

Meningkatkan Perilaku Asertif Menggunakan Bimbingan Klasikal Metode Bermain Peran Pada Peserta Didik Kelas X Kecantikan-1 SMK Negeri 6 Semarang

Chusna Pradipta Ekiyani^{1,*}, Jovita Juliejantiningih², Sri Wahyuni³

^{1,2}Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang, 50232

³SMK Negeri 6 Semarang, Alamat Institusi, 50124

E-mail : Pradiptaekiyani@gmail.com, juliejanti@gmail.com, sriwahyuni821@guru.smk.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena terdapat peserta didik yang tidak dapat berperilaku asertif. Maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat perilaku asertif dan keefektifan layanan bimbingan klasikal dengan metode bermain peran untuk meningkatkan perilaku asertif pada peserta didik kelas x kecantikan 1 SMK N 6 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk memahami, meningkatkan, dan mengembangkan bidang layanan bimbingan dan konseling pada saat ini. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Proses penilaian terhadap subjek dilakukan dengan cara sebelum *treatment* dan sesudah *treatment* atau dapat disebut *pre-test* dan *post-test*. Dalam melakukan analisis menggunakan subjek sebanyak 36 peserta didik dari kelas X kecantikan 1 SMK Negeri 6 Semarang. Berdasarkan hasil penelitian pra siklus I sampai dengan siklus II diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan perilaku asertif di kelas X kecantikan 1 SMK Negeri 6 Semarang. Kondisi awal sebelum dilakukan *treatment* menunjukkan persentase dengan rata-rata 39 % termasuk dalam kategori rendah. Siklus I dengan persentase 54% kategori sedang dan siklus II terdapat peningkatan persentase 77% termasuk dalam kategori tinggi.

Kata kunci: Bimbingan Klasikal, Metode Bermain Peran, Perilaku Asertif

ABSTRACT

This research was motivated by the fact that there were students who were unable to behave assertively. So the aim of this research is to determine the level of assertive behavior and the effectiveness of classical guidance services using the role-playing method to increase assertive behavior in class x beauty 1 students at SMK N 6 Semarang. This research is guidance and counseling research which aims to understand, improve and develop the current field of guidance and counseling services. The analysis technique used in this research uses descriptive analysis. The assessment process for subjects is carried out before treatment and after treatment or can be called pre-test and post-test. In carrying out the analysis, the subjects were 36 students from Class X Beauty 1 of SMK Negeri 6 Semarang. Based on the results of research from pre-cycle I to cycle II, the results showed that there was an increase in assertive behavior in class X beauty 1 of SMK Negeri 6 Semarang. The initial condition before treatment showed an average percentage of 39%, which was included in the low category. Cycle I with a percentage of 54% was in the medium category and cycle II saw an increase in the percentage of 77% which was in the high category.

Keywords: Classical Guidance, Role Playing Method, Assertive Behavior

1. PENDAHULUAN

Peserta didik SMK sudah memasuki masa remaja yang pada umumnya berusia antara 15 hingga 18 tahun. Santrock (2007) batas rentang waktu usia remaja terbagi 3 yaitu masa remaja awal (berusia 12-15 tahun), masa remaja madya atau pertengahan (berusia 15-18 tahun), masa remaja akhir (berusia 18-21 tahun). Berdasarkan pendapat para ahli selaras dengan pendapat Erikson.

Keterampilan komunikasi sangatlah penting bagi peserta didik, karena akan membantu peserta didik dalam membina hubungan dengan orang lain, membantu peserta didik menjadi lebih percaya diri, memperoleh pengalaman baru, membuat peserta didik menjadi lebih berharga serta meningkatkan pengetahuan dan wawasan

Fenomena ini menarik untuk dilakukan pembahasan, karena perilaku asertif dapat digunakan sebagai pencegah terjadinya 6 kekerasan di sekolah. Menurut Permendikbud nomor 46 Tahun 2023, diantaranya: 1) Kekerasan Fisik. 2) Kekerasan psikis. 3) Perundungan 4) Kekerasan seksual. 5) Diskriminasi dan intoleransi. 6) Kebijakan yang mengandung kekerasan. Selain dapat mencegah terjadinya hal-hal negatif, dengan memiliki perilaku asertif peserta didik menjadi lebih percaya diri, merasa berharga dan dapat mengoptimalkan potensi yang dimilikinya. Bimbingan dan konseling sangatlah berperan dalam pembentukan karakter peserta didik untuk memiliki perilaku asertif, maka diperlukan melakukan pemberian layanan agar peserta didik memiliki modal dan dapat diri mempraktikkan perilaku asertif di kehidupan sehari-hari.

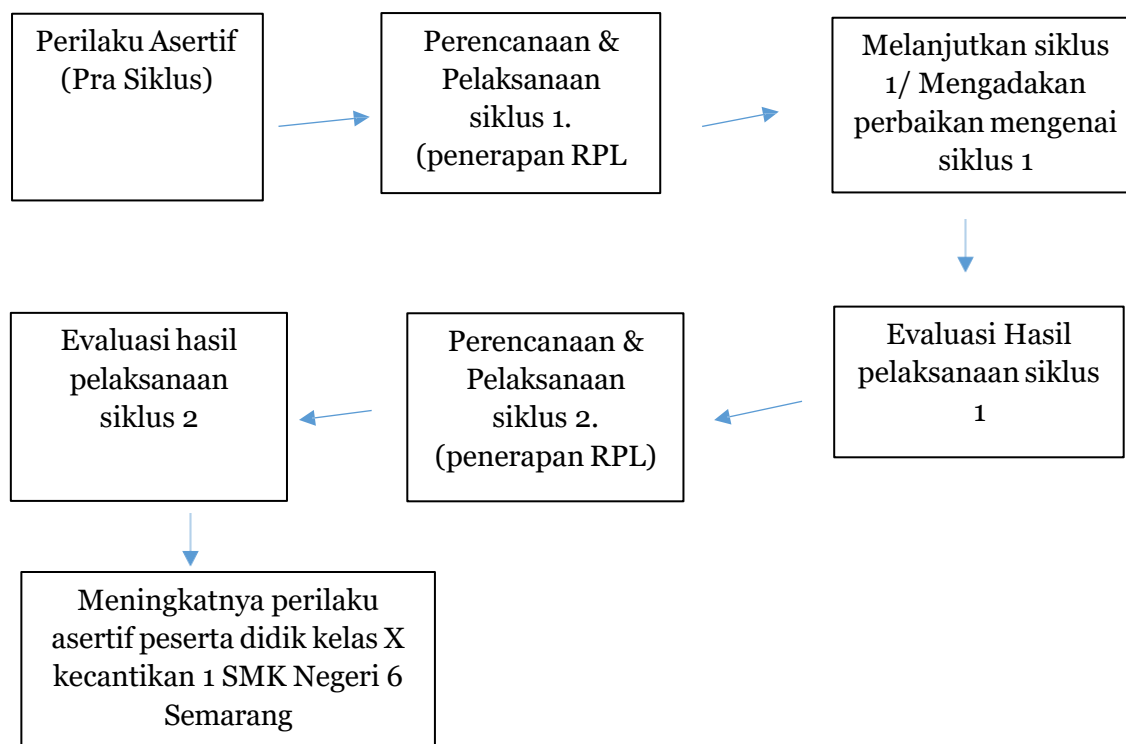
Dari hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) terdapat 3,63% atau 27 dari 36 peserta didik memilih butir pernyataan "Sering menyanggupi ajakan/ permintaan bantuan dari orang lain karena tidak berani menolak". Hal tersebut juga diperkuat dengan observasi lapangan. Fenomena terkait perilaku asertif yang ditemukan adalah peserta didik di kelas X Kecantikan 1 mengungkapkan bahwa mereka merasa takut, tidak enak dan menjaga perasaan orang lain apabila menyatakan apa yang mereka pikirkan ataupun rasakan.

Hal ini berbanding terbalik dengan penelitian Ribha, Sailah (2022) berada pada kategori tinggi. Hal ini membuat peneliti tergerak untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan perilaku asertif

Hal ini membuat peneliti tergerak untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan perilaku asertif dengan menggunakan layanan bimbingan klasikal. Sehingga diharapkan peserta didik memiliki perilaku asertif yang dapat meningkatkan rasa percaya diri, harga diri dan mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki. Siwabessy dan Hastoeti (2008) tujuan bimbingan klasikal adalah membantu individu agar mampu menyesuaikan diri, mengambil keputusan untuk hidupnya, beradaptasi dengan kelompok, menerima dukungan, dapat memberi dukungan pada teman sebaya. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menarik perhatian peserta didik yaitu dengan melaksanakan kegiatan bimbingan klasikal menggunakan metode bermain peran.

Pramono (2020) Bermain peran (Role Playing) merupakan sebuah permainan dimana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih tokoh-tokoh berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Bermain peran adalah jenis layanan yang bertujuan untuk membantu individu mencegah timbulnya masalah atau kesulitan yang mereka hadapai, sehingga mereka dapat meningkatkan pemahaan diri dan mengembangkan diri secara positif (NurFajarni,et al., 2022). Dari berbagai pendapat para ahli diatas dapat dikemukakan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan memainkan tokoh peran khayalan, untuk meningkatkan keterampilan komunikasi.

Metode ini digunakan agar peserta didik tidak merasa bosan dalam kegiatan layanan, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, dan membantu peserta didik dalam menghadapi situasi nyata serta memahami situasi sosial secara mendalam. Tujuan metode ini , yaitu memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berempati, mengenali, menggali dan mengungkapkan perasaannya. Sehingga metode bermain peran ini dapat meningkatkan keterampilan dalam berkomunikasi dan merasakan apabila kita diposisi orang lain.



Gambar 1. Kerangka Berfikir

2. METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian ini adalah metode penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) yang merupakan suatu jenis penelitian. Menurut Imam Tadjri (2012:7) PTBK merupakan penelitian kolaboratif yaitu suatu penelitian kerjasama antara konselor dengan teman sejawatnya dimana mereka bekerja. Teman sejawat bisa teman seprofesi (sesama konselor), guru bidang studi, atau pemimpin terkait.

Pada penelitian ini perlakuan yang peneliti berikan merupakan layanan bimbingan klasikal, karena peneliti menduga layanan bimbingan klasikal (X) bisa dan dapat mempengaruhi serta meningkatkan peningkatan perilaku asertif (Y). Setelah diberikanya perlakuan (layanan) berupa layanan bimbingan klasikal, diharapkan dapat meningkatkan perilaku asertif pada peserta didik. Pemberian perlakuan dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan atau 2 siklus dengan 4 kali layanan tatap muka dengan peserta didik atau subjek penelitian dengan berasumsi bahwa dengan 4 kali pertemuan tersebut dirasa cukup untuk dapat meningkatkan perilaku asertif peserta didik. Jumlah instrumen penelitian tergantung pada jumlah variabel yang telah ditetapkan untuk diteliti. Skala yang dibuat berupa pernyataan yang disertai jawaban alternatif sesuai dengan kondisi responden. Subjek penelitian ini menggunakan peserta didik kelas X kecantikan 1 SMK Negeri 6 Semarang sebagai sampel penelitian yang berjumlah sebanyak 36.

Instrumen merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk memenuhi kebutuhan yang berkaitan dengan pengumpulan data terkait dengan variabel yang diteliti. Instrumen yang digunakan adalah skala psikologi tentang perilaku asertif dalam bentuk skala terstruktur, yaitu menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Alternatif jawaban yang digunakan dalam instrumen ini terdiri dari: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS).

Realibilitas memiliki tujuan untuk mengetahui apakah instrumen terkait sudah dapat digunakan dalam melakukan pengumpulan data. Instrumen yang dapat dikatakan reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya akan ke validannya. Jika data yang diperoleh memang benar sesuai dengan yang ada, maka mau diambil berapa kali juga akan tetap sama

hasilnya (Arikunto, 2006: 178). Uji realibilitas yang digunakan oleh peneliti menggunakan model analisis *cronbach's Alfa* dengan bantuan SPSS versi 26.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.840	40

Gambar 2. Hasil Uji Reliabilitas

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melaksanakan treatment kepada peserta didik, maka peneliti memperoleh hasil penelitian dan pembahasan mengenai layanan bimbingan klasikal dengan metode bermain peran terhadap peningkatan perilaku asertif peserta didik kelas X SMK Negeri 6 Semarang. Peneliti telah memberikan treatment untuk memperoleh data penelitian dengan dilakukannya pemberian treatment dalam 2 siklus untuk mencapai target yang diinginkan. Sebelum diberikan *treatment* peserta didik diberi tes awal atau bida disebut dengan *pre-test* dengan cara memberikan angket perilaku asertif yang harus diisi oleh peserta didik untuk memperoleh data awal dengan jumlah 19 butir item.

Pengambilan data pre-test merupakan sebagai data awal kondisi peserta didik sebelum diberikan treatment. Dari data pre-test yang diperoleh hasil data masih terdapat peserta didik yang memiliki perilaku asertif yang rendah dengan total persentase sejumlah 86%. Hal tersebut tentunya diperlukan layanan bimbingan klasikal dengan metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan perilaku asertif peserta didik. Pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dilakukan sebanyak 2 siklus, dengan setiap siklus terbagi menjadi 2 kali pertemuan. Dalam setiap siklus terdapat evaluasi hasil dan proses sebagai evaluasi untuk peneliti dalam mengetahui perkembangan peserta didik dalam pelaksanaan layanan.

Hasil analisis pre-test dan post-test menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan metode bermain peran dapat meningkatkan perilaku asertif peserta didik kelas x kecantikan 1 SMK Negeri 6 Semarang. Setiap siklus menggunakan layanan bimbingan klasikal dengan metode bermain peran menjadikan perilaku asertif peserta didik meningkat. Hasil data yang diperoleh dalam siklus I dengan persentase 27,77% peserta didik berada pada kategori rendah sedangkan 72,22% berada pada kategori sedang. Siklus II diperoleh persentase sebanyak 22% kategori rendah dan 78% pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut terdapat peningkatan dalam setiap pemberian layanan bimbingan klasikal dengan metode bermain peran.

1. Siklus 1

a. Perencanaan Siklus 1

Dalam perencanaan penelitian dan penyusunan rencana pelaksanaan layanan (RPL) berdasarkan hasil AKPD, menyusun instrumen penelitian, pemberian *pre-test*.

b. Pelaksanaan Siklus 1

Siklus ini merupakan tindak lanjut dari perencanaan studi awal. Tindaklanjut ini diberikan layanan bimbingan klasikal dengan metode bermain peran, dalam pelaksanaan pemberian treatment kepada peserta didik guna untuk meningkatkan perilaku asertif. Proses pemberian *treatment*, guru membentuk kedalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari 5-7 peserta didik. Sebelum memasuki metode bermain peran, guru memberikan materi layanan terlebih dahulu, agar peserta didik mengerti dan memahami pembahasan kegiatan yang sedang berlangsung. Setelah guru selesai memberikan materi layanan, guru mempersilahkan peserta didik untuk melakukan bermain peran dengan tema seperti materi layanan. Guru memberikan kesempatan pada beberapa peserta didik untuk memerankan tokoh

yang ada di drama tersebut. Sementara sebagian peserta didik yang tidak memerankan drama tersebut dapat mendengarkan dan mencermati sebagai penonton. Berdasarkan hasil temuan di lapangan diketahui bahwa peserta didik masih banyak yang memiliki perilaku asertif yang kurang, kemudian diperoleh jumlah persentase 22,22% berada pada kategori rendah. Sedangkan persentase 47,22% berada pada kategori sedang. Siklus 1 ini terjadi peningkatan dengan sebelumnya, meskipun peningkatan tidak terlalu signifikan.

2. Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

Berdasarkan hasil siklus I, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu mengetahui gambaran kondisi peserta didik kelas X kecantikan 1 SMK N 6 Semarang setelah diberikan layanan bimbingan klasikal menggunakan metode bermain peran apakah terdapat peningkatan. Untuk mengetahui keefektifannya maka diberikan *treatment* dan post test kembali pada siklus II.

Di tahap ini guru memberikan perhatian dan motivasi lebih dalam kepada peserta didik yang kurang aktif, agar peserta didik dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan layanan. Untuk mengetahui apakah terdapat perubahan pada peserta didik dalam hal bersikap asertif maka guru akan melakukan post test kembali setelah diberikan *treatment* untuk mengetahui keefektifan bimbingan klasikal metode bermain peran dalam meningkatkan perilaku asertif peserta didik.

b. Pelaksanaan Siklus II

Siklus ini merupakan tindak lanjut dari siklus I. Siklus ini dilaksanakan untuk mencapai hasil dan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Dalam tahap ini guru memberikan *treatment* kembali kepada peserta didik agar terdapat peningkatan perilaku asertif dengan menggunakan layanan bimbingan klasikal metode bermain peran.

Proses pemberian *treatment*, guru membentuk ke dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari 5-7 peserta didik. Sebelum mempraktikkan bermain peran, guru memberikan materi layanan terlebih dahulu. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik mengerti dan memahami pembahasan kegiatan yang sedang berlangsung. Setelah guru selesai memberikan materi layanan, guru mempersilahkan peserta didik untuk melakukan bermain peran dengan tema seperti materi layanan yang telah diberikan.

Berdasarkan hasil *post-test* pada siklus II, diperoleh tingkat keefektifan secara layanan bimbingan klasikal dengan metode bermain peran dalam meningkatkan perilaku asertif. Dari data yang diperoleh secara keseluruhan, tingkat perilaku asertif peserta didik kelas X kecantikan 1 berada pada kategori tinggi dengan persentase 77%. Maka dapat dikatakan bahwa bimbingan kelompok dengan metode bermain peran efektif untuk meningkatkan perilaku asertif peserta didik kelas X Kecantikan 1 SMK Negeri 6 Semarang.

3. Evaluasi dan Analisa

Hasil dari tindakan layanan bimbingan klasikal pada siklus I dan II dalam penelitian ini dapat dilihat dari pengamatan dan hasil *post-test*. Setelah dilakukan *post-test* data yang didapatkan dari 36 peserta didik dengan persentase 77% berada pada kategori tinggi dan 22% berada pada kategori sedang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa bimbingan klasikal dengan metode bermain peran efektif digunakan untuk meningkatkan perilaku asertif pada peserta didik kelas X kecantikan 1 SMK Negeri 6 Semarang. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor yang didapatkan dari siklus I dan II yang meningkat. Pada siklus I diperoleh persentase 22,22% berada pada kategori rendah. Sedangkan persentase 47,22% berada pada kategori sedang. Sedangkan siklus II diperoleh persentase sebanyak 77% kategori rendah dan 22% pada kategori tinggi.

Berdasarkan data tersebut, penelitian ini dikatakan berhasil dapat meningkatkan perilaku asertif peserta didik meskipun belum mencapai hasil 100 % karena masih terdapat beberapa peserta didik yang masih terdapat pada kategori sedang. Namun karena keterbatasan waktu dalam melakukan penelitian maka ditetapkan bahwa penelitian ini berakhir pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Alberti, R.E & Emmons, M. L. (2002). *Your Perfect Right: Panduan Praktis Hidup Lebih Ekspresif dan Jujur pada Diri Sendiri*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Amalia, Dini. (2014). *Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Perilaku Asertif Pada Mahasiswa Aktivis Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Andriati, N. (2015). Pengembangan model bimbingan klasikal dengan teknik role playing untuk meningkatkan kepercayaan diri. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1).
- Anfajaya, M. A., & Indrawati, E. S. (2016). Hubungan antara konsep diri dengan perilaku asertif pada mahasiswa organisatoris fakultas hukum universitas diponegoro semarang. *Jurnal Empati*, 5(3), 529-532.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: 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.
- Hurlock, Elizabeth B. (1996). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Husnah, S., Wahyuni, E., & Fridani, L. (2022). Gambaran Perilaku Asertif Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1370-1377.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Lloyd. (2011). *Mengembangkan Perilaku Asertif Yang Positif*. Jakarta : Bina Aksara.
- Mukhtar, M., Yusuf, S., & Budiamin, A. (2016). Program Layanan Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Self-Control Siswa. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(1), 1-16.
- Munadi, D., Adit, G. N., & Rosita, T. (2018). Meningkatkan motivasi belajar melalui penerapan layanan bimbingan klasikal untuk peserta didik xi ips 2 yang tinggal di pondok pesantren sma darul falah cihampelas. *Fokus (kajian bimbingan & konseling dalam pendidikan)*, 1(3), 103-110.
- Nurihsan, Achmad Juntika. (2006). *Bimbingan dan Konseling Dalam Berbagai Latar kehidupan*. Bandung: Refika Aditama.
- Nurfajarni, M., Gutji, N., & Wahyuni, H. (2022). Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa SMP Negeri 8 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 2715-2721.
- Pramono, A. (2020). Meningkatkan Konsep Diri Positif Siswa Melalui Layanan Informasi Teknik Bermain Peran. *Jurnal Bhakti Pendidikan Indonesia*, 2(3). *Jurnal Bhakti Pendidikan Indonesia*, 2(3).

- Ribha, S. (2017). Peningkatan perilaku asertif melalui teknik psikodrama pada siswa Kelas VII D di SMP Negeri 2 Moyudan. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 3(3), 284-299.
- Sabda, M. 2013. Hubungan Perilaku Asertif Dengan Penyesuaian Sosial Pada Siswa MTs AlIstam Serang. UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Santrock, J. W. (2007). Remaja edisi 11 jilid 1. USA: The McGrawHill Companies
- Sitota, G. (2018). Assertiveness and academic achievement motivation of adolescent students in selected secondary schools of Harari peoples regional state, Ethiopia. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(4), 40-46.
- Sriyanto, S., Abdulkarim, A., Zainul, A., & Maryani, E. (2014). Perilaku asertif dan kecenderungan kenakalan remaja berdasarkan pola asuh dan peran media massa. *Jurnal Psikologi*, 41(1), 74-88.
- Tadjri, Imam. 2010. Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling. Semarang: Widya Karya Semarang.
- Yessi, Y., & Oktaviana, R. (2017). Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Perilaku Asertif Pada Remaja Yatim Di Palembang. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 11(2), 117-126.