

PENERAPAN *BOARD GAME* DALAM LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL UNTUK MENINGKATKAN *FUNCTIONAL ASSERTIVENESS* PADA SISWA KELAS XI-C2 SMA NEGERI 11 SEMARANG

Nastiti Wahyuningsih¹, Siti Fitriana², Retno Dianingsih³

^{1,2}Bimbingan dan Konseling, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl. Dokter Cipto No. 24, Karangtempel, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50232

*yohana.nastiti@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan *functional assertiveness* siswa kelas XI-C2 SMA Negeri 11 Semarang melalui penerapan teknik *board game* dalam layanan bimbingan klasikal. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI-C2 SMA Negeri Semarang yang berjumlah 36 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket *functional assertiveness*. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan teknik *board game* dalam layanan bimbingan klasikal, tingkat *functional assertiveness* siswa berada pada kategori rendah dengan persentase 62,9%. Setelah penerapan teknik *board game*, tingkat *functional assertiveness* siswa mengalami peningkatan menjadi kategori tinggi dengan persentase 77,1%. Hasil uji *t-test* berpasangan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *functional assertiveness* sebelum dan sesudah penerapan *board game*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *board game* dalam layanan bimbingan klasikal efektif untuk meningkatkan *functional assertiveness* siswa kelas XI-C2 SMA Negeri 11 Semarang.

Kata kunci: bimbingan klasikal, *board game*, *functional assertiveness*

ABSTRACT

This study aimed to improve the functional assertiveness of students in class XI-C2 at SMA Negeri 11 Semarang through the application of board game techniques in classroom guidance services. The research method used was classroom guidance and counseling action research (PTBK) with two cycles. The research subjects were 36 students in class XI-C2 at SMA 11 Semarang. Data collection was carried out through observation, interviews, and the distribution of functional assertiveness questionnaires. Data analysis used quantitative descriptive analysis. The results showed that before the application of board game techniques in classroom guidance services, the level of students' functional assertiveness was in low category with a percentage of 62,9%. After the application of board game techniques, the level of students' functional assertiveness scores before and after the application of board game techniques. Thus, it can be concluded that the application of board game techniques in classroom guidance services is effective in improving the functional assertiveness of students in class XI-C2 at SMA Negeri 11 Semarang.

Keywords: classroom guidance, board games, *functional assertiveness*

1. PENDAHULUAN

Penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) ini disusun berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, yaitu rendahnya *functional assertiveness* pada siswa kelas XI-C2 SMA Negeri Semarang. *Functional assertiveness* adalah pendekatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain dengan cara yang tegas, namun tetap mempertahankan hubungan yang positif dan konstruktif. *Functional assertiveness* meliputi kemampuan siswa untuk mengekspresikan diri secara tepat, baik dalam menyampaikan pendapat, meminta sesuatu, maupun menolak permintaan orang lain. Permasalahan ini perlu segera diatasi, karena *functional assertiveness* yang rendah dapat menghambat perkembangan siswa, seperti kesulitan dalam berinteraksi sosial, sulit mempertahankan pendapat, dan kurang mampu mengambil keputusan sendiri. Menurut Sugiyo (2005: 10) apabila individu tidak bisa menunjukkan emosi, sikap, dan perilaku yang tidak tegas akan menimbulkan tidak adanya persetujuan dari orang lain.

Berdasarkan urgensi kemampuan asertif bagi perkembangan remaja di sekolah, pengembangan kemampuan asertif dapat dilakukan oleh guru BK melalui layanan bimbingan dan konseling. Melalui bimbingan dan konseling, mereka dapat diberikan bantuan untuk mengatasi masalah, mengembangkan potensi diri, meningkatkan keterampilan interpersonal, serta memperbaiki kualitas hidup secara keseluruhan.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal, ditemukan bahwa *functional assertiveness* siswa kelas XI-C2 SMA Negeri 11 Semarang masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan gejala-gejala seperti siswa kesulitan dalam menyampaikan pendapat, sulit untuk menolak permintaan teman, dan kurang percaya diri dalam mengambil keputusan.

Untuk meningkatkan *functional assertiveness* siswa, peneliti berencana menerapkan teknik board game dalam layanan bimbingan klasikal. Melalui teknik board game, siswa diharapkan dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengekspresikan diri secara tepat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan *functional assertiveness* siswa kelas XI-C2 SMA Negeri 11 Semarang melalui penerapan teknik board game dalam layanan bimbingan klasikal.

Bimbingan klasikal berorientasi pada pengembangan pribadi peserta didik di berbagai bidang, termasuk bidang belajar, sosial, dan karir. Bimbingan klasikal dapat diartikan sebagai layanan bimbingan yang digunakan untuk mencegah masalah-masalah perkembangan, meliputi informasi pendidikan, pekerjaan, personal, dan sosial yang dilaksanakan dalam bentuk pengajaran yang sistematis dalam suatu ruang kelas berisi 20-25 siswa dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman diri dan orang lain serta perubahan sikap dengan menggunakan berbagai media dan dinamika kelompok (Gazda, 1984). Bimbingan klasikal bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik secara optimal serta membantu peserta didik agar dapat menyesuaikan diri dengan baik, baik di lingkungan pendidikan (sekolah atau perguruan tinggi) maupun lingkungan masyarakat (tempat tinggal, tempat berkumpul, dll) (Nurihsan, 2006).

Penggunaan teknik dalam kegiatan bimbingan klasikal mempunyai banyak manfaat yaitu lebih memfokuskan kegiatan bimbingan klasikal agar lebih mudah dalam pencapaian tujuan yang sudah dirumuskan. Selain itu, media permainan dapat membangun hubungan dengan peserta didik, mereka tidak hanya belajar tapi juga memperoleh konsep dan pemahaman yang tak terbatas (Haqiqi, 2017). Peserta didik tidak hanya bersenang-senang tapi juga mengalami konsep. Media game juga memiliki keunggulan karena sifat fleksibilitasnya karena dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja, serta mudah untuk dibuat dan dimainkan. *Board game* merupakan media pembelajaran yang melibatkan berbagai aspek, yaitu aspek

kognitif (meningkatkan pengetahuan dan pemahaman pemain), aspek afektif (mempengaruhi perasaan pemain, seperti menimbulkan rasa senang, antusias, dan kompetitif), serta aspek psikomotor (melibatkan koordinasi tangan-mata serta Gerakan fisik pemain). *Board game* dimainkan oleh lebih dari 2 orang atau secara berkelompok, sehingga dapat mengembangkan kemampuan interaksi dan kerjasama di antara pemain (Nataniel dkk., 2022). *Board game* atau permainan papan merupakan permainan yang menggunakan sejumlah benda yang diposisikan di atas sebuah papan dengan aturan-aturan yang sudah ditentukan. *Board game* termasuk dalam media pembelajaran yang interaktif karena didalamnya terdapat tugas-tugas yang harus dilaksanakan, seperti tantangan, pertanyaan, dan diskusi antar anggota kelompok (Widiyono, 2021). Akbar (2013) menjelaskan terdapat beberapa prinsip dalam memilih media pembelajaran, yaitu

- 1) disesuaikan dengan tujuan pembelajaran,
- 2) sesuai dengan karakteristik peserta didik,
- 3) efektif dan efisien, 4) mengembangkan aktivitas peserta didik, dan 5) mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan.

Dengan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut, diharapkan media board game dapat meningkatkan kualitas peserta didik, khususnya terkait *functional assertiveness*. Konsep permainan dalam bentuk papan ini dilakukan secara berkelompok atau kooperatif, sehingga peserta didik harus bekerja sama dengan peserta didik lainnya.

Kemampuan asertif adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan perasaannya dan menegaskan hak-haknya, namun tetap menghargai perasaan dan hak orang lain. Kemampuan asertif meliputi kemampuan dalam mengambil keputusan untuk hidupnya. Asertif dapat diartikan sebagai kecakapan seseorang dalam menyatakan perasaan, keinginan, dan kebutuhan pribadinya. Pendapat lain juga menjelaskan bahwa perilaku asertif adalah mengekspresikan perasaan, pikiran, dan harapan, namun tetap mempertahankan hak sebagai manusia tanpa melanggar hak orang lain (Astrid French, 1998). Asertif berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengekspresikan keinginannya secara langsung (Mitamura, 2018). Mitamura membagi *functional assertiveness* menjadi dua konsep yaitu *objective effectiveness* dan *pragmatic politeness*. *Functional assertiveness* didefinisikan sebagai komunikasi interpersonal yang terjadi ketika pembicara menghadapi masalah interpersonal yang harus diselesaikan atau menyampaikan tujuan yang akan dicapai, dan pesan pembicara ini dapat diterima oleh pendengar dengan baik. Hal terpenting dalam *functional assertiveness* ialah baik itu pembicara maupun pendengar memiliki perspektifnya masing-masing. Dengan demikian, konsep ini sensitif terhadap konteks sosial karena bisa menimbulkan kesalahpahaman.

Objective effectiveness mengacu pada seberapa efektif seseorang mencapai tujuannya dalam berkomunikasi secara asertif. Hal ini diukur berdasarkan tingkat keberhasilan seseorang dalam menyampaikan pesan, memperoleh hasil yang diinginkan, dan mempertahankan hubungan positif dengan orang lain. Adapun hal-hal yang termasuk kedalam *objective effectiveness* ialah kejelasan pesan yang disampaikan, ketegasan dalam mengekspresikan keinginannya, kemampuan untuk mendengarkan, serta kemampuan dalam merespon.

Pragmatic politeness mengacu pada strategi komunikasi yang digunakan untuk mencapai tujuan dan menjaga hubungan positif dengan orang lain. Strategi ini berfokus pada efektivitas dan kesopanan dalam berkomunikasi. *Pragmatic politeness* berbeda dengan *formal politeness* yang menekankan pada aturan dan norma sosial. *Pragmatic politeness* lebih fleksibel dan mempertimbangkan konteks situasi, hubungan antar individu, dan tujuan komunikasi. Beberapa prinsip yang terdapat dalam *pragmatic politeness* ialah kejelasan pesan, relevansi dengan topik dan situasi, keterusterangan dalam menyampaikan pesan, kesopanan, serta pertimbangan perasaan dan kebutuhan lawan bicara.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) dengan model siklus. Setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Siklus I

Setelah peneliti menemukan permasalahan siswa dengan tingkat kemampuan asertif yang masih dalam kategori rendah, maka yang dilakukan oleh peneliti ialah merencanakan layanan bimbingan dan konseling yang sesuai dengan kondisi siswa. Terlebih dahulu peneliti menentukan bentuk layanan dan menyusun perangkat layanan. Layanan yang akan diberikan berupa layanan bimbingan klasikal dengan media *board game* dan kartu situasi asertif. Adapun topik layanan yang dibahas yaitu "*Being Assertive*". Kemudian peneliti menyusun RPL, membuat media yang selanjutnya dikonsultasikan dengan guru pamong.

Layanan bimbingan klasikal dengan media *board game* dan kartu situasi asertif yang dilaksanakan sesuai dengan RPL yang telah disusun. Layanan dimulai dari tahap pendahuluan, tahap inti hingga tahap penutup. Tahap Pendahuluan: a) Guru BK membuka dengan salam dan meminta perwakilan siswa untuk memimpin doa; b) Guru BK menyapa siswa dengan menanyakan kabar hari ini untuk membentuk hubungan baik dengan siswa; c) Menyampaikan tujuan layanan bimbingan klasikal tentang komunikasi asertif; d) Menjelaskan kepada siswa langkah-langkah yang akan dilakukan dalam kegiatan layanan bimbingan klasikal; e) Menjelaskan kepada siswa tugas-tugas yang harus mereka lakukan selama layanan bimbingan klasikal berlangsung; f) Mengajak siswa untuk melakukan *ice breaking*, yaitu aktivitas pembuka yang bertujuan mencairkan suasana dan mempersiapkan siswa secara mental untuk mengikuti kegiatan selanjutnya; g) Memastikan kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan klasikal sebelum masuk ke kegiatan inti dari kegiatan tersebut.

Tahap Inti: a) Siswa terlibat dalam proses atau kegiatan bimbingan yang dirancang berdasarkan teknik tertentu (eksperientasi). Pada tahap ini, siswa mengalami sendiri proses bimbingan yang diberikan; b) Guru BK mengarahkan perwakilan dari setiap kelompok untuk mengambil nomor undian. Pengundian ini dilakukan untuk menentukan urutan kelompok dalam melakukan kegiatan; c) Perwakilan setiap kelompok mengambil nomor undian urutan bermain; d) Guru BK mengarahkan masing-masing perwakilan kelompok untuk memulai permainan sesuai nomor undian yang diambil; e) Setiap perwakilan kelompok maju ke depan kelas, melempar dadu dan mengambil kartu kasus yang sudah disediakan; f) Setelah selesai lanjut ke anggota dari masing-masing kelompok bergiliran untuk bermain sampai seluruh anggota dalam kelompok tersebut semuanya bermain. Pengungkapan perasaan, pemikiran dan pengalaman tentang apa yang telah terjadi dalam kegiatan bimbingan klasikal (refleksi); g) Guru BK menanyakan pemahaman baru apa yang didapat setelah mengikuti kegiatan bimbingan klasikal; h) Perwakilan masing-masing kelompok mengungkapkan pemahaman yang didapat.

Tahap Penutup: a) Siswa merefleksi kegiatan dengan mengungkapkan kemanfaatan dan kebermaknaan kegiatan secara lisan; b) Guru BK memberikan penguatan dan rencana tindak lanjut; c) Guru BK menutup kegiatan layanan dengan mengajak siswa bersyukur dan mengakhiri dengan salam.

Peneliti melakukan pengamatan perubahan perilaku yang ditunjukkan oleh siswa setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal. Acuan dari pengamatan ini yaitu skala *functional assertiveness* yang telah diisi oleh siswa setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal.

Berdasarkan bimbingan klasikal yang dilakukan di siklus I masih ada beberapa yang perlu diperbaiki. Siswa masih belum antusias dalam mengikuti kegiatan layanan, masih ada rasa bingung ketika mendapat kartu situasi asertif. Selain itu dalam pembagian kelompok juga berjalan dengan lambat sehingga menyita waktu layanan. Sehingga perlu siklus II untuk memperbaiki kondisi di siklus I

Siklus II

Setelah peneliti menganalisis hasil refleksi pada siklus I, maka hal yang dilakukan peneliti yaitu merencanakan kembali layanan bimbingan dan konseling yang akan diberikan dengan menentukan bentuk layanan dan menyusun perangkat layanan. Layanan yang akan diberikan masih sama berupa layanan bimbingan klasikal dengan media *board game* dan kartu situasi asertif. Adapun topik layanan yang akan dibahas pada siklus ini yaitu "*Brave to Speak Up for Myself*". Kemudian peneliti menyusun RPL, membuat media dan selanjutnya dikonsultasikan dengan guru pamong.

Layanan bimbingan klasikal dengan media *board game* dan kartu situasi asertif yang dilaksanakan sesuai dengan RPL yang telah disusun. Layanan dimulai dari tahap pendahuluan, tahap inti hingga tahap penutup. Tahap Pendahuluan: a) Guru BK membuka dengan salam dan meminta perwakilan siswa untuk memimpin doa; b) Guru BK menyapa siswa dengan menanyakan kabar hari ini untuk membentuk hubungan baik dengan siswa; c) Menyampaikan tujuan layanan bimbingan klasikal tentang komunikasi asertif; d) Menjelaskan kepada siswa langkah-langkah kegiatan layanan bimbingan klasikal yang akan dilakukan; e) Menjelaskan kepada siswa tugas-tugas yang harus mereka lakukan selama layanan bimbingan klasikal berlangsung; f) Mengajak siswa untuk melakukan *ice breaking*, yaitu kegiatan pembuka yang bertujuan mencairkan suasana dan mempersiapkan siswa secara mental untuk mengikuti kegiatan selanjutnya; g) Menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan klasikal sebelum masuk ke kegiatan inti. Tahap Inti: a) Pada tahap ini siswa terlibat langsung dalam proses atau kegiatan bimbingan yang dirancang berdasarkan teknik tertentu (eksperientasi). Artinya, siswa mengalami dan mempraktikkan sendiri kegiatan bimbingan yang diberikan; b) Dalam tahap ini, guru BK mengarahkan perwakilan dari setiap kelompok untuk mengambil nomor undian. Pengundian ini dilakukan dengan tujuan untuk menentukan urutan kelompok dalam melakukan kegiatan; c) Perwakilan setiap kelompok mengambil nomor undian urutan bermain; d) Guru BK mengarahkan masing-masing perwakilan kelompok untuk memulai permainan sesuai nomor undian yang diambil; e) Setiap perwakilan kelompok maju ke depan kelas, melempar dadu dan mengambil kartu kasus yang sudah disediakan; f) Setelah selesai lanjut ke anggota dari masing-masing kelompok bergiliran untuk bermain sampai seluruh anggota dalam kelompok tersebut semuanya bermain. Pengungkapan perasaan, pemikiran dan pengalaman tentang apa yang telah terjadi dalam kegiatan bimbingan klasikal (refleksi); g) Guru BK menanyakan pemahaman baru apa yang didapat setelah mengikuti kegiatan bimbingan klasikal; h) Perwakilan masing-masing kelompok mengungkapkan pemahaman yang didapat.

Tahap Penutup: a) Siswa merefleksi kegiatan dengan mengungkapkan kemanfaatan dan kebermaknaan kegiatan secara lisan; b) Guru BK memberikan penguatan dan rencana tindak lanjut; c) Guru BK menutup kegiatan layanan dengan mengajak siswa bersyukur dan mengakhiri dengan salam.

Peneliti melakukan pengamatan perubahan perilaku yang ditunjukkan oleh siswa setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal. Acuan dari pengamatan ini yaitu skala *functional assertiveness* yang telah diisi oleh siswa setelah mengikuti kegiatan layanan bimbingan klasikal.

Secara keseluruhan layanan pada siklus II berjalan dengan lancar. Pada siklus II sudah menunjukkan adanya perubahan dan peningkatan dalam hal keaktifan siswa

dalam mengikuti kegiatan layanan. Peningkatan ini ditunjukkan ketika anggota kelompok mendapat kartu situasi asertif mereka tidak lagi bingung untuk memberikan pendapat dan memainkan peran yang dimaksud.

Populasi merupakan obyek/subyek yang memiliki kualitas dan kriteria yang akan dipelajari dalam suatu penelitian serta ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini peneliti melaksanakan penelitian di tingkat sekolah menengah atas dengan maksud untuk mengetahui tingkat *functional assertiveness* siswa serta memberikan layanan untuk siswa dalam upaya meningkatkan *functional assertiveness*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang berjumlah 432 siswa. Sampel merupakan bagian yang dianggap dapat mewakili karakteristik seluruh populasi (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Peneliti mengambil kelas XI-C2 yang berjumlah 36 siswa sebagai sampel penelitian.

Alat ukur penelitian disebut sebagai instrumen penelitian untuk mengukur variabel penelitian (Sugiyono, 2017). Instrumen dalam penelitian berupa *the Functional Assertiveness Scale* (FAS) oleh Takashi Mitamura. Skala ini digunakan untuk mengungkap atau menjawab tingkat *functional assertiveness*. Skala ini sesuai dengan kajian teori *functional assertiveness* yang terdiri dari indikator *the objective effectiveness* dan *the pragmatic politeness* yang semuanya berjumlah 12 butir pernyataan. Item-item yang ada dalam skala ini berupa pernyataan dengan empat pilihan jawaban yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Skala ini disajikan dengan pernyataan berupa *favourable* dan *unfavourable* dengan skor 1 sampai dengan 4.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data sesuai dengan variabel penelitian, melakukan tabulasi hasil skala *functional assertiveness* dan membuat analisis deskriptif presentase serta uji *t-test* berpasangan. Metode deskriptif dirancang untuk memperoleh informasi tentang status gejala pada saat penelitian itu dilakukan. Sedangkan uji *t-test* berpasangan (*paired t- test*) merupakan salah satu metode pengujian hipotesis yang mana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan) (Ghozali, 2012).

Indikator kinerja digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam penelitian ini. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah ada atau tidaknya tingkat *functional assertiveness* peserta didik dengan mengkategorikan data ke dalam beberapa kategori.

Tabel 1. Interval dan Kategori Functional Assertiveness

Interval	Kategori
$X < M - 1SD$ $X < 30 - 6$ $X < 24$	Rendah
$M - 1SD \leq X < M + 1SD$ $30 - 6 \leq X < 30 + 6$ $24 \leq X < 36$	Sedang
$M + 1SD \leq X$ $30 + 6 \leq X$ $36 \leq X$	Tinggi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini disajikan berdasarkan tabel analisis deskriptif persentase dari tingkat *functional assertiveness* siswa kelas XI-C2 SMA Negeri 11 Semarang. Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti melakukan pengambilan data *pre-test*. Instrumen *pre-test* yang digunakan memuat 12 item pernyataan untuk mengungkap aspek-aspek *functional assertiveness*. Data ini merupakan kondisi siswa sebelum diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan klasikal dengan media *board game* dan kartu situasi asertif. Adapun hasil analisis *pre-test* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Tingkat *Functional Assertiveness* Siswa Sebelum Penerapan Media Board Game Dalam Bimbingan Klasikal (*Pre-Test*)

No	Kode Responden	Total Skor	Kategori
1	R1	26	Sedang
2	R2	20	Rendah
3	R3	24	Sedang
4	R4	19	Rendah
5	R5	25	Sedang
6	R6	18	Rendah
7	R7	21	Rendah
8	R8	18	Rendah
9	R9	29	Sedang
10	R10	23	Rendah
11	R11	22	Rendah
12	R12	18	Rendah
13	R13	26	Sedang
14	R14	20	Rendah
15	R15	21	Rendah
16	R16	20	Rendah
17	R17	26	Sedang
18	R18	23	Rendah
19	R19	23	Rendah
20	R20	18	Rendah
21	R21	19	Rendah
22	R22	19	Rendah
23	R23	21	Rendah
24	R24	19	Rendah
25	R25	22	Rendah
26	R26	25	Sedang
27	R27	26	Sedang
28	R28	19	Rendah
29	R29	22	Rendah
30	R30	26	Sedang
31	R31	24	Sedang
32	R32	18	Rendah
33	R33	23	Rendah
34	R34	16	Rendah
35	R35	24	Sedang
36	R36	23	Rendah
Rata-rata		21,83	Rendah

Tabel 2 menunjukkan tingkat *functional assertiveness* siswa sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan *pre-test* yang dilakukan pada siswa kelas XI-C2 SMA Negeri 11 Semarang diperoleh hasil bahwa siswa memiliki *functional assertiveness* yang rendah dengan rata-rata skor sebesar 21,83.

Tabel 3. Persentase Tingkat *Functional Assertiveness* Sebelum Penerapan Media Board Game Dalam Bimbingan Klasikal (*Pre-Test*)

Interval Skor	F	N	Kriteria
$X < 24$	25	69%	Rendah
$24 \leq X < 36$	11	31%	Sedang
$36 \leq X$	0	0%	Tinggi
Jumlah	36	100%	

Berdasarkan hasil *pre-test* dengan menggunakan *The Functional Assertiveness Scale* kepada siswa dengan jumlah 36 diperoleh hasil bahwa masih banyak siswa yang berada pada kategori rendah sebanyak 69% dan sisanya berada pada kategori sedang sebesar 11 %.

Post-test siklus I dilakukan dengan membagikan skala *functional assertiveness* untuk diisi siswa setelah peneliti memberikan perlakuan. Perlakuan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 1 pertemuan pada siklus I dengan topik yang dirancang berdasarkan kondisi siswa. *Post- test* dilakukan untuk mengetahui tingkat *functional assertiveness* siswa setelah mendapatkan perlakuan. Hasil dari *post- test* akan digunakan untuk mengukur tingkat *functional assertiveness* siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil *post-test* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Perhitungan Hasil *Post-test* Siklus I

No	Kode Responden	Total Skor	Kategori
1	R1	35	Sedang
2	R2	32	Sedang
3	R3	35	Sedang
4	R4	34	Sedang
5	R5	39	Tinggi
6	R6	41	Tinggi
7	R7	35	Sedang
8	R8	43	Tinggi
9	R9	40	Tinggi
10	R10	40	Tinggi
11	R11	39	Tinggi
12	R12	33	Sedang
13	R13	38	Tinggi
14	R14	42	Tinggi
15	R15	41	Tinggi
16	R16	40	Tinggi
17	R17	38	Tinggi
18	R18	39	Tinggi
19	R19	39	Tinggi
20	R20	33	Sedang
21	R21	42	Tinggi
22	R22	42	Tinggi
23	R23	41	Tinggi
24	R24	41	Tinggi
25	R25	41	Tinggi
26	R26	38	Tinggi
27	R27	38	Tinggi
28	R28	33	Sedang
29	R29	39	Tinggi
30	R30	37	Tinggi
31	R31	39	Tinggi
32	R32	32	Sedang
33	R33	40	Tinggi
34	R34	33	Sedang
35	R35	40	Tinggi
36	R36	40	Tinggi
Rata-rata		38,11	Tinggi

Tabel diatas menunjukkan tingkat functional assertiveness siswa setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan media board game dan kartu situasi asertif pada siklus I. Adapun mean dari post-test siklus I sebesar 38,11 dengan kategori tinggi, hal ini menunjukkan bahwa penerapan media board game dalam layanan bimbingan klasikal dapat meningkatkan functional assertiveness siswa kelas XI-C2 SMA Negeri 11 Semarang.

Tabel 5. *Persentase Tingkat Functional*

Interval Skor	F	N	Kriteria
$X < 24$	0	0%	Rendah
$24 \leq X < 36$	10	28%	Sedang
$36 \leq X$	26	72%	Tinggi
Jumlah	36	100%	

Berdasarkan hasil *post-test* siklus I dengan menggunakan *The Functional Assertiveness Scale* kepada siswa dengan jumlah 36 diperoleh hasil siswa yang berada pada kategori rendah sebanyak 0%, kategori sedang sebanyak 10 %, dan kategori tinggi sebesar 72%.

Post-test kedua dilakukan dengan membagikan skala *functional assertiveness* untuk diisi oleh siswa setelah peneliti memberikan perlakuan. Perlakuan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan pada siklus II. Hasil dari *post- test* akan digunakan untuk mengukur tingkat *functional assertiveness* siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil *post-test* dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Perhitungan Hasil Post-test

No	Kode Responden	Total Skor	Kategori
1	R1	43	Tinggi
2	R2	43	Tinggi
3	R3	45	Tinggi
4	R4	44	Tinggi
5	R5	45	Tinggi
6	R6	43	Tinggi
7	R7	43	Tinggi
8	R8	45	Tinggi
9	R9	43	Tinggi
10	R10	43	Tinggi
11	R11	43	Tinggi
12	R12	45	Tinggi
13	R13	43	Tinggi
14	R14	42	Tinggi
15	R15	45	Tinggi
16	R16	41	Tinggi
17	R17	41	Tinggi
18	R18	43	Tinggi
19	R19	42	Tinggi
20	R20	45	Tinggi
21	R21	43	Tinggi
22	R22	44	Tinggi
23	R23	42	Tinggi
24	R24	43	Tinggi
25	R25	42	Tinggi
26	R26	43	Tinggi
27	R27	41	Tinggi
28	R28	45	Tinggi
29	R29	42	Tinggi
30	R30	43	Tinggi
31	R31	43	Tinggi
32	R32	45	Tinggi
33	R33	44	Tinggi
34	R34	46	Tinggi
35	R35	42	Tinggi
36	R36	45	Tinggi
Rata-rata		43,33	Tinggi

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil *post-test* skala *functional assertiveness* yang diberikan kepada siswa kelas XI-C2 SMA Negeri 11 Semarang. Terdapat peningkatan dari siklus sebelumnya dan banyak keseluruhan siswa berada pada kategori tinggi. Adapun *mean* dari *post-test* siklus II sebesar 43,33 dengan kategori tinggi

Tabel 7. Persentase Tingkat *Functional Assertiveness* Siklus II (*Post-Test*)

Interval Skor	F	N	Kriteria
$X < 24$	0	0%	Rendah
$24 \leq X < 36$	0	0%	Sedang
$36 \leq X$	36	100%	Tinggi
Jumlah	36	100%	

Berdasarkan hasil *post-test* siklus II dengan menggunakan *The Functional Assertiveness Scale* kepada siswa dengan jumlah 36 diperoleh hasil bahwa seluruh siswa berada pada kategori tinggi yaitu sebesar 100%.

Berdasarkan paparan tabel-tabel di atas dapat dilihat bahwa tingkat *functional assertiveness* siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada *pre- test* diketahui bahwa rata-rata tingkat *functional assertiveness* siswa sebesar 21,83 pada kategori rendah. Kenaikan tingkat *functional assertiveness* siswa terjadi pada siklus I dengan rata-rata *mean* sebesar 38,11 dengan kategori tinggi dan mengalami peningkatan kembali pada siklus II sebesar 43,33 pada kategori tinggi. Secara umum dapat diartikan bahwa siswa memiliki batasan diri, dapat mengkomunikasikan kemauannya tanpa menghalangi hak-hak orang lain, menyatakan pendapat walaupun berbeda dengan orang lain, mampu mengutarakan perasaan tanpa menyinggung orang lain, dan berani menolak perintah atau kemauan orang lain yang tidak sesuai dengan keyakinan diri.

Uji *t-test* ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan media *board game* dalam layanan bimbingan klasikal dapat meningkatkan *functional assertiveness*. Berikut hasil uji *t-test* berpasangan dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji *T-Test* Berpasangan

		M	SD	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig.(2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Siklus I	-16,27778	4,06104	0,67684	-17,65184	-14,90372	-24,050	35	0,000
Pair 2	Pretest - Siklus II	-21,50000	3,86560	0,64427	-22,80793	-20,19207	-33,371	35	0,000

Berdasarkan hasil output spss yang disajikan pada tabel di atas diketahui sig, $0,000 < 0,05$ maka penerapan media *board game* dalam layanan bimbingan klasikal dapat meningkatkan *functional assertiveness* siswa dengan diperkuat hasil selisih rata-rata siklus I mengalami peningkatan sebesar 16,28 dan selisih rata-rata meningkat kembali pada siklus II sebesar 21,5. Berdasarkan deskripsi data tingkat *functional assertiveness* sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan klasikal

Dengan teknik *board game*, didapatkan hasil bahwa secara keseluruhan tingkat *functional assertiveness* meningkat dibandingkan ketika siswa belum mendapatkan bimbingan klasikal dengan teknik *board game*. Siswa yang telah memiliki *functional assertiveness* yang tinggi ditandai dengan sikap tidak takut kehilangan teman karena memiliki perbedaan pendapat, berani untuk mengungkapkan perasaan, mampu menyatakan pendapat tanpa membatasi hak-hak orang lain, bersikap terbuka, dan berani menolak perintah orang lain yang tidak sesuai dengan keyakinannya.

Hasil perhitungan tingkat *functional assertiveness* sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan klasikal dengan teknik *board game* dianalisis untuk pengujian hipotesis. Pengujian

hipotesis dilakukan dengan membandingkan rata-rata mean hasil pre-test dengan mean post test I dan rata-rata mean post-test II. Dari hasil tersebut terjadi peningkatan pada pre test menuju post-test I dan post-test II. Dengan demikian, secara keseluruhan dapat diambil kesimpulan bahwa siswa mengalami peningkatan functional assertiveness. Sehingga penggunaan teknik board game pada layanan bimbingan klasikal memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan functional assertiveness siswa

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) yang berjudul "Penerapan Board Game Dalam Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Functional Assertiveness Pada Siswa Kelas XI-C2 SMA Negeri 11 Semarang", dapat disimpulkan sebagai berikut tingkat functional assertiveness siswa kelas XI-C2 SMA Negeri 11 Semarang sebelum penerapan teknik board game dalam layanan bimbingan klasikal berada pada kategori rendah. Setelah penerapan board game dalam layanan bimbingan klasikal, tingkat functional assertiveness siswa mengalami peningkatan dan berada pada kategori tinggi. Terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat functional assertiveness siswa sebelum dan sesudah penerapan board game dalam layanan bimbingan klasikal. Hasil uji t-test berpasangan menunjukkan peningkatan yang signifikan pada tingkat functional assertiveness siswa.

Adapun saran yang dapat diberikan peneliti berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan yaitu bagi guru BK dapat menggunakan permainan board game sebagai salah satu alternatif media layanan dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan menerapkan board game diharapkan dan lebih menguasai teknik permainan sehingga lebih efektif dalam pelaksanaannya

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Ditjen Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud. (2016). *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Atas (SMA)*. Ditjen Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud.
- Efendi, M. (2013). Pengembangan Media Blog dalam Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling. *Jurnal BK: UNESA*, 1(1), 1-20.
- French, Astrid. (1998). *Keterampilan Berkomunikasi antar Pribadi*. Indonesia: Kentindo Soho.
- Ghozali, I. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 20*. Semarang: Badan Penerbit-Universitas Diponegoro.
- Haqiqi, A. (2017). *Desain Eksperimen dan Analisis Data (1st ed.)*. Depok: Rajawali Pers.
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud No. 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan Konseling*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Larasati, R.I. (2019). Latihan "Pesan Aku (I Message)": Sebuah Praktek Baik untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Asertif dan Etis Peserta Didik. *Solution: Jurnal of Counseling and Personal Development*. 1(2), 1-8.
- Mitamura, Takashi. (2018). Developing the Functional Assertiveness Scale: Measuring Dimensions of Objective Effectiveness and Pragmatic Politeness. *Japanese Psychological Research*, 60(2), 99-110.
- Netaniel, M., K, C, A., Murtiningrum, D., & Info, A. (2022). *Games Board Development as a Media in Guidance and Counseling Services*.

3(1), 8-15.

- Nurihsan, A.J. (2006). *Bimbingan dan Konseling Dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: Refika Aditama.
- Qonitaturrohman, A., & Hanauli, K.G. (2023). *Pandangan Siswa Kelas X terhadap Penerapan Media Permainan BK "Round of Truth or Dare" di SMK PGRI Turen. 1900- 1909*.
- Rohyati, E. & Purwandari, Y.H. (2015). Perilaku Asertif pada Remaja. *Jurnal Psikologi*. 11, 1-11.
- Sadiman, Arif., dkk. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyo. (2005). *Komunikasi Antar Pribadi*. Semarang: UNNES Press.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta,cv.
- Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan, E. (2016). Penggunaan Media Papan Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pengembangan Profesionalisme Pendidik untuk Membangun Karakter Anak*, (2). 257-264.
- Wijayanti, E.Y. (2022). Meningkatkan Perilaku Asertif Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Klasikal dengan Metode Psikodrama. *Al-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*. 32(1), 24-40.