

Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Pendekatan Behavioristic Teknik Role Playing Terhadap Perilaku Asertif Siswa Kelas VIII SMP Kesatrian 2 Semarang

Salwa Latifah Putri¹, Elfi Rimayati², Banun Sri Haksasi³,

Universitas Ivet, Bimbingan dan Konseling, FKIP¹

Universitas Ivet, Bimbingan dan Konseling, FKIP²

Universitas Ivet, Bimbingan dan Konseling, FKIP

✉ (farchatulmuniroh2002@gmail.com), Universitas Ivet

DOI: <https://doi.org/10.31331/emp.v2i1.kodeartikel>

Info Articles

Sejarah

Artikel:

Disubmit

Direvisi

Disetujui

Keywords:

Assertive Student

Behavior, Behavioristic

Approach, RolePlaying

Technique.

Abstrak

Di era sekarang banyak siswa – siswi terutama dikalangan sekolah menengah pertama yang masi sulit untuk mengungkapkan opini yang sesuai dengan dirinya, kecenderungan mengikuti perkataan orang lain masih menjadi ciri khas siswa – siswi SMP kelas VIII SMP Kesatrian 2 Semarang dalam berinteraksi sosial. Beberapa anak yang memiliki sifat kurang baik seperti suka membolos akan menjadi sebuah masalah bagi peserta didik untuk ikut serta melakukan kegiatan tersebut, karena kurangnya keberanian siswa lain untuk menolak. Hal ini apabila terjadi terus menerus akan merugikan siswa itu sendiri. Salah satu upaya untuk mencegah kejadian tersebut agar tidak terulang kembali yaitu dengan melaksanakan bimbingan kelompok dengan teknik behavioristik teknik role playing terhadap perilaku asertif siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa. Perilaku asertif siswa kelas VIII berada dikategori sedang dengan perolehan presentase deskriptif sebesar 59,1%. Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok pendekatan behavioristik dengan teknik Role Playing pada kelompok eksperimen hasil Post – Test anket perilaku asertif siswa membuktikan adanya perubahan dimana hasilnya yaitu 76,66 % dimana hasil tersebut dikategorikan tinggi, hal itu dapat dikatakan bahwa siswa sudah bisa untuk mengemukakan hak – hak sosial, menegur atau menyapa teman terlebih dahulu, dapat mengungkapkan pendapat dan perasaanya secara langsung dan jujur tanpa menyinggung temannya, dapat mengungkapkan ketidaksepakatannya terhadap sesuatu, dan memiliki rasa percaya diri. Kata kunci : Perilaku Asertif Siswa, Pendekatan Behavioristik, Teknik Role Playing.

Abstract

In the current era, many students, especially among junior high school students, still find it difficult to express opinions that suit themselves, the tendency to follow other people's words is still a characteristic of class VIII middle school students at Kesatrian 2 Middle School Semarang in social interactions. Some children who have bad characteristics, such as playing truant, will become a problem for students to participate in these activities, because other students lack the courage to refuse. If this happens continuously it will be detrimental to the students themselves. One effort to prevent this incident from happening again is by carrying out group guidance using behavioristic role playing techniques for students' assertive behavior. The results of this research show that. The assertive behavior of class VIII students is in the medium category with a descriptive percentage of 59.1%. After being provided with group guidance services using a behavioristic approach using the Role Playing technique in the experimental group, the results of the post-test questionnaire on students' assertive behavior proved that there had been changes, where the results were 76.66%, where the results were categorized as high, it can be said that students were able to

express their rights. social rights,

reprimanding or greeting friends first, being able to express opinions and feelings directly and honestly without offending friends, being able to express disagreement with something, and having self- confidence.

Keywords: Assertive Student Behavior, Behavioristic Approach, Role Playing Technique.

□ Alamat Korespondensi:

E-mail: farchatulmuniroh2002@gmail.com

e-ISSN 2656-9655

PENDAHULUAN

Di era sekarang banyak siswa – siswi terutama dikalangan sekolah menengah pertama yang masi sulit untuk mengungkapkan opini yang sesuai dengan dirinya, kecenderungan mengikuti perkataan orang lain masih menjadi ciri khas siswa – siswi SMP dalam berinteraksi sosial. Terlebih lagi adanya siswa yang mendominasi dalam satu lingkup pertemanan, sehingga membuat hilangnya perilaku asertif pada siswa – siswi yang lain. Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD) untuk sekolah menengah pertama (SMP) memuat 10 aspek perkembangan yang harus dicapai peserta didik dan dari 10 aspek perkembangan tersebut ada yang berkaitan dengan tingkat perilaku asertif siswa yaitu aspek pengembangan diri. Hasil Observasi awal peneliti di SMP Kesatrian 2 Semarang khususnya dikelas VIII. Membuktikan bahwa siswa – siswi kelas VIII banyak yang kurang memiliki perilaku asertif. Dari cara berinteraksi mereka ketika dikelas dan pembelajaran diluar kelas, sebagai contoh dua orang anak yang mendominasi kelas VIII tidak ikut kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan mengajak bermain game saat pelajaran berlangsung. Beberapa siswa tidak menolak permintaan siswa tersebut sehingga lebih memilih untuk tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Perilaku Assertif sendiri menurut Dewi & Karlina (2017) dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengkomunikasikan apa yang diinginkan, dirasakan dan dipikirkan kepada orang lain namun dengan tetap menjaga dan menghargai hak – hak serta perasaan pihak lain atau pihak yang dituju, dengan kata lain, ketegasan sebagai pembalasan atas hak – hak pribadi dan ekspresi pikiran, perasaan, dan keyakinan secara langsung, jujur, serta pantas untuk menghormati hak orang lain.

Dengan adanya masalah tersebut peneliti terdorong untuk melakukan layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioristik akan membuat siswa belajar untuk merubah perilaku atau kebiasaan siswa, dalam penelitian ini dapat meningkatkan perilaku asertif pada diri siswa kelas

VIII. Pendekatan behavioral adalah pendekatan yang menekankan pada dimensi kognitif individu dan menawarkan berbagai metode yang berorientasi pada tindakan (action-oriented) untuk membantu mengambil langkah yang jelas dalam mengubah tingkah laku menurut Komalasari (2011). Dapat disimpulkan

bahwa pendekatan behavioristik mampu membantu mengubah tingkah laku individu dengan bersandar pada konsep stimulus dan respon. Pelaksanaan bimbingan kelompok yang akan peneliti lakukan menggunakan teknik Role Playing, teknik Role Playing merupakan teknik bermain peran dimana anggota kelompok memainkan peran sesuai dengan perilaku target dalam penelitian ini perilaku targetnya adalah perilaku asertif siswa.

Bimbingan kelompok dengan teknik Role Playing dapat membuat siswa mengalami secara nyata situasi – situasi yang berkaitan dengan diperlukannya perilaku asertif dalam kehidupan sehari

– hari. Dapat diartikan siswa dalam bermain peran difokuskan untuk dapat mengungkapkan apa yang sedang mereka alami tanpa menyinggung pendapat siswa yang lain. Bimbingan kelompok menurut Kumara (2017) adalah suatu kegiatan kelompok dimana pimpinan kelompok menyediakan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. Bimbingan kelompok terdiri dari 4-10 orang anggota dan idealnya 8orang. Homogenitas kelompok dapat didasarkan pada jenis kelamin, jenis masalah, dan berdasarkan kelompok usia. Sifat kelompok dapat terbuka yaitu dapat menerima anggota baru dan dapat tertutup jika tidak memungkinkan untuk menerima anggota baru. Waktu pelaksanaan sangat bergantung pada kompleksitas permasalahan yang dihadapi dalam kelompok tersebut (Latipun 2016). Tujuan dilakukannya bimbingan kelompok ini agar siswa dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi untuk bertindak asertif. Seseorang dapat dikatakan memiliki perilaku asertif apabila memenuhi dan menerapkan 10 asepek sebagai berikut a) kemampuan mengemukakan hak-hak b) kemampuan mengungkapkan pendapat dan perasaan c) menyapa atau memberi salam kepada orang lain d) ketidaksepakatan e)

menanyakan alasan f) berbicara mengenai diri sendiri g) menghargai pujian orang lain, dengan cara yang sesuai h) menolak untuk menerima begitu saja pendapat orang yang suka berdebat, mengakhiri percakapan yang bertele-tele dengan orang yang memaksakan pendapatnya i) Menatap lawan bicara, ketika berbicara atau diajak bicara j) respon melawan rasa takut (Rathus & Nevid dalam Husnah 2022).

Menurut Subagiyo (2013) Roleplay secara harafiah bisa diartikan sebagai berpura-pura menjadi orang lain. Permainan ini mensyaratkan para pemain memainkan peran khayalan, bekerja sama menyusun cerita dan memainkan cerita tersebut. Pemain melakukan aksi seperti peran yang dipilih sesuai karakter peran. Keberhasilan pemain memerankan peran yang dipilih tergantung pada aturan dan sistem yang telah ditentukan sebelum bermain. Permainan akan berjalan sesuai rencana sampai akhir, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditentukan. Selama permainan berlangsung, para pemain harus berimprovisasi dalam kerangka peraturan yang telah ditetapkan. Dapat dikatakan bahwa roleplay merupakan sebuah teknik bermain peran yang kisahnya diambil dari kisah nyata atau dari kehidupan sekitar. Role Playing diperankan oleh beberapa orang dalam suatu kelompok. Pada kegiatan ini anggota kelompok yaitu siswa kelas VIII SMP Kesatrian 2 Semarang akan bergantian melakukan sebuah peran yang hendak dimainkan ini masih berkisar pada kehidupan nyata disekitar calon pemeran, dalam artian peran itu mudah dikenali oleh calon pemeran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Aqsyah Zahra Alkar menunjukkan bahwa adanya peningkatan komunikasi interpersonal sebesar 13% siswa yang diberikan layanan dengan layanan bimbingan kelompok yang dapat memfasilitasi teknik asertive training untuk meningkatkan perilaku asertif siswa. Selain itu penelitian juga dilakukan oleh Shoma Noor Firda Inayah Hasil penelitian ini menyebutkan pelaksanaan bimbingan kelompok pada siswi kelas XI menggunakan pendekatan behavioristik dengan teknik desensititasi sistematis, penguatan positif dan latihan asertif yang dapat mengaktifkan tingkah laku siswa yang kurang percaya diri menjadi percaya diri.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Eksperimen. Rancangan yang digunakan dalam penelitian

ini adalah True Experimental Design (Eksperimen betul

– betul) dengan desain penelitian Pretest – Posttest Control Group Design. Tujuan dari penelitian eksperimen (Muri Yusuf dalam Sugiyono, 2016) adalah untuk menetapkan atau mendeskripsikan fakta, menguji hipotesis serta menunjukkan hubungan antar variabel dengan cara memberikan perlakuan –perlakuan tertentu. Populasi pada penelitian ini yaitu kelas VIII A dan B SMP Kesatrian 2 Semarang yang berjumlah 51 siswa. Dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan non random sampling, artinya hanya yang hasil angket perilaku asertifnya rendah yang akan diambil, siswa anggota populasi dari 51 siswa akan diambil 16 siswa. Pengambilan sampel dengan teknik purposive sampling karena sesuai digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian – penelitian yang tidak menggunakan generalisasi. Siswa dengan perilaku asertif rendah yang akan diambil untuk sampling.

Lokasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Kesatrian 2 Semarang yang berada di jalan Pamularsih Raya No. 96, Gisikdrono, Kec Semarang Barat. Terdapat dua macam pada variabel pada penelitian ini yaitu variabel bebas (x) dan variabel terikat (y). Variabel x pada penelitian ini yaitu bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioristik teknik role playing. Sedangkan untuk variabel y yaitu perilaku asertif. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab, dan penggunaan skala likert untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang dan fenomena sosial. Instrumen angket tersebut telah diuji cobakan sebelum digunakan dalam penelitian berupa uji validitas dan uji reliabilitas. Untuk menguji validitas instrument peneliti menggunakan rumus Product Moment, untuk menguji tingkat

reliabilitasnya menggunakan rumus Alpha. Teknik persyaratan analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan SPSS (Statistical Product And Service) versi 26. Sedangkan untuk uji analisis data peneliti menggunakan uji deskriptif dan metode statistik non paramterik yang digunakan secara kuantitatif dengan menggunakan 2 uji data yaitu uji Paired Sample T Test dan Uji Independent Sample T test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan uji statistik deskriptif yang bertujuan untuk memberikan

gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari nilai rata – rata hitung (mean), standard deviasi, maximum, dan minimum. Uji statistik deskriptif digunakan untuk menguji adanya perbedaan sebelum dan sesudah dilakukan layanan bimbingan kelompok pendekatan behavioristik dengan teknik Role Playing pada perilaku asertif siswa kelas VIII SMP Kesatrian 2 Semarang. Oleh karena itu setelah diberi layanan maka dilakukan proses analisis data untuk mengetahui tingkat pengaruh perilaku asertif siswa klas VIII SMP Kesatrian 2 Semarang.

Table 1
Hasil Uji Deskriptif

Statistics					
		Pre_Eks	Post_Eks	Pre_Kontrol	Post_Kontrol
N	Valid	8	8	8	8
	Missing	0	0	0	0
Mean		52,13	92,00	71,50	72,00
Std. Error of Mean		2,371	1,753	2,994	3,202
Median		53,50	91,50	69,50	70,00
Mode		51 ^a	91	61 ^a	70
Std. Deviation		6,707	4,957	8,468	9,055
Variance		44,982	24,571	71,714	82,000
Range		18	17	25	27
Minimum		42	85	61	61
Maximum		60	102	86	88
Sum		417	736	572	576
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown					

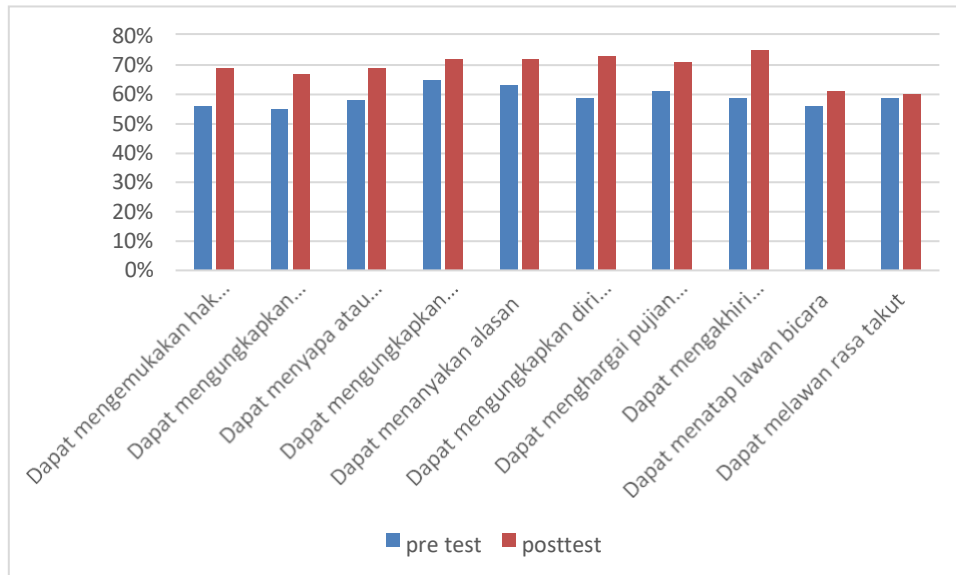
Dari hasil uji analisis deskriptid dapat dilihat bahwa Dari data uji statistik analisis deskriptif diatas dapat diketahui, rata – rata Pre – Test Kelompok Eksperimen dari 8 siswa yaitu 52,13 dengan nilai minimum yang didapatkan yaitu 42, nilai maximum yang didapat yaitu 60, dan mediannya yaitu 53,50. Total hasi nilai Pre – Test yang didapatkan dari 8 siswa pada kelompok eksperimen yaitu 417. Nilai rata – rata pada hasil Post – Test 8 siswa Kelompok Eksperimen yaitu 92,00 dengan nilai minimum yang didapatkan yaitu 85, nilai maximum yang didapat yaitu 102, dan mediannya yaitu 91,50. Total hasil nilai Post – Test yang didapatkan dari 8 siswa kelompok eksperimen yaitu 736. Hasil nilai rata – rata dari Pre – Test Kelompok

Kontrol 8 siswa yaitu 71,50, dengan nilai minimum yang didapatkan yaitu 61, nilai maximum yang didaptkan 86, dan mediannya yaitu 69,50. Total hasil Pre - Test dari 8 siswa kelompok kontrol yaitu 572. Pada Hasil Post – Test 8 siswa Kelompok Kontrol

diperoleh rata rata 72,00, dengan nilai minimumnya 61, nilai maximumnya 88, dan median yang didapat yaitu 70,00. Total hasil Post – Test dari 8 siswa kelompok kontrol

yaitu 576.

Tabel 2. Perbandingan setiap indikator sebelum dan sesudah di berikan perlakuan



Sebelum diberikan perlakuan memiliki nilai rata – rata sebesar 52,13% pada kelompok eksperimen dan pada kelompok kontrol nilai rata – ratanya yaitu 71,50%. Kemudian setelah diberikan perlakuan nilai rata – rata pada kelompok eksperimen sebesar 92% dan pada kelompok kontrol sebesar 72%. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata – rata yang diberikan perlakuan memiliki perubahan di banding dengan yang tidak diberikan perlakuan, artinya dapat dikatakan bahwa siswa

– siswi yang sebelumnya kurang percaya diri menjadi lebih percaya diri, yang sebelumnya belum berani untuk mengungkapkan pendapat jadi lebih berani dalam mengungkapkan pendapat, yang sebelumnya tidak mau menghargai pendapat dan pujian dari temannya menjadi lebih bisa menghargai pendapat dan pujian dari temannya. Yang artinya layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan behavior teknik role playing efektif untuk meningkatkan perilaku asertif siswa.

Tabel 3. Hasil uji normalitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	3,718	1	14	,074
	Based on Median	2,073	1	14	,172
	Based on Median and with adjusted df	2,073	1	11,562	,176
	Based on trimmed mean	3,463	1	14	,084

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai si. Based on mean 0,074 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kelas post – test kelompok eksperimen dan post – test kelompok kontrol adalah sama atau homogen. Dengan demikian, maka salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji independent sample t test sudah terpenuhi.

Table 4. Uji Pired sampel Test

		Paired Differences					T	d	Sig.
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			f	(2-tailed)
Pair 1	Pre_Eks -	-	7,318	2,58	-	-	-	7	,000
	Post_Eks	39,87		7	45,99	33,75	15,41		
		5			3	7	2		
Pair 2	Pre_Kontrol - Post_Kontrol	-,500	,756	,267	-1,132	,132	-1,871	7	,104

Berdasarkan output Pair 1 diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata – rata hasil angket perilaku asertif siswa untuk Pre – Test Kelompok Eksperimen dengan Post – Test Kelompok Eksperimen. Sedangkan output Pair 2 diperoleh nilai sig. (2 tailed)

sebesar $0,104 > 0,05$, maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan rata – rata hasil angket perilaku asertif siswa untuk Pre – Test Kelompok Kontrol dengan Post – Test Kelompok Kontrol.

Tabel 3. Uji Independent Samel Test

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Hasil	Equal variances assumed	3,718	,074	5,480	14	,000	20,000	3,650	12,172	27,828	
	Equal variances not assumed			5,480	10,849	,000	20,000	3,650	11,953	28,047	

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka terdapat perbedaan hasil angket perilaku asertif siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh menggunakan layanan bimbingan kelompok pendekatan behavioristik dengan teknik Role Playing terhadap perilaku asertif siswa kelas VIII SMP Kesatrian 2 Semarang, dapat dikatakan bahwa uji hipotesis H_a terbukti.

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu layanan bimbingan kelompok pendekatan behavioristik dengan teknik role playing dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan perilaku siswa. Hasil dari penelitian ini bahwa H_a di terima dan H_0 ditolak yang layanan bimbingan kelompok pendekatan behavioristik dengan Teknik Role Playing berpengaruh terhadap perilaku asertif siswa kelas VIII SMP Kesatrian 2 ditinjau dari uji independent sampel test dan uji paired sampel test.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkar, A. Z. (2023). Penerapan Teknik Assertive Training Melalui Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Abu Darrin. *Lead : Journal Counseling and Applied*.
- Aryani, F. (2022). *Keterampilan Asertif Untuk Remaja* (E. Markazi (Ed.); Ebook). Penerbit El Markazi. Dewi, K. (2017). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sociodrama terhadap Perilaku Asertif Siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*.
- Hartanti, J. (2022). *Bimbingan Kelompok* (N. L. Riandika (Ed.)). UD DUTA SABLON.
- Hidayatullah, S. (2020). *Upaya Meningkatkan Asertivitas Melalui Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Assertive Training Pada Siswa Asuh Kelas X DPIB 2 SMK Negeri 1 Sampang* (Skripsi).
- Husnah, S. ; dkk. (2022a). *Modul Latihan Asertif Unuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Dalam Mengungkapkan Pendapat Dan Perasaan Kepada Orang Lain*. Flipbook. <https://fliphtml5.com/fgdhz/zece>
- Husnah, S. dkk. (2022b). Gambaran Perilaku Asertif SMA. *Edukatif*, 4, No 1, 1370–1377. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1858>
- Inayah, S. N. F. (2022). *Analisis Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Dengan Pendekatan Behavioristik Prespektif Islam Dalam Menumbuhkan Sikap Percaya Diri Siswi Kelas XI Di SMK Nu Banat Kudus* (Skripsi).
- Komalasari, Gantina ; Wahyuni, E. ; K. (2016). *Teori dan Teknik Konseling* (Cet. 5). Jakarta :
- Indeks.Kumara, A. R. (2023). *Bimbingan Kelompok* (Book). UNGGUL.
- Latipun. (2016). Psikologi Konseling. *UMM Press*, 185–186.
- Mardhiyyah, R. W. (2018). Pendekatan Konseling Behavioral Untuk Mengurangi Perilaku Prokrastinasi Pada Siswa SMA. *Fokus*, 1 No 4, 159–167.
- Oktavia, T. W. (2018). Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku Asertif Siswa Di SMP Srijaya Negara. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 2549–4511.
- Prabowo, S. A. (2018). Latihan Asertif : Sebuah Intervensi Yang Efektif. *Insight Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 116–120. <https://doi.org/10.21009/insight.071.10>
- Putri, D. A. (2023). *Efektivitas Layanan Bimbingan Klasikal Teknik Assertive Training Dalam Meningkatkan Perilaku Asertif Pada Siswa Kelas X IPS SMA AL - Azhar 3 Bandar Lampung* (Skripsi).

Rina & Lilis. (2018). Penerapan Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku Asertif Pada Siswa. *Irsyad : Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Konseling, Dan Psikoterapi Islam*, 427–446.

Satriah, L. (2021). *Bimbingan Dan Konseling Kelompok (Seting Masyarakat)* (Digital). FOKUSMEDIA.