

PENGARUH LAYANAN KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING TERHADAP PERILAKU ASERTIF SISWA KELAS X DI SMA ISLAM SULTAN AGUNG 1 SEMARANG

Diani Luthfi Afifah¹, Dini Rakhmawati², MA Primaningrum Dian³

^{1,2,3}BK FIP Universitas PGRI Semarang

[1dianiluthfi12@gmail.com](mailto:dianiluthfi12@gmail.com), [2dinirakhmawati@upgris.ac.id](mailto:dinirakhmawati@upgris.ac.id),

[3primaningrum.dian@gmail.com](mailto:primaningrum.dian@gmail.com)

ABSTRACT

Research on the Effect of Group Counseling using Role Playing Techniques on the Assertive Behavior of Class This is indicated by the results of data analysis of the needs of class” with a percentage of 4.03%. The formulation of the problem in this research is whether there is an influence of group counseling using role playing techniques on the assertive behavior of class X students at SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang? The aim of this research is to determine whether or not there is an influence of group counseling services using role playing techniques on the assertive behavior of class X students at SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang. This type of research is quantitative research with a pre-experimental design one-group pretest-posttest design method. The population in this study was 279 in classes Based on the hypothesis test, the probability value obtained is sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. So this value shows that H_a was accepted and H_o was rejected, so it can be concluded that there is an influence of group counseling services using role playing techniques on the assertive behavior of class X students at SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang.

Keyword: Group Counseling, Role Playing Techniques, Assertive Behavior

ABSTRAK

Penelitian Pengaruh Konseling Kelompok dengan Teknik Role Playing terhadap Perilaku Asertif Siswa Kelas X SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang, dilatar belakangi oleh rendahnya tingkat perilaku asertif siswa kelas X SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang. Hal tersebut ditandai dengan hasil data analisis kebutuhan peserta didik kelas X, yang prosentase tertinggi pada butir item “Saya belum paham tentang sikap dan perilaku asertif”, dengan prosentase sebanyak 4,43%, serta butir item “Saya merasa belum bisa mengendalikan emosi dengan baik” dengan prosesntase sebanyak 4,03%. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh konseling kelompok dengan teknik *role playing* terhadap perilaku asertif siswa kelas X SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang ?. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* terhadap perilaku asertif siswa kelas X SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kauntitaif dengan metode pre-experimental design one-group pretest-posttest design. Populasi pada penelitian ini berjumlah 279 pada kelas X 1 – 10. Teknik pengumpulan sampling pada penelitian ini adalah menggunakan Puposive sampling. Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh hasil nilai probabilitas sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dengan nilai tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh layanan konseling

kelompok dengan teknik *role playing* terhadap perilaku asertif siswa kelas X SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang.

Kata Kunci: Konseling Kelompok, Teknik *Role Playing*, Perilaku Asertif

A. Pendahuluan

Remaja merupakan fase yang penting bagi individu, fase ini individu dihadapkan dengan berbagai tantangan yang harus di lewati dengan baik, tantangan tersebut baik dari perkembangan fisik, mental maupun sosial, Idealnya seorang remaja tumbuh dengan baik apabila individu tersebut dapat memenuhi tugas perkembangan dengan baik, seperti yang dikemukakan oleh William Kay (dalam Jannah, 2017:254) remaja tumbuh dengan baik apabila telah mampu mencapai kemandirian secara emosional, yang mencakup kemandirian mengatur emosi, dan amarah serta mampu menyampaikan apa yang diinginkan dan dipikirkan dengan baik kepada orang lain, selain itu juga individu mampu berinteraksi dan menjalin hubungan dengan siapapun serta memiliki perilaku sosial dan tanggung jawab yang baik.

Namun dalam proses memenuhi tugas perkembangan tersebut seringkali di jumpai hambatan-hambatan. Proses mencari identitas diri pada individu yang mengharuskan

individu untuk ikut serta dengan berbagai kelompok dalam hal ini di lingkungan sekolah, dengan teman sebaya, yang di dalam kelompok tersebut memiliki aturan tersendiri yang harus diikuti yang apabila tidak diikuti maka individu tersebut akan di asingkan atau bahkan dianggap tidak lagi menjadi bagian dari kelompok tersebut. Hal ini menjadikan individu tidak mampu untuk menyampaikan pendapat, dan tidak mampu mengekspresikan perasaan dengan baik dan tidak dapat bersikap tegas, sehingga individu terbawa oleh pengaruh negatif yang berasal dari luar karena perilaku tersebut atau perilaku tersebut dapat disebut dengan ketidakmampuan berperilaku asertif.

Hasil penelitian dari Hasanah, *et al.*, (2022:54) ditemukan bahwa contoh situasi yang berkaitan dengan perilaku asertif adalah teman sebaya, teman sebaya berpengaruh terhadap perilaku negatif yang berkaitan dengan tidak dapat berperilaku asertif seperti ikut-ikutan merokok, mencontek, rasa hormat kepada guru yang rendah,

membenarkan anggapan dari kelompok teman sebaya tanpa mempertimbangkan yang benar, salah dan yang sesuai norma, tidak dapat mengambil keputusan, rasa takut dan khawatir saat mengungkapkan perasaan ini cenderung bersikap pasif dalam lingkungan pembelajaran dan dalam interaksi sosial sehari-hari. Perilaku yang berkaitan dengan ketidakmampuan individu untuk berperilaku asertif ini juga terjadi di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang, ketidakmampuan siswa untuk berperilaku asertif di sekolah tersebut seperti tidak mampu menolak ajakan teman, tidak mampu berpendapat, tidak dapat tegas terhadap diri sendiri dan orang lain, hal tersebut menimbulkan perilaku negatif seperti datang ke sekolah terlambat, membolos saat jam pelajaran berlangsung, bermain *game* saat jam pelajaran, tidur saat jam pelajaran, mempengaruhi teman satu kelas untuk tidak mengerjakan PR, berkeliling sekolah saat jam pelajaran, dan membolos, hal ini disebabkan karena adanya pengaruh dari kelompok teman sebaya yang memiliki aturan dalam kelompok yang apabila tidak diikuti individu tersebut

akan diasingkan, maka dengan adanya ketakutan tersebut, individu tidak mampu untuk mengungkapkan keinginannya, serta apa yang dianggap benar dan tidak oleh individu tersebut.

Berdasarkan hasil analisis AKPD, yang di sebarakan pada tanggal 9 September 2023 pada siswa kelas X item yang bermasalah yang dialami siswa adalah siswa merasa belum memahami tentang sikap dan perilaku asertif sebanyak 4,43%, dan siswa belum mampu mengendalikan emosi dengan baik sebanyak 4,03%. Dan di perkuat observasi dilapangan, serta realitas di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang dengan teman sebaya, yang di dalam kelompok tersebut memiliki aturan tersendiri yang harus diikuti yang apabila tidak diikuti maka individu tersebut akan di asingkan atau bahkan dianggap tidak lagi menjadi bagian dari kelompok tersebut. Hal ini menjadikan individu tidak mampu untuk menyampaikan pendapat, dan tidak mampu mengekspresikan perasaan dengan baik dan tidak dapat bersikap tegas, sehingga individu terbawa oleh pengaruh negatif yang berasal dari luar.

Maka dari itu dalam upaya meningkatkan perilaku asertif siswa kelas X SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang, peneliti memberikan layanan konseling kelompok teknik *role playing* salah satu teknik yang cocok diterapkan dalam memberikan bantuan kepada siswa kelas X SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang untuk meningkatkan perilaku asertif pada diri siswa. Menurut Anjastuti, *et al.*, (2018:4) Teknik *role playing* dapat digunakan dalam konseling kelompok untuk membantu individu mencapai pemahaman diri sehingga mampu menganalisis interaksi disekitarnya, dan bagaimana individu harus berperilaku serta dapat mengeskpresikan perasaan.

Konseling kelompok dengan teknik *role playing* adalah layanan yang tepat diberikan kepada individu, dengan layanan konseling kelompok teknik *role playing* ini individu akan mampu mengatasi permasalahan terkait hubungan dengan orang lain di lingkungan sosialnya, sadar akan peran dirinya dalam masyarakat, serta membantu menyelesaikan permasalahan individu dalam lingkungan teman sebaya ataupun kelompoknya. Didukung penelitian yang dilakukan Apriyanti, *et al.*,

(2017:40) bahwa konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat membantu untuk dapat meningkatkan perilaku asertif siswa dengan berinteraksi antar anggota kelompok sehingga masukan dan saran positif dari anggota kelompok dapat mengubah pandangan tentang perilaku dan menyadari bahwa pandangan tersebut menghambat dalam pengembangan diri.

Berdasarkan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “apakah ada pengaruh konseling kelompok dengan teknik *role playing* terhadap perilaku asertif siswa kelas X SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang?”

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* terhadap perilaku asertif siswa kelas X SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yaitu *pre-eksperimental design*. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan / *treatment* terhadap sampel. Maka sebelum memberikan perlakuan/*treatment* terlebih dahulu

diadakan pengukuran terhadap populasi untuk dapat menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, dalam penelitian ini pengukuran dilakukan dengan menggunakan skala perilaku asertif untuk mengetahui kemampuan siswa dalam berperilaku asertif. Pengukuran dengan skala perilaku asertif dilakukan sebelum dan setelah diberikan perlakuan/*treatment* yaitu konseling kelompok, yang berupa *pretest* dan *posttest*, sehingga dari pengukuran tersebut dapat diketahui kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan/*treatment* yang dapat digunakan sebagai pembandingan.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Pretest		Perlakuan	Posttest
Y1		X	Y2
No	Kelas		Jumlah
1.	X 1		34 Siswa
2.	X 2		28 Siswa
3.	X 3		30 Siswa
4.	X 4		28 Siswa
5.	X 5		29 Siswa
6.	X 6		27 Siswa
7.	X 7		30 Siswa
8.	X 8		30 Siswa
9.	X 9		26 Siswa
10.	X 10		20 Siswa
Jumlah			279 Siswa

Dalam penelitian ini dalam proses eksperimen pengumpulan data, dibagi menjadi tiga tahapan yaitu, tahapan persiapan eksperimen, tahapan pelaksanaan eksperimen, dan tahapan akhir eksperimen, di mana setiap tahapan memuat langkah-langkah yaitu sebagai berikut:

1. Tahapan Persiapan Eksperimen

Dalam tahap persiapan eksperimen terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

a. Peneliti melakukan *try out* skala perilaku asertif, yaitu dikelas X 1, X 2 SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang yang berjumlah 60 siswa untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan.

b. Populasi adalah obyek atau subyek yang memiliki kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari oleh peneliti untuk kemudian ditarik sebuah kesimpulan (Sugiyono, 2014:80) Dalam penelitian ini untuk yang digunakan sebagai populasi adalah kelas X SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang yaitu terdiri dari 10 kelas yang berjumlah 279 seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 2

Populasi Penelitian

c. Berdasarkan data populasi dalam tabel diatas, peneliti peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* dalam pengambilan sampel dalam penelitian, menurut Sugiyono (2014:85) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampel penelitian. Alasan peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu karena peneliti akan mengambil sampel siswa yang memiliki kemampuan berperilaku asertif yang rendah. Teknik ini digunakan oleh peneliti, dikarenakan tidak semua siswa mengalami masalah dalam berperilaku asertif.

d. Setelah melakukan *try out* dan telah melakukan uji validitas dan reliabilitas pada instrument yang digunakan. Kemudian peneliti melakukan *pre-test* dengan menyebarkan skala untuk mengukur perilaku asertif siswa sebelum di berikan perlakuan. Dengan rentang skor 1-4.

e. Kemudian melakukan analisis hasil *pre-test* yang telah dilakukan.

2. Tahapan Pelaksanaan Eksperimen

a. Setelah melakukan analisis hasil *pre-test* yang dilakukan pada 220 siswa kelas X, maka dapat ditentukan siswa yang dapat dijadikan sampel

untuk diberi perlakuan atau diberikan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing*, yaitu siswa yang memiliki predikat rendah dan sangat rendah dari hasil analisis *pre-test* yang dilakukan.

b. Dilaksanakan perlakuan terhadap sampel yang terpilih berdasarkan hasil *pre-test* sebanyak 5 kali.

3. Tahapan Akhir Eksperimen

a. Sesudahmendapatkan perlakuan, seluruh sampel diberikan *post-test* untuk menjadi data yang digunakan untuk membandingkan hasil sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan.

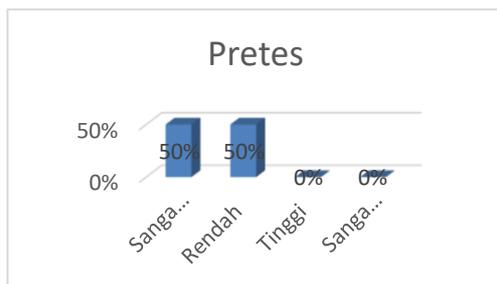
b. Setelah itu peneliti melakukan analisis data menggunakan uji-t untuk mengetahui pengaruh konseling kelompok dengan teknik *role playing*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

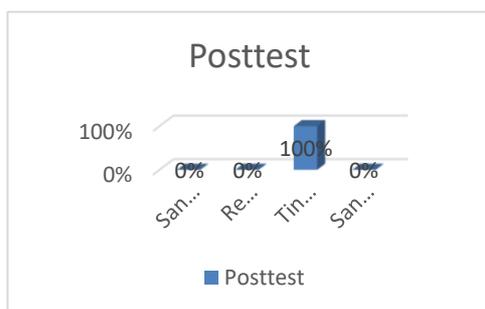
Berdasarkan hasil *pretest* *posttest* dan hasil uji yang telah dilakukan, nilai rata-rata yang ditunjukkan dari *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan dilihat dari adanya kenaikan nilai rata-rata yang dihasilkan yaitu dengan selisih skor 40. Berdasarkan indikator yang digunakan pada instrumen perilaku asertif yang memiliki 5

indikator, yaitu kepercayaan diri, Menghargai diri sendiri, dorongan melakukan pekerjaan dengan baik, sikap jujur dan keterbukaan diri, kelima indikator tersebut menunjukkan peningkatan dari hasil *pretest* dan *posttest* dari masing masing indikator.

Grafik 1. hasil Pretest



Grafik 2. Hasil Posttest



Kemudian dilakukan uji normalitas data, untuk dapat menguji data yang telah diperoleh untuk dapat mendukung hasil yang telah didapatkan, pada uji normalitas, diketahui nilai signifikansi pada *pretest* $0,165 > 0,05$, sedangkan nilai signifikansi pada *posttest* $0,679 > 0,05$. Maka berdasarkan data tersebut dan sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu apabila nilai probabilitas (sig) $> 0,05$ maka dapat dikatakan data tersebut

berdistribusi normal. Data di atas keduanya berdistribusi normal yang artinya kedua data tersebut memenuhi syarat uji hipotesis menggunakan statistik parametrik. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis, pada uji hipotesis yang telah dilaksanakan, diperoleh nilai probabilitas sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ atau H_a diterima H_o ditolak.

Maka sesuai dengan dengan dasar pengambilan keputusan pada uji *paired sampel t-test* dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai *pretest* dan nilai *posttest* yang signifikan pada pengisian kuesioner perilaku asertif. Sehingga dari pengolahan data tersebut, dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh sebelum dan sesudah diberikan layanan konseling kelompok.

Dari hal tersebut, upaya untuk meningkatkan perilaku asertif siswa yaitu dengan memberikan layanan konseling kelompok dengan menggunakan teknik *role playing*.

. Peserta didik yang memiliki permasalahan di sekolah yang berkaitan dengan rendahnya perilaku asertif yang dimiliki dapat ditingkatkan dengan pelaksanaan konseling kelompok. Pada pelaksanaan konseling kelompok peserta didik

dapat saling berdiskusi, mencurahkan perasaan, membuka pikiran untuk memahami berbagai kondisi dari sudut pandang yang berbeda. Agar dengan hal tersebut peserta didik mampu memahami berbagai situasi dan kondisi, serta peserta didik mampu mendapatkan alternatif penyelesaian masalah dari sudut pandang yang lebih bervariasi untuk dapat memandirikan peserta didik dalam menghadapi berbagai permasalahan dikemudian hari yang akan dihadapi.

Dengan menggunakan teknik *role playing*, peserta didik mampu mempraktikkan secara langsung peristiwa yang dialami sehingga alternatif penyelesaian masalah dan perubahan serta peningkatan dapat dirasakan secara lebih nyata. Pelaksanaan konseling kelompok dilaksanakan sebanyak 5 kali, dengan berbagai dinamika yang ditunjukkan oleh siswa dalam proses konseling, peningkatan yang ditunjukkan tidak hanya berpacu dengan nilai yang diperoleh tetapi melihat bagaimana peningkatan yang ditunjukkan pada saat dilaksanakan konseling kelompok.

Konseling kelompok dengan teknik *role playing* ini dapat

memandirikan peserta didik untuk mengambil keputusan terhadap masalah yang dialami yang diperoleh dari dinamika kelompok dengan cara bermain peran, sehingga peserta didik mampu merasakan dan memberikan penilaian secara langsung dalam suatu keadaan tertentu untuk dapat melakukan tindakan atau upaya penyelesaian masalah dengan baik. Teknik ini diterapkan agar peserta didik dapat diberikan gambaran secara lebih nyata sehingga mampu menerapkan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari untuk dapat meningkatkan perilaku asertif. Selaras dengan pendapat Apriyanti, R (2017:40) bahwa penerapan teknik *role playing* dalam konseling kelompok dapat dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat menggali potensi yang dimiliki secara mandiri untuk dapat menilai tindakan yang akan dilakukan apabila dihadapkan dalam situasi yang sama.

Peneliti menerapkan teknik *role playing* dengan tujuan untuk dapat mendorong peserta didik dapat mengeksplorasi, lebih menyadari tindakan yang harus dilakukan, kemudian mendorong peningkatan perilaku yang sebelumnya

bermasalah akibat pribadi individu tersebut atau berkaitan dengan lingkungan atau interaksinya dalam masyarakat. Agar individu mampu merubah diri untuk menjadi individu yang lebih asertif untuk dapat mememuhi hak, keinginan serta tanggung jawab sebagai individu yang baik tanpa mengambil hak orang lain, seperti pendapat yang dikemukakan oleh Herlina, U (2015:106) bahwa dengan teknik *role playing* dalam konseling kelompok individu akan mampu menyadari peran dirinya dalam kehidupan, serta mampu membantu memecahkan permasalahan yang dialami dengan teman sebaya maupun dengan kelompok.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil deskripsi data sebelum diberikan treatment konseling kelompok diukur dengan (*pretest*) data menunjukkan skor total yang diperoleh yaitu 706 dengan nilai rata-rata yaitu 88. Lalu nilai yang diperoleh setelah diberikan treatment konseling kelompok menunjukkan skor total 1023 dengan nilai rata-rata 128. Maka dari nilai tersebut, terjadi peningkatan pada skor yang diperoleh pada skor *posttest* dibandingkan dengan skor

pretest. Nilai tersebut juga dibuktikan dengan pengujian yang dilakukan, untuk membuktikan adanya peningkatan perilaku asertif sebelum dan sesudah diberikan treatment konseling kelompok dengan teknik *role playing* yaitu dibuktikan dengan uji t, *sample paired T test*, yaitu pada uji hipotesis yang dilakukan menunjukkan nilai probabilitas sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dengan nilai tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* terhadap perilaku asertif siswa kelas X SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjastuti, T. M., Dahlan, S., & Widiastuti, R. (2018). Penggunaan Konseling Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 6(2).
- Apriyanti, R., Yusmansyah, Y., & Utaminingsih, D. (2017). Penggunaan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Play Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Pada Siswa. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 5(4)
- Hasanah, N., Simarmata, S. W., Magfiroh, S. H., & Juliantina, J. (2022). Pengaruh Hubungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Asertif Siswa Di Smks

Putra Jaya Stabat. *Jurnal Serunai Bimbingan dan Konseling*, 11(2), 53-57

Herlina, U. (2015). Teknik role playing dalam konseling kelompok. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94-107

Jannah, M. (2017). Remaja dan tugas-tugas perkembangannya dalam islam. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 1(1).

Saputro, K. Z. (2018). Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25-32.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.