

## **BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU ASERTIF SISWA KELAS VIII DI SMPN 35 SURABAYA**

**Fitri Nur Aini Rizkiyah**

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[fitrinur.19001@mhs.unesa.ac.id](mailto:fitrinur.19001@mhs.unesa.ac.id)

**Dr. Retno Tri Hariastuti, M.Pd., Kons.**

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[retnotri@unesa.ac.id](mailto:retnotri@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini menguji teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok guna meningkatkan perilaku asertif siswa kelas VIII di SMPN 35 Surabaya. *Quasi Experiment Design* merupakan pendekatan yang digunakan dan memanfaatkan *nonequivalent control group design*. Terdapat 20 siswa sebagai subjek dan dibagi dalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing berjumlah 10 siswa. Prosedur penyelenggaraan dilakukan dalam delapan sesi pada kelompok eksperimen. Hasil dari penelitian ini tampak perbedaan nilai sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Uji *Mann-Whitney* dilakukan guna menganalisis data dengan hasil asymp sig (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 dapat diartikan penerapan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku asertif siswa kelas VIII SMPN 35 Surabaya. Adapun kontribusi dari penelitian ini untuk membantu guru BK dalam menentukan alternatif teknik bimbingan yang sesuai dalam meningkatkan perilaku asertif siswa.  
**Kata Kunci:** bimbingan kelompok, *role playing*, perilaku asertif, SMP Negeri 35 Surabaya.

### **Abstract**

The purpose of this study was to test the role playing technique in group counseling to increase the assertive behavior of Grade VIII students at SMPN 35 Surabaya. *Quasi Experiment Design* is an approach that is used and utilizes *nonequivalent control group design*. There were 20 students as subjects and were divided into two groups, namely the experimental group and the control group which each amounted to 10 students. The implementation procedure was carried out in eight sessions in the experimental group. The results of this study showed differences in values before and after receiving treatment. The *Mann-Whitney* test was conducted to analyze data with asymp sig (2-tailed) results of 0.000 smaller than 0.05 can be interpreted as the application of group guidance role playing techniques can increase assertive behavior of grade VIII students of SMPN 35 Surabaya. The contribution of this study is to assist counseling teachers in determining alternative guidance techniques that are appropriate in increasing students' assertive behavior.  
**Keywords:** group guidance, role playing, assertive behavior, SMP Negeri 35 Surabaya.

### **PENDAHULUAN**

Fase dimana terjadi peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa disertai dengan perubahan fisik dan psikis dinamakan dengan fase remaja. Hurlock, (2015) berpendapat jika masa remaja ialah masa kritis, dimana masa remaja merupakan tahun kehidupan dengan segala peristiwa yang berhubungan dalam perkembangan, sehingga permasalahan yang dialami pada masa remaja sangat kompleks. Remaja bagian penting untuk dapat terlibat dengan lingkungannya sebagai anggota masyarakat, lingkungan yang dimaksud salah satunya yaitu sekolah.

Teman sebaya memiliki dampak yang besar di kalangan remaja, dimana ia akan merasa takut bahkan tertekan jika diremehkan ataupun dikeluarkan oleh teman-temannya. Banyaknya para remaja memiliki

pandangan jika teman sebayanya mempunyai tingkatan yang penting dalam kehidupan sehari-harinya (Diananda, 2019). Teman sebaya ialah seseorang yang mempunyai usia juga tingkat pertumbuhan yang sama. Besarnya dampak teman sebaya yang ada, mengakibatkan remaja menjadi tidak berani untuk dapat jujur terkait perasaan yang sedang dialaminya. Remaja cenderung menjalankan apa yang diperintah oleh temannya agar mendapat pengakuan dari lingkungan pertemanannya. Akibatnya banyak remaja yang tidak memikirkan apakah hal tersebut baik atau tidak untuk dilakukan, dimana hal tersebut dapat berujung pada hal negatif yang tidak diinginkan. Perilaku tersebut merupakan perilaku remaja yang rendah asertif perilakunya.

Alberti & Emmons, (2017) berpendapat jika seseorang yang asertif perilakunya ialah seseorang

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

Contoh kasus perilaku asertif dapat dilihat dari fakta remaja di kehidupan sosialnya seperti menurut Retnaningsih dalam (Maryati, 2015) penelitiannya dengan judul perilaku asertif terhadap pola dari remaja awal, memaparkan jika sebagian besar remaja takut bertindak asertif serta cenderung menyembunyikan apa yang ia rasakan dengan berlagak menyetujui selisih gagasan dengan temannya. Penyebab umum ketakutan dikarenakan kecemasan serta kekhawatiran akan membuat orang lain kecewa, mereka mengalami ketakutan dipandang kurang sopan, takut menyakiti perasaan orang lain yang nantinya akan dapat memutus hubungan persahabatan.

Kasus seperti di atas juga peneliti temukan saat sedang melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 35 Surabaya. Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara bersama guru BK pada tanggal 15 November 2022, didapatkan informasi bahwa memang masih ada beberapa kasus terkait perilaku asertif. Seperti halnya berdasarkan hasil rekapan absensi siswa masih ditemukan puluhan peserta didik yang sering membolos sekolah maupun datang terlambat karena ajakan temannya, ada juga peserta didik yang harus merelakan tugas sekolah ataupun lembar jawaban ulangnya dicontek oleh temannya, karena mereka takut dikucilkan dan tidak diterima didalam kelompok. Selain itu, masih banyak siswa yang takut menolak ajakan kabur dari kelas saat jam pelajaran, tidak mengikuti upacara bendera, serta hal negatif lainnya. Karena mereka takut dianggap tidak setia kawan sehingga mau menuruti keinginan temannya.

Menanggapi fenomena di atas, jika peserta didik memiliki tingkat asertif rendah, maka dikhawatirkan ia mudah terbawa arus oleh temannya. Banyak penelitian telah memaparkan peserta didik yang memiliki tingkat asertif yang tinggi maka ia akan dapat mengarahkan dirinya dalam berbagai hal dengan kualitas terbaik, seperti halnya kemampuan menghadapi permasalahan, mencegah dan menolak ajakan hal negatif dari temannya. Menurut Ratus & Nevis, dalam tahap perkembangan perilaku asertif tidak datang dengan tiba-tiba. Karena Perilaku asertif adalah pola perilaku yang diajarkan dan digunakan untuk mengatasi keadaan sosial di lingkungan, maka perlu ditanamkan sejak usia dini perlu ditanamkan

sejak dini (Hasanah, dkk, 2015). Oleh karena itu, perilaku asertif perlu ditingkatkan karena perilaku asertif penting dimiliki oleh usia remaja awal. Apabila permasalahan ini tidak segera ditangani, maka akan berkelanjutan dan berpengaruh dalam proses perkembangan sehingga siswa tidak dapat berkembang sebagaimana mestinya pada potensi mereka. Siswa akan sering merasa tidak dipahami oleh siapapun sebab sikapnya yang tertutup, akan merasa kesulitan berkata jujur sehingga keinginannya tidak dapat terpenuhi, dan keterampilan bersosialisasinya menjadi terhambat.

Maka dari itu, diperlukan penanganan yang tepat dalam menangani permasalahan siswa salah satunya menggunakan strategi berbasis pembiasaan perilaku. Ada beberapa teknik intervensi dalam bimbingan kelompok yang bisa dipakai untuk membantu dalam menuntaskan permasalahan, pemberian layanan bimbingan kelompok menjadi salah satu *alternative* yang dapat diberikan. Bimbingan kelompok merupakan sebuah kegiatan memberikan bantuan untuk siswa dalam dinamika kelompok (Tohirin, 2014). Pada dasarnya, bimbingan dapat bersifat mencegah sekaligus menyembuhkan, dan dapat digunakan dalam konteks konseling untuk membantu siswa yang sedang berjuang dan membutuhkan bantuan dari luar untuk mengatasi masalah mereka (Walgito, 2010). Menurut Romlah dalam (Hurin Nabila, 2022) didapati berbagai teknik yang bisa dimanfaatkan dalam bimbingan kelompok diantaranya yakni *role playing*. *Role playing* dalam pendapat Wulandari dalam (Sadewa, dkk 2022) merupakan sebuah strategi yang dapat membantu siswa berekspresi bebas, dan menyenangkan. Dalam kondisi tersebut, teknik *role playing* memberi kemudahan bagi siswa dalam mempelajari, memahami ataupun menentukan gagasan sulit. Harapannya melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* siswa bisa terbantu dalam penyelesaian masalahnya, serta dapat meningkatkan ketrampilan perilaku asertifnya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mamahit (2021) yaitu menerapkan teknik bermain peran dalam konseling kelompok dengan tujuan mengasah perilaku asertif siswa kelas VIII SMP Kolose Kanisius Jakarta dan penelitian yang dilakukan oleh Dahman (2019) yaitu peningkatan asertifitas menggunakan teknik *role playing* pada siswa. Dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitiannya jika dengan diterapkannya teknik *role playing* bisa menunjang peningkatan perilaku asertif siswa terlebih dalam menyampaikan pendapat.

Mengingat pentingnya memiliki ketrampilan perilaku asertif, maka kemampuan tersebut perlu ditingkatkan dan dibiasakan melalui pergaulan dalam keluarga, sekolah, tentunya pergaulan di masyarakat. Oleh sebab itu, perlu dilakukan pengkajian permasalahan

dengan penelitian eksperimen, yang berjudul “Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Kelas VIII di SMPN 35 Surabaya”.

## METODE

### Jenis Penelitian

Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang digunakan dengan jenisnya ialah eksperimen. Model menggunakan *Quasi Experiment Design*, dengan *nonequivalent control group design* sebagai desain eksperimennya yang tertera pada gambar berikut:

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
E	O1	X	O2
K	O3	-	O4

Sumber: Sugiyono (2017)

Gambar 1. Desain Penelitian

### Subjek Penelitian

*Propotional random sampling* digunakan dalam pengambilan subjek dimana setiap kelasnya diambil secara samarata. Untuk menentukan subjek, terlebih peneliti menyebarkan angket perilaku asertif kepada kelas-kelas yang telah direkomendasikan oleh guru BK, yakni kelas VIII-A, VIII-K, VIII-J, serta VIII-H. Kemudian didapatkan skor hasil masing-masing siswa, dan setiap kelas diambil 5 orang yang terkategori rendah sebagai perwakilan. Pembagian kelompok penelitian dilakukan dengan perwakilan setiap kelas mengambil undian ganjil genap sehingga didapatkan kelas dengan undian nomor ganjil masuk dalam kelompok eksperimen yakni kelas A dan kelas K, sedangkan yang memperoleh undian nomor genap tergolong dalam kelas kontrol yaitu kelas J dan H. Masing-masing berjumlah 10 siswa pada setiap kelompok.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpul data menggunakan skala perilaku asertif. Skala tersebut diadaptasi dari instrumen yang telah disusun oleh Puspa tahun 2019 berdasarkan teori Galassi & Galassi. Untuk kepentingan penelitian ini instrumen tersebut dimodifikasi dari 48 item menjadi 33 item berdasarkan hasil dari justifikasi oleh ahli. Skala ini tetap dilakukan pengujian kevalidan dan tingkat reliabelnya menggunakan SPSS 26 karena jumlah populasi yang berbeda. Pada skala perilaku asertif, telah disediakan pernyataan disesuaikan dengan alternatif pilihan jawaban dan subjek diminta untuk menjawab. Setiap pilihan jawaban dibagikan angka penilaian mulai dari 1 hingga 4.

### Teknik Analisis Data

Guna menganalisis data digunakan analisis *statistic non-parametric* yaitu uji *Mann-Whitney*. Pengujian hipotesa memanfaatkan *SPSS 26 for windows*

menggunakan uji *Mann-Whitney*, guna mengetahui ada atau tidak adanya beda kedua sampel yang independen. Terdapat beda secara signifikan antara kelompok yang diberi perlakuan teknik *role playing* (kelompok eksperimen) dengan kelompok tanpa perlakuan teknik *role playing* (kelompok kontrol) apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 dalam Uji *Mann-Whitney*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dilaksanakan pemberian skala perilaku asertif kepada siswa kelas VIII-A, VIII-K, VIII-J, serta VIII-H pada tanggal 20 Maret 2023 guna mendapatkan data awal mengenai keadaan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian. Data awal tersebut digunakan sebagai hasil *pre-test* yang kemudian dikelompokkan dalam 3 kategori kelompok yakni, rendah, sedang, dan tinggi. Data yang didapatkan ketika *pre-test* yang telah dikategorikan didapati 23 siswa dengan kategori rendah, 77 siswa dengan kategori sedang, dan 17 siswa dengan kategori tinggi. 20 siswa yang tergolong kategori rendah akan menjadi subjek dalam penelitian ini dengan dipilih secara random masing-masing kelas 5 siswa.

Di bawah ini merupakan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian.

Tabel 1. Skor *Pre-test* Kelompok Eksperimen

No	Kode Subjek	Skor	Kelas	Kategori
1	E1	54	A	Rendah
2	E2	50	A	Rendah
3	E3	57	A	Rendah
4	E4	59	A	Rendah
5	E5	63	A	Rendah
6	E6	61	K	Rendah
7	E7	56	K	Rendah
8	E8	57	K	Rendah
9	E9	60	K	Rendah
10	E10	61	K	Rendah

Dari tabel di atas dapat dilihat, terdapat 10 siswa dalam kelompok eksperimen yang memiliki perilaku asertif berkategori rendah. Bimbingan kelompok teknik *role playing* akan didapatkan siswa yang masuk kelas eksperimen dan 10 siswa dalam kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Adapun untuk hasil skor kelompok kontrol sebagai berikut:

Tabel 2. Skor *Pre-test* Kelompok Kontrol

No	Kode Subjek	Skor	Kelas	Kategori
1	K1	62	H	Rendah
2	K2	63	H	Rendah
3	K3	50	H	Rendah
4	K4	52	H	Rendah
5	K5	59	H	Rendah
6	K6	60	J	Rendah
7	K7	63	J	Rendah
8	K8	53	J	Rendah
9	K9	53	J	Rendah
10	K10	51	J	Rendah

Pemberian *treatment* dilakukan pada kelompok eksperimen selama 8 kali pertemuan. Rincian pemberian *treatment* sebagai berikut:

Pada pertemuan pertama, sebelum memasuki pelaksanaan pemberian *treatment*, penulis menjalin *rapport* dengan subjek penelitian, menjelaskan mengapa mereka dikumpulkan dan apa tujuan serta manfaat dari penelitian ini. Selanjutnya dalam pertemuan pertama dan kedua yaitu adegan naskah *role playing 1* menyampaikan perasaan negatif. Pada pelaksanaannya, 6 siswa akan menjadi peran utama dan 4 siswa menjadi penonton. Jalan ceritanya ketika individu dapat menyampaikan ketidaksenangan maupun kekecewaannya secara terbuka dan jujur. Peran yang dimainkan siswa disesuaikan naskah *role playing 1* yang telah diberikan. Dalam pertemuan pertama, E8 yang saat itu mendapatkan peran dengan kriteria perempuan pemberani, merasa kesulitan saat memainkan peran tersebut. E8 merasa gugup dan malu saat berperan karena karakter tersebut tidak seperti dia yang ada pada kehidupan aslinya. Tidak jauh berbeda dengan E5 yang saat itu juga mendapatkan peran sebagai seorang pemimpin, ia juga kurang percaya diri dan gugup saat bermain peran. Setelah permainan selesai, peneliti memberi kebebasan untuk anggota yang berperan maupun penonton untuk menyampaikan apa yang didapatkan dalam permainan saat ini. E8 menyampaikan bahwa setelah permainan, ia paham bagaimana cara yang baik menyampaikan ketidaksenangan secara jujur. *Output* dari *role playing 1* yaitu siswa bisa menyampaikan perasaan negatif, seperti halnya dalam menyampaikan ketidaksenangan maupun kekecewaan akan sesuatu hal yang sedang ia rasakan secara jujur dan terbuka.

Pada pertemuan ketiga dan keempat yaitu *role playing 2* memiliki afirmasi diri. Pada pelaksanaan adegan penolakan ini, 5 siswa menjadi pemeran dan 5 siswa menjadi penonton. Skenarionya menceritakan ketika seorang siswa menolak permintaan temannya dengan sopan ketika temannya meminta jawaban ulangan dikarenakan ia sudah kena teguran dari gurunya karena jawabannya sama dengan teman-temannya. Siswa berperan disesuaikan naskah yang diberi. Saat bermain peran E2 yang mendapatkan peran sebagai pemeran utama saat itu merasa ragu dan malu-malu dalam beradegan. Ia sempat beberapa kali berhenti dan meminta untuk mengulang karena masih belum dapat menjiwai apa yang ia perankan. Tidak hanya E2, E4 dan E10 juga masih terlihat kaku dan tidak nyaman karena ia merasa tidak pernah berada di kondisi tersebut, berbeda dengan E1 dan E6 di pertemuan ini sudah mulai menunjukkan peningkatan yang semula ia malu-malu sekarang sudah mulai berani terbukti dari saat memainkan perannya ia mulai *enjoy* dalam memeragakan karakternya. Setelah dilakukan *role playing*, E2 berpendapat jika dirinya

mempunyai gambaran ketika akan menolak permintaan yang tidak sesuai tanpa menyakiti perasaan orang lain. Selain itu, anggota kelompok yang berperan sebagai pengamat juga berpendapat jika ia memahami bagaimana cara yang sesuai untuk menolak permintaan yang tidak sesuai dengan keadaan dirinya. *Output* kegiatan *role playing 2* yaitu siswa bisa menolak secara baik-baik dan tidak melukai hati teman yang memohon bantuan.

Pertemuan kelima dan keenam *role playing 3* mengungkapkan perasaan positif, pelaksanaannya 5 siswa sebagai pemain dan 5 siswa lainnya sebagai penonton. Alurnya bercerita tentang bagaimana seseorang dapat menyampaikan keinginan terpendam terkait keinginan lokasi *study tour*. Siswa memainkan peran disesuaikan naskah yang diberikan. E3 dalam kegiatan saat ini mulai menunjukkan rasa percaya dirinya dalam memerankan karakter yang didapat yaitu sebagai ketua osis terlihat dari bagaimana dia dapat tegas dan terlihat tenang dalam memimpin kegiatan rapat tersebut. E7 dan E4 juga mulai memperlihatkan percaya dirinya, terlihat saat memainkan perannya ia mulai melihatkan emosionalnya saat memainkan perannya. Selepas berakhirnya permainan, dilakukan peninjauan ulang terkait peran yang sudah dimainkan dan berdiskusi kembali terkait peran yang sudah dilakukan. E4 menyampaikan selepas bermain peran ia mempunyai gambaran baru terkait bagaimana cara mengungkapkan keinginan maupun perasaan yang sudah lama dipendam. Dari sisi penonton juga menyampaikan dari hasil permainan didapatkan ketrampilan dalam menyampaikan keinginan. Hasil dari adegan *role playing 3* yaitu siswa mampu menyampaikan perasaan maupun keinginannya yang telah lama ia pendam.

Pada pertemuan tujuh dan delapan yaitu *role playing 4* memiliki afirmasi diri, dalam pelaksanaannya 4 siswa berperan sebagai peraga dan 6 siswa menjadi penonton. Skenario berkisah tentang kejujuran pada teman jika dirinya tidak bisa menerima ajakan bermain karena akan mengerjakan tugas yang segera dikumpulkan. Permainan pun dilaksanakan sesuai dengan naskah yang sudah dibagikan peneliti. E7 dan E10 sangat antusias dalam memainkan perannya, terlihat dari mereka sangat siap dan percaya diri dalam berperan. Setelah permainan selesai, diberikan giliran bagi pemain maupun penonton guna penyampaian pendapatnya dalam *role playing* saat ini. E10 menyampaikan bahwa setelah bermain peran ia memiliki gambaran baru terkait untuk berkata jujur dalam menolak permintaan yang tidak sesuai tanpa harus melukai orang yang meminta bantuan. Dari sisi penonton menyampaikan bahwa dalam adegan *role playing 4* didapatkan ketrampilan dalam berkata jujur apa adanya dan penyesuaian kondisi ketika mengatakan kejujuran. *Output role playing 4* yaitu siswa

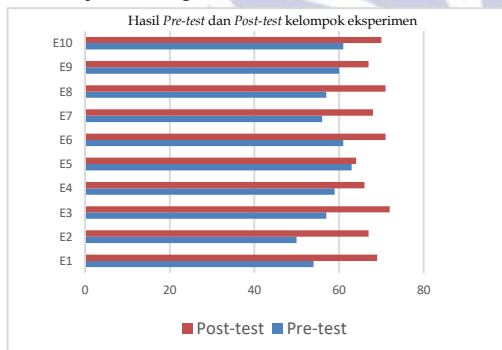
mampu berkata jujur dan menolak permintaan yang tidak sesuai dengan baik tanpa menyakiti perasaan orang lain.

Setelah diberikan 8 kali *treatment* dimulai dari tanggal 24 Maret 2023 dan diakhir 13 April 2023. Kelompok eksperimen kembali diberikan *post-test* menggunakan angket perilaku asertif yang tidak berbeda seperti *pre-test*.

**Tabel 3.** Skor *Post-test* Kelompok Eksperimen

No	Kode Subjek	Skor	Kelas	Kategori
1	E1	69	A	Sedang
2	E2	67	A	Sedang
3	E3	72	A	Sedang
4	E4	66	A	Sedang
5	E5	64	A	Sedang
6	E6	71	K	Sedang
7	E7	68	K	Sedang
8	E8	71	K	Sedang
9	E9	67	K	Sedang
10	E10	70	K	Sedang

Pada tabel tersebut diketahui terdapat kenaikan skor yang didapat, dimana 10 siswa kelas eksperimen yang awalnya berkategori rendah setelah mendapatkan *treatment* mengalami peningkatan skor sehingga berada pada kategori sedang. Perbedaan hasil skor *pre-test* dan *post-test* tersaji dalam grafik dibawah ini:



**Grafik 1.** Hasil *Pre-test* dan *Post-test* kelompok eksperimen

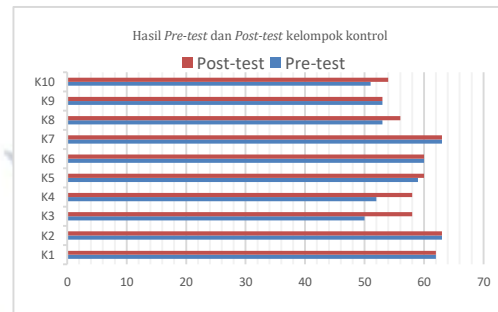
kelompok kontrol juga diberikan *post test*, dimana pemberian dilaksanakan bersamaan setelah pemberian *treatment* pada kelompok eksperimen yang dilaksanakan pada tanggal 13 April 2023. Sebelum diberikan *post-test* peneliti mengajak sedikit diskusi pada kelompok kontrol terkait perilaku asertif. Setelah melakukan diskusi kurang lebih 30 menit peneliti memberikan *post-test* pada kelompok kontrol, yang bertujuan guna mengetahui adanya beda skor *post-test* dengan *pre-test* kelas kontrol yang tidak dilakukan *treatment*.

**Tabel 4.** Skor *Post-test* Kelompok Kontrol

No	Kode Subjek	Skor	Kelas	Kategori
1	K1	62	H	Rendah
2	K2	63	H	Rendah
3	K3	58	H	Rendah
4	K4	58	H	Rendah
5	K5	60	H	Rendah

6	K6	60	J	Rendah
7	K7	63	J	Rendah
8	K8	56	J	Rendah
9	K9	53	J	Rendah
10	K10	54	J	Rendah

Terlihat dari tabel diatas 10 siswa pada kelas kontrol masih tidak terdapat perbedaan peningkatan kategori hanya terdapat sedikit perubahan skor pada kelas kontrol. Perbedaan hasil skor *pre-test* dan *post-test* tersaji dalam grafik berikut:



**Grafik 2.** Hasil *Pre-test* dan *Post-test* kelompok kontrol

Hasil pengujian hipotesa didapati perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan, jika nilai signifikansi hasil *post-test* kelas eksperimen dan kontrol kurang dari 0,05. Berikut hasil dari uji-*mann whitney*:

**Ranks**

	Hasil	N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Post-test</i>	Eksperimen	10	15.50	155.00
	Kontrol	10	5.50	55.00
<b>Total</b>		<b>20</b>		

**Gambar 2.** Hasil uji *mann-whitney*

Berdasarkan hasil di atas, diketahui bahwa *output post-test* kelas eksperimen dengan kelas kontrol memiliki perbedaan yang terlihat dari hasil *mean rank* yang didapatkan. Kelompok eksperimen dengan perlakuan memperoleh *mean rank* 15.50, sedangkan kelompok kontrol tanpa perlakuan memperoleh hasil *mean rank* 5.50. Sehingga kelompok eksperimen mendapatkan *mean rank* lebih besar daripada kelompok kontrol.

**Test Statistics**

	Hasil
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	55.000
Z	-3.787
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000b

**Gambar 3.** Hasil *Test Statistics*

Gambar tersebut menjelaskan nilai *Asymp.Sig.* yang didapatkan 0,000 kurang dari 0,05 yang artinya terdapat beda secara signifikan antara kelas eksperimen dengan perlakuan dan kelas kontrol tanpa perlakuan.

Hasil tersebut diperkuat dengan skor rata-rata yang mengalami peningkatan dari kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikan *treatment* yang menunjukkan adanya perbedaan. Selisih mean skor *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan menggunakan analisa statistik untuk memastikan dampak pemberian *treatment*. Tabel berikut menunjukkan hasil analisis:

**Tabel 5.** Perbedaan skor rata-rata

Kelompok	Mean		Std.Deviation		N
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	
<i>Pre-test</i>	57.80	56.60	3.853	5.275	10
<i>Post-test</i>	68.50	58.70	2.550	3.561	10

Dari hasil analisis tersebut, terlihat adanya kenaikan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pada kelompok eksperimen *mean* skor meningkat menjadi 68.50 dari yang semula 57.80, dilain sisi kelas control didapati *mean* skor meningkat menjadi 58.70 dari yang semula 56.60. Meskipun adanya peningkatan rata-rata dari kedua kelompok, namun kenaikan skor *post-test* pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Dapat ditarik simpulan yakni bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku asertif siswa kelas VIII di SMPN 35 Surabaya.

Adanya peningkatan perilaku asertif pada kelas eksperimen berkategori sedang disebabkan *treatment* bimbingan kelompok teknik *role playing* yang diterapkan rutin 8 kali pertemuan. Terjadinya perubahan perilaku pada kelompok eksperimen dikarenakan adanya kemampuan siswa dalam memahami setiap kegiatan dan meningkatnya ketrampilan siswa dalam melakukan asertif perilaku. Peningkatan ketrampilan siswa ketika melakukan perilaku yang asertif sejalan dengan teori Galassi & Galassi (1997) yang menyatakan ketika individu mampu menyampaikan gagasan keinginannya dengan temannya, tetapi masih menghargai dan menghormati perasaan orang lain disebut perilaku asertif. Kemampuan tersebut meliputi, bisa menyatakan perasaan positif, memiliki keteguhan dalam diri, bisa menyatakan perasaan negatif.

Kelompok kontrol tanpa perlakuan sebelum diberikan kembali angket *post-test* diberikan bimbingan kelompok menggunakan metode diskusi tentang perilaku asertif. Materi didalamnya yaitu pengertian perilaku asertif, jenis dan bentuk perilaku asertif, serta manfaat perilaku asertif. Diskusi pada kelompok kontrol dilakukan hanya sekali akibatnya tidak terdapat perubahan atau kenaikan skor kelompok tanpa perlakuan tersebut, walaupun terdapat beberapa anggota kelompok kontrol yang mengalami perubahan berdasarkan hasil skor *pre-test* namun tetap dalam kategori rendah.

Berdasarkan kajian tersebut, didapati pelaksanaan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku asertif siswa kelas VIII di SMPN 35 Surabaya, dan teknik tersebut dapat menjadi pilihan baru bagi guru BK ketika akan melaksanakan layanan bimbingan konseling guna meningkatkan perilaku asertif.

## PENUTUP

### Simpulan

Hasil pengujian hipotesa menyatakan koefisien signifikan sebesar 0,000 pada *post-test* kelas eksperimen dan kontrol < 0,05 (taraf kesalahan 5%), artinya didapati pengaruh perlakuan kepada tingkat perilaku asertif siswa kelas eksperimen. Dari hasil pengkajian, simpulan yang didapatkan yakni bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku asertif siswa kelas VIII di SMP Negeri 35 Surabaya.

### Saran

Dari kesimpulan tersebut, diajukan beberapa saran diantaranya:

1. Kepada guru Bimbingan dan Konseling, dapat menggunakan pemberian layanan untuk mengoptimalkan kemampuan siswa dengan menggunakan teknik *role playing* sebagai alternatif pilihan teknik bimbingan agar perilaku asertif meningkat bagi semua siswa.
2. Bagi siswa kelas VIII, bisa mengawal perasaan percaya diri ketika menyampaikan perasaannya, teguh, dan dapat menyatakan rasa negatif ketika merasakannya, mampu berkata tidak pada permintaan buruk ketika diterapkan dan dapat menjadi panutan untuk teman-temannya.
3. Kepada peneliti berikutnya, batasan riset ini hanya mengkaji bimbingan kelompok teknik *role playing* guna peningkatan perilaku asertif siswa kelas VIII di SMPN 35 Surabaya. Maka, untuk peneliti berikutnya bisa meninjau kembali terkait ruang lingkup ketika ingin menggunakan teknik *role playing*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alberti, R. & Emmons, M. (2017). *Your Perfect Right*. Impact Publishers.
- Dahman, D. (2019). Upaya Meningkatkan Asertivitas Melalui Layanan Bimbingan Kelompok pada Siswa Asuh Kelas IX SMP Negeri 1 Sakra Barat. *Fondatia*, 3(1), 55–72. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v3i1.196>
- Diananda, A. (2019). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>
- Galassi, M. D. & Galassi, J. P. (1997). *Asert Your Self*:

*How to be Your Own Person*. Human Sciences Press.

- Hasanah, A. M. A., Suharso, & Saraswati, S. (2015). Pengaruh perilaku teman sebaya terhadap asertivitas siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 4(1), 22–29.
- Hurin Nabila, M. F. (2022). *Upaya penanganan masalah perilaku asertif pada remaja melalui layanan bimbingan kelompok*. 332–344.
- Hurlock, E. (2015). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Gramedia.
- 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. <https://doi.org/10.29210/30031209000>
- Maryati, N. (2015). *Pengaruh Terapi Kognitif Perilaku Terhadap Perilaku Asertif Pada Remaja* (Nomor 1, hal. 1–27).
- Puspa, D. 2019. Pengaruh perilaku asertif terhadap perkembangan sosial siswa kelas VIII SMP Yayasan pendidikan sabilina di Tembung. *Progress In Retinal And Eye Research* (Vol. 561, Nomor 3, Hal. S2–S3).
- Rohyati, E., & Purwandari, Y. H. (2015). Perilaku Asertif Pada Remaja. *Psikologi*, 11(18583970), 1–11.
- 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>
- Tohirin. (2014). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014. Cet. ke-6. Cet. ke-6.
- Walgito, B. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. C.V Andi.