

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU *ASSERTIVE* PESERTA DIDIK KELAS X PERHOTELAN DI SMK NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh :**

**EKA SITI AMANAH**

**NPM 1411080202**

**Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**

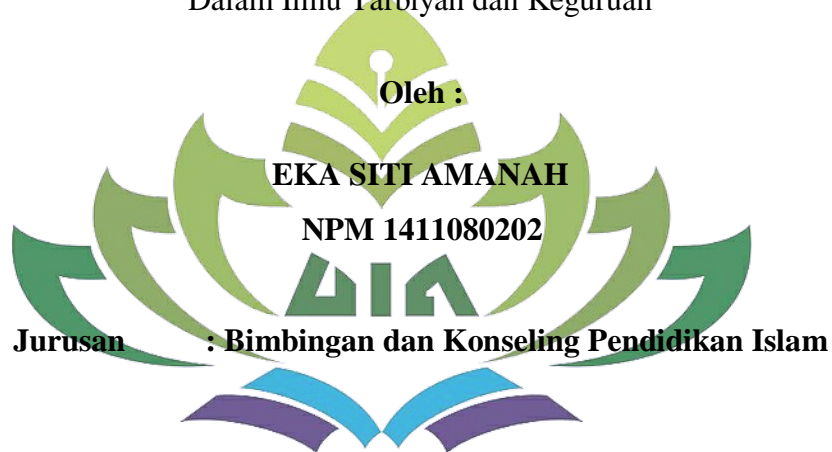


**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1440 / 2019 M**

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU *ASSERTIVE* PESERTA DIDIK KELAS X PERHOTELAN DI SMK NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Pembimbing I : Andi Thahir, S.PSI.,M.A.,Ed.D

Pembimbing II : Drs. H. Badrul Kamil, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1440/2019 M**

## ABSTRAK

### **PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU *ASSERTIVE* PESERTA DIDIK SMK NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh  
**EKA SITI AMANAH**  
**1411080202**

Di dalam menempuh proses pembelajaran terdapat beberapa permasalahan yang di alami peserta didik sehingga potensi yang ada pada dirinya tidak dapat di ekspresikan atau di ungkapkan kepada orang lain. Dapat dikatakan perilaku tersebut tidak tegas, perilaku yang dimiliki oleh peserta didik ini disebut dengan perilaku kurang *assertive*. Perilaku *assertive* merupakan kemampuan untuk mempromosikan kesetaraan dalam hubungan manusia, yang memungkinkan individu untuk bertindak menurut kepentingan individu sendiri, untuk membela diri sendiri tanpa kecemasan yang tidak semestinya, untuk mengekspresikan perasaan dengan jujur dan nyaman, untuk menerima hak-hak pribadi tanpa menyangkal hak-hak orang lain. Tujuan penelitian yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan perilaku *assertive* peserta didik dengan menggunakan teknik atau metode *role playing* pada peserta didik SMK Negeri 3 Bandar Lampung. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dalam bentuk *pre-eksperimen design* dengan desain yang digunakan dalam bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini berfokus pada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku *assertive* peserta didik dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket. Hasil yang diperoleh menunjukkan kenaikan yang signifikan setelah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Hal ini terbukti dari diketahui bahwa  $z$  adalah  $-3,074$ . Dengan nilai mean pada *pretest* 38,67 nilai minimum sebesar 30 dan nilai maksimum 45. Setelah melaksanakan *posttest* hasilnya mengalami peningkatan yaitu dengan mean sebesar 104,75 nilai minimum 90 dan nilai maksimum 122. Dengan demikian perilaku *assertive* peserta didik SMK Negeri 3 Bandar Lampung mengalami peningkatan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

**Kata Kunci:** Bimbingan Kelompok, Teknik *Role Playing*, Perilaku *Assertive*



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN  
TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN  
PERILAKU *ASSERTIVE* PESERTA DIDIK DI SMK  
NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG**

Nama : Eka Siti Amanah  
NPM : 1411080202  
Program Studi : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Telah dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Andi Thahir, S.Psi., M.A., Ed.D  
NIP. 197604272007011015

Pembimbing II

Drs. H. Badrul Kamil, M. Pd.I  
NIP. 1961040119810310003

Ketua Jurusan

Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

Andi Thahir, S.Psi., M.A., Ed.D  
NIP. 197604272007011015



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **“PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU ASSERTIVE PESERTA DIDIK DI SMK NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG.”**

disusun oleh Eka Siti Amanah, NPM : 1411080202 Jurusan: Bimbingan Konseling Pendidikan Islam. Telah dimunaqasyahkan pada hari/tanggal: Jumat, 15 Maret 2019.

**TIM MUNAQOSYAH**

Ketua

: Drs. H. Abdul Hamid, M.Ag

Sekretaris

: Iip Sugiharta, M.Si

Pembahas Utama

: Dr. Rifda El Fiah, M. Pd

Pembahas Pendamping I

: Andi Thahir, S.PSI, M.A.,Ed.D

Pembahas Pendamping II

: Drs. H. Badrul Kamil, M. Pd.I

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

NIP. 19560810 198703 1001

## MOTTO

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اتَّقُوا اللّٰهَ وَقُولُوْا قَوْلًا سَدِيْدًا ﴿٧٠﴾

*Katakanlah: Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan Katakanlah Perkataan yang benar”. (Q.S Al Ahzab: 70)<sup>1</sup>*



---

<sup>1</sup>Departement Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an Terjemahan*, (Jakarta: Al-Huda Kelompok Gema Isnani), h.427

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang telah memberikan cinta kasih, perhatian, serta memberikan motivasi selama studiku :

1. Kedua orangtuaku tercinta Bapak Sumardi dan Ibu Suwarni, yang aku sayangi yang tak henti-hentinya memberikanku kasih sayang, mengasuh, membimbing, mengorbankan waktu serta tenaga, dan juga do'a, sehingga aku dapat menyelesaikan Skripsi serta tumbuh menjadi orang yang baik. Serangkaian katapun tidak ada yang bisa menggantikan kasih sayang mereka.
2. Kepada adikku Dewi handayani, sepupuku Riski Astria Melani, Ririn Puspita Dewi, serta yang selalu perhatian, berkorban waktu dan tenaga, mendengarkan keluh kesahku dan menyayangiku kakak Rudi Hermawan dan nenek serta kakekku ibu Hj. Sinah dan bapak H. Sunarto (alm), keluarga besar di Gaya Baru 5, keluarga besar Bapak Marimen, dan keluarga besar di Gedung Aji Lama, yang telah memberikan do'a dan keceriaan sehingga dapat memberikan semangat baru dan motivasi.
3. Para sahabat-sahabat ku pejuang skripsi Zahara Aisya Amalia S.pd, Eka Widia Astuti S.Pd, Sri Fitriani,S.Pd, Dwi Lestari S.Pd, Andi Putrawijaya S.Pd, Soni SaputraS.Pd , Siti Arofah, S.Pd dan sahabat KKN B243 Juntak, Itik, Ahmed, Retno, April, Bahtara, Sutiyah, Ela, Umi Farida, Oca.
4. Dan juga almamaterku Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

## RIWAYAT HUDUP

Penulis bernama EKA SITI AMANAH dilahirkan di Margomulyo, pada tanggal 02 Februari 1996 sebagai anak pertama dari dua bersaudara, daripasangan Bapak Sumardi dan ibu suwarni.

Awal studi penulis menempuh pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 2 Margomulyo, Pesawaran padatahun 2002. Kemudian melanjutkan jenjang pendidikandi SMP Negeri 3 Tegineneng pada tahun 2008.Kemudian penulis melanjutkan jenjang pendidikan di SMA Negeri 2 Tegineneng pada tahun 2011.

Pada tahun 2014 penulis melanjutkan pada perguruan tinggi Institut Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan keguruan Prodi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam. Pada tahun 2017 penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Pandan Surat, Kecamatan Sukoharjo 1, Kabupaten Pringsewu selama 40 hari. Dan selanjutnya penulis mengikuti Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 3 Bandar Lampung.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'aalamin

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan limpahan ilmuNya kepada semua makhluk. Shalawat dan salam kita sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju jalan kebahagiaan baik di dunia maupun akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat mengenai Pengaruh bimbingankelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku *assertive* peserta didik kelas X Perhotelan 1 SMK Negeri 3 Bandar Lampung. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud dengan adanya bantuan, bimbingan, dorongan, serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk hal itu maka peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, yang telah memberikan kesempatan dan peluang kepada penulis untuk menuntut ilmu di UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Andi Thahir, M.A.,Ed.D selaku ketua jurusan Bimbingan dan konseling Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, serta sebagai pembimbing I, yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
3. Drs. H. Badrul Kamil, M.Pd.I selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penulisan skripsi ini.

4. Seluruh staf karyawan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung, terimakasih atas ketulusan dan kesediaannya membantu penulis dalam menyelesaikan syarat-syarat administrasi:
5. Suniyar, S.Pd,M.Pd selaku kepala sekolah SMK 3 Bandar Lampung, serta seluruhstaf yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dra. Hj. Nurlina, Dini Afini, S.Pd, Nurma Suhendra S.Pd, dan Mira Nurmala, S.Pd, selaku guru BK di SMK 3 Bandar Lampung yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh peserta didik kelas X Perhotelan 1 yang dengan baik mau membantu dan ikut serta dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Saudara serta sahabatku Edi Suwanto, Lugas Aldafi Alkodri (Dolpin) , Sri Astuti, Sri Wahyuni, Putra, Ahmad Sumadi, Riski Dwi Melawati, Sofia Mazab,Siti Amsanah, Vivi Ria winanti, Astuti, Anita Yulandari, Yogi Asmed Nurdi, Partiningsih, Ahmad Sobari S.Pd, Edi Ridwan S.Pd, Sanjaya S.Pd, Bimbing Yudiarto S.Pd serta seluruh teman-teman di BK C dan anak kost ibu Saginem, Ulvi,Tri, Gopek, mbk Nova, kost Makakau Mami Ririn dan Titis yang selalu memberikan masukan dan motivasi.
9. Semua pihak yang turut serta membantu menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT melindungi, memberikan rahmat semua pihak yang tercantum maupun tidak tercantum, dan menjadi catatan amal ibadah di sisi Allah SWT. Amin. Dan juga skripsi ini dapat bermanfaat bagi orang yang membutuhkannya.Bandar Lampung, Januari 2019.

Semoga bimbingan dan bantuan serta perhatian yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dan akhir kata penulis berharap semoga karya yang sederhana ini dapat berguna untuk kita semua.

Bandar Lampung, 2019

Penulis,

**Eka Siti Amanah**  
**NPM. 1411080202**



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Pembatasan Masalah .....	12
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	13
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	13
 <b>BAB II KAJIAN TEORITIS</b>	
A. Bimbingankelompok .....	15
1. Pengertian Bimbingan Kelompok.....	15
2. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok .....	17
3. Manfaat Bimbingan Kelompok.....	19
4. Dinamika Kelompok.....	20
5. Asas-Asas Bimbingan Kelompok .....	21
B. Teknik <i>Role Playing</i> .....	24
1. Pengertian <i>Role Playing</i> .....	24

2. Tahapan <i>Role Playing</i> .....	26
3. Kelebihan <i>Role Playing</i> .....	28
C. Perilaku <i>Assertive</i> .....	29
1. Pengertian Perilaku <i>Assertive</i> .....	29
2. Ciri-Ciri Perilaku <i>Assertive</i> .....	31
3. Aspek-Aspek Perilaku <i>Assertive</i> .....	31
4. Ciri-Ciri Perilaku <i>Assertive</i> Rendah .....	33
5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku <i>Assertive</i> .....	34
6. Jenis Perilaku <i>Assertive</i> .....	35
D. Kajian Relevan .....	36
E. Kerangka Berfikir.....	38
F. Hipotesis Penelitian.....	39

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Metode Penelitian.....	41
B. Jenis Penelitian .....	42
C. Variabel Penelitian.....	43
D. Definisi Operasional.....	44
E. Populasi dan Sampel .....	46
1. Populasi .....	46
2. Sampel.....	47
F. Teknik pengumpulan Data .....	48
1. Observasi.....	46
2. Wawancara.....	49
3. Angket.....	49
G. Instrumen Penelitian.....	52
H. Uji Validitas Dan Uji Reabilitas.....	53
1. Uji Validitas .....	53
2. Uji Reabilitas.....	55

I. Teknik Pengolahan Dan Analisis Data.....	56
1. Teknik Pengolahan Data .....	56
2. Teknik Analisis Data.....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	59
1. Data Deskripsi <i>Pretest</i> .....	59
2. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik <i>role Playing</i> Untuk Meningkatkan Perilaku <i>Assertive</i> Peserta Didik Kelas X Perhotelansmk Negeri 3 Bandar Lampung.....	61
3. Data Deskripsi <i>Posstest</i> .....	68
4. Uji Hipotesis Wilcoxon .....	70
B. Pembahasan .....	77
C. Keterbatasan Penelitian .....	79
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran.....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## Daftar Tabel

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Perilaku <i>Assertive</i> Peserta Didik.....	10
2. Definisi Oprasional .....	44
3. Kesimpulan Definisi Oprasional.....	46
4. Jumlah Populasi Penelitian .....	47
5. Jumlah Sampel Penelitian .....	48
6. Rencana Pemberian Alternatif Jawaban .....	50
7. Kriteria Perilaku <i>Assertive</i> .....	51
8. Kisi-Kisi Instrumen Perilaku <i>Assertive</i> .....	52
9. Uji Validas .....	54
10. Hasil Validitas.....	54
11. Uji Reabilitas.....	56
12. Hasil Pretest Perilaku <i>Assertive</i> Peserta Didik.....	60
13. Pelaksanaan Layanan <i>Role Playing</i> .....	61
14. Hasil <i>Posttest</i> Perilaku <i>Assertive</i> Peserta Didik .....	69
15. Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Perilaku <i>Assertive</i> Peserta Didik.....	71
16. Uji Wilcoxon.....	72
17. Deskripsi <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> .....	75
18. Perbandingan Nilai Rata-Rata Antara Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttes</i> .....	75

## Daftar Gambar

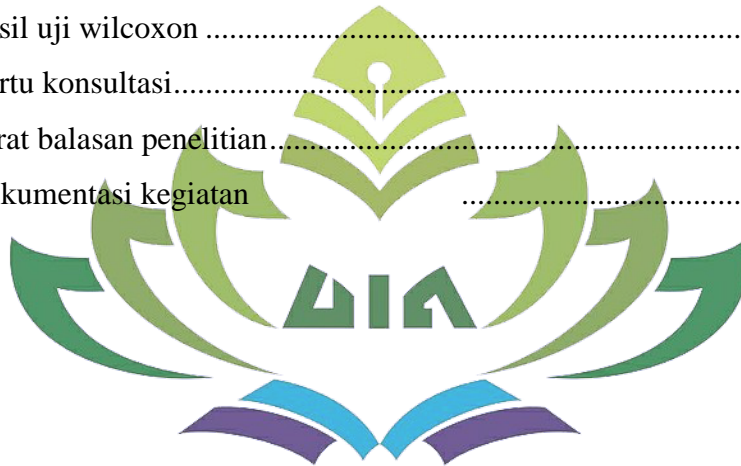
Gambar	halaman
1. Kerangka Penelitian .....	39
2. Pola <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i> .....	42
3. Variabel Penelitian .....	44
4. Grafik Hasil <i>Pretest</i> Perilaku <i>Assetive</i> .....	60
5. Grafik Hasil <i>Posttest</i> Perilaku <i>Assetive</i> .....	70
6. Kurva Kelas Pre-Eksperimen.....	74
7. Grafik Peningkatan Perilaku <i>Assetive</i> .....	77





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :	Halaman
1. Pedoman wawancara .....	80
2. Lembar keterangan validasi.....	81
3. Lembar validasi angket .....	82
4. Hasil validitas angket .....	83
5. Rencana pelaksanaan layanan bimbingan kelompok (RPL) .....	84
6. Absen kehadiran peserta didik .....	95
7. Hasil uji validitas dan reabilitas .....	96
8. Hasil uji wilcoxon .....	100
9. Kartu konsultasi.....	102
10. Surat balasan penelitian.....	104
11. Dokumentasi kegiatan .....	105



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Manusia dalam perkembangannya memiliki suatu tugas berupa tugas perkembangan yang mesti dilalui sesuai dengan tahap perkembangannya. Pemenuhan terhadap tugas perkembangan dapat dibantu melalui proses pendidikan.

Undang-undang permendiknas nomor 20 tahun 2003 (pasal 1) yakni pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.<sup>1</sup>

Pengertian ini menjelaskan bahwa upaya pendidikan secara menyeluruh adalah untuk “mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran” yang kondusif dan komprehensif harus ditempuh melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Undang-Undang RI No.2, *Pasal Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003.

<sup>2</sup>Undang-Undang RI No.2, *Pasal Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 1989.

Proses pendidikan pertama kali dari Allah SWT, di dalam Al-Qur'an  
Allah SWT berfirman dalam surat Al-Baqarah:31

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ  
هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya:

*dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!" (Q.S. Al-Baqarah: 31)<sup>3</sup>*

Ayat diatas menjelaskan tentang pengajaran yang diberikan oleh Allah Ta'ala kepada nabi Adam. Artinya pendidikan telah dicontohkan oleh Allah Ta'ala sejak manusia pertama kali diciptakan. Maka ayat ini menunjukkan bahwa manusia diciptakan tanpa mengetahui apapun (tidak berilmu). Kemudian Allah mengajarkan kepada adam tentang nama-nama benda seluruhnya. Sehingga pendidikan merupakan proses yang wajib ada dalam kehidupan manusia. Dalam skala nasional, tujuan dalam pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

---

<sup>3</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Tajwid Dan Terjemahan*, ed. by Cv Diponegoro(Bandung, 2010).

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>4</sup>

Menurut Fuad Ihsan dalam pengertian yang sederhana dan umum pendidikan diartikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan.<sup>5</sup>

“Sementara itu, Yasin berpendapat bahwa fungsi tujuan pendidikan mencakup tiga aspek yang semuanya masih bersifat normatif. Pertama, memberikan arah bagi proses pendidikan. Kedua, memberikan motivasi dalam proses pendidikan, karena pada dasarnya tujuan pendidikan merupakan nilai-nilai pendidikan yang ingin di capai dan diinternalisasi pada anak didik. Ketiga, tujuan pendidikan merupakan kriteria atau ukuran dalam evaluasi pendidikan”.<sup>6</sup>

Didalam pendidikan pada zaman sekarang ini, dunia pendidikan di hadapkan dengan berbagai macam tantangan dan permasalahan yang dialami oleh peserta didik. Permasalahan yang dialami peserta didik dapat di pecahkan dengan proses bimbingan, pengajaran, dan pelatihan. Untuk kegiatan bimbingan dan konseling di sekolah sangat dirasakan manfaatnya. Mengingat pengertian bimbingan dan konseling merupakan suatu program pendidikan di sekolah, hal ini dimaksudkan karena banyak peserta didik yang memiliki permasalahan di lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga. Oleh

---

<sup>4</sup>Andi Thahir, Babay Hidriyanti, ‘Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pondok Pesantren Madrasah Aliyah Al-Utrujyiyah Kota Karang’, *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 01.2 (2014), 63–76

<<https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli%0APENGARUH>>.

<sup>5</sup>Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan*, PT Rineka Cipta (Jakarta, 2011).h 2.

<sup>6</sup>.Miftahur Rohman, Hairudin, “Konsep Tujuan Pendidikan Islam Perspektif Nilai-nilai Sosialkultural” *AL-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9, 1 (2018) 21-35

sebab itu untuk mencapai mutu pendidikan yang diharapkan perlu adanya bimbingan dan konseling yang aktif dalam bimbingan belajar peserta didik.

Sekolah juga dituntut untuk mampu membuat peserta didiknya berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan peserta didiknya, selain itu sekolah juga dituntut untuk menciptakan peserta didik yang kreatif, mandiri dan dapat mencapai target setelah peserta didik menyelesaikan pendidikannya disuatu lembaga tersebut. Guru sebagai jembatan pertama peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik, selain guru mata pelajaran guru bimbingan dan konseling juga berperan sangat penting untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi dan mengatasi masalah-masalah yang dihadapi.<sup>7</sup>

Di dalam menempuh proses pembelajaran terdapat beberapa permasalahan yang dialami peserta didik sehingga potensi yang ada pada dirinya tidak dapat di ekspresikan atau di ungkapkan kepada orang lain. Dapat dikatakan perilaku tersebut tidak tegas, perilaku yang dimiliki oleh peserta didik ini disebut dengan perilaku kurang *assertive*.

Alberti & Emmons mendefinisikan *asertivitas* sebagai tindakan mengekspresikan perasaan dan keyakinan secara terbuka, langsung, jujur, dan dengan cara yang sesuai. Perilaku *assertive* merupakan kemampuan untuk

---

<sup>7</sup>A. Busthomi Maghrob Badrul Kamil, Mega Aria Monica, 'Meningkatkan Rasa Percaya Diri Peserta Didik SMP Dengan Menggunakan Teknik Assertive Training', *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 05.1 (2018), 23–34.

mempromosikan kesetaraan dalam hubungan manusia, yang memungkinkan individu untuk bertindak menurut kepentingan individu sendiri, untuk membela diri sendiri tanpa kecemasan yang tidak semestinya, untuk mengekspresikan perasaan dengan jujur dan nyaman, untuk menerapkan hak-hak pribadi tanpa menyangkal hak-hak orang lain.<sup>8</sup>

Banyak pula anak remaja yang cemas atau takut untuk berperilaku *assertive*, atau bahkan banyak individu selain anak remaja yang kurang terampil dalam mengekspresikan diri secara *assertive*. Hal ini mungkin mendapatkan pengaruh dari latar belakang budaya keluarga dimana anak remaja itu tinggal, urutan anak tersebut dalam keluarga, pola asuh orang tua, jenis kelamin, status sosial ekonomi orang tua atau bahkan sistem kekuasaan orang tua.

Menurut Norton dan Warnist mereka mengemukakan bahwa terdapat empat karakteristik orang *assertive*, yaitu:

1. Terbuka, ada keterusterangan dan mengungkapkan mereka kepada orang lain.
2. Tidak cemas, maksudnya dalam menjalani kehidupan dan berkomunikasi selalu bersemangat dan mereka siap menghadapi situasi yang penuh dengan tekanan tanpa rasa sakit.
3. Berprinsip kuat, artinya mereka memiliki pandangan yang positif dan dalam berkomunikasi antar pribadi walaupun dengan teman mereka selalu membantah apabila tidak setuju, namun tetap menunjukkan sikap yang sederajat dengan teman tersebut.

---

<sup>8</sup>Karynta Mardani, Hardjono, 'Hubungan Antara Perilaku Asertif Dengan Penyesuaian Diri Pada Siswa Kelas X Asrama SMA MTA Surakarta', *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa*, 2.3 (2013), 13-21.

4. Tidak mudah dipengaruhi atau tidak mudah dibujuk walaupun membujuk adalah teman atau atasan mereka.<sup>9</sup>

Menurut Lioyd perilaku *assertive* adalah perilaku bersifat aktif, langsung, dan jujur. Perilaku ini mampu mengkomunikasikan kesan respek kepada diri sendiri dan orang lain sehingga dapat memandang keinginan, kebutuhan, dan hak kita sama dengan keinginan, kebutuhan dan hak orang lain atau bisa di artikan juga sebagai gaya wajar yang tidak lebih dari sikap langsung, jujur, dan penuh dengan respek saat berinteraksi dengan orang lain.<sup>10</sup>



فِيمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانْفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ

Artinya:

*Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu Berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. karena itu ma'afkanlah mereka, mohonkanlah ampun bagi mereka, dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu. kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, Maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya. (Q.S. Al-Imran: 159)<sup>11</sup>*

---

<sup>9</sup>Sukiah, 'Upaya Meningkatkan Asertivitas Melalui Layanan Bimbingan Kelompok', *Jurnal GlobalEdukasi*, I.6 (2018), 653–62  
<[https://www.cambridge.org/core/product/identifier/S0007125000277040/type/journal\\_article](https://www.cambridge.org/core/product/identifier/S0007125000277040/type/journal_article)>.

<sup>10</sup>Wahyuni Eka Pratiwi, 'Terhadap Asertivitas Pada Remaja Siswa Kelas Xdi Sma Negeri 3', *Journal Psikologi*, 3.1 (2015), 348–57.

<sup>11</sup>*Al-Qur'an dan Terjemahannya*, MUSHAF FATIMAH, Jakarta, h.71

Ayat di atas menjelaskan bahwa Islam menganjurkan umatnya untuk berbuat amar ma'ruf nahi mungkar yaitu menyuruh manusia untuk senantiasa berbuat kebaikan untuk mencegah kemungkaran. Hal itu sama dengan pengertian perilaku *assertive* yaitu berkomunikasi dengan tepat dan tegas namun tidak mengabaikan hak dan menyakiti orang lain.

Perilaku *assertive* sangat penting untuk dimiliki oleh peserta didik di sekolah dengan memiliki perilaku *assertive* peserta didik dapat mengungkapkan pendapat dan keinginannya dengan tegas dan tidak menyakiti perasaan orang lain seperti ketika peserta didik ingin menjawab pertanyaan guru di sekolah dengan perilaku *assertive* peserta didik mampu menjawab pertanyaan tersebut dengan tegas dan percaya diri. Namun masih terdapat peserta didik yang memiliki perilaku kurang *assertive* di sekolah seperti rasa tidak percaya diri untuk mengungkapkan pendapat, rasa cemas karena takut salah, dan merasa rendah diri dengan teman sekolahnya atau dengan gurunya dan merasa memiliki kesulitan berinteraksi dengan teman atau guru di sekolahnya. Permasalahan seperti ini perlu adanya bimbingan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling di sekolah.

Bimbingan dan konseling merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan di sekolah. artinya program pendidikan yang baik memiliki program bimbingan dan konseling yang realistis dan berencana. Untuk mengembangkan potensi peserta didik dan membantu peserta didik



memecahkan masalah yang dihadapinya, perlu ada kegiatan layanan bimbingan dan konseling yang terorganisir, terprogram, dan terarah. Selain itu proses bimbingan dan konseling harus di tunjang dengan sarana dan prasarana serta keahlian guru pembimbing yang memadai. Di dalam bimbingan dan konseling terdapat beberapa layanan diantaranya; (1) layanan orientasi, (2) layanan informasi, (3) layanan penempatan, (5) layanan konseling perorangan, (6) layanan bimbingan dan konseling kelompok.

Bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Gazda mengemukakan bahwa bimbingan kelompok disekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok peserta didik untuk membentuk mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat.<sup>12</sup>

Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, untuk menciptakan suasana yang menyenangkan guru BK dapat menggunakan teknik atau metode *role playing* yang artinya bermain peran. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. *Role playing* biasanya digunakan dalam koseling kelompok dimana melibatkan orang lain. Anggota kelompok lain dapat berperan sebagai *ego state* yang bermasalah dengan konseli. Dalam kegiatan ini konseli berlatih dengan anggota kelompok untuk

---

<sup>12</sup>Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, ed. by Depdikbut:Rineka Cipta, 1999 h. 305.

bertingkah laku sesuai dengan apa yang akan diuji coba di dunia nyata.<sup>13</sup> Oleh sebab itu melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. Dengan menggunakan metode ini peserta didik akan terlibat langsung dalam kegiatan bimbingan kelompok ini. Dengan terlibat secara langsung karena menggunakan teknik *role playing* maka interaksi dan suasana yang tercipta akan terasa menyenangkan sehingga guru BK dapat menangani permasalahan seperti peserta didik yang kurang *assertive*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru BK di SMK Negeri 3 Bandar Lampung yaitu ibu Dini Afini, S.Pd mengenai perilaku *assertive* peserta didik maka diperoleh keterangan bahwa:

“Perilaku *assertive* yang dimiliki oleh peserta didik di SMK Negeri 3 Bandar Lampung masih terdapat beberapa peserta didik yang memiliki perilaku *assertive* rendah. Hal tersebut terbukti dari adanya laporan dari peserta didik yang mengatakan bahwa peserta didik ini memiliki sifat kurang terbuka dalam menyampaikan pendapat, mudah dipengaruhi dalam proses belajar mengajar maupun bersosialisasi dengan teman, sehingga dapat dikatakan peserta didik tersebut dapat dikategorikan memiliki perilaku *assertive* rendah.<sup>14</sup>”

Guru BK dalam menangani permasalahan ini pernah memberikan konseling individu kepada setiap peserta didik yang memiliki perilaku *assertive* rendah ini, dan selanjutnya diberi dorongan serta semangat agar peserta didik tersebut dapat lebih terbuka, dan tidak mudah dipengaruhi.

---

<sup>13</sup>Gantina Komalasari Dkk, *Teori Dan Tehnik Konseling*, ed. by PT Indeks (Jakarta, 2011) h. 30.

<sup>14</sup>Dini Afini ”hasil wawancara dengan guru BK SMK Negeri 3 Bandar Lampung”, 27 Agustus 2018.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Guru BK dan hasil dari observasi diperoleh 12 peserta didik yang memiliki perilaku *assertive* rendah. Hal ini dapat dilihat dari tabel 1.

**Tabel 1**  
**Data Perilaku *Assertive***  
**Peserta Didik Kelas X Perhotelan SMK N 3 Bandar Lampung**

No	Nama Inisial	Skor	Kategori
1	AA	40	Rendah
2	AF	35	Rendah
3	BA	42	Rendah
4	JTP	30	Rendah
5	DD	45	Rendah
6	NU	43	Rendah
7	NBL	40	Rendah
8	RW	37	Rendah
9	WD	38	Rendah
10	MY	38	Rendah
11	REP	40	Rendah
12	PI	36	Rendah

*Sumber: Data pra penelitian peserta didik kelas X Perhotelan (PH) SMK Negeri 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019*

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di SMK N 3 Bandar Lampung terdapat permasalahan yang dialami oleh peserta didik, dari populasi peserta didik kelas X Perhotelan yang berjumlah 30 orang peserta didik, terdapat 12 peserta didik dari kelas X Perhotelan (PH) di SMKN 3 Bandar Lampung dikategorikan memiliki perilaku *assetive* yang rendah peserta didik tersebut yaitu, AA dengan skor 40 yang memiliki sifatngaruhi, AF dengan skor 35 mudah cemas, BA dengan skor 42 memiliki sifat kurang terbuka, JTP dengan skor 30 mudah dipengaruhi oleh orang lain, DD dengan skor 45 memiliki sifat mudah terpengaruh, NU dengan skor 43 juga mudah dipengaruhi, NBL dengan skor 40 dan RW dengan skor 37 memiliki sifat kurang percaya diri, WD dengan skor 38 dan MY dengan skor 38 juga tidak percaya didi, sedangkan REF dengan skor 40 dan PI dengan skor 36 memiliki sifat tidak tegas, dan cenderung memandang rendah diri. Karena memiliki sifat kurang terbuka, sering merasa cemas, mudah dipengaruhi dan memiliki prinsip yang kurang kuat. Apabila hal tersebut terus dibiarkan maka dapat menimbulkan masalah. Masalah itu dapat berupa masalah pribadi maupun kelompok. Masalah individu misalnya, siswa yang tidak merasa percaya diri atau mudah dipengaruhi akan sulit mengembangkan dirinya menjadi lebih baik, peserta didik akan terus berada dalam ketidaknyamanan karena ia tidak dapat mengungkapkan apa yang tidak di sukainya. Pada masalah kelompok, dapat menyebabkan suasana kelompok menjadi tidak kondusif.

Berdasarkan beberapa keterangan yang sudah dijelaskan maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul ”**Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role playing* Untuk Meningkatkan Perilaku *Assertive***”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan, maka identifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Di sekolah masih terdapat peserta didik yang memiliki perilaku *assertive* rendah.
2. Teknik *role playing* belum pernah dilaksanakan dalam layanan bimbingan dan konseling SMK Negeri 3 Bandar Lampung.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, kajian penelitian ini dibuat batasan untuk menghindari kesalahpahaman sehingga tidak timbul penafsiran yang berbeda-beda, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah “**Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role playing* Untuk Meningkatkan Perilaku *Assertive* Peserta Didik Kelas X Perhotelan 1 di SMK Negeri 3 Bandar Lampung**”.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut, “Apakah Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role playing* Berpengaruh Dalam Meningkatkan Perilaku *Assertive* Peserta Didik Kelas X Perhotelan 1 Di SMK Negeri 3 Bandar Lampung?”.

## E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan perilaku *assertive* peserta didik dengan menggunakan teknik atau metode *role playing*. Adapun manfaat penelitian ini, yaitu:

1. Memberikan kegiatan kelompok dalam meningkatkan perilaku *assertive* peserta didik;
2. bahan dalam penulisan ilmiah
3. Sebagai pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling;
4. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dan membantu dalam meningkatkan perilaku *assertive* peserta didik di kemudian hari.

## F. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam hal ini penelitian membatasi ruang lingkup penelitian ini agar peneliti ini lebih jelas dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, diantaranya adalah:

1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup ilmu bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang digunakan untuk meningkatkan perilaku *assertive* peserta didik.

## 2. Ruang Lingkup Objek

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah membantu peserta didik dalam meningkatkan perilaku *assertive* peserta didik dengan teknik *role playing*

## 3. Ruang Lingkup Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Perhotelan (PH) SMK Negeri 3 Bandar Lampung.

## 4. Ruang Lingkup Wilayah

Ruang lingkup wilayah dalam penelitian ini adalah SMK N 3 Bandar Lampung.



## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Bimbingan Kelompok

#### 1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang ahli kepada seseorang atau individu baik anak-anak, remaja, maupun dewasa, agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri, dengan memanfaatkan kemampuan individu dan sarana yang ada dan dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku.<sup>1</sup> Kelompok adalah layanan yang membantu konseli atau peserta didik dalam mengembangkan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karier dan pengambilan keputusan serta melakukan kegiatan tertentu melalui dinamika kelompok.<sup>2</sup>

Kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam Bimbingan suasana kelompok. Gazda mengemukakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok

---

<sup>1</sup>Prayitno, Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, ed. by Rineka Cipta (jakarta, 2013) h 99.

<sup>2</sup>Megita Destriana, 'Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Peserta Didik Kelas VIII di MTSN 2 Bandar Lampung', 2017, h 11 <repository.radenintan.ac.id/3483/1/Skripsi Full.pdf%0A%0A>.



peserta didik untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat.

Gazda juga menyebutkan bahwa bimbingan kelompok diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial.<sup>3</sup>

Bimbingan kelompok dapat juga didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Artinya semua peserta dalam kegiatan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, member saran dan lain sebagainya, apa yang dibicarakan itu semuanya bermanfaat untuk diri peserta didik dan peserta lainnya.<sup>4</sup>

Pada umumnya aktifitas kelompok menggunakan prinsip dalam proses dinamika kelompok, seperti dalam kegiatan diskusi, sosiodrama, bermain peran, simulasi, dan lain-lain. Bimbingan melalui aktifitas kelompok lebih efektif karena selain peran individu lebih aktif, juga memungkinkan terjadinya pertukaran pemikiran, pengalaman, rencana, dan penyelesaian masalah.<sup>5</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat yang dipaparkan dapat diperjelas bahwa bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan dengan layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok yang membantu peserta

---

<sup>3</sup>Prayitno, Erman Amti, op.cit., h 309.

<sup>4</sup>Kadek Suhardita, 'Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa', edisi khus.1 (2011), 127-38.

<sup>5</sup>Achmad Juntika Nurihsan, *Bimbingan Dan Konseling*, ed. by PT Refrika Aditama (Bandung, 2010) h 24.

didik atau peserta didik mengembangkan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karier dan pengambilan keputusan serta melakukan kegiatan tertentu melalui dinamika kelompok dan bersifat personal, vokasional, dan sosial.

## 2. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

Kesuksesan layanan bimbingan kelompok sangat dipengaruhi sejauh mana tujuan yang akan dicapai dalam layanan bimbingan kelompok yang diselenggarakan. Tujuan dalam bimbingan kelompok terdapat tujuan umum dan tujuan khusus.

### a. Tujuan umum

Tujuan umum dari layanan bimbingan kelompok adalah berkembangnya sosialisasi siswa, khususnya kemampuan komunikasi anggota kelompok. Selain tujuan tersebut yaitu untuk mengentaskan masalah siswa dengan memanfaatkan dinamika kelompok.

### b. Tujuan Khusus

Bimbingan kelompok bermaksud membahas topik-topik umum yang telah ditentukan oleh pemimpin kelompok. Secara khusus bimbingan kelompok bertujuan untuk:

- a) Melatih untuk mengemukakan pendapat dihadapan anggotanya;
- b) Melatih peserta didik dapat bersikap terbuka didalam kelompok;
- c) Melatih peserta didik untuk dapat membina keakraban bersama anggota dalam kelompok khususnya dan teman di luar kelompok pada umumnya;

- d) Melatih peserta didik untuk dapat mengendalikan diri dalam kegiatan kelompok;
- e) Melatih peserta didik untuk dapat bersikap tenggang rasa dan bertoleransi dengan orang lain;
- f) Melatih peserta didik memperoleh keterampilan sosial;
- g) Membantu peserta didik mengenali dan memahami dirinya dalam hubungannya dengan orang lain;
- h) Melatih peserta didik untuk mengadakan kerja samadalam situasi kelompok dan dapat menumbuhkan daya kreatif peserta didik.<sup>6</sup>

Sedangkan menurut Bennet tujuan layanan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan kesempatan-kesempatan pada peserta didik belajar hal-hal penting yang berguna bagi pengarahannya yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial;
- b. Memberikan layanan-layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok;
- c. Bimbingan secara kelompok lebih ekonomis daripada melalui kegiatan bimbingan individual; dan
- d. Untuk melaksanakan layanan konseling individu secara lebih efektif. Dengan mempelajari masalah-masalah yang umum dialami oleh individu dan dengan meredakan atau menghilangkan hambatan-hambatan emosional melaalui kegiatan kelompok, maka pemahaman terhadap masalah individu menjadi lebih mudah.<sup>7</sup>

<sup>6</sup>Prayitno, *Layananan Bimbingan Kelompok Konseling Kelompok* (Padang, 2014) h 3.

<sup>7</sup>Romlah Tetik, *Teori Dan Praktek Bimbingan Kelompok* (malang, 2006) h 43.

Tujuan yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa, layanan bimbingan kelompok merupakan sebuah layanan bimbingan konseling yang bertujuan untuk membentuk pribadi individu yang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya secara optimal dan dapat bersosialisasi dengan baik di dalam kelompok atau diluar kelompok. Pelaksanaan bimbingan kelompok dilakukan dengan cara berkelompok dengan memperhatikan norma-norma yang berlaku dengan memanfaatkan dinamika kelompok

### 3. Manfaat Bimbingan Kelompok

Manfaat bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

- 1) Tenaga pembimbing masih sangat terbatas dan jumlah murid yang perlu dibimbing begitu banyak sehingga pelayanan bimbingan secara perseorangan tidak akan merata.
- 2) Melalui bimbingan kelompok, murid dilatih menghadapi tugas bersama atau memecahkan suatu masalah bersama. Dengan demikian sedikit banyak dididik untuk hidup bersama. Hal tersebut akan diperlukan selama hidupnya.
- 3) Dalam mendiskusikan sesuatu bersama, murid didorong untuk berani mengemukakan pendapatnya dan menghargai pendapat orang lain. Selain itu beberapa murid akan lebih berani membicarakan kesukarannya dengan pembimbing setelah mereka

mengerti bahwateman-temannya juga mengalami kesukaran tersebut.

- 4) Banyak informasi yang dibutuhkan oleh murid dapat diberikan secara kelompok dan caratersebut lebih ekonomis.
- 5) Melalui bimbingan kelompok beberapa murid menjadi lebih sadar bahwa mereka sebaiknya menghadap pembimbing untuk mendapat bimbingan secara lebih mendalam.
- 6) Melalui bimbingan kelompok seorang ahli bimbingan yang baru saja diangkat dapat memperkenalkan diri dan berusaha mendapat kepercayaan dari murid.<sup>8</sup>

#### 4. **Dinamika Kelompok**

Bimbingan kelompok yang baik ialah apabila kelompok itu diwarnai oleh semangat yang tinggi, kerjasama yang lancar dan mantap serta saling mempercayai diantara anggota-anggotanya. Kelompok seperti itu akan terwujud apabila para anggotanya saling bersikap sebagai kawan dalam arti yang sebenarnya, mengerti dan menerima secara positif tujuan bersama, dengan kuat merasa setia kepada kelompok, serta mau bekerja keras atau bahkan berkorban untuk kelompok itu "bergerak", "bergulir"

---

<sup>8</sup>Galih Wicaksono and Najlatun Naqiyah, 'Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Komunikasi Interpersonal Siswa', *Journal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 1.1 (2013), 61–78.

yang menandai dan mendorong kehidupan kelompok. Kekuatan yang mendorong kehidupan kelompok itu dikenal dinamika kelompok.<sup>9</sup>

Unsur-unsur dalam dinamika kelompok para ahli menyebutkan lima hal yang hendaknya diperhatikan dalam menilai apakah kehidupan sebuah kelompok adalah baik atau kurang baik, yaitu 1), saling hubungan yang dinamis antaranggota, 2), tujuan bersama, 3), hubungan antara besarnya kelompok (banyak anggota) dan sifat kegiatan kelompok, 4), itikad dan sikap terhadap orang lain, dan 5) kemampuan mandiri.<sup>10</sup>

## 5. Asas-Asas Bimbingan Dan Konseling

Menurut Arifin dan Arti Kartikawati asas-asas yang berkenaan dengan praktik atau pekerjaan bimbingan dan konseling adalah: (a) asas kerahasiaan, (b) kesukarelaan, (c) keterbukaan, (d) kekinian, (e) kemandirian, (f) kegiatan, (g) kedinamisan, (h) keterpaduan, (i) kenormatifan, (j) keahlian, (k) alih tangan, (l) tut wuri handayani.<sup>11</sup>

- a. Asas kerahasiaan, artinya segala sesuatu yang dibicarakan konseli kepada konselor tidak boleh disampaikan kepada orang lain.

<sup>9</sup>Nurdjana Alamri, 'Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Self Management Untuk Mengurangi Perilaku Terlambat Masuk Sekolah (Studi Pada Siswa Kelas X SMA 1 Gebog Tahun 2014/2015)', *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 1.1 (2015), 2 <<https://doi.org/10.3923/ajcn.2015.76.83>>.

<sup>10</sup>Mohamad Rizal Pautina Meiske Puluhulawa, Moh. Rizki Djibran, 'Layanan Bimbingan Kelompok Dan Pengaruhnya Terhadap Self-Esteem Siswa', *Jurnal Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum Bimbingan Dan Konseling Berbasis KknI*, 2017, 4-6.

<sup>11</sup>Tohirin, *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah(Berbasis Integrasi)*, ed. by Rajawali Pers (Jakarta, 2007) h 45.

- b. Asas kesukarelaan. Proses bimbingan dan konseling harus berlangsung atas dasar kesukarelaan baik dari pihak si terbimbing atau konseli, maupun dari pihak konselor.
- c. Asas keterbukaan. Dalam pelaksanaan bimbingan konseling sangat diperlukan suasana keterbukaan, baik keterbukaan dari konselor maupun keterbukaan dari konseli. Keterbukaan ini bukan hanya bersedia menerima saran-saran dari luar, malah lebih dari itu, diharapkan masing-masing pihak yang bersangkutan bersedia membuka diri untuk kepentingan pemecahan masalah.
- d. Asas kekinian. Masalah individu yang ditanggulangi ialah masalah-masalah yang sedang dirasakan bukan masalah yang sudah lampau, dan juga bukan masalah yang mungkin akan dialami dimasa yang akan datang.
- e. Asas kemandirian. Pelayanan bimbingan dan konseling bertujuan menjadikan si terbimbing dapat berdiri sendiri, tidak tergantung pada orang lain atau tergantung pada konselor.
- f. Asas kegiatan. Konselor hendaknya membangkitkan semangat konseli sehingga ia mampu dan mau melaksanakan kegiatan yang diperlukan dalam penyelesaian masalah yang menjadi pokok pembicaraan dalam konseling.

- g. Asas kedinamisan, artinya usaha pelayanan bimbingan dan konseling menghendaki terjadinya perubahan pada individu yang di bimbing, yaitu perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.
- h. Asas keterpaduan. Asas keterpaduan menuntut konselor memiliki wawasan yang luas tentang perkembangan konseli dan aspek-aspek lingkungan konseli, serta berbagai sumber yang dapat diaktifkan untuk menangani konseli.
- i. Asas kenormatifan, artinya proses bimbingan dan konseling tidak boleh bertentangan dengan norma-norma yang berlaku baik norma agama, adat, hukum dan Negara, norma ilmu, maupun norma kebiasaan sehari-hari. Seluruh isi dan proses konseling harus sesuai dengan norma-norma yang berlaku.
- j. Asas keahlian, artinya bimbingan dan konseling harus dilakukan oleh orang yang memiliki keahlian (memiliki pengetahuan dan keterampilan) tentang bimbingan dan konseling juga harus mengetahui dan memahami teori-teori dan praktek.
- k. Asas alih tangan (referral), dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling konselor sudah mengerahkan segenap kemampuan untuk membantu individu, namun individu yang bersangkutan belum dapat terbantu sebagaimana yang diharapkan, maka konselor dapat mengirim individu tersebut kepada orang yang lebih ahli.



1. Asas Tutwuri Handayani, asas ini menunjuk pada suasana umum yang hendaknya tercipta dalam rangka hubungan keseluruhan antara konselor dan konseli.<sup>12</sup>

## **B. Teknik *Role playing***

### **1. Pengertian *Role playing***

Dalam proses bimbingan dan konseling ada banyak teknik yang dapat dipadukan, seperti bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Surjadi menyatakan bahwa *role playing* merupakan situasi suatu masalah yang diperankan secara singkat dengan tekanan pada karakter atau sifat orang, kemudian dilanjutkan dengan diskusi tentang masalah yang diperankan”.<sup>13</sup> Dengan begitu, *role playing* juga dapat menambah pengetahuan, dan mengembangkan kebebasan dalam mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.

Surjadi Menyatakan bahwa *role playing* dapat mengembangkan tiga aspek, yaitu pengetahuan (kognitif), perasaan (efektif), dan perbuatan (behavioral)”.<sup>14</sup>

Pendapat tersebut mengartikan bahwa aspek pengetahuan ini melibatkan informasi yang sudah didapat dari kegiatan *role playing* (kognitif), perasaan melibatkan tentang perasaan yang dialami saat dan setelah

<sup>12</sup> Prayitno, Erman Amti, *op.cit* h 115-120.

<sup>13</sup> Giri Isna Putra, ‘, “*Bimbingan Kelompok Dengan Tehnik Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kekas VII SMP*”.(Universitas Sebelas Maret) Surakarta, 2013., 4.

<sup>14</sup> *Ibid.* Hlm 4

*role playing* (efektif), sedangkan perbuatan adalah hal yang dilakukan dalam kegiatan *role playing* tersebut.

Menurut Fuqua & Gade teknik *role-playing* adalah teknik bimbingan konseling yang bersifat mendidik yang digunakan secara teratur oleh konselor pendidik sebagai cara untuk member konseling kepada siswa agar memiliki kesempatan untuk melatih kemampuan yang terpendam dalam dirinya, menerapkan teori untuk berlatih, membangun keterampilan dan sikap kepercayaan diri, menerima umpan balik yang membangun dalam lingkungan yang aman, dan menunjukkan perbaikan.<sup>15</sup>

Santrock menyatakan bahwa bermain peran (*role playing*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. Secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan. *Role playing* merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi dalam kelompok. Santrock juga menyatakan bermain peran memungkinkan seseorang mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik-konflik individu dan cara-cara mereka mengatasinya.

*Role playing* (bermain peran) adalah sebuah teknik yang di gunakan oleh konselor dari beragam orientasi teoriris untuk konseli-konseli yang perlu

---

<sup>15</sup>Debra Osborn And Lisa Costas, 'Role-Playing In Counselor Student Development', *Journal Of Creativity In Mental Health*, 8.1 (2013), h 92–103..

mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang, atau atau melakukan perubahan dalam, dirinya sendiri (James & Gilliland).<sup>16</sup>

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* adalah teknik yang digunakan oleh konselor dalam proses bimbingan dan konseling kelompok, selain itu bermain peran memungkinkan seseorang mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik-konflik individu dan cara-cara mereka mengatasinyayang dilakukan secara sadar dengan cara memerankan suatu situasi masalah secara singkat dengan tekanan pada karakter atau sifat orang.

## 2. Tahapan *Role playing*

Agar dapat menjadi model pembelajaran dalam interaksi sosial yang benar-benar efektif, terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan oleh konselor dalam aplikasi *role playing*, yaitu: 1) kualitas pemeranan, 2) analisis yang mengiringi pemeranan, dan 3) persepsi konseli mengenai kesamaan permainan peran dengan kehidupan nyata. Untuk itu, Shaftels membagi langkah-langkah melaksanakan *role playing* menjadi sembilan:

- 1) Tahap I: pemanasan
  - a. Mengidentifikasi dan mengenalkan masalah;
  - b. Memperjelas masalah;

---

<sup>16</sup>Bradley T. Erfort, *40 Teknik Yang Harus Diketahui Setiap Konselor*, ed. by Pustaka Belajar (Yogyakarta, 2017) h 358.

- c. Menafsirkan masalah;
  - d. Menjelaskan *role playing*;
- 2) Tahap II: memilih partisipan
    - a. Menganalisis peran;
    - b. Memilih pemain yang akan melakukan peran;
  - 3) Tahap III: Mengatur setting tempat kejadian
    - a. Mengatur sesi-sesi atau batas-batas tindakan;
    - b. Menegaskan kembali peran;
    - c. Lebih mendekat pada situasi yang bermasalah;
  - 4) Tahap IV: menyiapkan observer
    - a. Memutuskan apa yang akan dicari atau di amati;
    - b. Memberikan tugas pengamatan;
  - 5) Tahap V: pemeranan
    - a. Memulai *role playing*;
    - b. Mengukuhkan *role playing*;
    - c. Mengakhiri *role playing*;
  - 6) Tahap VI: diskusi dan evaluasi
    - a. Mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan);
    - b. Mendiskusikan fokus-fokus utama;
    - c. Mengembangkan pemeranan selanjutnya;
  - 7) Tahap VII: pemeranan kembali
    - a. Memainkan peran yang telah direvisi;

- b. Memberi masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya;
- 8) Tahap VIII: diskusi dan evaluasi
- a. Mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan);
  - b. Mendiskusikan fokus-fokus utama;
  - c. Mengembangkan pemeranan selanjutnya;
- 9) Tahap IX: berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan sehari-hari serta masalah-masalah aktual. Menjelaskan prinsip-prinsip umum dalam tingkah laku.<sup>17</sup>

### 3. Kelebihan *Role playing*

- 1) Dengan metode *role playing* konseli tidak bosan ketika mengikuti pembelajaran;
- 2) Sangat menarik bagi konseli, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias;
- 3) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan konseli. Disamping merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan;

---

<sup>17</sup>Maya Puspa Rini, *Efektifitas Konseling Kelompok Dengan Tehnik Role Playing Untuk Mengurangi Prilaku Bullying Di SMA Negeri 1 Bandar Lampung H, Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*,Lampung: (Universitas Negeri Islam Raden Intan Lampung 2017/2018). h.30.

- 4) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan sendiri;
- 5) Metode *role playing* dapat meningkatkan nilai karakter konseli seperti kemampuan berkeaktifitas, kemampuan berkomunikasi, dan kerja keras;
- 6) Dengan bermain peran berkelompok konseli akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

### C. Perilaku *Assertive*

#### 1. Pengertian Perilaku *Assertive*

Perilaku *assertive* merupakan suatu bentuk hubungan atau interaksi manusia dengan orang lain, dalam perilaku *assertive* individu dapat meningkatkan kualitas hubungan dengan orang lain, dengan cara berkomunikasi individu dapat mengekspresikan perasaan dengan senang tanpa merasa cemas dan tetap menghormati peraturan dan norma-norma yang berlaku. Perilaku *assertive* adalah kemampuan individu untuk mengekspresikan perasaan positif maupun negatif dan pikirannya secara tegas dan bebas dengan tetap memperhatikan perasaan orang lain atau dengan kata

lain mempertahankan hak sendiri tanpa mengganggu hak orang lain.<sup>18</sup> Pengertian mengenai perilaku *assertive* di jelaskan oleh beberapa ahli. Beberapa ahli tersebut adalah sebagai berikut:

Gunarsa menjelaskan bahwa perilaku *assertive* adalah perilaku antar-perorangan (interpersonal) yang melibatkan aspek kejujuran dan keterbukaan pikiran dan perasaan. Perilaku *assertive* ditandai oleh kesesuaian sosial dan seseorang yang berperilaku *assertive* ditandai oleh kesesuaian sosial dan seseorang yang berperilaku *assertive* mempertimbangkan perasaan dan kesejahteraan orang lain. Selain itu Wolpe dalam Jones menerangkan bahwa perilaku *assertive* adalah ekspresi verbal dan motorik yang sesuai dari emosi apapun selain kecemasan.

Menurut Sugiyo, *assertiveness* adalah orang-orang yang tegas dalam mengambil keputusan. Ketegasan merupakan suatu bentuk sikap dan perilaku seseorang yang menunjukkan beberapa sifat seperti:

1. Perilaku yang mampu membuat individu mampu bertindak dengan caranya sendiri tetapi juga tidak menutup diri dari saran orang lain yang menjadikan dirinya lebih baik.
2. Mampu menyuarakan hak-haknya tanpa menyinggung orang lain.
3. Percaya diri, mengekspresikan diri secara spontan (pikiran dan perasaan) banyak dicari dan dikagumi orang lain.<sup>19</sup>

Dari pengertian beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku *assertive* adalah perilaku *assertive* adalah keterampilan

<sup>18</sup> Wahyudi, Hari. *Know Your Self*. (Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 1999) h.101

<sup>19</sup> Karlina Dewi, *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Terhadap Perilaku Assertive Siswa Kelas IX SMP Negeri 25 Semarang* (Semarang: UNNES, 2016).h 15

mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan baik secara jujur dan terbuka serta dapat menegakkan hak individu tanpa melanggar hak-hak orang lain.

## 2. Ciri-Ciri Prilaku *Assertive*

Menurut Norton Dan Warnist dalam Sugiyo mengemukakan bahwa terdapat empat karakteristik orang *assertive*, yaitu:

1. Terbuka, ada keterusterangan dan mengungkapkan mereka kepada orang lain.
2. Tidak cemas, maksudnya dalam menjalani kehidupan dan berkomunikasi selalu bersemangat dan mereka siap menghadapi situasi yang penug dengan tekanan tanpa rasa sakit.
3. Berprinsip kuat, artinya mereka memiliki pandangan yang positif dan dalam berkomunikasi antar pribadi walaupun dengan teman mereka selalu membantah apabila tidak setuju, namun tetap menunjukkan sikap yang sederajat dengan teman tersebut.
4. Tidak mudah dipengaruhi atau tidak mudah dibujuk walaupun membujuk adalah teman atau atasan mereka.

Orang yang *assertive* bukan orang yang terlalu menahan diri dan juga bukan pemalu, mereka dapat mengungkapkan pendapat secara langsung tanpa bertindak agresif atau melecehkan dan merugikan orang lain

## 3. Aspek-aspek perilaku *Asssertive*

Rathus dan nevid dalam ratna mengungkapkan sepuluh aspek dari perilaku *assertive*, yaitu:

1. Bicara *assertive*
2. Kemampuan mengungkapkan perasaan
3. Menyapa atau member salam kepada orang lain
4. Ketidaksepakatan
5. Menanyakan alasan
6. Berbicara mengenai diri sendiri
7. Menghargai pujian dari orang lain
8. Menolak dan menerima begitu saja pendapat orang lain suka berdebat



9. Menatap lawan bicara
10. Respon melawan rasa takut<sup>20</sup>

Sedangkan menurut Racos aspek yang perlu diperhatikan dalam perilaku *assertive* diantara sebagai berikut:

1. Aspek verbal
  - a. Para linguistik, yaitu keberagaman berbicara dari keberagaman kata-kata yang aktual atau kalimat, yang memuat banyak arti seperti nada suara, keras lembutnya, intonasi, irama serta sikap ragu-ragu menyampaikan informasi.
  - b. Kemampuan berinteraksi meliputi:
    1. Dapat berkomunikasi dengan semua orang dengan terbuka penuh percaya diri, baik dengan orang yang dikenal maupun yang belum dikenal.
    2. Memberikan respon minimal yang efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.
    3. Memiliki kemampuan mengontrol tindakan sendiri dan menyadari kosekuensi atas tindakannya
  - c. *Contens* (isi) yaitu perilaku verbal atau apa yang dikatakan oleh seseorang kepada orang lain dalam mengungkapkan hak dan kesungguhan, misalnya:
    1. Menggunakan “pernyataan saya”
    2. Mengungkapkan hak dengan langsung, jelas, dan penuh hormat.
    3. Mampu untuk mengatakan “tidak”
    4. Memberikan pujian atau berkomentar positif kepada orang lain.
    5. Mengakui kesalahan dan meminta maaf.
    6. Menyampaikan kritik yang membangun tanpa menjatuhkan dan berprasangka.

---

<sup>20</sup>*Ibid*, h.19

7. Respek dengan pemikiran pendaat dan keinginan orang lain
2. Non verbal ,meliputi:
    - a. Kontak mata yang wajar ketika melakukan pembicaraan dengan orang lain
    - b. Ekspresi wajah yang positif
    - c. Gestur (gerak, isyarat, sikap)
    - d. Bahasa tubuh yang sesuai.

Berdasarkan cirri-ciri dan aspek perilaku *assertive* tersebut, dapat disimpulkan cirri-ciri perilaku *assertive* adalah dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan dengan baik, dapat menolak hal-hal yang tidak sesuai dengan dirinya, dapat mempertahankan hak-hak pribadi tanpa melanggar hak orang lain, mempunyai pandangan positif terhadap diri sendiri atau percaya diri, selain itu dapat disimpulkan indikator perilaku *assertive* terdiri dari perasaan terbuka, tidak cemas, berprinsip kuat, tidak mudah dipengaruhi.

#### 4. Ciri Ciri Perilaku *Assertive* Rendah

Alberti dan Emmons mengklasifikasikan perilaku *assertive* rendah memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Cenderung menyangkal diri dan kurang ekspresif
2. Tidak meraih tujuan-tujuan yang diinginkannya
3. Tidak tegas, cemas, memandang rendah diri
4. Tidak sabar, merasa bersalah, marah
5. Tidak ada penghargaan dari pelaku
6. Meraih tujuan-tujuan dari keinginan pelaku

## 5. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku

Faktor yang mempengaruhi perilaku *assertive* diantaranya adalah:

a. Pola asuh orang tua

Haris berpendapat bahwa perilaku *assertive* seseorang sangat penting dan dekat dengan kehidupan anak, dalam hal ini orang tua maupun anggota keluarga lainnya melalui interaksi. Pengalaman-pengalaman itu berupa sikap orang tua dan pola asuh yang diterima anak.

b. Lingkungan keluarga

Ralions mengatakan bahwa keluarga dengan orang tua mendidik anaknya secara demokratis dan memberikan kebebasan untuk mengespresikan diri akan menyebabkan timbulnya sikap *assertive* pada anak.

c. Tingkat kecerdasan

Menurut Schwantz dan Goltman menunjukkan bahwa faktor tingkat kecerdasan mempunyai pengaruh dalam terbentuknya perilaku *assertive* seseorang. Dijelaskan bahwa individu yang memiliki kecerdasan yang tinggi akan tinggi pula kemampuannya dalam berperilaku *assertive*.

d. Tingkat pendidikan

Firsh dan Snyder melihat tingkat pendidikan sebagai salah satu faktor yang turut menentukan munculnya perilaku *assertive* individu. Lebih lanjut dikatakan bahwa individu yang memiliki tingkat pendidikan cenderung mampu bertindak *assertive*, dibandingkan dengan individu yang mempunyai tingkat pendidikan yang rendah.

e. Sosial ekonomi

Menurut Schwantz dan Goldmant menyebutkan bahwa status sosial ekonomi merupakan faktor yang mempengaruhi perilaku *assertive*, semakin tinggi status sosial ekonomi yang dimiliki seseorang maka semakin tinggi pula perilaku *assertivenya*.

f. Jenis kelamin

Menurut Kaplan dan Sedney pria lebih *assertive* dari pada wanita. Hal ini disebabkan oleh adanya tuntutan lebih aktif, mandiri, kompetitif, sementara wanita menjadi seseorang yang pasif, tergantung dan konformis. Pendapat ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Weiten dan Lyord bahwa wanita lebih banyak mengalami kesulitan untuk bersikap *assertive* dikarenakan secara sosial wanita telah dibentuk lebih sukar mengalah bersikap baik, tidak membuat masalah.

**6. Jenis Perilaku *Assertive***

Menurut gunarsa ada tiga kategori perilaku *assertive* yakni:

1. *Assertive* penolakan. Ditandai oleh ucapan untuk memprhalus seperti, "maaf"!
2. *Assertive* pujian. Ditandai oleh kemampuan untuk mengekspresikan perasaan positif seperti menghargai, menyukai, mencintai, mengagumi, memuji dan bersyukur.
3. *Assertive* permintaan. Jenis *assertive* initerjadi kalau seseorang meminta orang lain melakukan sesuatu yang memungkinkan kebutuhan atau tujuan seseorang tercapai, tanpa tekanan atau paksaan. Darui uraian ini terlihat bahwa perilaku *assertive* adalah perilaku yang menunjukkan adanya keterampilan untuk bisa menyesuaikan dalam hubungan interpersonal, dalam lingkungan sosial. Sebaliknya dari prilaku yang tidak *assertive* misalnya, agresivitas.

Labate dan Milan dalam ratna juga menjelaskan ada tipe prilaku

*assertive*, yaitu:

1. *Assertive* untuk menolak  
Perilaku *assertive* dalam konteks ketidaksetujuan atau ketika seseorang berusaha untuk menghalangi atau mencampuri pencapaian tujuan orang lain. Hal ini membutuhkan keterampilan sosial untuk menolak atau menghindari campur tangan orang lain.
2. *Assertive* untuk memuji  
Mengekspresikan perasaan-perasaan positif terhadap orang lain sangat penting untuk dilakukan. Hal tersebut akan sangat menunjang pencapaian hubungan interpersonal yang menyenangkan.

3. *Assertive* untuk meminta

Jenis *assertive* ini terjadi jika seseorang meminta orang lain melakukan sesuatu yang memungkinkan kebutuhan atau tujuan seseorang tercapai tanpa melakukan pemaksaan.<sup>21</sup>

Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku *assertive* terdiri dari tiga jenis yaitu *assertive* untuk menolak, *assertive* untuk memuji, dan *assertive* untuk meminta. Ketiga jenis perilaku *assertive* tersebut tidak hanya berorientasi pada tindakan verbal saja tetapi juga berorientasi pada tindakan non verbal.

#### D. Kajian Relevan

- 1.) Penelitian yang dilakukan oleh Karlina dewi pada tahun 2016 dengan judul “ Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sociodrama Terhadap Perilaku *Assertive* Siswa Kelas IX Smp Negeri 25 Semarang”. Hasil penelitian ini yaitu (1) tingkat perilaku *assertive* sebelum diberikan perlakuan berada dalam kategori sedang (40%), dan sesudah diberikan perlakuan termasuk kedalam kategori tinggi (72%). Layanan bimbingan kelompok dengan teknik sociodrama berpengaruh terhadap perilaku *assertive* konseli dengan peningkatan sebesar 32%. Hal ini diperkuat pula dengan hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan nilai  $t_{hitung}=0$  dan  $t_{tabel}=8$ , jadi nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $0 < 8$ ), maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. dengan demikian, layanan bimbingan

---

<sup>21</sup> *Ibid*, h. 20

kelompok dengan teknik sosiodrama dapat berpengaruh positif terhadap perilaku *assertive* konseli.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik sosiodrama dapat meningkatkan perilaku *assertive* konseli. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan sebesar 32% yang terjadi sesudah diberi perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama.<sup>22</sup>

2.) Penelitian yang dilakukan oleh Hagia Ratna Wuri tahun 2015 dengan judul “Efektivitas Teknik *Role playing* Untuk Meningkatkan Perilaku *Assertive* Pada Anggota Osis Smp Negeri 1 Pakem”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik *role playing* dalam meningkatkan perilaku *assertive* anggota osis smp negeri 1 pakem. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *quasi eksperimental* dengan *desaign nonequivalent control group design*. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 6 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 6 siswa sebagai kelompok control. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan perilaku *assertive* anggota osis smp negeri 1 pakem. Hal ini dilihat dari koefisien signivikasi sebesar 0,008 dan lebih kecil dari 0,05 (taraf

---

<sup>22</sup> Karlina Dewi, “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Tehnik Sosiodrama Terhadap Perilaku *Assertive* Siswa Kelas IX SMP Negeri 25 Semarang”, Skripsi, UNNES, Semarang, 2016

signifikansi 5%) dan adanya peningkatan rata-rata (*mean*) skor pada kelompok eksperimen dari 83,167 menjadi 97,5.<sup>23</sup>

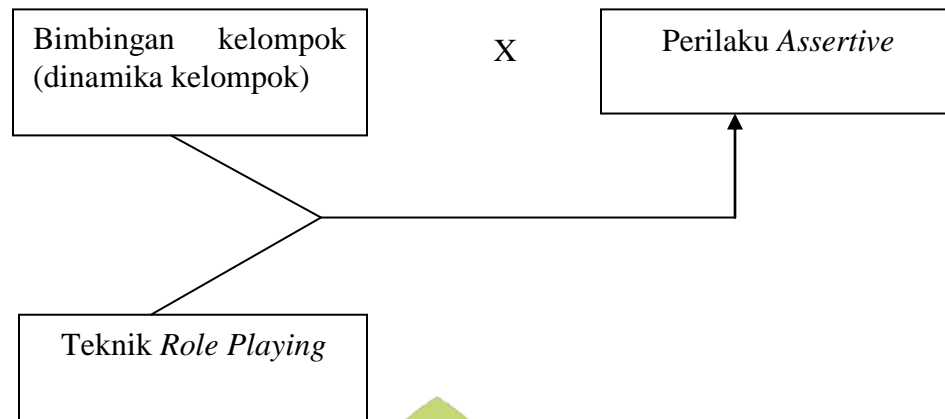
Dari penelitian terdahulu di atas dapat diketahui bahwa penelitian yang dilakukan oleh Karlina Dewi yaitu bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama dapat meningkatkan perilaku *assertive* Siswa Kelas IX Smp Negeri 25 Semarang, dan penelitian yang dilakukan oleh Hagia Ratna Wuri yaitu teknik *role playing* ternyata efektif dalam meningkatkan perilaku *assertive* anggota Osis SMP Negeri 1 Pakem. Dari kedua penelitian di atas maka penulis akan meneliti pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku *assertive* konseli SMK Negeri 3 Bandar Lampung.

#### E. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan sintesis tentang hubungan antara dua variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah di deskripsikan. Menurut Sugiono merupakan sintesis tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang dideskripsikan.<sup>24</sup> Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah dengan memberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku *assertive* pada konseli.

<sup>23</sup> Hagia Ratna Wuri, "Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Assertive Pada Anggota Osis Smp Negeri 1 Pakem", Skripsi, UNY, Yogyakarta, 2015

<sup>24</sup> Sugiono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif R&D", (Bandung: Alfabeta 2012), h,60



**Gambar 2**  
**Kerangka Penelitian**

#### F. Hipotesis penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian seperti terbukti melalui data yang dikumpul.<sup>25</sup>

Hipotesis yang dilakukan didalam penelitian ini untuk menegetahui apakah layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku *assertive* konseli kelas X Perhotelan SMKN 3 Bandar Lampung.

Berdasarkan hipotesis penelitian diatas, penulis mengajukan hipotesis statistic penelitian ini sebagai berikut:

<sup>25</sup> Suharsini arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*(rineka cipta,2006,h.



Ho :bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* tidak dapat meningkatkan perilaku *assertive* konseli kelas X Perhotelan SMKN 3 Bandar Lampung.

Ha :bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku *assertive* konseli kelas X Perhotelan SMKN 3 Bandar Lampung.



## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Metode Penelitian

Secara umum metode penelitian dapat di artikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>1</sup> Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu “metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulandata menggunakan instrument penelitian analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan.<sup>2</sup> Berdasarkan pendapat diatas maka dapat di ambil kesimpulan bahwa metode penelitian adalah suatu cara yang dilakukan oleh peneliti dalam mendapatkan data, untuk menguji, menganalisis dan menafsirkan suatu ilmu pengetahuan yang membahas suatu kerja dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mencapai tujuan yang di harapkan.

---

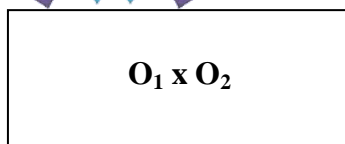
<sup>1</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung:2010),h.3

<sup>2</sup> *ibid*,h.14

## B. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif *pre-eksperimen design*. Dengan design peneliti yaitu design *One-Group Pretest-Posttest Design* yang hasil dari perlakuan lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.<sup>3</sup>

Bentuk *Pre-eksperimen design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada design ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan teknik *role playing*. *Pretest* diberikan sebelum peneliti memberikan perlakuan berupa teknik *role playing* kepada peserta didik dan *post-test* diberikan setelah peneliti memberikan perlakuan teknik *role playing* kepada peserta didik. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi treatment. Design penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 2**

***Pola One-Group Pretest-Posttest Design***

---

<sup>3</sup>*Ibid.* h.114

Keterangan:

$O_1$  : Nilai *pretest* (sebelum diberikan bimbingan kelompok dengan tehnik *role playing*)

X : Perlakuan (bimbingan kelompok dengan tehnik *role playing*)

$O_2$  : Nilai *posttest* (setelah dilakukan bimbingan kelompok dengan tehnik *role playing*)

### C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah konsep yang mempunyai variasi nilai (misalnya variabel model kerja, keuntungan, biaya promosi, volume penjualan, tingkat pendidikan manager, dan sebagainya). Variabel juga dapat diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih.<sup>4</sup>

Dalam Penelitian Ini terdiri dua Variabel yaitu: 1. variabel bebas dan 2. variabel terikat .

1. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain, yang pada umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dulu.<sup>5</sup> dalam hal ini variabel bebas dalam penelitian ini adalah Bimbingan Kelompok Dengan Tehnik *Role Playing*.

---

<sup>4</sup> Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta,2004),h.133

<sup>5</sup>Nanang martono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: PT. Raja Granfindo Persada,2012),h. 55

2. Variabel terikat adalah variabel yang di akibatkan atau di pengaruhi oleh variabel bebas.<sup>6</sup> Dalam hal ini variabel terikat dalam penelitian ini adalah perilaku *assertive*.



**Gambar 3**  
**Variabel Penelitian**

**D. Definisi Operasional**

**Tabel 4**  
**Definisi Operasional**

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Variabel bebas (X) adalah bimbingan kelompok dengan tehnik <i>role playing</i>	bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan dengan layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana	Intervensi bimbingan kelompok		Nominal

<sup>6</sup>*Ibid.* h. 55

	kelompok yang membantu klien atau peserta didik mengembangkan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karier dan pengambilan keputusan serta melakukan kegiatan tertentu melalui dinamika kelompok dan bersifat personal, vokasional, dan sosial.			
Variabel terikat (Y)meningkatkan perilaku <i>assertive</i>	Perilaku <i>assertive</i> merupakan suatu bentuk hubungan atau interaksi manusia dengan orang lain, dalam perilaku <i>assertive</i> individu dapat meningkatkan kualitas hubungan dengan orang lain, dengan cara berkomunikasi individu dapat mengekspresika	Mengisi koesioner		Interval

	n perasaan dengan senang tanpa merasa cemas dan tetap menghormati peraturan dan norma-norma yang berlaku			
--	--	--	--	--

Dengan demikian kesimpulan dari definisi operasional adalah mendefinisikan indikator kecemasan berkomunikasi :

**Tabel 5**  
**Kesimpulan Devinisi Operasional**

No	Indikator	Keterangan	
		(+)	(-)
1	Terbuka	1,3,4,6,8	2,5,7,9
2	Tidak cemas	10,11,13,15,18	12,14,16,17,19
3	Berprinsip kuat	20,22, 24,25,28	21,23,26, 27,29
4	Tidak mudah dipengaruhi	30,33,34	31,32,35

## E. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan, populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya.<sup>7</sup> Yang menjadi target dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Perhotelan 1 SMK Negeri 3 Bandar Lampung yang berjumlah 30 orang.

<sup>7</sup> Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014) ,h. 118

**Tabel 4**  
**Jumlah Populasi Penelitian.**

Kelas	Jenis kelamin	Jumlah peserta didik
X Perhotelan 1	Laki-laki	10
	Perempuan	20
Jumlah		30

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi misalnya karena keterbatasan dana, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel tersebut, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel diambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili).

Sampel penelitian ini penulis gunakan sample *purposiv sampling*, sampel yang di ambil berjumlah 12 peserta didik yang menjadi kelompok eksperiment.



**Tabel 5**  
**Jumlah Sampel Penelitian**

	<b>Nama Inisial</b>	<b>Jenis kelamin</b>
	AA	Perempuan
	AF	Laki-laki
	BA	Laki-laki
	JTP	Perempuan
	DD	Perempuan
	NU	Perempuan
	NBL	Laki-laki
	RW	Perempuan
	WD	Perempuan
	MY	Perempuan
	REP	Laki-laki
	PI	Perempuan

**F. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah sebagaiberikut:

## 1. Observasi

Mengutip dari Anwar Sutoyo, pengertian observasi adalah metode pengamatan dan perhatian yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang sedang diteliti, dilakukan secara sistematis dan memiliki tujuan tertentu.<sup>8</sup>

## 2. Wawancara

Wawancara adalah tehnik pengumpulan data yang di gunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui percakapan dan berhadapan muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan kepada peneliti.<sup>9</sup>

## 3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai subyek penelitian. Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti dan sebagainya. Pada penelitian ini yang dimaksud yaitudeskripsi karakteristik peserta didik dan data-data lain yang berhubungan dengan perilaku *assertive* peserta didik.

## 4. Angket(kuesioner)

Kuesioner sama halnya dengan wawancara, pertanyaan-pertanyaan yang telah tersusun secara kronologis dari yang umum

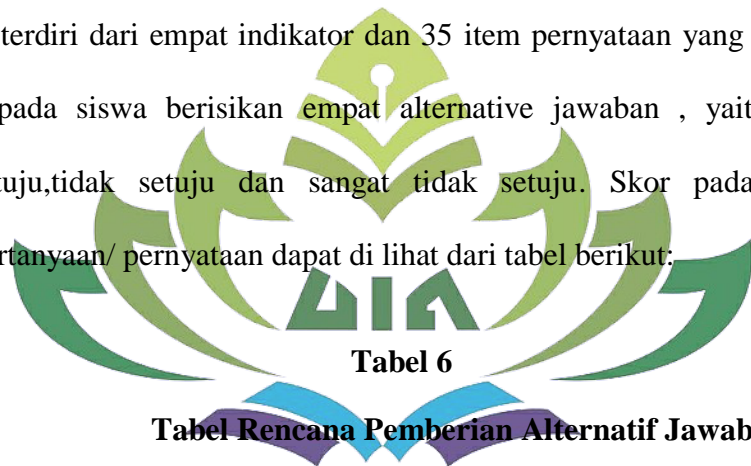
---

<sup>8</sup>Anwar, Sutoyo, *Pemahaman Individu*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2012), h.85

<sup>9</sup> Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Rineka Cipta.2011,h.55

mengarah pada khusus untuk di berikan pada responden/informan yang umumnya merupakan daftar pertanyaan lazim, di buat dengan menyesuaikan responden ataupun dapat di buat untuk umum dalam arti terbatas pula sesuai dengan pengambilan sampel.<sup>10</sup> Angket ini merupakan daftar pernyataan tentang *perilaku assertive*.

Skala yang di gunakan dalam penelitian ini adalah skala likert, maka variabel yang akan di ukur di jabarkan menjadi indikator variabel,pada skala initerdiri dari empat indikator dan 35 item pernyataan yang akan di bagikan kepada siswa berisikan empat alternative jawaban , yaitu sangat setuju, setuju,tidak setuju dan sangat tidak setuju. Skor pada masing-masing pertanyaan/ pernyataan dapat di lihat dari tabel berikut:



**Tabel 6**

**Tabel Rencana Pemberian Alternatif Jawaban**

<b>Pernyataan</b>	<b>Sangat Setuju (SS)</b>	<b>Setuju (S)</b>	<b>Tidak Setuju (TS)</b>	<b>Sangat Tidak Setuju(STS)</b>
<i>Favorable</i>	4	3	2	1
<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4

Kriteria skala prilaku *assertive* kecemasan berkomunikasi di depan umum di kategorikan menjadi empat yaitu: Sangat Tinggi,Tinggi , Rendah dan Sangat Rendah. Subjek penelitian ini di dapatkan berdasarkan kriteria yaitu jumlah skor di bagi 4 kriteria dengan menggunakan rumus:

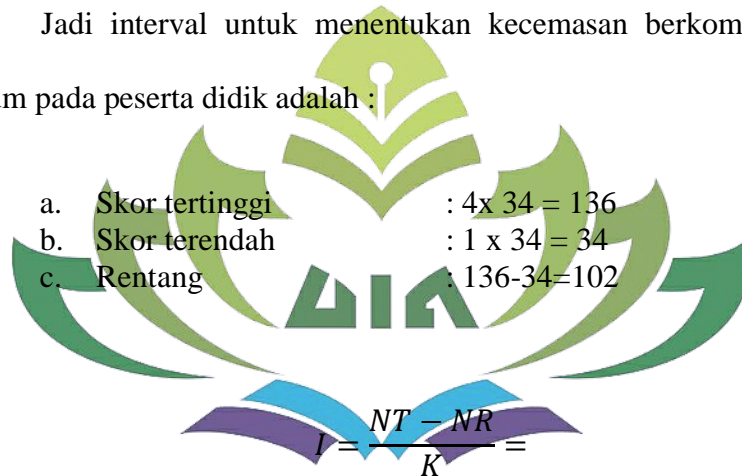
<sup>10</sup> P.Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta.2011),h.55

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan :

- I : interval  
 NT : Nilai Tertinggi  
 NR : Nilai Terendah  
 K : Jumlah Kategori

Jadi interval untuk menentukan kecemasan berkomunikasi di depan umum pada peserta didik adalah :



a. Skor tertinggi :  $4 \times 34 = 136$   
 b. Skor terendah :  $1 \times 34 = 34$   
 c. Rentang :  $136 - 34 = 102$

$$I = \frac{NT - NR}{K} =$$

**Tabel7**  
**Kriteria Perilaku *Assertive***

Interval	Kriteria
91-136	Tinggi
46-90	Sedang
0-45	Rendah

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Karena alat atau instrument ini menggambarkan cara pelaksanaannya maka sering juga di sebut teknik penelitian. instrument sangat penting dalam penelitian, karena penelitian memerlukan data yang empiris dan data tersebut hanya mungkin di peroleh melalui instrumen dan teknik pengumpulan data yang tepat. Dengan demikian instrument dapat menentukan kualitas penelitian itu sendiri.<sup>11</sup>

**Tabel 8**  
**Kisi-Kisi Instumen**  
**Skala Prilaku Assertif**

No	Indicator	Sub indicator	favorable	Unfavorable
1	Terbuka	1. Mengungkapkan perasaan dan pikiran secara terbuka	2	1
		2. Meminta bantuan dengan baik dan sopan	5	3.4
		3. Mampu menerima dan memberikan pujian	7	6
		4. Bersikap jujur terhadap dirinya dan orang lain	9	8
2	Tidak Cemas	1. Percaya diri dalam bertindak	12	10.1 1
		2. Berani menghadapi situasi yang penuh tekanan	14	13

<sup>11</sup> Yuberti, Antomi Saregar, *Pengantar Metodologi Pendidikan Matematika dan Sains*, (Bandar Lampung: Aura, 2017), h.119

		3. Mengekspresikan perasaan positif	16, 17	15
		4. Semangat dalam beraktifitas	19	18
3	Berprinsip kuat	1. Tegas dalam mengambil keputusan	21	20
		2. Tegas dan jelas dalam menyatakan perasaan	22, 23	24
		3. Mampu berkomunikasi	26,	25
		4. Bertanggung jawab atas tindakannya	27, 29	28
4	Tidak Mudah Dipengaruhi	1. Mampu menolak apa yang tidak sesuai dengan dirinya	31	30
		2. Mampu mengatakan hak-hak orang lain	32	33
		3. Tidak mudah dibujuk dan dipengaruhi orang lain	35	35

## H. Uji Validitas dan Uji Reabilitas

### 1. Uji Validitas

Agar tidak terjadi kesalahan dalam pengukuran data, maka alat ukur harus memiliki tingkat validitas dan reabilitas yang tinggi. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Hasil penelitian yang valid apabila terdapat kesamaan

antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Misalnya, bila ada objek yang berwarna merah, sedangkan data yang terkumpul memberikan data warna kuning, maka hasil penelitian tersebut tidak valid. Setelah dilakukan uji validitas dengan ahli dilanjutkan uji validitas secara statistik dengan menggunakan SPSS *for windows versi 17.0*

**Tabel 9**  
**Uji validitas**



**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.



**Tabel 10**  
**Hasil validitas**

1	0,361	0,601	Valid
2	0,361	0,542	Valid
3	0,361	0,475	Valid
4	0,361	0,475	Valid
5	0,361	0,616	Valid
6	0,361	0,601	Valid
7	0,361	0,542	Valid
8	0,361	0,475	Valid
9	0,361	0,493	Valid
10	0,361	0,409	Valid
11	0,361	0,616	Valid

12	0,361	0,601	Valid
13	0,361	0,373	Valid
14	0,361	0,491	Valid
15	0,361	0,409	Valid
16	0,361	0,685	Valid
17	0,361	0,584	Valid
18	0,361	0,560	Valid
19	0,361	0,491	Valid
20	0,361	0,685	Valid
21	0,361	0,564	Valid
22	0,361	0,560	Valid
23	0,361	0,616	Valid
24	0,361	0,579	Valid
25	0,361	0,560	Valid
26	0,361	0,517	Valid
27	0,361	0,473	Valid
28	0,361	0,579	Valid
29	0,361	0,564	Valid
30	0,361	0,558	Valid
31	0,361	0,491	Valid
32	0,361	0,564	Valid
33	0,361	0,491	Valid
34	0,361	0,521	Valid

## 2. Uji Reabilitas

Menurut Arikunto reabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu *instrument* cukup dapat dipercaya untuk dipergunakan sebagai alat pengumpul data karena *instrument* tersebut sudah baik.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup>*Ibid*,h. 244-245



**Tabel 11**  
**Uji reabilitas**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.741	.921	34

**I. Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Analisis data hasil penelitian dilakukan melalui 2 tahap utama yaitu pengolahan data dan analisis data.

**1. Teknik Pengolahan Data**

Menurut Notoadmojo setelah data-data terkumpul, dapat dilakukan pengolahan data dengan menggunakan *editing*, *coding*, *processing*, dan *cleaning*

**a. Editing**

*Editing* adalah pengecekan atau pengoreksian data yang telah dikumpulkan, karena kemungkinan data yang masuk (*raw data*) atau data terkumpul itu tidak logis dan meragukan. Tujuan editing adalah untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan yang terdapat pada pencatatan di lapangan dan bersifat koreksi, pada kesempatan ini, kekurangan data atau kesalahan data dapat dilengkapi atau diperbaiki, baik dengan pengumpulan data ulang ataupun interpolasi (penyisipan),

### ***b. Coding***

*Coding* adalah pemberian atau pembuatan kode-kode pada tiap-tiap data yang termasuk dalam kategori yang sama, kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka-angka/huruf-huruf yang memberikan petunjuk, atau identitas pada suatu informasi atau data yang akan di analisis

### ***c. Processing***

Pada tahap ini data yang terisi secara lengkap dan telah melewati proses pengkodean maka akan dilakukan pemrosesan data dengan memasukkan data dari seluruh skala yang terkumpul kedalam program SPSS.

### ***d. Cleaning***

*Cleaning* merupakan pengecekan kembali data yang sudah di entri apakah ada kesalahan atau tidak.<sup>13</sup>

## **2. Teknik Analisis Data**

Dengan analisis data maka dapat membuktikan rumusan masalah, hipotesis melalui teknik statistik untuk menganalisis dan menguji hipotesis sehingga dapat menarik kesimpulan tentang masalah yang di teliti. ntuk mengetahui seberapa besar perbedaan skor perilaku peserta didik sebelum dan sesudah pemberian konseling behaviour

---

<sup>13</sup> Sugiono, *metode penelitian pendidikan (pendekatan, kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h.85

dengan teknik desensitisasi sistematis dengan menggunakan uji *Wilcoxon* dengan mencari perbedaan mean *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini akan menguji *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Wilcoxon*.

Rumus :

$$Z = \frac{T - \left[ \frac{1}{4N(N-1)} \right]}{\sqrt{\frac{1}{24N(N-1)(2N-1)}}$$

Keterangan :

Z = Uji *Wilcoxon*

T = Total Jenjang (selisih) terkecil antara nilai *pretest* dan *posttest*

N = Jumlah data sampel



## BAB IV HASIL PENELITIAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Data Deskripsi *Pretest*

##### a. Hasil *Pretest* Perilaku *Assertive* Peserta Didik

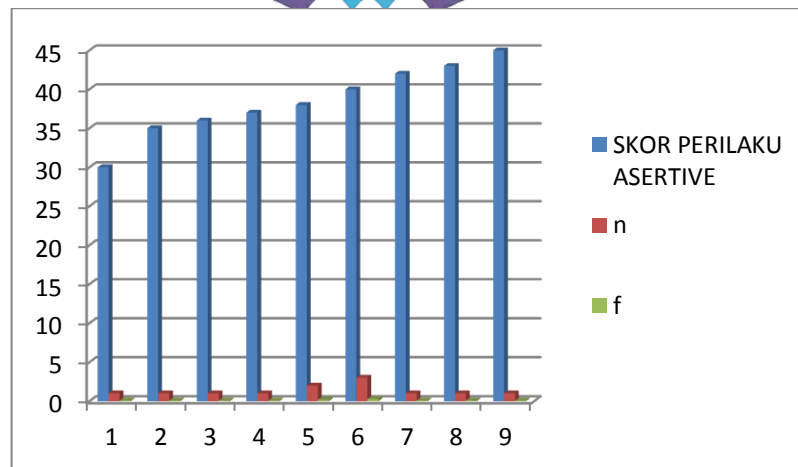
Dilakukan untuk mengetahui peserta didik mana yang memiliki perilaku *assertive* rendah. Sebelum melaksanakan layanan bimbingan kelompok, terlebih dahulu peneliti menyebarkan angket kepada seluruh peserta didik kelas X Perhotelan 1 SMK Negeri 3 Bandar Lampung untuk menentukan subjek penelitian. Setelah dianalisis, didapat 12 peserta didik yang memiliki perilaku *assertive* rendah.

Berdasarkan hal tersebut peneliti akan memberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* pada 12 peserta didik tersebut.

**Tabel 12**  
**Hasil Pretest Perilaku *Assertive* Peserta Didik**

NO	SKOR PERILAKU ASERTIVE	N	F
1	30	1	8%
2	35	1	8%
3	36	1	8%
4	37	1	8%
5	38	2	18%
6	40	3	26%
7	42	1	8%
8	43	1	8%
9	45	1	8%
	Jumlah	12	

Berdasarkan hasil *pretest* di atas peserta didik kelas X Perhotelan 1 di SMK Negeri 3 Bandar Lampung memiliki perilaku *assertive* rendah dengan jumlah subyek penelitian 12 peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada histogram dibawah ini:



**Gambar 4**  
**Grafik Hasil *Pretest* Perilaku *Assertive***

## 2. Pelaksanaan *Role playing*

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 05 November 2018 penelitian ini dilakukan kepada 12 peserta didik dengan memberikan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, proses penelitian ini dilaksanakan di ruang kelas, berikut jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian.

**Tabel 13**  
**Pelaksanaan layanan *role playing***

NO	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Senin ,27 Agustus 2018	<i>Pra-penelitian</i>
2	Senin,05 November 2018	Memberikan <i>pretest</i> dengan menggunakan angket perilaku <i>assertive</i> kemudian mewawancarai peserta didik berdasarkan perilaku <i>assertive</i>
3	Jum'at ,08 November 2018	Pembentukan kelompok, perkenalandan menjelaskan asas, manfaat , dan cara pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik <i>role playing</i>
4	Senin,12 november 2018	Bimbingan kelompok dengan mendiskusikan mengenai permasalahan perilaku <i>assertive</i> yang peserta didik alami (mengidentifikasi masalah dilanjutkan menjelaskan perilaku <i>assertive</i> yang harus dimiliki peserta didik
5	Jum'at ,15 November 2018	Bimbingan kelompok untuk memilih partisipan yang akan memainkan peran, mengatur sesi-sesi atau batas-batas tindakan, menegaskan kembali peran, menyiapkan opsriver dan percobaan pemeranan

6	Senin, 19 November 2018	Bimbingan kelompok dengan pemeranan <i>role playing</i> kemudian di diskusikan dan evaluasi.
7	Senin, 22 November 2018	Bimbingan kelompok dengan memerankan kembali peran yang telah direvisi kemudian dilanjutkan dengan berdiskusi dan mengevaluasi kegiatan <i>role playing</i> yang telah dilaksanakan lalu saling berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi menghubungkan situasi yang bersamasalah dengan kehidupan sehari-hari dan menjelaskan prinsip umum dalam berperilaku.
8	Senin, 26 November 2018	<i>posttest</i>

Berdasarkan tabel tersebut, pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, sebelum peneliti melakukan *treatment* layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, tanggal 05 November 2018 peneliti mengukur interaksi sosial peserta didik kelas X Perhotelan SMK Negeri 3 Bandar Lampung.

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan, berikut ini adalah tahapan-tahapan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku *assertive* peserta didik sebagai berikut:

### 1) Pertemuan 1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 08 November 2018, pemimpin kelompok dalam pertemuan ini adalah peneliti. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pelaksanaannya dilakukan di halaman perpustakaan SMK Negeri 3 Bandar Lampung agar tidak mengganggu peserta didik lain yang sedang menjalankan rutinitas belajar mengajar. Ketika di awal sesi anggota kelompok nampak peserta didik kurang percaya diri, merasa cemas, kurang terbuka, canggung dan cenderung pemalu, dan memilih diam yang membuat suasana menjadi hening padahal mereka berjumlah 12 peserta didik hal tersebut terjadi karena mereka masih bingung mengapa mereka saja yang di kumpulkan sedangkan yang lain tidak. Ketua kelompok segera membuka pertemuan pertama dengan mengucap salam dan dilanjutkan dengan menyapa “selamat siang “ untuk menumbuhkan semangat pada diri mereka, lalu dilanjutkan dengan do’a yang dipimpin oleh ketua kelompok, selanjutnya pemimpin kelompok menjelaskan tentang mengapa mereka dikumpulkan dalam bentuk kelompok yang berjumlahkan hanya 12 orang, pemimpin kelompok juga menjelaskan pengertian dari bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Sebab anggota kelompok tersebut belum pernah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Pemimpin kelompok berusaha menciptakan suasana kelompok yang hangat agar dinamika kelompok dapat terbina dengan baik. Masih terlihat peserta didik yang tidak terbuka dan kurang percaya diri dalam menyampaikan



pendapat dan mengajukan pertanyaan dan tidak sedikit yang masih terlihat malu-malu. Pemimpin kelompok terus memberikan dorongan dan stimulus kepada peserta didik yang masih malu-malu dan kurang terbuka dalam mengemukakan pendapat. Dalam pertemuan ini pemimpin kelompok memberikan tugas kepada seluruh anggota kelompok agar mengeluarkan pendapat tentang permasalahan perilaku *assertive* yang dialami masing-masing anggota kelompok, karena pada dasarnya teknik awal dalam bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* adalah berargumentasi, satu persatu anggota kelompok mulai menyampaikan pendapat mereka masing-masing tentang permasalahan perilaku *assertive* yang mereka alami. Pendapat yang pertama disampaikan oleh peneliti selaku pemimpin kelompok, kemudian peneliti memberikan kesempatan kepada seluruh anggota kelompok untuk menanggapi gagasan pemimpin kelompok. BA memiliki sifat pendiam salah satu yang memiliki perilaku *assertive* rendah mengemukakan pendapat dengan kurang tegas dan ragu-ragu. Kemudian AF mengemukakan pendapat dengan rasa cemas dan sedikit ragu, kemudian diikuti dengan AA, JTP, DD dan NU yang menyampaikan pendapat dengan mengitu jawaban yang disampaikan oleh NBL, dan RW yang berarti mereka tidak berprinsip kuat atau mudah terpengaruh, dan penyampaian pendapat dilanjutkan oleh WD, MY berpendapat dengan rasa kurang percaya diri, sementara REP dan PI masih bingung dengan apa yang ingin disampaikan untuk menjawab pertanyaan ketua kelompok.

Pertemuan pertama, kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* cukup menunjukkan sedikit kemajuan pada anggota kelompok, hal tersebut terlihat mulai beraninya anggota kelompok memberikan pendapat meskipun dengan rasa kurang percaya diri, kurang tegas, dan masih malu-malu dan bukan atas kemauan yang muncul langsung dari dalam diri mereka melainkan atas dorongan yang diberikan oleh ketua kelompok.

## 2) Pertemuan II

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* di pertemuan ke-dua ini dilaksanakan pada tanggal 12 November 2018. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* ini dilakukan seperti dipertemuan pertama yaitu dilakukan di halaman perpustakaan sekolah, yang diawali dengan salam, do'a, menanyakan kabar, dan menyampaikan tujuan dari pertemuan ini, di pertemuan kedua ini peneliti melaksanakan bimbingan kelompok dengan mendiskusikan mengenai permasalahan perilaku *assertive* yang peserta didik alami (mengidentifikasi masalah) dilanjutkan menjelaskan perilaku *assertive* yang harus dimiliki peserta didik. Dalam pertemuan kedua ini pemimpin kelompok terlebih dahulu menjelaskan apa itu perilaku *assertive* dan memberikan informasi permasalahan seperti apa yang sering dialami peserta didik yang kurang *assertive*, setelah itu pemimpin kelompok memberikan tugas kepada anggota kelompok untuk menyampaikan permasalahan yang dialaminya mengenai perilaku *assertive* yang dimilikinya. Dalam sesi ini

terlihat peserta didik sudah mulai terbuka dan nampak berani dalam menyampaikan pendapat mereka masing-masing sehingga tercipta suasana kelompok yang mengasikan dan saling menerima pendapat antar anggota.

### **3) Pertemuan III**

Pertemuan ke-tiga ini dilaksanakan pada tanggal 15 November 2018 pelaksanaan layanan masih dilakukan di halaman perpustakaan SMK Negeri 3 Bandar Lampung dikarenakan agar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar peserta didik lainnya, seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya peneliti sebagai pemimpin kelompok membuka pertemuan ini dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan memimpin do'a agar sesi layanan dapat berjalan dengan lancar. Pemimpin kelompok melaksanakan sesi bimbingan kelompok untuk berdiskusi memilih partisipan yang akan memainkan peran, mengatur sesi-sesi atau batas-batas tindakan, menegaskan kembali peran, menyiapkan opservers dan percobaan pemeranan. Dalam percobaan pemeranan yang dilakukan oleh anggota kelompok, terlihat anggota kelompok sudah mulai memahami perannya masing-masing meskipun dalam pemeranannya masih terlihat kaku dan sedikit rasa malu-malu namun terasa suana kelompok yang menyenangkan.

### **4) Pertemuan IV**

Pada pertemuan ke-empat ini seperti pertemuan-pertemuan sebelumnya pemimpin kelompok mengucapkan salam, menanyakan kabar

dan memulai pertemuan dengan berdo'a, pada pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 22 November 2018 tempat pelaksanaan masih di halaman perpustakaan agar supaya tidak mengganggu proses belajar mengajar peserta didik lain. Pada pertemuan ini peneliti mengamati perkembangan anggota kelompok, anggota kelompok mulai mendalami peran dan pemimpin kelompok mengevaluasi perilaku, sikap yang negative menjadi positif yang dilakukan peserta didik. Pemimpin kelompok bertanya kepada satu persatu anggota kelompok mengapa mereka memiliki perilaku *assertive* rendah dengan ciri-ciri kurang terbuka, mudah cemas, kurang percaya diri sehingga mudah dipengaruhi, dan tidak berprinsip kuat?. Kemudian peneliti memberikan kesempatan semua anggota untuk berargumentasi terhadap pernyataan atau hasil dari layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang disampaikan pemimpin kelompok. Dipertemuan ke-empat ini seluruh anggota kelompok mulai menunjukkan rasa percaya diri, terbuka, tidak cemas yang cukup baik dapat terlihat dari respon yang ditunjukkan ketika anggota kelompok mulai memberanikan diri menyampaikan pendapatnya, dan mulai terlihat adanya peningkatan yang dialami anggota kelompok, setelah semua pendapat tersampaikan pemimpin kelompok menyajikan gagasan yang relevan kepada anggota kelompok.

Dalam pertemuan ke-empat ini, kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* ini sudah memberikan banyak kemajuan pada anggota

kelompok. Perilaku *assertive* yang dimiliki oleh anggota kelompok sudah terlihat peningkatannya hal tersebut terlihat ketika mereka mengeluarkan pendapat dengan rasa percaya diri, tegas, tidak mudah dipengaruhi, dan tidak cemas, hal ini juga terlihat dari hasil observasi dimana mereka terlihat berperilaku *assertive* baik ketika bergaul dengan teman maupun ketika berpendapat dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan diatas, pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* setelah dilakukannya *treatment*, pada tanggal 26 November 2018 peneliti mengukur perilaku *assertive* (*posttest*) peserta didik di kelas X Perhotelan SMK Negeri 3 Bandar Lampung menggunakan angket skala perilaku *assertive*.

### 3. Data Deskripsi *Posttest*

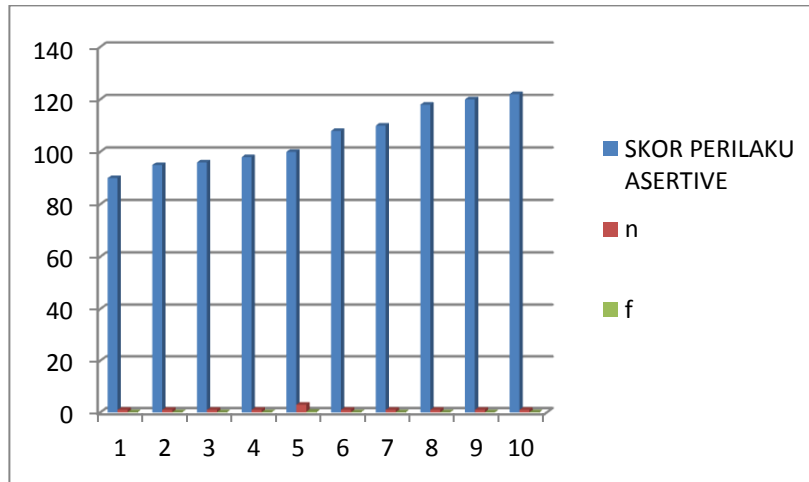
Pemberian *posttest* kepada peserta didik kelas X Perhotelan SMK Negeri 3 Bandar Lampung bertujuan untuk mengetahui perubahan peserta didik terkait dengan peningkatan perilaku *assertive* setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Hasil *posttest* ditunjukkan melalui tabel dibawah ini:

**Tabel 14**  
**Hasil *posttest* perilaku *assertive* peserta didik kelas X Perhotelan SMK Negeri 3 Bandar Lampung**

no	SKOR PERILAKU ASERTIVE	N	F
1	90	1	8%

2	95	1	8%
3	96	1	8%
4	98	1	8%
5	100	3	26%
6	108	1	8%
7	110	1	8%
8	118	1	8%
9	120	1	8%
10	122	1	8%
	Jumlah	12	100%

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh 1 orang (8%) peserta didik memperoleh skor 90 yang dikategorikan tinggi, 1 orang (8%) peserta didik dengan skor 95, 1 orang (8%) peserta didik dengan skor 96, 1 orang (8%) peserta didik memiliki skor 98, 3 orang (26%) memperoleh skor 100, 1 orang (8%) peserta didik memperoleh skor 108, 1 orang (8%) memperoleh skor 110, 1 orang (8%) peserta didik memperoleh skor 118, 1 orang (8%) peserta didik memperoleh skor 120, 1 orang (8%) memperoleh skor 122. Secara keseluruhan sebanyak 12 peserta didik yang telah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* memiliki hasil *posttes* dengan skor perilaku *assertive* tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari grafik di bawah ini.



**Gambar 5**  
**Grafik hasil *posttest* Perilaku Assertive**

#### 4. Uji Hipotesis Wilcoxon

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan uji wilcoxon. Uji wilcoxon merupakan salah satu uji statistik nonparametrik dengan data tidak berdistribusi normal. Pengujian dua sampel berpasangan prinsipnya menguji apakah dua sampel berpasangan satu dengan yang lainnya berasal dari populasi yang sama. Dalam penelitian ini menguji untuk 12 sampel yang diberikan *treatment* dengan teknik *role playing*. Untuk mengetahui pengaruh dari teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku *assertive* peserta didik pada kelas X Perhotelan SMK Negeri 3 Bandar Lampung. Sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, sampel tersebut diberikan *pretest* untuk mengetahui tingkat perilaku *assertive* peserta didik. Kemudian setelah

diberikan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* peserta didik diberikan tes kembali yaitu *posttest* untuk mengetahui tingkat perilaku *assertive* peserta didik.

**a. Analisis Proses Perhitungan *Pretest* Dan *Posttest***

**Tabel 15**  
**Hasil *pretest* dan *posttest***

no	konseli	Pretes	postes	Selisih
1	konseli 1	30	90	60
2	konseli 2	35	95	60
3	konseli 3	36	96	60
4	konseli 4	37	98	61
5	konseli 5	38	100	62
6	konseli 6	38	100	62
7	konseli 7	40	100	60
8	konseli 8	40	108	68
9	konseli 9	40	110	70
10	konseli 10	42	118	76
11	konseli 11	43	120	77
12	konseli 12	45	122	77

Pengujian ini menggunakan bantuan dari *software SPSS17.0 for windows*. dan karena data tersebut tidak berdistribusi normal maka menggunakan uji Wilcoxon dengan menggunakan uji nonparametrik. Berikut ini pemaparan hasil uji Wilcoxon.

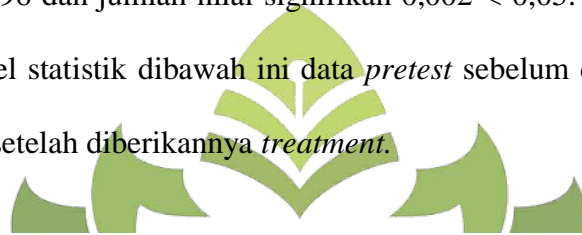
**Tabel 16**  
**Uji Wilcoxon**



### Test Statistics<sup>b</sup>

	posteseksperimen – pretes
Z	-3.074 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

Dari tabel diatas dapat dinyatakan jumlah Z hitung 3.074 > dari Ztabel 1,96 dan jumlah nilai signifikan 0,002 < 0,05. Kemudian dapat dilihat pada tabel statistik dibawah ini data *pretest* sebelum diberikan *treatment* dan *posttest* setelah diberikannya *treatment*.



### Statistics

	Pretest	Postteseksperimen
N Valid	12	12
Missing	0	0
Mean	38.67	104.75
Median	39.00	100.00
Mode	40	100
Std. Deviation	3.985	10.644
Minimum	30	90
Maximum	45	122
Sum	464	1257

Dari data diatas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* diketahui ada peningkatan yang signifikan dari sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Dalam analisis data deskriptif menyatakan bahwa:  
*Mean pretest* : 38,67 (termasuk kategori rendah)

*Mean posttest*: 104,75 (termasuk kategori tinggi)

Dasar pengambilan keputusan

- Dengan membandingkan angka  $z$  hitung dan  $z$  tabel hitung :

Jika  $z$  hitung  $>$   $z$  tabel maka  $H_0$  diterima

Jika  $z$  hitung  $<$   $z$  tabel maka  $H_0$  ditolak

- Dengan melihat angka probabilitas, dengan ketentuan:

Probabilitas  $>$  dari 0,05 maka  $H_0$  diterima

Probabilitas  $<$  dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak

Keputusan:

- Dengan membandingkan angka  $z$  hitung dan  $z$  tabel:

1) Hitung = -3.074 (lihat pada *output*, tanda (-) hanya menunjukkan arah)

2) Untuk tingkat kepercayaan 95% dan uji dua sisi didapatkan nilai  $z$  tabel adalah  $\pm 1,96$

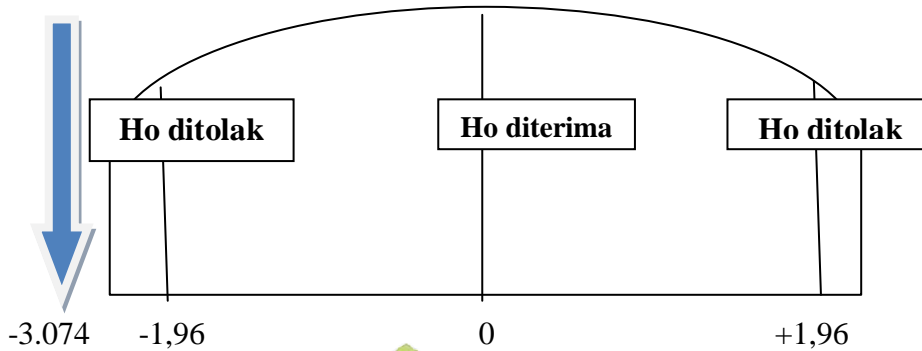
Cara mencari  $z$  tabel:

1)  $0,05 : 2 = 0,025$

2)  $0.5 - 0,025 = 0,475$

3)  $0,475 = 1,96$  ( lihat pada tabel)

**Gambar 6**  
**Kurva Kelas Eksperiment**



Keputusan:

Karena  $z$  hitung terletak di daerah  $H_0$ , maka keputusannya adalah menerima  $H_0$  atau pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku *assertive* peserta didik. Dengan melihat angka probabilitas pada *output sig* adalah  $0,002 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku *asserive*. Sedangkan dari perhitungan  $z$  hitung didapat nilai  $z$  adalah  $-3.074$  (tanda  $-$  tidak relevan karena hanya menunjukkan arah) lebih besar dari  $z$  tabel yaitu  $1,96$

**b. Analisis data *pretest* dan *posttest***

**Tabel 17**  
**Deskripsi *pretes* dan *posttest***  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretes	12	30	45	38.67	3.985
Posteseksperimen	12	90	122	104.75	10.644
Valid N (listwise)	12				

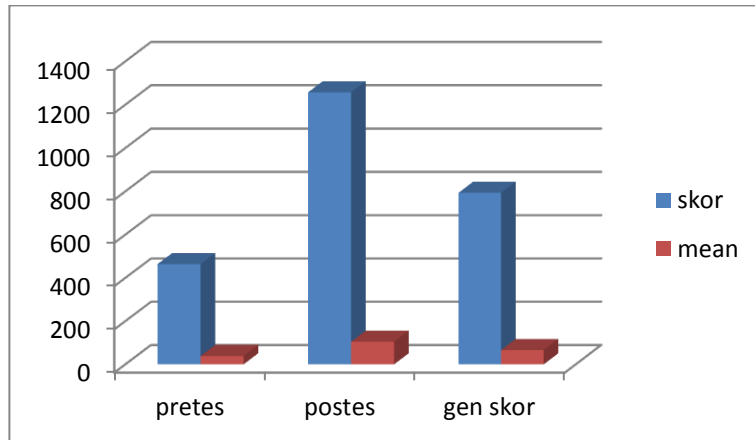
Pada tabel diatas diketahui bahwa z adalah -3,074. Dengan nilai mean pada *pretest* 38,67 nilai minimum sebesar 30 dan nilai maksimum 45. Setelah melaksanakan *posttest* hasilnya mengalami peningkatan yaitu dengan mean sebesar 104.75 nilai minimum 90 dan nilai maksimum 122. Dengan demikian Perilaku *Assertive* Peserta Didik Kelas X Perhotelan mengalami peningkatan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Berikut dibawah ini perbandingan rata-rata yang ditunjukkan antara nilai *pretest* dan *posttes*:

**Tabel 18**  
**Perbandingan nilai rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttes***

no	Pretes	Postes	gen skor
1	30	90	60
2	35	95	60
3	36	96	60
4	37	98	61
5	38	100	62
6	38	100	62
7	40	100	60

8	40	108	68
9	40	110	70
10	42	118	76
11	43	120	77
12	45	122	77
skor	464	1257	793
mean	38,67	104,75	66,08

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh rata-rata atau *mean* pada *pretes* dan *posttes* mengalami peningkatan. Pada *pretes* diperoleh skor 464 dengan rata-rata atau *mean* 38,67 dan skor pada *posttest* 1257 dengan nilai rata-rata 104,75 dan didapatkan selisih antara skor *pretes* dan *posttest* sebesar 793 dengan rata-rata 66,08. Dengan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan perilaku *assertive* peserta didik kelas X Perhotelan SMK Negeri 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019. Berikut dibawah ini gambar peningkatan perilaku *assertive* peserta didik.



**Gambar 7**  
**Grafik peningkatan perilaku *assertive***

## B. Pembahasan

Dengan membandingkan hasil pretest dan posttest peserta didik kelas X Perhotelan SMK Negeri 3 Bandar Lampung diperoleh hasil AA yang memiliki sifat mudah dipengaruhi memiliki skor *pretest* 40 setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dan dilakukan *posttest* terdapat peningkatan dilihat dari skor yang diperoleh yaitu 100, AF yang memiliki skor *pretest* 35 tergolong perilaku *assertivenya* rendah terlihat memiliki sifat mudah cemas setelah diberikan layanan *role playing* skor posttest menunjukkan adanya peningkatan yaitu menjadi 95, BA yang tergolong memiliki perilaku *assertive* rendah dengan skor posttest 42 dengan sifat kurang terbukanya mengalami peningkatan terlihat BA sudah mulai berani mengungkapkan pendapat dalam proses bimbingan kelompok dan hasil skor posttesnya sebesar 118, JTP yang memiliki sifat mudah terpengaruh dan

tergolong dalam perilaku *assertive* rendah memiliki skor *prettest* 30 dan setelah diberikan layanan mengalami peningkatan dilihat dari nilai *posttes* sebesar 90, DD dengan skor *prettest* 45 juga memiliki perilaku *assertive* rendah dengan sifat mudah terpengaruh mengalami peningkatan dengan nilai skor *posttest* sebesar 122, NU dengan skor *posttes* 43 juga terlihat mudah dipengaruhi dan setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terlihat mengalami peningkatan dalam perilaku *assertivenya* ditunjukkan dengan nilai *posttes* yang diperoleh yaitu 120, NBL dengan skor *prettest* 40 dan RW dengan skor 37 memiliki perilaku *assertive* rendah ditunjukkan dengan sering tidak percaya diri setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terlihat adanya perubahan mereka sudah dapat mengungkapkan pendapat dengan tegas dan tidak ragu selain itu terlihat juga dari nilai *posttes* keduanya yaitu 108 dan 98 yang tergolong tinggi, WD dengan skor *posttes* 38 dan MY dengan skor 38 terlihat malu-malu dan tidak percaya diri sehingga mereka digolongkan dalam perilaku *assertive* rendah setelah mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* keduanya mengalami perubahan terlihat dari respon mereka selama bimbingan berlangsung mereka sudah dapat berinteraksi aktif didalam kelompok dan diperkuat dengan hasil *posttes* yang menunjukkan nilai tinggi yaitu MY 62 dan WD 62, REF dengan skor *prettest* 40 dan PI dengan skor 36 keduanya tergolong dalam perilaku *assertive* rendah karena memiliki sifat tidak tegas dan cenderung memandang rendah diri mengalami peningkatan setelah

diberikan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terlihat dari keaktifan mereka selama sesi bimbingan berlangsung kemudian dapat terlihat dari hasil posttes mereka yang memiliki skor 100 dan 96 digolongkan dalam nilai yang tinggi.

Berdasarkan hasil analisis data yang penulis lakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik tersebut diperoleh skor pada pretest sebesar 464 dengan nilai rata-rata atau mean 38,67 dan skor *posttest* 1257 dengan nilai rata-rata atau mean 104,75 terdapat selisih antara skor pretest dan *posttest* adalah sebesar 793 dengan rata-rata 66,68. Dari skor dan nilai rata-rata antara pretest dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan perilaku *assertive* peserta didik kelas X Perhotelan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Hal ini dapat dilihat dari hasil *prestes* dan *posttes* (dengan nilai skor :  $464 < 1257$  atau rata-rata :  $38,67 < 104,75$ ) dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* memiliki pengaruh terhadap perilaku *assertive* peserta didik kelas X Perhotelan di SMK negeri 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

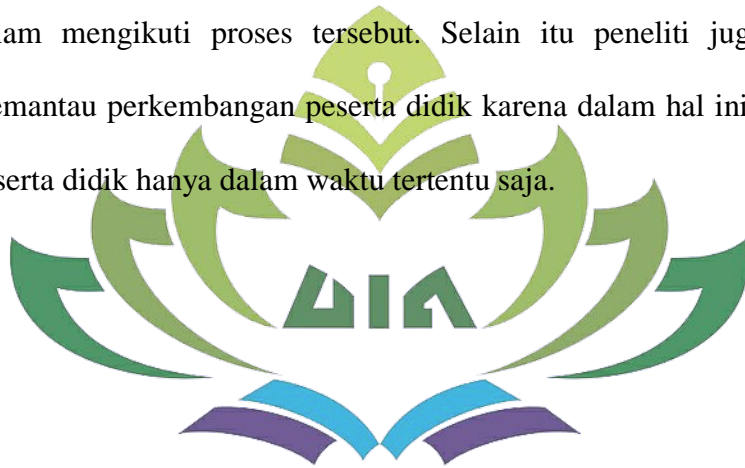
### C. Keterbatasan penelitian

Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangannya diantaranya dalam proses pengumpulan data yang berupa angket perilaku *assertive* mrmang efektif untuk mendapatkan data namun tidak menjamin bahwa peserta didik yang mendapatkan nilai tinggi dapat memiliki perilaku *assertive*



yang baik atau sebaliknya. Karena belum tentu apa yang peserta didik jawab pada angket tersebut sesuai dengan dirinya dan dirasa masih kurang mengenai alat pengumpulan data pada penelitian ini.

Selain itu, keterbatasan keterbatasan yang berkaitan dengan waktu penelitian. Selama waktu penelitian peserta didik masih terlihat memiliki rasa malu-malu dan sulit untuk mengikuti proses layanan tersebut. Akan tetapi setelah berlangsungnya layanan lama-kelamaan peserta didik mulai terbiasa dalam mengikuti proses tersebut. Selain itu peneliti juga kurang intens memantau perkembangan peserta didik karena dalam hal ini peneliti bertemu peserta didik hanya dalam waktu tertentu saja.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas X Perhotelan SMK Negeri 3 Bandar Lampung diperoleh kesimpulan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan perilaku *assertive* peserta didik.

Hal ini dibuktikan dengan perhitungan rata-rata skor perilaku *assertive* sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* adalah sebesar 464, dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* mengalami peningkatan menjadi 1257. Dari uji wilcoxon menggunakan SPSS versi 17.0 hasil tabel menunjukkan output “Test Statistik”, maka diketahui kolom *asympt (2 tailed)* yang merupakan angka probabilitas  $p = 0,002$ ;  $p < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perilaku *assertive* pada peserta didik kelas X Perhotelan di SMK Negeri 3 Bandar Lampung mengalami peningkatan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan saran-saran kepada beberapa pihak:

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan perilaku *assertive* peserta didik.
2. Diharapkan peserta didik dapat mengungkapkan pendapat dalam setiap kesempatan yang diberikan ketika proses belajar mengajar, dan bersikap terbuka dalam proses pergaulan dengan teman sebaya atau orang lain, serta tidak mudah dipengaruhi dan dapat menolak tanpa menyakiti perasaan orang lain ketika memberikan tanggapan dalam proses belajar mengajar. Dan hendaknya peserta didik mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang dilaksanakan oleh guru bimbingan dan konseling apabila memiliki perilaku *assertive* yang rendah.
3. Guru bimbingan dan konseling hendaknya dapat mengadakan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku *assertive* peserta didik di sekolah pada khususnya, dan untuk memecahkan berbagai permasalahan pada umumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahannya*, MUSHAF FATIMAH. Jakarta: PT. Insane Media Pustaka.
- Ardi, Al-Maqassary, "Pengertian Bimbingan Kelompok" (On-line), tersedia di: <http://www.e-jurnal.com/2014/03/pengertian-bimbingan-kelompok.htm> ( 11 februari 2018)
- Arikunto Suharsini, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* . Rineka cipta.2006.
- Arikunto,Suharsimi. *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Bandung: Rineka Cipta, 2002.
- Christina Novianti ,Dr. Awaluddin Tjalla," Perilaku Asertif Pada Remaja Awal "[http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/psychology/2008/Artike1\\_10503107.pdf](http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/psychology/2008/Artike1_10503107.pdf))
- Debra Osborn And Lisa Costas, "Role-Playing In Counselor Student Development," *Journal Of Creativity In Mental Health* 8 no.1(2013): 92-103, <https://doi.org/10.1080/15401383.2013.763689>.
- Dewi Karlina, "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Tehnik Sosiodrama Terhadap Perilaku Asertif Siswa Kelas IX SMP Negeri 25 Semarang", (Skripsi Program Bimbingan Dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negri Semarang, Semarang, 2006.
- Erfort, Bradley T. *Tehnik yang Harus Diketahui Setiap Konselor*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017.
- Herni Rosita" Hubungan Antara Perilaku Asertif Dengan Kepercayaan Diri PadaMahasiswa.<http://jurnal.untagsby.ac.id/index.php/persona/article/download/20/12/2017>.
- Juntika Nurihsan Achmad, *Bimbingan dan konseling*. Bandung: PT Refrika Aditama, 2010.
- Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, Jakarta: Rineka Cipta,2011.

Mardani Karynta, Hardjono, 'Hubungan Antara Perilaku Asertif Dengan Penyesuaian Diri Pada Siswa Kelas X Asrama SMA MTA Surakarta', *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*, (2013),  
Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004

Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif* . Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012.

Prayitno, Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, Jakarta, Rineka Cipta, 2013.

Prayitno, *Layanan Bimbingan Kelompok Konseling Kelompok* , Padang, 2014

Putra,Giri Isna, "Bimbingan Kelompok Dengan Tehnik Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kekas VII SMP". Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2013.

Rini, Maya Puspa,"Efektifitas Konseling Kelompok Dengan Tehnik *Role Playing* Untuk Mengurangi Prilaku *Bullying* di SMA NEGERI 1 BANDAR LAMPUNG ,( Skripsi Program Bimbingan Dan Konseling Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung,2017/2018).

Rosmalia, *Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Tehnik Diskusi Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Kelas VII Smp N 2 Lampung Selatan*. SKRIPSI, UIN Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, 2016.

Subagyo P.Joko, *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011.

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D* Bandung, 2010

Syah Muhibbin, *Pesikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2010

Tetik Romlah, *Teori Dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2006.

Thahir Andi ,Babay Hidriyanti, 'Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pondok Pesantren Madrasah Aliyah Al-Utrujiyyah Kota Karang',*Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, (2014)

<<https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli%0APENGARUH>>.

Tohirin, *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah* (berbasis integrasi).

Jakarta: Rajawali Pers, 2007.

Yuberti, Antomi Saregar, *Pengantar Metodologi Pendidikan Matematika dan Sains*,  
Bandar Lampung: Aura, 2007



Gambar 1  
Pemberian pretest



Gambar 2  
Bimbingan kelompok pemberian materi perilaku *asserive*



Gambar 3  
Bimbingan kelompok membahas pentingnya perilaku asertive dan permasalahan yang mereka alami mengenai perilaku asertive



Gambar 4  
Bimbingan kelompok teknik *Role Playing*  
Membahas perilaku *assertive* rendah



gambar 5  
bimbingan kelompok teknik *role playing*  
pemeranan dengan tema permasalahan "*Mampu berterus terang*"



Gambar 6  
Pemberian posttest

