuatu yang bertentangan dengan pendapat orang lain, dalam hal inilah asertivitas dibutuhkan. Menurut murdoko (2004) komunikasi bisa besifat agresif, pasif, dan asertif. Komunikasi pasif (i'm not ok - you're ok), maksudnya komunikasi yang tidak mempunyai keberanian untuk mengungkapkan apa yang ingin dikatakan. Sifatnya lose-win dan cirinya lebih suka menyimpan perasaan, orang lain sulit mengerti, dan membiarkan hak pribadi dilanggar oleh orang lain.

Dikatakan komunikasi pasif apabila individu menghambat ekspresi dari perasaan negatif dengan tidak mengatakan apa pun, atau menggerutu dalam hati yang sama sekali jelas tidak mungkin bisa dipahami oleh orang lain. Sementara itu, komunikasi agresif (l'm ok you're not ok), yaitu komunikasi yang menggunakan pola atau corak perilaku supaya hak-hak pribadinya terpenuhi. Sifatnya win-lose dengan ciri adanya penekanan, pemaksaan kehendak, dan sering menimbulkan konflik. Dikatakan sebagai komunikasi agresif apabila individu dapat menyerang orang lain dengan kata-ata keras, kasar atau bahkan melecehkan, merendahkan, serta sering menyalahkan orang lain yang kita ajak bicara. Selanjutnya asertif muncul dari arti kata to assert yang artinya menyatakan pendapat. Jadi komunikasi asertif (i'm ok - you're ok) berarti mengutarakan isi hati dengan tepat dengan tidak agresif maupun tidak pasif. Dikatakan komunikasi asertif apabila individu secara langsung mengungkapkan perasaan negatif secara spontan dan sesuai dengan kondisi yang sedang dirasakan, tanpa menyalahkan orang lain yang sedang diajak bicara. Sifat dari komunikasi asertif ini adalah win-win, yaitu kegiatan komunikasi yang mengandung aspek perilaku yang mengungkapkan pikiran, perasaan, kepentingan, dan hak-hak pribadi secara jujur, tulus, ikhlas, terbuka, dan dapat diterima oleh orang lain tanpa melanggar harga diri individu dan hak-hak pribadi orang lain

Asertivitas dalam perspektif pendidikan merupakan domain keterampilan sosial (social skills) diantara kerja sama (coope-ration), tanggung jawab (responsibility), dan self-control. Ciri seseorang yang memiliki perilaku asertif adalah hubungan yang dilakukan merasa lebih percaya diri, mendapatkan rasa hormat dari orang lain melalui jalinan komunikasi secara langsung, terbuka, dan jujur. Asertivitas bermanfaat bagi individu untuk menjaga kejujuran dalam

komunikasi, mampu untuk mengendalikan diri dan meningkatkan kemampuan dalam pengambilan keputusan (Sriyanto dkk, 2014).

Asertif seseorang dapat ditunjukkan dengan mengkomunikasikan kebutuhan, keinginan, perasaan atau opini kepada orang lain dengan cara langsung dan jujur tanpa bermaksud menyakiti perasaan siapapun. Pada umumnya orang yang asertif dalam kehidupannya sehari-hari, mampu mengenal dirinya sendiri dengan baik, sehingga mampu menentukan pilihan keinginan dan tujuan hidupnya tanpa haras mempengaruhi orang lain

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka diambil kesimpulan bahwa asertif merupakan suatu perilaku yang didasari kemampuan untuk menyampaikan pendapat, emosi, perasaan, gagasan maupun ide serta menolak permintaan yang tidak sesuai dengan keinginan individu kepada orang lain dengan komunikasi yang baik dan tetap menghargai hak orang lain sehingga tidak menyinggung atau menyakiti perasaan.

3.2. Ciri ciri Perilaku Asertif

Menurut Lazarus dalam Riska (2017) ciri- ciri asertif adalah sebagai berikut:

a) Kemampuan memulai, melanjutkan, dan mengakhiri suatu pembicaraan dengan sukses.
b) Kemampuan mengatakan “tidak” terhadap sesuatu yang tidak disetujui.
c) Kemampuan mengajukan permintaan kepada orang lain, jika memang membutuhkan bantuan.

d) Kemampuan menyatakan perasaan, baik perasaan yang menyenangkan maupun yang kurang menyenangkan

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa orang yang asertif dicirikan memiliki kepercayaan terhadap diri, kemampuan menerima kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya sehingga tidak ada kecemasan dan merasa bebasmenyatakan dirinya, dengan begitu komunikasi dapat berlangsung secara efektif

3.3. Jenis Perilaku Asertif

Individu yang memiliki perilaku asertif dapat dikategorikan dengan beberapa perilaku yang ada, karena perilaku asertif adalah kemampuan untuk menolak, mengungkapkan dan mengekspresikan hak-hak individu dengan jujur dalam verbal maupun non verbal tanpa melanggar hak-hak orang lain. Menurut Gunarsa (2004: 215-216) ada tiga kategori perilaku asertif yakni:

a) Asertif penolakan.

   Ditandai oleh ucapan untuk memperhalus seperti, maaf! Contohnya maaf, saya kurang setuju dengan pendapat yang anda sampaikan

b) Asertif pujian

   Ditandai oleh kemampuan untuk mengekspresikan perasaan positif seperti menghargai, menyukai, mencintai, mengagumi, memuji dan bersyukur. Contohnya, selamat ya atas keberhasilan kamu meraih juara kelas, kamu hebat.

c) Asertif permintaan

Jenis asertif ini terjadi jika seseorang meminta orang lain melakukan sesuatu yang memungkinkan kebutuhan atau tujuan seseorang tercapai tanpa tekanan atau paksaan. Contohnya saya membutuhkan bantuan anda untuk menyelesaikan soal matematika.

Dari uraian ini terlihat bahwa perilaku asertif adalah perilaku yang menunjukan adanya keterampilan untuk bisa menyesuaikan diri, dalam lingkungan sosial. Keterampilan penolakan jika individu tidak setuju dan menolaknya dengan bahasa yang halus, keterampilan untuk pujian jika individu merasakan perasaan yang positif dan keterampilan untuk permintaan jika individu membutuhkan bantuan dari orang lain.

3.4. Aspek Aspek Perilaku Asertif

Perilaku asertif yang dimiliki akan berpengaruh pada sosialisasi antar individu. Perilaku asertif yang dimiliki individu berbeda-beda ada yang memiliki perilaku asertif yang rendah dan ada yang memiliki perilaku asertif yang tinggi. Rendahnya perilaku asertif individu seperti melanggar hak-hak orang lain, tidak bisa mempertahankan haknya sendiri,tidak mampu untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dipikirkan sehingga individu menjadi tertutup dalam segala hal, ini berdampak negatif pada sosialisasi individu dalam lingkungan sosial. Sedangkan perilaku asertif tinggi akan berdampak positif dalam lingkungan sosial.

Alberti dan Emmons (2002) menyebutkan ada sepuluh pokok kunci yang merupakan aspek-aspek yang harus ada pada setiap perilaku asertif yang dimunculkan oleh seseorang antara lain sebagai berikut:

a) Pengungkapan diri yang baik kepada orang lain. Dalam hal ini yang dimaksud adalah mampu untuk mengkomunikasikan apa yang dirasakan, diinginkan dan dipikirkan kepada orang lain.
b) Menghormati orang lain dan tidak mengganggu hak orang lain, dalam hal ini yang dimaksud adalah dalam bersikap dengan orang lain.
c) Mampu secara jujur dan terbuka menyatakan kebutuhan, perasaan dan pikiran dengan apa adanya, falam hal ini yang di maksud adalah dalam berkomunikasi dengan orang lain
d) Langsung, yang berarti mengekspresikan diri tanpa berbelit-belit dan dapat berfokus dengan benar berkomunikasi maupun bertindak.
e) Tidak membeda-bedakan orang dan menguntungkan semua pihak.
f) Verbal, termasuk isi pesan (perasaan, hak-hak, fakta, pendapat-pendapat, permintaan-oermintaan dan batasan-batasan). Dalam hal ini yang dimaksud adalah dalam berkomunikasi.
g) Nonverbal, termasuk gaya dan pesan (kontak mata, postur, ekspresi muka, jarak, waktu, kelancaran dan mendengarkan) dalam hal ini yang dimaksud adalah berupa tindakan atau sikap terhadap orang lain.
h) Bukan suatu yang universal.
i) Bertanggung jawab secara social terhadap pikiran, perasaan dan perilakunya.
j) Perilaku asertif merupaka

Berdasarkan aspek-aspek diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku asertif akan terbentuk dengan adanya pengungkapan diri yang baik kepada orang lain, menghormati orang lain, terbuka dalam menyatakan kebutuhan, dan bertanggung

jawab secara sosial. Jika aspek itu terpenuhi maka perilaku asertif yang dimiliki oleh siswa akan meningkat dan mengurangi perselisihan antar teman.

3.5. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Asertif

Berkembangnya sikap asertif dipengaruhi oleh beberapa faktor, dimana sikap asertif ini berkembang secara bertahap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Rakos dalam Nimas (2015) seseorang dapat memiliki perilaku asertif karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu :

a) Jenis kelamin

   Jenis kelamin lebih dipengaruhi oleh stereotyp masyarakat yang menganggap bahwa watak anak perempuan lebih pasif, manis, dan pasrah. Pada umumnya laki-laki cenderung lebih asertif dari pada perempuan. Hal ini terjadi Hal ini terjadi karena sejak kecil anak laki-laki ada tuntutan dari masyarakat, yaitu dibiasakan untuk tegas dan kompetitif.

b) Usia

   Pada saat anak lahir perilaku asertif belum terbentuk, namun pada masa remaja dan dewasa perilaku asertif berkembang.Berbeda dengan hal tersebut, pada usia tua tidak begitu jelas perkembangan atau penurunan asertivitas. Perkembangan pola asertif pada anak belum terbentuk dikarenakan pada perkembangan pola pikir dipengaruhi adanya cara pengasuhan dan contoh sikap yang diperoleh sang anak.

c) Harga diri

Orang yang memiliki keyakinan diri yang tinggi memiliki kekhawatiran sosial yang rendah, sehingga mampu mengungkapkan pendapat dan perasaan tanpa merugikan orang lain dan diri sendiri.

d) Kebudayaan

Kebudayaan mempunyai peran yang besar dalam bentuk perilaku asertif.Hal ini berhubungan dengan norma-norma yang ada, seperti halnya budaya barat yang menjunjung tinggi asas kebebasan menyatakan pendapat.

e) Tipe kepribadian

Dalam situasi yang sama, tidak semua individu akan memberikan respon yang sama terhadap suatu stimulus. Hal ini dipengaruhi oleh tipe kepribadian seseorang. Tipe kepribadian tertentu akan membuat tingkah laku seseorang berbeda dengan individu dengan tipe kepribadian lain.

f) Kematangan emosi

Individu yang matang emosinya dapat memiliki kepercayaan diri dan berani tampil dengan keyakinan diri. Ia berani menyatakan keberadaannya, berani menyuarakan pandangan yang tidak populer, bersedia berkorban demi kebenaran, tegas serta mampu membuat keputusan yang baik kendati dalam keadaan tidak pasti dan tertekan

g) Keluarga

Perilaku asertif dipengaruhi oleh keluarga, terutama pola asuh orang tua atau kontrol ketat dari orang tua. Pola asuh orang tua akan mempengaruhi kemampuan anak dalam menyatakan pendapat dan bertindak.

h) Kemampuan komunikasi

Individu yang memiliki kemampuan komunikasi dalam kategori baik akan mampu memahami apa yang dimaksud orang lain melalui kata.

i) Kondisi sosial dan intelegensi

Kondisi sosial dan intelegensi seseorang mempengaruhi tinggi rendahnya asertivitas seseorang. Ketika memiliki status sosial ekonomi dan intelegensi yang tinggi pada umumnya tinggi pula nilai asertivitasnya

Dari uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku asertif didasari atas beberapa faktor yang mempengaruhi dalam perkembangan perilaku diantaranya faktor jenis kelamin, usia, kebudayaan, lingkungan sekitar, namun ada beberapa yang berpendapat bahwa hukuman, ganjaran, modeling, pola komunikasi dan budaya juga menjadi faktor yang mempengaruhi perkembangan perilaku asertif.

2.2. Penelitian Yang Relevan

a) Penelitian yang dilakukan oleh Rizkiyah (2023) menyatakan koefisien signifikan sebesar 0,00 pada post-test kelas eksperimen dan kontrol < 0,05 (taraf kesalahan 5%), artinya didapati pengaruh perlakuan kepada tingkat perilaku asertif siswa kelas eksperimen. Dari hasil pengkajian, simpulan yang didapati yakni bimbingan kelompok teknik role playing dapat meningkatkan perilaku asertif siswa kelas VIII di SMP Negeri 35 Surabaya.

b) Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Fitri Nur Aini Rizkiyah didapati pelaksanaan bimbingan kelompok teknik role playing dapat meningkatkan perilaku asertif siswa kelas VIII di SMPN 35 Surabaya, dan teknik tersebut dapat menjadi pilihan baru bagi guru BK ketika akan

melaksanakan layanan bimbingan konseling guna meningkatkan perilaku asertif.

c) Asertif yang rendah pada siswa dapat dipahami melalui berbagai hasil penelitian, yaitu : penelitian yang melibatkan 36 siswa yang subyek penelitian dilakukan dengan teknik populasi pada siswa kelas XI B SMAN 1 Jonggat menunjukan bahwa siswa yang memiliki perilaku asertif yang rendah mempunyai tingkat kemandirian yang rendah,setelah dilakukannya metode pelatihan asertif, siswa kelas XI B SMAN 1 Jonggat terdapat peningkatan, semakin tinggi perilaku asertif yang dimiliki siswa, semakin tinggi pula tingkat kemandirian siswa (Hetty Suryatiningsih, 2018).

d) pada penelitian Marlise Butar (2017) yang dilakukan pada siswa kelas VIII di SMPN 6 Tebing Tinggi mengatakan bahwa kenakalan remaja sebesar 4,45% dapat diprediksi oleh asertifitas. Adanya hubungan antara asertif dengan kenakalan remaja dikarenakan apabila asertifitas siswa tinggi, maka intensitas kenakalan remaja berkurang, namun sebaliknya apabila asertif siswa rendah, maka intensitas kenakalan remaja semakin meningkat.

e) Berdasarkan hasil penelitian Wirda Hanim, Aip Badrujaman, dan Elsya Pratiwi (2017) yang berjudul “Pengaruh Teknik Role Playing dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Toleransi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 2 Jakarta”. Dikemukakan hasil yang didapatkan skor rata-rata saat posttest 85,6 hal ini diartikan bahwa terjadi peningkatan toleransi yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan. Maka dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh teknik role playing dalam bimbingan kelompok terhadap toleransi siswa kelas X SMK Negeri 2

Jakarta. Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya bahwa teknik role playing berpengaruh terhadap toleransi siswa. Maka peneliti berharap dengan teknik role playing siswa dapat meningkatkan asertif siswa dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya. Melalui teknik role playing siswa dengan mudah berkomunikasi. Dengan ini dapat dipahami bahwa teknik role playing dapat digunakan untuk memudahkan individu mengungkapkan masalah dengan berkomunikasi interpersonal dalam bimbingan kelompok.

f) Penelitian oleh Ira Miranda (2019) tentang "Efektivitas teknik role playing untuk meningkatkan kepercayaan diri" menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Kramatwatu Tahun Ajaran 2019/2020 setelah diberikan teknik role playing dibuktikan pada hasil uji t yaitu nilai signifikansi lebih kecil dari taraf 5% ($p = 0.01 < 0.05$). Rata-rata pada pre-test sebesar 18.33 sedangkan pada post-test sebesar 29.50.

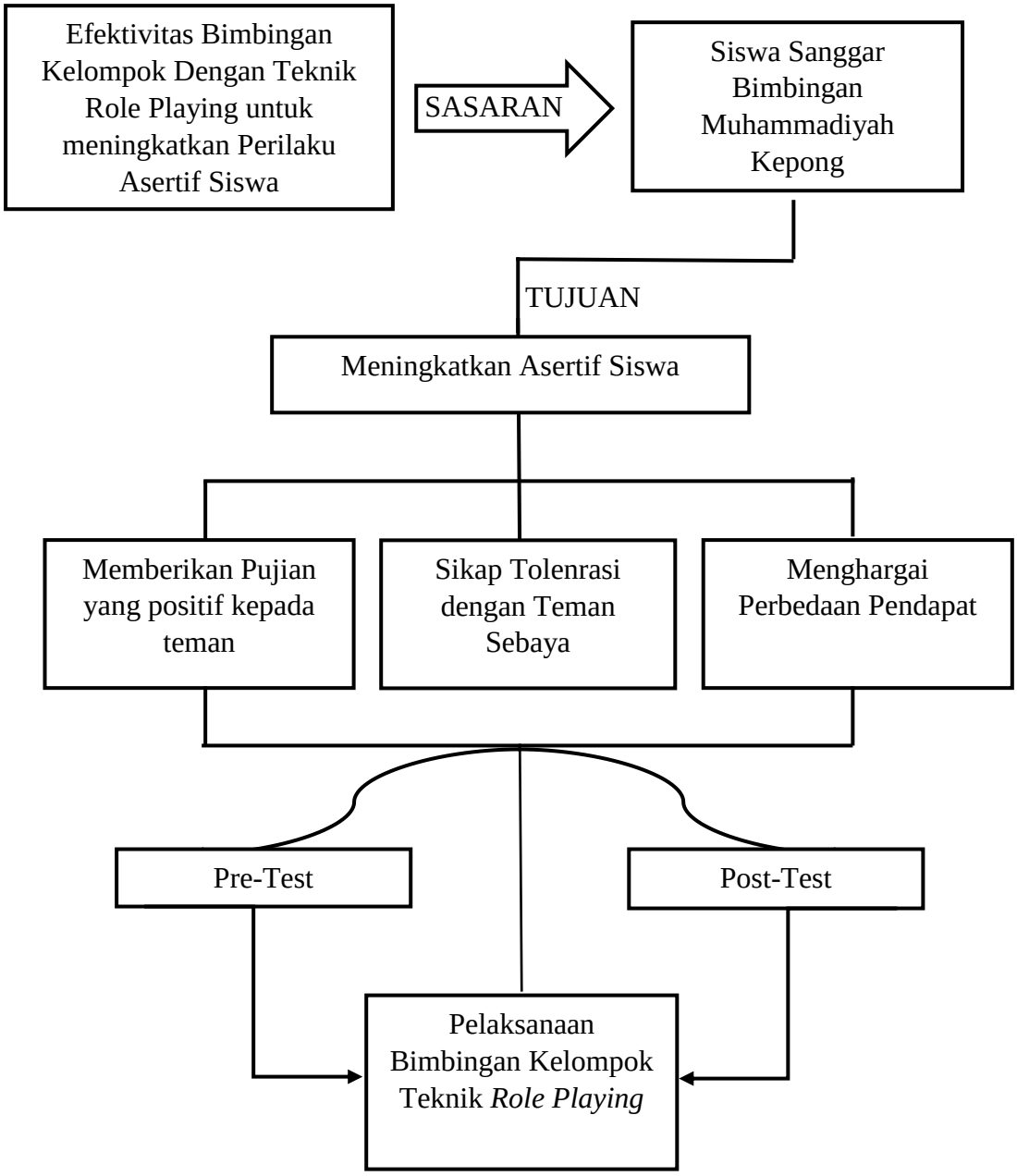
2.3. Kerangka Konseptual

Menurut Sutja, dkk (2017:54) "Kerangka Konseptual disebut juga paradigm, yaitu gambaran tentang pemikiran yang digunakan untuk penelitian, kerangka konseptual juga dapat dilukiskan dalam bentuk chart supaya dapat terlihat permasalahan penelitian". Pada penelitian ini kerangka konseptual dapat digambarkan sebagai berikut:

Kerangka penelitian yang peneliti lakukan di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, bahwa teknik role playing dalam bimbingan kelompok

diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan Perilaku Asertif

Berikut ini kerangka berfikir yang dapat digambarkan:



Gambar 1. Kerangka Konseptual

2.4. Hipotesis

Menurut (Sugiyono, 2018) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian belum jawaban empiris.

Hipotesis penelitian ini yaitu “Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong”. Adapun kebenarannya akan dibuktikan melalui hasil penelitian yang dilakukan di sekolah yang bersangkutan.

Ha : Adanya Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Untuk Meningkatkan Asertif Siswa Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong

Ho : Tidak adanya Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Asertif Siswa Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Bogdan & Taylor yang dikutip oleh Lexy J. Moleong mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis/ lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkripsi wawancara, catatan lapangan, gambar, foto, rekaman video, dan lain-lain. Dalam penelitian kualitatif perlu ditekankan pentingnya kedekatan dengan orang-orang dan situasi penelitian agar peneliti memperoleh pemahaman jelas tentang realitas. Jadi peneliti akan menggambarkan/memaparkan data-data yang telah diperoleh tentang implementasi konseling behavioral, yang kemudian digambarkan secara rinci berdasarkan data-data yang ada berlandaskan teori-teori.

Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini yaitu berarti peneliti mencari dan mendeskripsikan keutuhan gejala, peristiwa-peristiwa, dan kegiatankegiatan yang berhubungan dengan proses konseling, interaksi antara guru BK (Bimbingan Konseling) dengan peserta didik, partisipasi peserta didik dalam mengikuti proses konseling. Hal ini erat kaitannya dengan implementasi konseling behavioral dalam meningkatkan kedisiplinan peserta didik. Selama proses bimbingan konseling berlangsung, guru BK (Bimbingan Konseling) mengadakan wawancara dengan peserta didik. Peserta didik tersebut diberi kesempatan dan kebebasan untuk mengekspresikan diri dan emosinya serta dipercayakan untuk memikul sebagian besar tanggung jawab bagi pemecahan masalahnya.

Dengan pendekatan konseling behavioral ini, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik bermain peran *role playing* untuk meningkatkan perilaku asertif siswa di sanggar bimbingan muhammadiyah kepong.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia, Pelangi Magna Blok A 1/13, Jalan Prima 3, Metro Prima, 52100 Kuala lumpur.

3.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini di laksanakan pada bulan November 2024

Tabel 3.1. Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Oktober		November			
		16	16	18	19	21	22
1	Pengajuan Judul						
2	Pengesahan Judul						
3	Observasi Awal						
4	Pengumpulan Data						

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi merupakan ruang lingkup suatu wilayah, tempat atau keberadaan dari subjek yang akan diteliti dan nantinya akan disimpulkan menjadi hasil yang diperoleh dari penelitian, populasi biasanya dilihat dari judul penelitian (Sutja, dkk, 2017:64).

Diperkuat dengan pendapat Sugiyono (2016:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan pengertian tersebut maka dapat dijelaskan bahwa populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong. Dengan jumlah siswa Kelas VI sebanyak 8 orang siswa.

Tabel 3.2. Jumlah Populasi

No	Kleas	Jumlah
1	VI	8 Orang
2	Jumlah	8 Orang

Sumber : Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong

3.3.2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi penelitian. Sugiyono (2014:118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang ditetapkan oleh peneliti. Untuk sampel yang diambil harus benar-benar representative (mewakili).

Sampel yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, pada penelitian ini sampel peserta didik berjumlah 8 siswa.

Tabel 3.3. Jumlah Sampel

No	Kleas	Jumlah
1	VI	8 Orang
2	Jumlah	8 Orang

3.4. Variabel dan Definisi Operasional

3.4.1. Variabel

Pengertian variabel penelitian menurut Sugiyono (2018:57) “Variabel penelitian adalah salah satu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya”. Pada penelitian eksperimen subjek mengenai bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan Perilaku asertif siswa siswa sanggar bimbingan muhammadiyah kepong ini terdapat dua variabel penelitian yang akan menjadi objek dalam pelaksanaan penelitian.

Adapun dua variabel penelitian tersebut sebagai berikut Dalam penelitian ini terhadap dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel Terikat.

a) Variabel bebas (X) atau bisa disebut dengan istilah variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi seab berubahnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah Efektifitas bimbingan kelompok teknik role play.
b) Variabel terikat (Y) atau bisa disebut dengan istilah variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau apa yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Perilaku Asertif.

3.4.2. Definisi Operasioanl

Setelah mengidentifiaksi variabel penelitian, maka dapat dirumuskan definisi operasional variabel sebagai berikut:

1. Variabel bebas

(X) : Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing

Bimbingan kelompok mengacu pada aktivitas-aktivitas kelompok yangberfokus pada penyediaan informasi atau pengalaman melaluiakivitas kelompok yang terencana dan terorganisasi. Bimbingan kelompok dalam penelitian ini mencakup indikator sebagai berikut: 1) Pembentukan, 2) Peralihan, 3) Kegiatan, 4) Penyimpulan dan 5) Pengakhiran. Sedangkan, bermain peran merupakan suatu suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihakpihak lain yang berpendapat pada kehidupan nyata. Teknik role playing dalam penelitian ini mencakup aspek-aspek sebagai berikut: 1) Pengetahuan, 2) Perasaan, 3) Perbuatan.

2. Variabel terikat

(Y) : Perilaku Asertif

Asertif merupakan kemampuan individu untuk mengekspresikan dan mengungkapkan gagasan, pendapat serta perasaan kepada pihak lain dengan terbuka namun tetap mempertimbangkan hak orang lain.

3.5. Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan penelitian ini digunakan alat atau instrumen yaitu observasi,wawancara, dan dokumentasi.

3.5.1. Observasi

Menurut Nasution (Sugiyono 2017 : 310) Observasi adalah dasar segala ilmu pengetahuan. Sebagai teknik pengumpulan data mempunyai cirri yang spesifik bila dibandingkan dengan orang, maka observasi tidak berbatas pada orang, tetapi

juga obyek-obyek alam yang lain. Yang diobservasi adalah siswa Kelas VI Sanggar bimbingan muhammadiyah kepong.

3.5.2 Angket

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data mengenai komunikasi interpersonal berupa angket yang diberikan kepada masing-masing siswa. Menurut Sugiyono (2015:250) angket/kuesioer adalah "Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya".

Adapun angket/kuesioner dalam penelitian ini adalah menggunakan skala likert 4 alternatif jawaban yang memyatakan favourable (mendukung) dan non favourable (tidak mendukung) masing-masing alternatif jawaban dalam bentuk skor dan dalam memberikan jawaban siswa hanya memberikan tanda ceklis (√) pada kolom atau tempat yang sudah disediakan.

Tabel 3.4. Skor Skala Likert Kemampua perilaku asertif

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Favorable	4	3	2	1
2	Unfavorable	1	2	3	4

Keterangan :

SS = Sangat Sesuai

S = Sesuai

TS = Tidak Sesuai

STS = Sangat Tidak Sesuai

3.5.3. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih dan untuk memperoleh informasi dimana sang pewawancara melontarkan pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab oleh orang yang diwawancarai. Wawancara dapat diartikan sebagai proses percakapan dengan maksud untuk mengonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, motivasi, perasaan, dan sebagainya yang dilakukan dua pihak yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan kepada orang yang diwawancarai (interviewe).

3.5.4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kumpulan dari dokumen-dokumen data yang memberikan keterangan atau bukti yang berkaitan dengan proses pengumpulan data, Dalam penelitian ini dokumentasinya memakai foto

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan pengolahan data dari data-data yang sudah terkumpul.Diharapkan dari pengolahan data tersebut data diperoleh gambaran yang akurat dan konkrit dan subjek penelitian.

Menurut Tohirin (Imam Gunawan 2013:3)”pendekatan kualitatif ini di ambil karena dalam penelitian ini memahami fenomena tenta apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lainlain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah.

Dengan demikian Analisis data merupakan proses mengatur urutan data, mengorganisasikan dalam suatu pola dan ukuran untuk dijadikan suatu kesimpulan.

Jadi, analisis berdasarkan pola data yang telah dieroleh dari penelitian yang sifatnya terbuka. Penelitian kualitatif data yang terkumpul sangat banyakan dapat terdiri dari jenis data, baik berupa catatan lapangan dan komentar peneliti. Oleh karena itu, diperlukan adanya pekerjaan analisis data yang meliputi pekerjaan, mengatur, pengelompokkan, pemberian kode, dan mengkategorikannya. Adapun prosedur analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a) Deskriptif Data

Kondisi persepsi siswa tentang perilaku asertif akan dideskripsikan melalui norma kategori yang diklarifikasikan dengan kriteria sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah. Azwar (2015:147) menjelaskan katagori dilakukan untuk menempatkan individu dalam kelompok-kelompok terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum atribut yang diukur. Untuk menghitung rentang data atau inteval, menurut Irianto (2012:12) rumus yang dapat digunakan sebagai berikut.

$$\text{Interval}_k = \frac{\text{Data terbesar – data terkecil}}{\text{Jumlah kelompok}}$$

Perhitungan dalam menentukan rentangan skor atau interval skor dalam penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

$$\text{Interval}_k = \frac{140 - 35}{4}$$

$$\text{Interval}_k = 26{,}2$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, maka interval skor yang didapat sebesar 26,2 yang kemudian dibulatkan menjadi 26. Selanjutnya, peneliti menentukan kategorisasi untuk persepsi siswa tentang disiplin belajar sebagai berikut.

Tabel 3.5. Kategori Perilaku Asertif

Skor	Kategori
≥ 114	Sangat Tinggi
70-113	Tinggi
40-70	Rendah
≤61	Sangat Rendah

b) Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun dari kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan, penyajian data berbentuk teks naratif diubah menjadi bentuk matriks, grafik, jaringan dan bagan. Semua dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah diraih sehingga peneliti dapat mengetahui apa yangterjadi untuk menarik kesimpulan. Penyajian data merupakan bagian dari proses-proses analisis.

c) Penarikan Kesimpulan

Peneliti menarik kesimpulan dari data yang telah diperoleh dan dikelompokkan. Dalam hal ini akan tergantung pada kemampuan peneliti dalam merinci focus masalah yang benar-benar menjadi pusat perhatian untuk telah secara mendalam, melacak, menatat, mengorganisasikan setiap data yang relevan untuk masing-masing fokus masalah yang telah ditelaah, menyatakan apa yang telah dimengerti secarab utuh tentang suatu masalah yang diteliti.

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dianalisis dengan cara mencatat yang menghasilkan catatan lapangan, dengan memberikan kode agar sumber mudah ditelusuri, sehingga diperoleh gambaran secara lengkap meningkatkan

perilaku Asertif melalui bimibingan kelompok dengan Role Playing pada siswa kelas VI Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deksripsi Data

1. Gambaran Umum Sekolah

Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia merupakan sebuah fasilitas pendidikan yang disediakan oleh PCIM Malaysia yang berada di bawah Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI). Alamat SBM Kepong ini berada di Pelangi Magna Blok A 1/13, Jalan Prima 3, Metro Prima, 52100 Kuala Lumpur Malaysia. SBM Kepong sendiri didirikan oleh Ustad Fatoni pada tahun 2001 dan diresmikan Bapak Mokhammad Farid Ma'ruf, Ph.d pada Maret 2022. Bapak Rusli Aqil dan Ibu Salimah adalah satu keluarga yang merupakan perintis dan juga pengelola sampai saat ini.

2. Profil Sekolah

Nama Sekolah : Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong

Alamat : Pelangi Magna Blok A 1/13, Jalan Prima 3, Metro Prima, 52100 Kuala Lumpur Malaysia

Tahun Berdiri : 19 Maret 2022

Pendiri : Pimpinan Cabang Istimewa Muhammadiyah Malaysia

Kepala Sekolah : Ikhwan Fauzi Nasution, M.IRKH

3. Fungsi Tujuan Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong

Pendidikan Non – Formal : Memberikan pendidikan bagi anak-anak imigran Indonesia yang tidak punya identitas resmi,

sehingga tidak bisa mengakses pendidikan formal di Malaysia.

Akses Pendidikan : Membantu anak-anak ini mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan dasar melalui program pendidikan yang berkelanjutan.

Pengembangan Kurikulum : Menggunakan Kurikulum Merdeka untuk mengajar siswa, yang mencakup mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia dan bahasa Arab.

4. Data Siswa Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong

Siswa adalah mereka yang khusus diserahkan oleh kedua orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah dengan tujuanuntuk menjadi manusiawi yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berpengalaman, bekepribadian, berakhlak mulia dan mandiri.:

Tabel 4.1. Jumlah Keseluruhan Siswa
Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong

No	Kelas	Banyanknya Siswa		
		Lk	Pr	Jumlah Siswa
1	I – VI SBM Kepong	25	40	65

5. Data Fisik Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong

Adapun Data Fisik Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong terdiri dari yaitu :

Tabel 4.2. Jumlah Ruangan Sekolah

Nama	Kondisi
Ruang Guru	Baik
Ruang Belajar	Baik
Kamar Mandi	Cukup Baik
Kantin	Baik
Lapangan Olahraga	Sanngat Baik
Musholla	Sangat Baik

6. Guru Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong

Guru merupakan salah satu unsur pendidikan dalam kegiatan belajar di sekolah. Efektifitas dan efisien belajar siswa di sekolah sangat bergantung kepada peran guru. Bukan hanya sebatas mengajar, guru juga harus bisa mendidik, melatih, dan membimbing siswa kearah tujuan yang ditetapkan. Guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan, memiliki tanggung jawab yang strategi sejak merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan belajar mengajar di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong.

Tabel 4.3. Jumlah Keseluruhan Guru
Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong

Keterangan		
Lk	Pr	Jumlah Guru
5	7	12

4.2. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini digunakan untuk menentukan teknik analisis pengujian hipotesis. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan setelah pre test dan post test dari sampel penelitian dilakukan dan dihitung menggunakan uji one sample kolmogorov-smirnov dengan taraf sig. 0,05. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas, sebagai berikut :

1. Jika sig. (signifikansi) < 0,05, maka data berdistribusi tidak normal.
2. Jika sig. (signifikansi) > 0,05, maka data berdistribusi normal (Ghozali, 2015)

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS (Statistical Package for Social Science). Adapun hasil hitung dari uji normalitas pre test dan post test pada sampel penelitian, yaitu sebagai berikut

Tabel 4.4. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Pre Test perilaku Asertif	Post Test perilaku Asertif
N		8	8
Normal Parameters[a,b]	Mean	101,80	147,20
	Std. Deviation	7,642	5,978
Most Extreme Differences	Absolute	,213	,180
	Positive	,148	,128
	Negative	-,213	,180
Test Statistic		,213	,180
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200[c,d]	,200[c,d]
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. This is a lower bound of the true significance.			

Sumber : Data Primer,2024

Berdasarkan uji normalitas didapatkan pada tabel hasil hitung uji normalitas one sample kolmogorov smirnov, bahwa nilai sig. Pre test = 0,213 dan nilai sig. Post test = 0,180. Hal ini menunjukkan, nilai sig. Pre test > 0,05 atau 0,213 > 0,05 dan nilai sig. Post test > 0,05 atau 0,180> 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji normalitas dari pre post dan post test sampel penelitian berdistribusi normal (Mean). Berdasarkan uji normalitas juga dapat ditentukan kategori perilaku Asertif berdasarkan nilai rata-rata (Mean) Pre-test dan Post-test dengan ketentuan jika nilai total jawaban responden rendah dari nilai Mean maka diberikan kategori rendah, jika nilai total jawaban responden besar sama (≥) dari nilai Mean maka diberikan kategori tinggi (Sugiyono, 2018).

2. Deskripsi perilaku asertif pre-test dan post-test

Pada pertemuan pertama peneliti melaksanakan pre-test guna mengetahui perilaku Asertif siswa sebelum diberikan layanan. Adapun hasil distribusi data Pre-test dan Post-test konsep diri dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Data Pre-test dan Post-test perilaku asertif

No	PRE- TEST			POST- TEST		
	Kode Nama	Skor	Kategori	Kode Nama	Skor	Kategori
1	B01	47	Rendah	B01	81	Tinggi
2	B02	44	Rendah	B02	81	Tinggi
3	B04	44	Rendah	B04	82	Tinggi
4	B06	41	Rendah	B06	76	Tinggi
5	B09	52	Rendah	B09	79	Tinggi
6	B10	55	Rendah	B10	83	Tinggi
7	B12	36	Sangat Rendah	B12	79	Tinggi
8	B13	44	Rendah	B13	79	Tinggi
Jumlah	**363**			**640**		
Mean	**45,3**			**80**		
Kategori	**Rendah**			**Tinggi**		

Sumber : Data Primer,2024

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata skor pre-test 46,0 dengan kategori rendah dan post-test 80,7 dengan kategori tinggi pada perilaku asertif siswa sehingga terdapat perbedaan dimana pada hasil post-test lebih tinggi dibandingkan nilai pre-test. Hal ini dapat disimpulkan bahwa angka rata-rata tersebut menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan setelah diberikan treatment.

3. Uji T-Test

Uji T-Test digunakan untuk mencari tahu apakah ada perbedaan antara perilaku asertif siswa sebelum diberi treatment dan sesudah diberi treatment . berikut dilampirkan hasil analisis data dalam table 3.6

Tabel 4.6 Hasil Output Uji T-Test

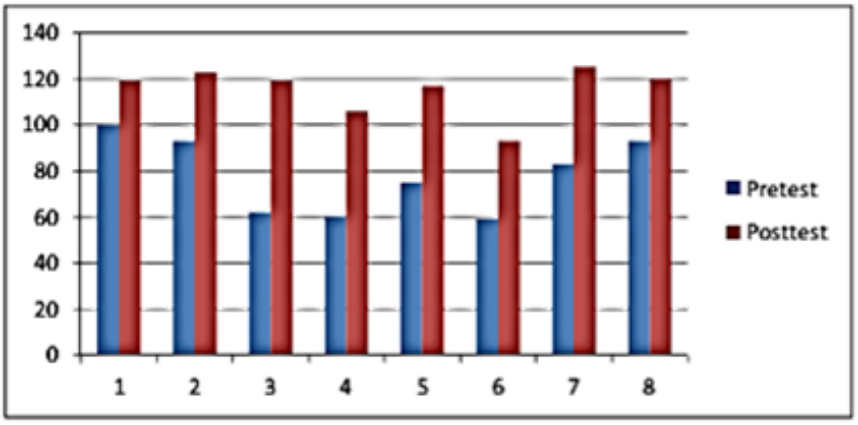
Paired Samples Test										
		Paired Differences					t	Df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One Sided p	Two Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pre Test perilaku asertif - Post Test perilaku asertif	-34.70	4.809	1.521	-38.140	-31.260	-22.820	9	<.001	<.001

Sumber : Data Primer, 2024

Berdasarkan hasil perhitungan diatas diperolehlah nilai Thitung yakni sebesar -22,820. Adapun nilai dari Ttabel dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,05 dengan df=9 yaitu sebesar 1,833. Dapat dilihat bahwa Thitung (22,820)>(1,833) Ttabel sehingga hipotesis dinyatakan ada pengaruh yang signifikan antara masing-masing variabel independen dan variabel dependen. Berdasarkan nilai signifikansi dapat dilihat nilai p-value 0,001 < α 0,05 sehingga dinyatakan ada pengaruh yang signifikan pemberian perlakuan/treatment role playing untuk meningkatkan perilaku asertif pada siswa dan berdasarkan hasil pemberian perlakuan/treatment kepada siswa terdapat peningkatan perilaku asertif yang dilihat dari hasil skor post-test.

4.3. KECENDRUNGAN VARIEBEL PENELITIAN

Berdasarkan Tabel 4.5, terlihat 8 orang siswa yang dilibatkan dalam perhitungan, mangalami peningkatan skor dari pretest dan posttest atau mengalami perubahan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Untuk melihat kondisi masing-masing Perilaku asertif siswa terhadap pretest dan posttest dapat dijelaskan pada gambar dibawah ini.



Gambar 2 Histogram Hasil Pretest dan Posttest Perilaku Asertif Siswa

Berdasarkan gambar dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan tentang perilaku asertif siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing 8 orang siswa yang mendapat perlakuan, semua siswa tersebut mengalami peningkatan tentang perilaku asertif siwa.

4.4. PENGUJIAN HIPOTESIS

Untuk menguji hipotesis digunakan uji non parametrik dengan rumus Wilcoxon Signed Ranks Test dengan menggunakan bantuan program SPSS (Statistical Product and Service Solution) for windows release 20.0. Uji Wilcoxon Signed Ranks Test digunakan untuk menganalisis hasil-hasil pengamatan yang

berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak. Adapun hipotesis yang diuji dalam peneitian ini sebagai berikut.

Terdapat perbedaan yang positif dan signifikan tentang komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Adapun kriteria keputusan pengujian hipotesis adalah sebagai berikut.

1. Terima Ho dan tolak H1 apabila probabilitas (sig 2-tailed) > alpha (α = 0,05)
2. Tolak Ho dan terima H1 apabila probabilitas (sig 2-tailed) < alpha (α = 0,05)

4.5. PEMBAHASAN

Berdasarkan nilai signifikansi dapat dilihat nilai p-value 0,001 < α 0,05 sehingga dinyatakan ada pengaruh yang signifikan pemberian perlakuan/treatment role playing untuk meningkatkan perilaku asertif pada siswa dan berdasarkan hasil pemberian perlakuan/treatment kepada siswa terdapat peningkatan konsep diri yang dilihat dari hasil skor post-test.

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini jika dilihat hasil pre-test dan post-test maka Efektivitas Layanan Bimbingan kelompok teknik role playing berpengaruh dalam meningkatkan perilaku asertif siswa. Bisa dilihat dari hasil pre-test ke- post-test yang menunjukkan adanya peningkatan skor setelah pemberian treatmen selama tiga kali pemberian perlakuan/treatment. Artinya data ini mendukung teori yang dipaparkan oleh sobur (2013) yang menyatakan bahwa adanya aspek peran kita memainkan sedikit banyak akan mempengaruhi perilaku asertif kita. Misalnya ketika kita masih kecil kita sering “bermain peran” kita

meniru perilaku orang lain yang kita lihat, seperti peran sebagai dokter, guru, dan lain-lain. Dapat dipahami sedikit banyaknya bermain peran dapat mempengaruhi perilaku asertif seseorang.

Dalam bimbingan kelompok teknik role playing terjadi dinamika kelompok terbangun dengan baik sehingga materi yang dibahas benar-benar dapat dipahami oleh anggota kelompok dengan baik. Artinya treatment yang diberikan dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku asertif siswa. Jika bimbingan kelompok teknik role playing di aplikasikan maka akan mampu meningkatkan perilaku asertif siswa. Jika ini tidak dilakukan maka perilaku asertif siswa akan tetap rendah. Hal ini mengindikasikan bimbingan kelompok teknik role playing terhadap peningkatan perilaku asertif siswa memiliki peran yang sangat penting. Artinya guru bimbingan dan konseling harus menerapkannya agar dapat mengatasi perilaku asertif siswa yang rendah. perilaku asertif menurut Calhoun dan accocella dalam Krismonita (2021) "pandangan anda tentang diri anda sendiri. Potret diri mental ini memiliki tiga dimensi yaitu pengetahuan tentang diri sendiri, penghargaan mengenai diri sendiri, dan penilaian tentang diri sendiri dimana didalamnya mencakup aspek fisik, psikis, dan sosial.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Nikmah (2017) dengan hasil analisis diperoleh nilai Thitung dan Ttabel yakni sebesar (-12,992 1,860) . Sehingga dapat diambil kesimpulan jika H0 ditolak dan Ha diterima, dengan hipotesis yang berbunyi teknik role playing efektif untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas VII SMP Negeri 8 Kediri tahun pelajaran 2016/2017".

Penelitian lain dilakukan oleh Venna Deski Arienta (2017) dengan hasil penelitian menunjukan layanan penguasaan konten menggunakan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar dan lebih efektif digunakan dibandingkan dengan layanan penguasaan konten tanpa menggunakan model pembelajaran role playing. Secara khusus temuan pada penelitian ini yaitu : (1) Terdapat perbedaan yang signifikan pada kepercayaan diri dalam belajar siswa kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten menggunakan model pembelajaran role playing, (2) Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kepercayaan diri dalam belajar siswa kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan penguasaan konten tanpa menggunakan model pembelajaran role playing, (3) Terdapat perbedaan yang signifikan pada kepercayaan diri siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini menunjukan bahwa layanan penguasaan konten menggunakan model pembelajaran role playing efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, teori dan penelitian relevan tersebut, dalam pelaksanaan pembelajaran, guru hendaknya dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami pelajaran dan melibatkan siswa untuk lebih aktif serta menjadikan proses pembelajaran sebagai hal yang menyenangkan. Begitupun untuk guru Bimbingan dan Konseling, yang juga dapat lebih inovatif untuk menggunakan media, model ataupun strategi pembelajaran dalam pemberian layanan. Dalam pemberian layanan, guru BK hendaknya dapat menyajikan dengan cara yang menarik, baik melalui penggunaan media, strategi maupun model pembelajaran sehingga dapat lebih mudah untuk merangsang siswa untuk menguasai dan

menerapkan isi dari materi layanan. Model pembelajaran yang digunakan dalam hal ini adalah model pembelajaran role playing, yang merupakan model pembelajaran dimana individu memerankan situasi dalam kehidupan sehari hari dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan, menganalisis perilaku atau menunjukan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus berperilaku

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Efektivitas Layanan Bimbingan kelompok dengan Teknik role playing dalam meningkatkan perilaku asertif siswa di Sanggar bimbingan muhammadiyah kepong dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu bisa dilihat dari hasil pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa Efektivitas Layanan Bimbingan kelompok dengan teknik role playing yang diberikan sebanyak tiga kali dalam kurun waktu lebih kurang satu bulan. Yang mana terlihat hasil instrumen tes pada pre-test awal memperoleh skor 46,0 termasuk dalam kategori rendah dengan rentang skor 33-49, pada post-test meningkat menjadi 80,7 termasuk dalam kategori tinggi dengan rentang skor 67-83.

Selanjutnya dari hasil Uji T-Test diperolehlah nilai Thitung yakni sebesar 22.820. Adapun nilai dari Ttabel dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,05 dengan df = 9 yaitu sebesar 1,833. Dapat dilihat bahwa Thitung (22,820) > (1,833) Ttabel sehingga hipotesis dinyatakan ada pengaruh yang signifikan antara masing-masing variabel independen dan variabel dependen. Berdasarkan nilai signifikansi dapat dilihat nilai p-value 0,001 < α 0,05 sehingga dinyatakan ada pengaruh yang signifikan pemberian perlakuan/treatment role playing untuk meningkatkan perilaku asertif pada siswa.

Hasil pre-test dan post-test maka Efektivitas Layanan Bimbingan kelompok teknik role playing berpengaruh dalam meningkatkan perilaku asertif siswa. Bisa

dilihat dari hasil pre-test ke- post-test yang menunjukkan adanya peningkatan skor setelah pemberian treatment selama tiga kali pemberian perlakuan/treatment.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka saran penelitiannya yaitu sebagai berikut

1. Bagi Guru BK Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam memberikan bantuan kepada siswa khususnya dalam mengurangi kenakalan remaja.
2. Bagi Penelitian Selanjutnya Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai rangkaian penelitian yang dilakukan dan berguna untuk teknik ini dalam penelitian selanjutnya.
3. Bagi Kepala Sekolah Penelitian ini dapat dijadikan evaluasi dan gambaran kondisi nyata dari program pendidikan di Sekolah yang dikelolanya dan menjadi masukan bagi penetapan kebijakan Kepala Sekolah di masa mendatang terkait Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok, Teknik Role Playing perilaku asertif Siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 35–44. https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839

Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, *8*(1), 179. https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019

Anggraini, S., & Dewi, A. S. (2023). Reputasi Underwriter Dan Underpricing Terhadap Kinerja Keuangan Saat Initial Public Offering (Ipo). *Jurnal Ekonomi STIEP*, *8*(1), 56–64. https://doi.org/10.54526/jes.v8i1.129

Asiva Noor Rachmayani. (2022). *Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. 6.

Asiva Noor Rachmayani. (2022). *Metodologi Dalam Penelitian Pendidikan*.

Bahasa, J., & Supriyati, I. (2020). *Pembelajaran Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 4 Palu*. *5*(1).

Binalay, A. G., Mandey, S. L., & ... (2023). Pengaruh Sikap, Norma Subjektif Dan Motivasi Terhadap Minat Beli Secara Online Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Di Manado. *Jurnal EMBA: Jurnal*, *4*(1), 395–406. https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/view/11607%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/download/11607/11203

Chen, X. X. X. X., Tsai, M. Y., Wolynes, P. G., da Rosa, G., Grille, L., Calzada, V., Ahmad, K., Arcon, J. P., Battistini, F., Bayarri, G., Bishop, T., Carloni, P., Cheatham, T. E., Collepardo-Guevara, R., Czub, J., Espinosa, J. R., Galindo-Murillo, R., Harris, S. A., Hospital, A. Crothers, D. M. (2018). PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA PAGARUYUNG.

Dan, N., Yang, T., Islam, P., Dakwah, F., Islam, U., & Saifuddin, N. K. H. (2024). *Peran Bahasa Dalam Komunikasi Lintas Budaya : Memahami*. *4*(2), 1–14.

Dewi, E. R., Supriyanto, D. H., & ... (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Tematik pada Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas …. *Jurnal Pendidikan Dasar …*, *1*(8), 1611–1620.

Dewi, I. G. A. A. O. (2021). Mendiskusikan Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian Dalam Penyusunan Disertasi : Sebuah Kajian Teoritis. *KRISNA: Kumpulan*

Riset Akuntansi, *13*(1), 31–39.

Diana Maulida Zakiah, Fithria Rizka Sirait, E. S. (2022). Jurnal Teknologi , Kesehatan Dan Ilmu Sosial. *Jurnal Teknologi, Kesehatan Dan Ilmu Sosial*, *4*(2), 328–338.

Diana Mayasari, Siti Mardiana Hindayati, Fitriana Dyah Wulandari, Etik Sulistyowati, & Fitrah Romadhoni Laily. (2020). Meningkatkan Rasa Empati Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas Xi Tkj 3 Di Smk Negeri 1 Pacitan Tahun Pelajaran 2020/2021. *HELPER : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *37*(2), 17–24.

Elisabeth, W. P. P. N. P. A. S. Y. A. M. S., & Astitin, Y. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Kaba-Kaba. *Jurnal Pena*, *1*(1), 70–74.

Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar Di Sdn Lakarsantri I/472 Surabaya.

Fatimah, A. S., Hidayat, Y., & Tya, S. (2024). *PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAY) TERHADAP PEMAHAMAN PERILAKU BULLYING*. *2*(1), 117–132.

Febrianti, A. N., Fajrie, N., & Masfuah, S. (2023). Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Pembelajaran Theater Dan Metode Bermain Peran (Role Playing). *NNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *3*, 1370–1380.

Habib, M. A. F. (2021). Kajian Teoritis Pemberdayaan Masyarakat Dan Ekonomi Kreatif. *Journal of Islamic Tourism Halal Food Islamic Traveling and Creative Economy*, *1*(2), 82–110. https://doi.org/10.21274/ar-rehla.v1i2.4778

Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, *4*(3), 35–40.

Hanifa, D., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD Melalui Penerapan Metode Bermain Perasn Di Bandung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *5*(2), 131–138.

Harianto, E. (2020). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *9*(4), 411–422.

Hartono, S., & Parameswari, R. (2021). Pengaruh Lingkungan Kerja dan Komitmen Organisasi Terhadap Kepuasan Kerja Pegawai pada SMA Negeri 3 Tangerang. *Prosiding: Ekonomi Dan Bisnis*, *1*(1), 1–11.

Hermansyah, K. A., Suyono, & Hasanah, M. (2020). Desain Pembelajaran Berbicara Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai MoralKemanusiaan Melalui Bermain Peran(Speaking Instruction Design to Introduce Humanity Moral ValuesThrough Role Play). *Jurnal Edukasi*, 38–42.

Hikmah, J. (2020). Paradigm. *Computer Graphics Forum*, *39*(1), 672–673.

Hoar, M. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Di Kelompok B Paud Baen Husar Kabupaten Belu. *Ihya Ulum*, *1*(1), 22–36.

Istiqomah, R., Elan, E., & Aprily, N. M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak dengan Metode Bermain Peran Makro. *Jurnal Paud Agapedia*, *7*(2), 200–207.

Kadir. Abdul. (2024). Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Al-Ta'dib*, *8*(2), 70–71.

Karnia, N., Rida, J., Lestari, D., Agung, L., Riani, M. A., & Galih, M. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, *4*(2), 121–136. https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603

Keseimbangan, U., & Lansia, P. (2024). *step test*. *2*(2).

Khairani, N., Siregar, R., & Nopriani Lubis, J. (2023). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(5), 5942–5952.

Kholifah. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan. *Jurnal Unived*, *3*(September), 477–479.

Kibtiyah, A. M. (2024). Metode Pembelajaran Bermain Peran dalam meningkatkan Karakter Bangsa Siswa Kelas 3 SD. *Cendekia Pendidikan*, *3*(9), 1–13.

Kusuma, M. A. Q. M., & Pratiwi, T. I. (2020). Bermain peran untuk mengurangi perilaku bullying. *Jurnal BK UNESA*, 610–619.

Latour, B. (2024). Aramis. *Aramis*, *6*(3), 1658–1667. /10.1628/978-3-16-156172-6

Magdalena, I., Safitri, D., & Adinda, A. P. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 3 Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Mi. Roudhotul Jannah Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, *3*(2), 386–395.

Mahyuddin, M. J. (2024). Model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan*

Bimbingan Konseling, *2*(1), 1.

Muchsinin, & Rahmawati, T. (2020). Teori Hipotesa dan Proposisi Penelitian. *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *2*(2), 188–203.

Mufidah, S. N. A., & Mukhlisin. (2020). Pembentukan Kecerdasan Linguistik dan Keterampilan Membaca Alquran Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, *4*(1), 59–78.

Muhson, A. (2023). Teknik Analisis Kuantitatif 1 Teknik Analisis Kualitatif. *Academia*, 1–7.

Muslihin, H. Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak. *Jurnal Paud Agapedia*, *6*(1), 99–106.

Nadia, Israwati, Rahmatun, N., Bahrun, Yeniningsih, & Taat, K. (2023). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran Di Tk It Permata Sunnah, Banda Aceh. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.*, *7*(4), 5–24.

Pendidikan, J., Anak, I., & Dini, U. (2024). *TEKNIK MODELING PADA ANAK KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN DI PAUD HARAPAN BARU LUBUK MENGKUANG KABUPATEN BUNGO PENDAHULUAN Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminology disebut sebagai anak usia pra sekolah . Usia demikian mer*. *4*(2), 153–170.

Pradhana, F. A., & Wibowo, P. (2020). Analisis Pola Komunikasi Petugas pada Manajemen Sekuriti di Lembaga Pemasyarakatan. *Gema Keadilan*, *7*(3), 139–154.

Pranowo, D. J. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian dan Kerja Sama Pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Dengan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *4*(2), 218–230.

Prasetyo, I. (2022). Teknik Analisis Data Dalam Research and Development, UNY 2014. *UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan*, *6*, 11.

Prianti, A., & Abbas, D. S. (2022). Pengaruh Kualitas Auditor dan Komite Audit Terhadap Audit Delay Pada Perusahaan Food and Beverage yang Terdaftar di BEI. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, *4*, 313–318.

Putra, M., Saragi, D., Tasmara, L., Berutu, R., & Ihsan, M. (2022). Pengaruh layanan konseling kelompok (Role Playing) dalam mengatasi bulliying di yayasan penyantun anak yatim piatu. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, *8*(3), 270–274.

Putry Agung, Y. D. A. (2021). Pengembangan Model Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Metode Bermai Peran di TK Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung Putry Agung STKIP Al Islam Tunas Bangsa , Bandar Lampung Yulistyas Dwi Asmira STKIP Al Islam Tunas Bangsa. *Jurnal Caksana-Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 139–158.

Rahmadani, U. (2021). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Kerjasama*. *8*(2), 241–251.

Ramadhani, W., Miyono, N., & Masudah. (2024). Pelaksanaan Pembelajaran Sosial Emosional melalui Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) di Kelas II SD Negeri Bugangan 03 Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(1), 11443–11451.

Rindengan, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V SD GMIM 2 Tumpaan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *9*(2), 1–10.

Rizky Fadilla, A., & Ayu Wulandari, P. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap PengumpulanData. *Mitita Jurnal Penelitian*, *1*(No 3), 34–46.

S.G.L.W.C. Astiti. (2021). Penerapan Teknik Pementasan Bondres Clekontong Mas Dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *10*(2), 255–266.

SAFITRI, D. E. H. P. (2023). Peranan Metode Karyawisata Dalam Keterampilan Berbicara Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *EDUKIDS : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 1–7.

Sellavon, C. M., & Subrata, H. (2020). *BERBICARA SISWA KELAS IV SDK YUSTINUS DE YACOBIS Abstrak*.

Shambodo, Y. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Khalayak Mahasiswa Pendatang UGM Terhadap Siaran Pawartos Ngayogyakarta Jogja TV. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, *1*(2), 98.

Slamet, S., & Maarif, S. (2021). Pengaruh Bentuk Tes Formatif Assosiasi Pilihan Ganda Dengan Reward Dan Punishment Score Pada Pembelajaran Matematika Siswa Sma. *Infinity Journal*, *3*(1), 59.

Solichin, M. (2023). Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes dan Validitas Ramalan dalam Evaluasi Pendidikan. *Dirāsāt: Jurnal Manajemen & Pendidikan Islam*, *2*(2), 192–213.

Srinita Br Sembiring Milala, & Malida Putri. (2022). Meningkatkan Keterampilan

Komunikasi Anak Dengan Metode Bermain Peran Pada Anak Panti Asuhan Mercy Clement Indonesia. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, *1*(2), 292–298.

Sulistiyowati, W. (2024). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*, *14*(1), 15–31.

Supardi, S. (2023). Populasi dan Sampel Penelitian. *Unisia*, *13*(17), 100–108.

Susanti, R. H., Andrianta, A., & Qurotaayunina, R. P. (2023). Pengembangan Prosocial Behavior Peserta Didik Jenjang Sekolah Menengah Pertama Melalui Teknik Bermain Peran. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, *8*(1), 97–104.

Uzer, Y. (2021). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Metode Show and Tell Siswa Sd Negeri 97 Palembang. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 78–89.

Waluyo edy, S. A. J. E. (2024). Analisis data sampel menggunakan uji hipotesis penelitian perbandingan pendapatan menggunakan uji anova dan uji t. *Ekonomi Dan Bisnis*, *2*(30218365), 775–785.

Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, *5*(2), 198–211.

Yanto, A. (2020). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*,

Zalukhu, F., Mendrofa, Y., & Zebua, E. (2024). *Analisis Pemanfaatan Digital Marketing Dalam Meningkatkan Volume Penjualan di Ud . Wery Bakery Kota Gunungsitoli*. *4*, 4869–4881.

Lampiran 1

RIWAYAT HIDUP

Julia Siregar, lahir pada tanggal 21 Agustus 2002 di Pangkalan Berandan. Anak dari pasangan Bapak Mukmin Srg dan Ibu Siti Arfah yang merupakan anak ke satu dari empat bersaudara. Pendidikan yang telah ditempuh adalah sebagai berikut:

1. Tahun 2014 Menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Misbahul Arifin pangkalan berandan, kecamatan Sei lepan, kabupaten langkat, provinsi Sumatera Utara.
2. Tahun 2017 Menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP N 2 Babalan, kecamatan babalan, kabupaten langkat, Prov. Sumatera Utara
3. Tahun 2020 Menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Dharma Patra, kecamatan babalan, kabupaten langkat,Prov. Sumatera Utara
4. Tahun 2021 Melanjutkan pendidikan strata 1 (S1) pada program studi Bimbingan dan Konseling fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Kegiatan yang pernah diikuti selama menjadi mahasiswa fakultas Keguruan universitas muhammadiyah sumatera utara antara lain:

1. Mengikuti PKKMB Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan Masa Ta'aruf (MASTA) Pimpinan komisariat Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah pada tahun 2021.
2. Lolos Pendanaan Program P2MW Kemendikbud.
3. Menjadi Peserta KMI Expo di Kendari Sulawesi tenggara pada Oktober 2024.
4. Mengikuti Kuliah Kerja Nyata Internasioanl di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong pada Oktober 2024.
5. Mengikuti Ujian *Test of English as a Foreign Language* (TOEFL) di UMSU pada tahun 2025.
6. Menjadi Sekretaris Umum PD IPM Kabupaten Langkat Periode 2023 - 2025

Lampiran 2

LEMBARAN OBSERVASI
PERILAKU ASERTIF
SISWA SANGGAR BIMBINGAN MUHAMMADIYAH KEPONG

Tempat : Ruang Kelas VI

Tempat Observasi : Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong

Topik Observasi : Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa

Pedoman Observasi di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong

Tahun 2020

No	Aspek Yang di amati	Hasil
1.	Antusias siswa dalam mengikuti bimbingan kelompok a) Mendengarkan dan menerima pendapat yang diberikan orang lain dalam kegiatan bimbingan kelompok b) Aktifnya siswa mengeluarkan pendapat dalam bimbingan kelompok c) Dinamika Kelompok	
2	Perilaku Asertif siswa a) Positif - Siswa saling berinteraksi sesama teman - Menyampaikan pendapat yang baik - Memberikan jawaban setiap pertanyaan b) Negatif - Saling diam satu sama lain - Sulit mengemukakan pendapat - Sulit bergaul dengan teman	
3	Interaksi siswa dengan teman-temannya a) Mudah bergaul dengan teman b) Saling bertukar pendapat	