

## **Penerapan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan perilaku asertif siswa**

Sri Maisyaroh<sup>1</sup>, Anita Dewi Astuti<sup>2</sup>✉

<sup>1,2</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Wates, Yogyakarta

✉ [anitanayata@gmail.com](mailto:anitanayata@gmail.com)

---

**Abstrak:** Permasalahan asertif dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan peserta didik, seperti mengganggu hubungan interpersonal, menurunkan rasa percaya diri, serta menimbulkan stres dan ketegangan emosional. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik memiliki sikap asertif untuk mengembangkan keterampilan komunikasi yang lebih sehat, namun kenyataannya masih ditemukan peserta didik yang belum atau enggan berperilaku asertif. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui upaya meningkatkan perilaku asertif siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada siswa kelas X SMK. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan bimbingan dan konseling dengan dua siklus. Subyek penelitian diambil 10 orang siswa yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, sedangkan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket dan pedoman observasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisa secara deskriptif persentase. Hasil analisa dapat dikemukakan bahwa terjadi peningkatan skor kinerja layanan bimbingan kelompok sebesar 33,3%, peningkatan skor partisipasi siswa dalam layanan bimbingan kelompok sebesar 42,6%, peningkatan skor angket sebesar 10,5%. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku asertif dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bahwa dengan menerapkan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap asertif peserta didik salah satunya terwujud melalui keterampilan komunikasi yang lebih efektif dan sehat.

**Kata kunci:** Bimbingan kelompok, *role playing*, perilaku asertif.

---

**Abstract:** Assertiveness problems can have a significant impact on students' lives, such as disrupting interpersonal relationships, reducing self-confidence, and causing stress and emotional tension. Therefore, students need to have an assertive attitude to develop healthier communication skills, but in reality there are still students who do not or are reluctant to behave assertively. This research aims to determine the effort to increase assertive behavior through role-playing technique group guidance for 10th-grade students of SMK Muhammadiyah Wates Kulon Progo Yogyakarta. This research uses an action research approach to guidance and counseling with two cycles. The research subjects were taken by 10 students who were determined by purposive sampling technique, while the instruments used to collect data were questionnaires and observation guidelines. The data obtained were then analyzed by descriptive percentage. The result of the analysis can be stated that there was an increase in the performance score of group guidance by 33,3%, an increase in the score of student participation in group guidance services by 42,6%, and an increase in the score of the score of the

*questionnaire by 10,5%. The results of the research indicated that assertive behavior can be increased through group guidance with role-playing techniques.*

**Keywords :** *Group guidance, role playing, assertive behavior*

---

**Received** 04-09-2023; **Accepted** 02-05-2024 ; **Published** 16-05-2024

**Citation:** Maisyaroh, A., Astuti, A.D. (2024). Penerapan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan perilaku asertif siswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 14(1), 11 – 26. Doi.org/10.25273/counsellia.v14i1.17730



Copyright ©2024 Counsellia: Bimbingan dan Konseling  
Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

## PENDAHULUAN

Siswa SMA berada dalam tahap perkembangan masa remaja dimana pada usia tersebut sering disebut sebagai masa mencari jati diri. Masa dimana dalam diri remaja ada dorongan ingin menunjukkan siapa dirinya dan mengaktualisasikan dirinya sehingga pada masa inilah remaja membutuhkan teman. Remaja sebagai masa pencarian identitas yang mendorongnya memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, mendapat penilaian lebih unggul, dan diakui keberadaannya. Masa remaja mementingkan penyesuaian diri dengan standar kelompoknya. Remaja mulai bersosialisasi dengan lingkungan sosial yang baru, sehingga merasa ada tuntutan untuk dapat beradaptasi dengan teman sebaya. Pengaruh teman sebaya sangat besar dibandingkan keluarga, sehingga membuat remaja rela melakukan berbagai usaha agar dapat diterima di lingkungan kelompoknya, mulai dari penampilan, sikap, pembicaraan, minat, dan perilaku (Mardison, 2016).

Remaja dalam berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif harus memiliki kemampuan berperilaku asertif (Hikmah, 2021). Asertivitas memiliki makna sebagai kemampuan seseorang dalam mengkomunikasikan baik perasaan, pikiran, dan keinginan kepada orang lain namun tetap pada batasan dapat menjaga dan menghargai hak-hak serta perasaan orang lain (Kustiawan et al., 2022). Dengan perilaku asertif remaja akan mampu bersosialisasi dengan baik, meningkatkan kemampuan kognitif, mudah mencari solusi dari setiap permasalahannya secara efektif, dan mampu melindungi diri dari pengaruh yang tidak baik (Hidayatullah & Alifah, 2022). Pada kehidupan sehari-hari remaja yang memiliki perilaku asertif mampu mengenal dirinya sendiri dengan baik, mampu mengungkapkan apa yang menjadi keinginan dan tujuan hidupnya tanpa harus mendapat pengaruh atau tekanan dari orang-orang yang ada dilingkungan sekitarnya (Nurhidayatullah & Arifin, 2023). Dalam beberapa penelitian terbukti bahwa asertivitas penting bagi kehidupan remaja dan menghindarkan remaja dari perilaku negatif. Tekanan teman dalam pergaulan remaja membuat remaja menjadi tidak asertif dalam beberapa tindakan yang dilakukan, sehingga membuatnya terjerumus dalam kegiatan yang merugikan masa depannya seperti menggunakan narkoba dan pergaulan seks bebas (Butar, 2017). Secara lebih khusus dijelaskan bahwa ketika remaja perempuan memiliki perilaku asertif tinggi maka semakin rendah perilaku seksual pranikahnya (Karniyanti & Lestari, 2018). Dampak lainnya dari perilaku asertif rendah ditegaskan berdasarkan hasil penelitian (Novalia & Dayakisni, 2013) yang menunjukkan bahwa remaja dengan perilaku asertif rendah cenderung menjadi korban bullying.

Pembahasan tentang pentingnya seseorang memiliki perilaku asertif, mendorong peneliti tertarik untuk mengkaji secara lebih mendalam melalui sebuah penelitian tentang upaya meningkatkan kemampuan perilaku asertif siswa. Hasil pengamatan yang

dilakukan oleh peneliti masih menjumpai siswa yang belum atau enggan berperilaku asertif. Hal ini dibuktikan dengan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan siswa di SMK Muhammadiyah I Wates, bahwa masih terdapat beberapa siswa yang tidak mampu menolak permintaan dari temannya yang meminta contekan dengan alasan takut tidak mempunyai teman dan dikucilkan. Selain itu dijumpai siswa yang tidak berani menyampaikan pendapatnya ketika proses pembelajaran di kelas. Dari beberapa anda-tanda yang tampak tersebut peneliti berasumsi perlu memberikan sebuah layanan dengan tujuan meningkatkan sikap perilaku asertif bagi siswa agar nantinya tidak berdampak pada perkembangan selanjutnya. Selama ini guru BK sudah melakukan upaya bimbingan kepada siswa melalui bimbingan klasikal dengan metode ceramah untuk mengatasi permasalahan tersebut, namun belum mendapatkan hasil yang maksimal. Berbagai masalah yang timbul akibat rendahnya perilaku asertif harus segera diatasi. Salah satu upaya yang tepat menurut peneliti adalah dengan memberikan layanan bimbingan kelompok.

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).

Keunggulan-keunggulan layanan bimbingan kelompok, menjadi dasar peneliti memandang tepat memberikan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan perilaku asertif siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling bahwa selama ini pelaksanaan bimbingan kelompok di SMK Muhammadiyah I Wates belum maksimal, hal ini dikarenakan terbatasnya waktu yang disediakan, ketersediaan antara guru BK dengan siswa tidak sebanding sehingga menyebabkan kurang maksimalnya dalam menangani berbagai masalah yang dialami oleh siswa salah satunya rendahnya perilaku asertif siswa. Pemberian layanan bimbingan kelompok akan menjadi lebih menarik diikuti oleh siswa ketika dikemas dengan metode yang tepat. Dari berbagai metode yang dapat diimplementasikan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan perilaku asertif siswa salah satunya adalah metode *role playing*.

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 (Guna & 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).

Paparan beberapa hasil penelitian sebelumnya, dan mempertimbangkan pentingnya siswa memiliki keterampilan perilaku asertif, maka perlu dilakukan pengkajian melalui penelitian dengan judul Penerapan Teknik *Role Playing* dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa. Melalui pemanfaatan teknik bermain peran atau *role playing*, diharapkan siswa dapat berlatih meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi secara efektif dengan berlatih mengungkapkan perasaan, pendapat, serta keinginan dan ketidakinginannya secara jujur.

## **METODE PENELITIAN**

### **Rancangan Penelitian**

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling atau sering disingkat PTBK. Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling diartikan sebagai salah satu bentuk penelitian yang lebih bersifat reflektif dengan melaksanakan beberapa tindakan tertentu dengan tujuan akhir memperbaiki sekaligus meningkatkan hasil pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling secara lebih profesional (Anisah, 2016). Sebagai bentuk upaya agar penelitian ini dapat berhasil dengan baik, maka peneliti berkolaborasi dengan guru BK di sekolah. Adapun prosedur penelitian yang diterapkan adalah menggunakan model penelitian tindakan yang terdiri dari beberapa siklus, dan setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi. Dalam penelitian ini peneliti melaksanakan 2 siklus dengan tujuan siklus kedua sebagai perbaikan dari siklus pertama yang ditentukan berdasarkan hasil refleksi. Pertimbangan peneliti melaksanakan tindakan sebanyak 2 siklus karena untuk melaksanakan penelitian tindakan bimbingan dan konseling tidak boleh hanya 1 siklus artinya minimal dilakukan sebanyak 2 siklus (Hidayat & Badrujaman, 2012).

### **Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini dipilih 10 orang siswa Kelas X MPLB SMK Muhammadiyah I Wates sebagai subjek penelitian yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah penentuan sampel dari populasi yang dilakukan oleh peneliti sendiri berdasarkan pertimbangan tertentu (Sumargo, 2020). Adapun kriteria yang dipilih menjadi sampel dalam penelitian kali ini meliputi: (1) berasal dari sekolah yang sama, (2) siswa kelas X, (3) usia relatif sama, (4) mendapatkan skor rendah atau sedang pada hasil pretest yang diungkap menggunakan angket tentang perilaku asertif.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Tahapan kegiatan penelitian, pengumpulan data bertujuan untuk mengungkap fakta empirik dari semua variabel yang ada dalam penelitian dengan menggunakan teknik yang akurat dan efisien (Azwar, 2022a). Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan observasi. Angket adalah teknik pengumpul data dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab responden (Sugiyono, 2019). Mengutip pendapatnya Gall dalam (Kusuma et al., 2021) tahap-tahap yang diterapkan dalam penyusunan angket meliputi: (1) menentukan tujuan penelitian, (2) menentukan kelompok sampel, (3) merancang kuesioner, (4) menentukan jumlah item, (5) mengukur sikap atau perilaku, (6) melakukan uji coba angket, (7) menjalin komunikasi awal dengan sampel, (8) mengajukan surat pengantar untuk melakukan

penyebaran angket kepada sampel, (9) melakukan tindak lanjut dan (10) menganalisis data hasil penyebaran angket.

Penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket tertutup dengan jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti, dan responden tinggal memberi tanda ceklis pada jawaban yang sesuai. Angket disusun menggunakan dua jenis item, yaitu item *favorable* dan item *unfavorable*. Indikator yang digunakan untuk mengungkap perilaku asertif dalam penelitian ini terdiri dari kemampuan mengungkapkan perasaan dan pikiran secara tegas, jujur, dan terbuka, kemampuan mengungkapkan keinginan dan ketidakinginan, menciptakan rasa nyaman bagi diri sendiri dan orang lain.

Teknik pengumpul data yang kedua adalah observasi. Observasi adalah teknik pengumpul data yang sistemis dan disengaja dengan mengamati dan mencatat gejala-gejala yang diselidiki (Komalasari et al., 2018). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi. Observasi dilakukan terhadap peneliti dan siswa selama layanan bimbingan kelompok berlangsung. Pedoman observasi berisi gejala-gejala yang diamati untuk mengungkap kinerja pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, partisipasi siswa dalam layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, dan aspek nonverbal perilaku asertif siswa.

Suatu instrumen dikatakan sah jika telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas didapati 8 dari 36 item angket tidak valid karena  $r_{hitung}$  kurang dari 0,361. Item angket valid berjumlah 28 item dan sudah mewakili tiap indikator. Uji reliabilitas menggunakan uji Cronbach's Alpha dengan software SPSS dengan nilai Alpha adalah 0,836. Dapat dinyatakan bahwa angket tersebut adalah valid dan reliabel.

### Teknik Analisis Data

Data yang sudah terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis data. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan dengan deskriptif persentase. Data kuantitatif yang diperoleh dari angket dikategorisasikan merujuk pada penjelasan (Azwar, 2022b), dengan kategorisasi perilaku asertif sebagai berikut :

**Tabel 1.** Kategori skor perilaku asertif

Kriteria Skor	Batas (Interval)	Kategori
$X \leq \mu - 1,5\sigma$	Skor $\leq 49$	Sangat rendah
$\mu - 1,5\sigma < X \leq \mu - 0,5\sigma$	Skor 50 - 63	Rendah
$\mu - 0,5\sigma < X \leq \mu + 0,5\sigma$	Skor 64 - 77	Sedang
$\mu + 0,5\sigma < X \leq \mu + 1,5\sigma$	Skor 78 - 91	Tinggi
$\mu + 1,5\sigma < X$	Skor $> 91$	Sangat tinggi

Selain data kuantitatif dalam penelitian ini juga terdapat data kualitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan hasil observasi selama tindakan berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan serta keberhasilan pelaksanaan tindakan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku asertif siswa. Keberhasilan proses penelitian tindakan bimbingan dan konseling kali ini mengacu pada ada tidaknya peningkatan kinerja layanan bimbingan kelompok yang dapat dilihat dari skor pada lembar observasi yang diisi oleh observer. Selain itu keberhasilan hasil dapat dilihat dari penskoran terhadap angket perilaku asertif pada saat penelitian. Untuk mengetahui persentase perubahan yang terjadi digunakan rumus seperti pada gambar 1.

$$P = \frac{f}{n}$$

**Gambar. 1.** Rumus Presentase Perubahan

Keterangan:

P = Persentase

*f* = Jumlah skor yang diperoleh*n* = Jumlah skor ideal**HASIL DAN PEMBAHASAN****Hasil**

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan pra penelitian, peneliti masih menjumpai siswa yang memiliki perilaku yang kurang asertif. Hal ini tampak ketika siswa tidak mampu menolak permintaan temannya pada saat meminta contekan dengan alasan takut tidak mempunyai teman dan dikucilkan. Gejala lainnya terlihat saat pembelajaran di kelas, dimana masih didapati siswa yang tidak berani menyampaikan pendapatnya. Dalam melaksanakan penelitian yang berperan sebagai pelaksana tindakan adalah peneliti dengan mitra kolaborator adalah guru BK SMK Muhammadiyah 1 Wates. Peneliti bersama mitra kolaborator menentukan 10 siswa yang dijadikan anggota kelompok pada bimbingan kelompok teknik *role playing* yang ditentukan dari data hasil penyebaran angket. Berikut 10 orang siswa termasuk dalam kategori skor perilaku asertif rendah dan sedang.

**Tabel 2.** Skor Awal Perilaku Asertif

No	Inisial	Skor	Kategori	Persentase
1	NS	60	Rendah	53,3%
2	JA	62	Rendah	55,3%
3	AAR	63	Rendah	56,2%
4	AA	63	Rendah	56,2%
5	CA	69	Sedang	61,6%
6	MS	69	Sedang	61,6%
7	ND	72	Sedang	64,2%
8	BG	75	Sedang	66,9%
9	ST	75	Sedang	66,9%
10	RS	76	Sedang	67,8%
	Jumlah	684		610,2%
	Rata-rata	68,4		61%

Skor awal perilaku asertif siswa pra tindakan menunjukkan terdapat 4 siswa dalam kategori rendah dan 6 siswa dalam kategori sedang. Perilaku asertif siswa sebelum dilakukan layanan bimbingan kelompok rata-rata sebesar 61%. Pemberian treatment bimbingan kelompok dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus 1 dilaksanakan dalam tiga sesi kegiatan, dan siklus 2 dilaksanakan dalam dua kegiatan sebagai perbaikan dari siklus 1 yang ditentukan dari hasil evaluasi dan refleksi.

### **Siklus I**

Pada siklus I pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* diberikan sebanyak 3 kali tindakan. Masing-masing tindakan menerapkan langkah-langkah sebagai berikut:

#### **Perencanaan (*planning*)**

Pada tahap perencanaan ini peneliti berkolaborasi dengan Guru BK mempersiapkan segala sesuatunya yang dibutuhkan untuk kelancaran dalam melaksanakan tindakan. Adapun apa saja yang dipersiapkan antara lain: (1) menentukan tempat untuk melaksanakan tindakan, (2) menentukan siswa sebagai anggota bimbingan kelompok, (3) mempersiapkan materi yang berkaitan dengan asertif, (4) menyusun dialog *role playing*, (5) menyusun Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL), dan (6) mempersiapkan instrumen penelitian. Peneliti berusaha mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan saat melakukan tindakan agar dalam melaksanakan tindakan dapat berjalan lancar dan membuahkan hasil maksimal ditunjukkan dengan adanya peningkatan sikap asertif pada diri siswa.

#### **Pelaksanaan Tindakan (*Action*)**

Tim peneliti melaksanakan layanan dengan menerapkan 4 tahapan bimbingan kelompok yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran. Pada tahap pembentukan peneliti memulai kegiatan dengan apersepsi dan membangun suasana kelompok. Peneliti menerima kehadiran siswa, memimpin berdoa, menjelaskan pengertian, tujuan, asas bimbingan kelompok, perkenalan diantara anggota kelompok, dan kegiatan untuk membangun dinamika kelompok dengan permainan pengakraban.

Pada tahap peralihan peneliti mempersiapkan siswa ke tahap kegiatan selanjutnya dengan menjelaskan tahapan bimbingan kelompok, menjelaskan peran anggota kelompok, dan memastikan kesiapan anggota kelompok. Pada tahap kegiatan peneliti menjelaskan topik layanan dan siswa melaksanakan permainan peranan atau *role playing*.

Pada siklus pertama ini, peneliti memberi gambaran kasus dan memberikan naskah dialog untuk diperankan oleh siswa. Langkah-langkah *role playing* dalam siklus pertama ini adalah: (1) peneliti menyampaikan materi perilaku asertif dan pentingnya perilaku tersebut untuk dipelajari dan dikuasai, (2) membantu siswa memahami tiap karakter. Peneliti memberikan naskah dan memberikan kesempatan siswa untuk membaca terlebih dahulu untuk memahami kasus dan karakter (3) membagi peran. Tiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk bermain peran secara bergantian (4) siswa bermain peran sesuai dengan dialog yang diberikan peneliti. Dialog pada permainan peran yang pertama menunjukkan perilaku tidak asertif, (5) peneliti mengajak siswa berdiskusi tentang peran-peran yang sudah dilakukan, (6) siswa melakukan pemeranan ulang. Dialog pada pemeranan ulang menunjukkan perilaku asertif, (7) peneliti mengajak siswa berdiskusi tentang peran-peran yang telah dilakukan, (8) berbagi pengalaman dan kesimpulan. Pada tahap pengakhiran siswa diberi kesempatan bertanya dan kesempatan mengungkapkan kesan-kesan. Peneliti mengucapkan terimakasih atas partisipasi siswa, dan menutup kegiatan dengan berdoa.

Hasil yang diperoleh pada tahap pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada siklus 1, dilihat dari segi keterlaksanaan berangsur meningkat mulai dari tindakan pertama sampai pada tindakan ketiga. Anggota kelompok dapat mengikuti setiap tahapan bimbingan kelompok dengan baik dan mampu memainkan perannya sesuai karakter yang ditentukan untuk meningkatkan sikap asertif. Di akhir sesi pada pelaksanaan layanan bimbingan kelompok siswa terlihat sudah mulai mampu berdiskusi mengungkapkan pengalaman-pengalaman yang diperoleh selama memainkan perannya.

**Observasi (*Observation*)**

Observasi dilakukan oleh observer dan peneliti selama layanan berlangsung, dan setelah layanan berakhir tim peneliti mengisi lembar observasi untuk mengobservasi kinerja pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dan partisipasi siswa dalam layanan bimbingan kelompok. Peneliti juga memberikan angket perilaku asertif kepada siswa untuk mengetahui apakah ada peningkatan skor perilaku asertif setelah diberikan layanan sebanyak 3 kali pertemuan pada siklus 1

Hasil tindakan layanan bimbingan kelompok, dapat diketahui keterlaksanaan pada sesi 1 sebesar 62,5%, pada sesi 2 meningkat menjadi 79,1%, dan pada sesi 3 meningkat menjadi 86,1%. Nilai partisipasi siswa dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok teknik role playing pada sesi 1 adalah 51,8%, pada sesi 2 meningkat menjadi 68,5%, dan pada sesi 3 meningkat menjadi 85,1%.

**Tabel 3.** Skor Perilaku Asertif Siklus 1

No	Inisial	Skor	Kategori	Persentase
1	NS	67	Sedang	59,8%
2	JA	69	Sedang	61,6%
3	AAR	72	Sedang	64,2%
4	AA	71	Sedang	63,3%
5	CA	73	Sedang	65,1%
6	MS	73	Sedang	65,1%
7	ND	73	Sedang	65,1%
8	BG	76	Sedang	67,8%
9	ST	76	Sedang	67,8%
10	RS	77	Sedang	68,7%
Jumlah		727		648,5%
Rata-rata		72,7		64,8%

Perolehan data yang tertuang dalam tabel di atas dapat dimaknai bahwa setelah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada siklus I, menunjukkan, perilaku asertif siswa mengalami peningkatan dari sebelum diberikan layanan yaitu mencapai 64,8%.

**Refleksi (*Reflection*)**

Data yang diperoleh pada saat observasi dapat diketahui bahwa setelah dilakukan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada siklus 1, terjadi peningkatan skor perilaku asertif dibandingkan dengan kondisi awal dengan skor rata-rata 68,4 menjadi 72,7, sehingga pada siklus 1 layanan bimbingan kelompok berhasil meningkatkan perilaku asertif dari 61% menjadi 64,8%. Terjadi peningkatan skor asertif pada 10 siswa, dan terjadi peningkatan kategori pada 4 siswa dari kategori rendah menjadi sedang.

Peningkatan yang terjadi belum maksimal disebabkan karena dalam proses pelaksanaan bimbingan kelompok masih ada kelemahan-kelemahan yang harus diperbaiki. Kelemahan-kelemahan tersebut antara lain:

Pada pemimpin kelompok.

Tahap pembentukan masih kaku, khususnya ketika peneliti menjelaskan tentang pengertian, tujuan, dan asas bimbingan kelompok. Peneliti kurang dapat memanfaatkan perkenalan dan pengungkapan diri anggota kelompok untuk menciptakan dinamika kelompok. Suasana mulai mencair ketika memasuki sesi 2. Pada tahap peralihan peneliti tegesa-gesa menjelaskan tahapan bimbingan kelompok sehingga nampak keraguan anggota kelompok menjawab pertanyaan tentang kesiapan untuk masuk ke tahap

selanjutnya. Hal ini semakin membaik pada sesi 2 dan 3. Pada sesi 1 peneliti kurang memberikan motivasi siswa, tapi semakin membaik disesi berikutnya. Dalam merumuskan kesimpulan peneliti kurang melibatkan siswa.

Pada siswa.

Pada tahap pembentukan siswa belum memahami tentang bimbingan kelompok, tujuan, dan manfaat yang akan diperoleh. Pada tahap peralihan siswa tampak ragu untuk masuk ke tahap selanjutnya. Pada tahap kegiatan siswa belum memahami secara utuh topik asertif yang dijelaskan peneliti, tetapi lebih memahami setelah kegiatan *role playing* dan diskusi. Siswa kurang tertarik dengan kegiatan *role playing*, terlihat beberapa siswa yang malas-malasan melakukan *role playing*. Ketika kegiatan, ada beberapa siswa yang mengungkapkan bahwa kata-kata dalam dialog terasa kaku dan aneh. Beberapa siswa masih pasif dalam diskusi.

Pada sesi 1, perubahan dari siswa belum signifikan, hal ini terlihat dari 10 siswa sebagai anggota bimbingan kelompok baru 4 siswa yang mengalami perubahan dengan baik, sedangkan siswa lain sudah ada perubahan namun belum begitu tampak. Keenam siswa yang belum mengalami perubahan secara jelas tersebut terlihat dari sikapnya ketika berbicara belum berani menatap lawan bicaranya, belum menunjukkan sikap tubuh yang baik, ketika terlibat dalam suatu diskusi cenderung diam atau justru agresif, selain itu, suara yang dikeluarkan pada permainan peran cenderung kecil dan sulit didengar. Meskipun begitu, empat siswa sudah mampu mengikuti kegiatan dan bermain peran dengan baik. Pada sesi kedua, perubahan pada siswa sudah terlihat namun belum maksimal. Enam siswa sudah menunjukkan kontak mata dengan lawan bicara, postur tubuh sudah lebih rileks, namun masih ada dua siswa yang agresif dalam menanggapi pernyataan temannya. Hasil observasi sesi ketiga, perubahan siswa sudah cukup baik, ekspresi wajah dan postur tubuh sudah jauh lebih rileks dibandingkan sesi sebelumnya, antusias lebih baik dibandingkan sesi pertama dan kedua. Namun masih didapati dua siswa yang enggan memberikan tanggapan pada saat diskusi apabila tidak ditunjuk.

Data hasil observasi, perlu diupayakan perbaikan dan penyempurnaan pada setiap tahapan untuk diterapkan pada siklus 2 antara lain: (1) peneliti meningkatkan dalam menjelaskan pengertian, tujuan, asas bimbingan kelompok, (2) peneliti lebih meningkatkan dinamika kelompok dengan permainan pengakraban, (3) peneliti memotivasi peran serta anggota kelompok dalam kegiatan *role playing* (4) peneliti menjelaskan kembali pentingnya perilaku asertif, (5) peneliti mengatasi keluhan tentang dialog yang kaku, (6) siswa diharapkan bersungguh-sungguh dengan peran yang dimainkan, (7) siswa diharapkan dapat aktif dalam diskusi.

## **Siklus II**

Siklus kedua ini bertujuan untuk memperbaiki pelaksanaan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus kedua adalah sebagai berikut:

### **Perencanaan (*Planning*)**

Perencanaan disusun peneliti bersama mitra kolaborator yaitu guru BK berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi dari siklus 1. Siswa mengungkapkan masih kesulitan melakukan penolakan atas permintaan yang tidak sesuai keinginan dan masih sulit untuk mengungkapkan keluhan atau kritik kepada orang lain. Dari hasil refleksi siklus 1, maka topik yang akan diperankan adalah asertif penolakan dan menyampaikan kritik. Pada kegiatan siklus 2 ini, siswa ditugaskan membuat dialog sendiri dengan topik dan permasalahan yang telah ditentukan peneliti pada pertemuan sebelumnya. Hal ini

dilakukan dengan tujuan untuk mengatasi keluhan siswa bahwa dialog yang dibuat peneliti terdengar kaku dan aneh, selain itu untuk membangkitkan kreatifitas siswa, dan meningkatkan partisipasi serta keaktifan siswa dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Perencanaan meliputi mempersiapkan tempat dan anggota kelompok, mempersiapkan materi sesuai topik, mempersiapkan RPL, dan instrumen penelitian.

### **Pelaksanaan Tindakan (*Action*)**

Tahap pelaksanaan layanan sama dengan siklus 1 yaitu meliputi tahap pembentukan, peralihan, kegiatan, pengakhiran. Pada setiap tahap dilakukan perbaikan dan penyempurnaan berdasarkan refleksi siklus 1. Pada tahap pembentukan, peneliti memulai kegiatan dengan apersepsi dan membangun suasana kelompok, menerima kehadiran siswa, memimpin berdoa, menjelaskan kembali pengertian, tujuan, asas bimbingan kelompok secara kontekstual dan dengan bahasa yang lebih mudah dimengerti oleh anggota kelompok serta memperhatikan kondisi nyata pada diri anggota kelompok.

Peneliti memimpin permainan yang bertujuan menumbuhkan keakraban antar anggota kelompok dengan harapan tercipta dinamika kelompok. Memasuki tahap peralihan, peneliti kembali menjelaskan tahapan selanjutnya, menjelaskan peran anggota kelompok serta memotivasi peran serta anggota kelompok dalam kegiatan, dan memastikan kesiapan anggota kelompok. Pada tahap kegiatan peneliti menjelaskan topik layanan dan siswa bermain peran dengan situasi atau kasus yang diberikan oleh peneliti. Pada siklus 2 ini, siswa bermain peran secara bergantian dengan dialog yang disusun sendiri oleh siswa.

Adapun langkah-langkah *role playing* yang dimainkan adalah sebagai berikut: (1) peneliti menyampaikan materi perilaku asertif dan pentingnya perilaku tersebut untuk dikuasai, (2) membantu siswa memahami tiap karakter, (3) membagi peran. Peneliti memberikan kebebasan siswa untuk membagi peran masing-masing, dengan syarat semua anggota kelompok mendapat giliran memainkan peran, (4) siswa bermain peran sesuai dialog yang disusun sendiri oleh siswa dengan dialog yang menunjukkan perilaku asertif sesuai topik pada tiap sesi, (5) peneliti mengajak siswa berdiskusi tentang peran-peran yang sudah diperankan, (6) siswa melakukan pemeranan ulang dengan bertukar peran dengan temannya, (7) peneliti mengajak siswa berdiskusi tentang peran-peran yang sudah diperankan, (8) berbagi pengalaman dan membuat kesimpulan dari peran yang telah dilakukan. Selama kegiatan *role playing* peneliti memotivasi siswa untuk bermain peran dengan sungguh-sungguh. Kegiatan diakhiri dengan ungkapan penghargaan atas partisipasi siswa dalam tiap kegiatan, dan pengungkapan kesan dan pesan dari siswa selama kegiatan layanan bimbingan kelompok. Peneliti menutup kegiatan dengan berdoa.

Hasil dari tahap pelaksanaan (*action*) pada siklus kedua setelah diberikan tindakan sebanyak 2 kali dilihat dari segi keterlaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* ada peningkatan yang signifikan selain itu dilihat dari tingkat partisipasi siswa sebagai anggota dalam bimbingan kelompok juga mengalami peningkatan. Siswa merasa mulai ada ketertarikan dalam mengikuti bimbingan kelompok dengan memainkan perannya masing-masing sehingga menambah pengalaman dan rasa percaya diri, mendorong siswa mampu menjalin komunikasi dengan anggota lain sehingga berdampak pada meningkatnya sikap asertif siswa.

### **Observasi (*Observation*)**

Tim peneliti melakukan observasi selama kegiatan berlangsung. Peneliti dan observer mengisi lembar observasi untuk menilai keterlaksanaan layanan dan partisipasi siswa dalam layanan bimbingan kelompok. Peneliti memberikan angket di akhir siklus 2 untuk

diisi oleh siswa guna mengetahui apakah ada peningkatan skor perilaku asertif setelah diberikan layanan sebanyak 2 kali pertemuan pada siklus kedua.

Hasil layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, dapat diketahui keterlaksanaan pada sesi 1 sebesar 87,5%, dan meningkat menjadi 95,8% disesi 2. Nilai partisipasi siswa dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok pada sesi 1 adalah 88,8%, dan pada sesi 2 meningkat menjadi 94,4%.

**Tabel 4.** Skor Perilaku Asertif Siklus 2

No	Inisial	Skor	Kategori	Persentase
1	NS	75	Sedang	66,9%
2	JA	81	Tinggi	72,3%
3	AAR	76	Sedang	67,8%
4	AA	83	Tinggi	74,1%
5	CA	83	Tinggi	74,1%
6	MS	75	Sedang	66,9%
7	ND	81	Tinggi	72,3%
8	BG	83	Tinggi	74,1%
9	ST	80	Tinggi	71,4%
10	RS	85	Tinggi	75,8%
	Jumlah	802		715,7%
	Rata-rata	80,2		71,5%

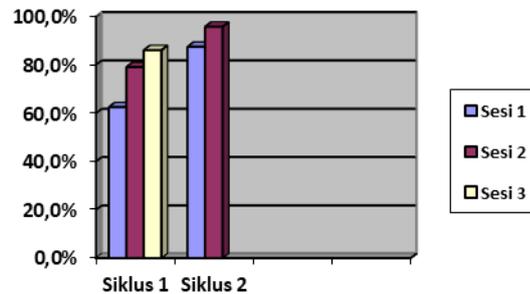
Setelah siklus kedua diperoleh data yang terangkum dalam tabel di atas, menunjukkan bahwa perilaku asertif siswa setelah dilakukan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sebanyak 2 kali pertemuan mencapai rata-rata 80,2 dengan persentase 71,5%. Berdasarkan hasil posttest tersebut dapat diartikan bahwa perilaku asertif siswa setelah dilakukan tindakan pada siklus 2 mengalami peningkatan yang signifikan.

#### **Refleksi (Reflection)**

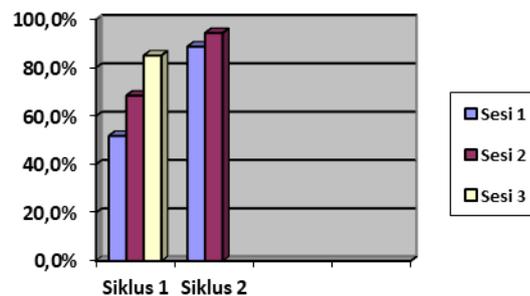
Berdasarkan hasil observasi dilihat dari tingkat keterlaksanaan dan partisipasi siswa dalam pelaksanaan bimbingan kelompok dapat disimpulkan efektif untuk meningkatkan perilaku asertif siswa. Hal ini terlihat adanya perubahan dari perilaku siswa sebagai anggota bimbingan kelompok sudah terlibat aktif dalam kegiatan dan diskusi. Lebih dikuatkan lagi berdasarkan total skor, yang menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan skor perilaku asertif pada 10 orang siswa dan terjadi peningkatan kategori pada 7 orang siswa dari kategori sedang menjadi kategori tinggi. Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada siklus kedua, siswa sudah memahami cara berperilaku asertif dan pentingnya kemampuan tersebut untuk dikuasai, sehingga dapat disimpulkan ada perubahan perilaku yang signifikan pada seluruh siswa. Perubahan terlihat dari cara siswa berbicara dengan temannya, postur tubuh dan ekspresi sudah rileks, kontak mata sudah baik, nada bicara tegas dan tidak teburu-buru. Secara keseluruhan siswa sudah terlibat diskusi secara aktif.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dirangkum dan dituangkan ke dalam diagram sebagai berikut:



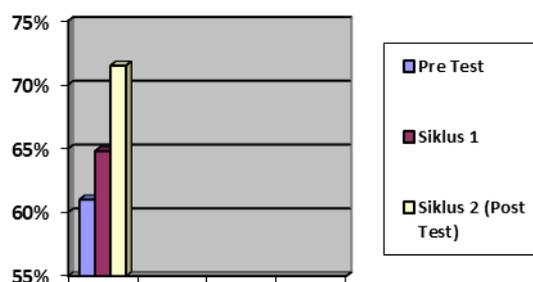
**Gambar 2.** Rekapitulasi Nilai Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok



**Gambar 3.** Rekapitulasi Nilai Partisipasi Siswa

Berdasarkan gambar 1 dan gambar 2, menunjukkan bahwa ada peningkatan kualitas layanan maupun partisipasi siswa pada tiap sesi dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Dari data tersebut memberikan makna bahwa peneliti telah berhasil menerapkan 4 tahapan dalam layanan bimbingan kelompok mulai dari tahap pembentukan, peralihan, kegiatan, dan pengakhiran. Secara kuantitatif dapat dilihat berdasarkan data dari hasil tindakan siklus 1 diketahui bahwa keterlaksanaan layanan bimbingan pada sesi 1 adalah 62,5%, pada sesi 2 meningkat menjadi 79,1%, dan pada sesi 3 meningkat menjadi 86,1%. Pada siklus 2 keterlaksanaan layanan bimbingan kelompok pada sesi 1 sebesar 87,5%, kemudian meningkat menjadi 95,8% pada sesi 2. Secara keseluruhan dari data di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan keterlaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* sebesar 33,3%.

Selain dari segi keterlaksanaan layanan dapat dilihat pula dari tingkat partisipasi siswa sebagai anggota kelompok, dimana pada siklus 1 sesi 1 adalah 51,8%, meningkat menjadi 68,5%, dan meningkat menjadi 85,1% pada sesi 3. Pada siklus 2 partisipasi siswa di sesi 1 sebesar 88,8% dan meningkat di sesi 2 menjadi 94,4%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan meningkatnya mutu pelaksanaan layanan bimbingan kelompok berdampak pada peningkatan partisipasi siswa sebesar 42,6%.



**Gambar 4.** Rekapitulasi Skor Angket Perilaku Asertif

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket dapat dianalisis bahwa perilaku asertif sebelum dilaksanakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* sebesar 61%, kemudian meningkat menjadi 64,8% setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada siklus 1. Pada siklus 2 mengalami peningkatan yang cukup signifikan menjadi 71,5%. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan perilaku asertif sebesar 10,5% dilihat dari persentase rata-rata sebelum dilaksanakan tindakan (pretest) sampai dengan setelah dilaksanakan tindakan (posttest).

Adanya peningkatan persentase tersebut membuktikan bahwa penggunaan teknik *role playing* dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan perilaku asertif siswa kelas X MPLB SMK Muhammadiyah 1 Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2022/2023. Penerapan layanan bimbingan kelompok dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan bimbingan dan konseling dengan 2 siklus yang berkesinambungan. Siklus I diberikan tindakan sebanyak 3 kali dan siklus II diberikan tindakan sebanyak 2 kali. Masing-masing pertemuan menerapkan tahapan bimbingan kelompok. Dikutip dari pendapatnya Prayitno dalam (Hartanti, 2022) yang menyatakan bahwa ada empat tahapan yang perlu dikuasai oleh pemimpin kelompok dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok agar lebih terarah, runtut dan tepat sasaran. Keempat tahapan tersebut adalah tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran.

Ketepatan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok juga mendorong keberhasilan dalam penerapan teknik *role playing*. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan teknik *role playing* memberikan dampak pada diri siswa menjadi lebih asertif yang ditandai dengan meningkatnya keberanian mengungkapkan pendapat di depan umum (Matondang & Sartika, 2018). Teknik *role playing* juga mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk aktif bertanya ketika pembelajaran berlangsung (Nurmalasari et al., 2022). Selain itu sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan (Sadewa et al., 2022) membuktikan bahwa dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan asertifitas siswa kelas X IPS MA Bahrul Ulum dengan ketuntasan sebesar 70% dan peningkatan kategori asertifitas dari kategori kurang baik menjadi kategori baik.

Keberhasilan-keberhasilan yang telah dicapai dalam penelitian ini menguatkan kembali hasil penelitian sebelumnya yang telah terbukti bahwa penggunaan teknik *role playing* secara signifikan dan efektif dapat meningkatkan kemampuan berperilaku asertif yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan mengungkapkan pendapat (Mamahit et al., 2021) sehingga menjadikan siswa mampu bersikap tegas dengan tetap menghargai orang lain, dan bertanggung jawab pada setiap kegiatan (Munir, 2019).

Hasil penelitian ini membuktikan dan mempertegas kembali bahwa penerapan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan perilaku

asertif siswa. Penerapan teknik *role playing* pada penelitian ini dilaksanakan dengan langkah-langkah meliputi: menyampaikan materi yang terkait dengan perilaku asertif dan pentingnya kemampuan tersebut untuk dipelajari dan dikuasai, membahas tiap karakter dan membagi peran, bermain peran, diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, berbagi pengalaman dan menyimpulkan dari kegiatan yang telah dilakukan. Penerapan teknik *role playing* telah berhasil mengubah siswa sehingga mampu terlibat diskusi secara aktif, mampu menyampaikan pendapat dengan tegas, postur tubuh dan ekspresi wajah sudah rileks, kontak mata sudah baik, nada bicara tegas dan tidak terburu-buru. Perubahan-perubahan tersebut menjadi bekal bagi siswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari menjalin komunikasi yang efektif dan sehat dengan orang lain serta mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan.

### **SIMPULAN**

Penelitian ini memperoleh hasil yang dapat ditarik simpulan bahwa penerapan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan perilaku asertif siswa. Dukungan dari berbagai pihak kepada guru bimbingan dan konseling dalam pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sangat diperlukan karena dapat meningkatkan kemampuan siswa mengungkapkan pendapatnya ketika pembelajaran berlangsung, selain itu siswa memiliki keberanian dalam mengungkapkan secara jujur dan tegas atas permintaan teman yang tidak sesuai dengan keinginannya. Penelitian ini memiliki keterbatasan dimana siswa yang dijadikan sampel jumlahnya sedikit sehingga memungkinkan untuk dilakukan penelitian kembali dengan melibatkan siswa yang lebih banyak. Hasil dari penelitian ini dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa dimana dengan menumbuhkan pemahaman dan kesadaran siswa akan pentingnya memiliki kemampuan berperilaku asertif akan berdampak pada meningkatnya keterampilan komunikasi yang lebih efektif dan sehat, serta mencegah terhindarnya menjadi korban pada berbagai bentuk kenakalan remaja.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah berkontribusi, LPPM IKIP PGRI Wates yang telah memberikan ijin dan support dana untuk melaksanakan penelitian ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anisah, L. (2016). Kompetensi Profesional Konselor Dalam Penyelenggaraan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(1), 59–64.
- Azwar, S. (2022a). *Metode Penelitian Psikologi Edisi II*. Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2022b). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Pustaka Pelajar.
- Butar, M. B. (2017). Hubungan Perilaku Asertif Dengan Kenakalan Remaja Pada Siswa SMP Negeri 6 Kota Tebing Tinggi. *SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 7(4), 525–532.
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>
- Guna, T. La, & Ulfa, M. (2019). Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Di SMA I Muhammadiyah Baubau. *JEC (JURNAL EDUKASI CENDEKIA)*, 3(2), 24–32.
- Hartanti, J. (2022). *Bimbingan Kelompok*. UD Duta Sablon.
- Hidayat, D. R., & Badrujaman, A. (2012). *Penelitian Tindakan dalam Bimbingan Konseling (I)*. PT Indeks.

- Hidayatullah, R. M., & Alifah, N. (2022). Perilaku asertif dengan harga diri mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran daring. *PSYCOMEDIA : Jurnal Psikologi*, 2(1), 14–32. <https://doi.org/10.35316/psycimedia.2022.v2i1.14-32>
- Hikmah, N. (2021). Parent's Intrepersonal Communication in Assertive Behavior Development for Teenagers. *Journal of Islamic Communication and Media Studies*, 1(1), 67–78.
- Karniyanti, N. K., & Lestari, M. D. (2018). Peran Kontrol Diri dan Asertivitas Pada Sikap Terhadap Perilaku Seksual Pranikah PAda Remaja Akhir Perempuan di Bangli. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(01), 72–85.
- Kustiawan, W., Khaira, A., & Nisa, A., Nurhalija, M. & Ramadhan, R. (2022). Komunikasi Asertif dan Empatik dalam Psikologi Komunikasi. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen (JIKEM)*, 2(2), 2483–2496.
- Kusuma, W., Basirun, & Soraya, S. (2021). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Melalui Penyusunan Instrumen Penelitian. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 143–148. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i2.51>
- Mamahit, H. C., Dinoto, R., Nataniel, M., Lewoleba, M. P., & Reandsi, H. W. (2021). Penerapan teknik bermain peran melalui konseling kelompok untuk melatih perilaku asertif sepuluh siswa kelas VIII SMP Kolose Kanisius Jakarta. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 673–683. <https://doi.org/10.29210/30031209000>
- Mardison, S. (2016). Konformitas Teman Sebaya dan Perilaku Kenakalan Remaja di Sekolah. *Jurnal Al-Taujih Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(1), 78–90. <https://doi.org/10.18196/jasika.v1i2.15>
- Matondang, A. M., & Sartika, N. (2018). Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Pendekatan Teknik Bermain Peran Dalam Meningkatkan Komunikasi Naposo Nauli Bulung. *ENLIGHTEN (Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam)*, 1(1), 41. <https://doi.org/10.32505/enlighten.v1i1.515>
- Munir, L. Z. (2019). Kemampuan Asertif melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Diskusi Kelompok dan Bermain Peran. *As-Sabiqun*, 1(2), 99–117. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v1i2.362>
- Nabila, H., & Fauziah, M. (2022). Upaya penanganan masalah perilaku asertif pada remaja melalui layanan bimbingan kelompok. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan ...*, 332–344. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/view/12311%0Ahttp://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/download/12311/2954>
- Novalia, & Dayakisni, Tr. (2013). Perilaku Asertif dan Kecenderungan Menjadi Korban Bullying. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 01(01), 172–178.
- Novianti, H. (2018). Efektivitas Teknik Role Playing untuk Mengembangkan Perilaku Asertif Remaja. *Prophetic : Professional, Empathy and Islamic Counseling Journal*, 1(01), 133–154. <https://doi.org/10.24235/prophetic.v1i01.3483>
- Nurhidayatullah, D., & Arifin, A. (2023). Penerapan Teknik Role Playing Terhadap Perilaku Asertif dan Empati Siswa SMA Negeri 12 Makassar. *Jurnal J-BKPI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam*, 3(1), 42–53.
- Nurmalasari, A., Nurmalia, M. D., & Prabowo, A. S. (2022). Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII SMPN 2 Bojonegara. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktek)*, 6(1), 1–4.
- Risal, H. G., & Alam, F. A. (2021). Upaya Meningkatkan Hubungan Sosial Antar Teman. *JUBIKOPS Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 1(1), 1–10. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/15127/14623>

- Sadewa, I., Mutakin, F., & Triana, D. (2022). Meningkatkan Asertifitas Dengan Teknik Role Playing Pada Siswa. *Jurnal Consulenza : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 5(2), 85–95. <https://doi.org/10.56013/jcbkp.v5i2.1481>
- Sitorus, M. W., Badrujaman, A., & Fitri, S. (2019). Pengaruh Bimbingan Kelompok Metode Permainan Terhadap Penerimaan Diri Siswa SMAN 1 Babelan. *Enlighten: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(1), 18–23.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sumargo, B. (2020). *Teknik Sampling (I)*. UNJ Press.
- Suntari, E., & Triningtyas, D. A. (2015). Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Play Terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa Kelas Viii-E Smp Negeri 1 Barat Kabupaten Magetan. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 9–26. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v5i2.447>
- Wuri, H. R. (2015). Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Pada Anggota OSIS SMP Negeri 1 Pakem. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 1–10.