

**EFEKTIVITAS TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
PERILAKU ASERTIF PADA ANGGOTA OSIS
SMP NEGERI 1 PAKEM**

ARTIKEL *E-JOURNAL*

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Hagia Ratna Wuri
NIM 11104244032

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2015**

PERSETUJUAN

Artikel *e-journal* yang berjudul “Efektivitas Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Pada Anggota OSIS SMP Negeri 1 Pakem” yang disusun oleh Hagia Ratna Wuri, NIM 11104244032 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk dipublikasikan.

Yogyakarta, Oktober 2015
Pembimbing




Dr. Budi Astuti, M. Si.
NIP 19770808 200604 2 002

EFEKTIVITAS TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU ASERTIF PADA ANGGOTA OSIS SMP NEGERI 1 PAKEM

EFFECTIVENESS OF ROLE PLAYING TECHNIQUE TO INCREASING ASSERTIVE BEHAVIOR FOR THE MEMBERS OF OSIS SMP N 1 PAKEM

Oleh: Hagia Ratna Wuri, Universitas Negeri Yogyakarta
Hagia_ratna@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik *role playing* dalam meningkatkan perilaku asertif anggota OSIS SMP Negeri 1 Pakem. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *quasi-eksperimental* dengan desain *nonequivalent control group design*. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 6 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 6 siswa sebagai kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan berupa skala perilaku asertif dan pedoman observasi. Analisis hipotesis menggunakan Uji *Mann Withney* melalui program *SPSS statistic 17.0*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan perilaku asertif anggota OSIS SMP Negeri 1 Pakem. Hal ini dilihat dari koefisien signifikansi sebesar 0,008 dan lebih kecil dari 0,05 (taraf signifikansi 5%) dan adanya peningkatan rata-rata (*mean*) skor pada kelompok eksperimen dari 83,167 menjadi 97,5.

Kata kunci: Teknik *role playing*, perilaku asertif.

Abstract

The purpose of this research is to find out of the effectiveness of role playing techniques to increase assertive behavior for the members of OSIS in SMP N 1 Pakem. This research using a quasi-experimental with nonequivalent control group design. Subjects in the development of this research consisted of 6 students as experimental group and 6 students as a control group. The instrument that is used on this reasearchis an assertive behavior scale and observation guidelines. Analysis of the hypothesis using Mann Whitney test through the SPSS statistic17.0. The results showed that the technique of role playing effective to improve assertive behavior in members of OSIS SMP N 1 Pakem. It is seen from the significance coefficient of0.008 and less than 0.05 (5% significance level) and an increase in the average (mean) score of the experimental group from 83.167 to 97.5.

Keywords: role playing techniques, assertive behavior.

PENDAHULUAN

Pada prinsipnya sebagai makhluk sosial, antara individu satu dengan lainnya pasti membutuhkan kerjasama. Ketergantungan manusia satu dengan lainnya merupakan suatu gejala yang wajar dalam kehidupan. Dalam hubungan tersebut komunikasi merupakan salah satu komponen yang penting. Komunikasi manusia adalah komunikasi kehidupan, tanpa komunikasi tidak ada kehidupan, baik kehidupan fisik, kehidupan sosial, maupun kehidupan kultural. Alo Liliweri (2011: 151) berpendapat bahwa dalam bentuk sederhana, komunikasi

manusia adalah cara yang dilakukan dua orang atau lebih mengirim dan menerima pesan. Hal ini juga sejalan disampaikan oleh Adler & Rodman (1997: 11) bahwa berkomunikasi merupakan keharusan bagi manusia. Manusia membutuhkan dan senantiasa berusaha membuka serta menjalin komunikasi atau hubungan dengan sesamanya.

Semakin kompleksnya kehidupan manusia, membuat peranan komunikasi semakin tidak terelakkan untuk kepentingan berinteraksi, memecahkan masalah, dan menjalin hubungan

baik dengan sesamanya. Demikian pula bila dilihat dari sudut pandang organisasi sebagai suatu kesatuan sosial yang terdiri dari orang atau kelompok yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan bersama (Robbins, 1994: 4), komunikasi memiliki peranan penting salah satunya dalam menjalin hubungan dengan para *stake holder*-nya.

Komunikasi dalam organisasi sangat berguna bagi anggotanya. Salah satunya adalah dalam pengambilan keputusan. Dalam organisasi atau dalam kehidupan sehari-hari pasti seseorang tidak dapat lepas dari suatu masalah atau kondisi dimana seseorang wajib mengambil keputusan yang harus sesuai dengan keadaan yang dialami dan suatu keputusan itu tidak hanya menguntungkan diri sendiri. Menurut Terry (Ibnu Syamsi, 2007: 48) pengambilan keputusan adalah pemilihan alternatif perilaku dari dua alternatif atau lebih, dapat juga dikatakan bahwa pengambilan keputusan adalah tindakan pimpinan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam organisasi yang dipimpinnya dengan melalui pemilihan satu di antara alternatif-alternatif yang dimungkinkan.

Pengambilan keputusan secara efektif merupakan salah satu manfaat dari perilaku asertif. Menolak atau menerima ajakan teman harus dilakukan dengan benar tanpa menyakiti orang lain dan dengan alasan yang masuk akal agar komunikasi antar individu berjalan efektif (Alberti dan Emmon dalam Astri Miasari, 2012: 34). Asertif berasal dari Bahasa Inggris yaitu *ascertain* yang berarti menentukan dan menetapkan. Joseph Wolpe (dalam Festerhem and Bear, 1995:22) mendefinisikan perilaku

asertif sebagai perilaku individu yang penuh keyakinan diri. Selanjutnya menurut Rim dan Masters (Rakos, 1991: 8) perilaku asertif merupakan kemampuan interpersonal dalam mengkomunikasikan dan mengungkapkan secara jujur keinginan, perasaan dan pemikiran kepada orang lain. Individu yang asertif merasa bebas untuk menyatakan diri sendiri melalui kata-kata dan tindakan, menyatakan perasaan, pikiran dan keinginan dalam dirinya.

Berdasarkan pengertian para ahli dapat diartikan bahwa perilaku asertif adalah perilaku yang merupakan pengungkapan perasaan, minat, pikiran, kebutuhan, pendapat yang dilakukan secara bijaksana, adil, serta penuh keyakinan diri, tepat dan tegas, bertanggung jawab serta tetap memperhatikan penghargaan atas diri sendiri dan orang lain. Sikap tegas artinya mampu dan berani menyatakan pikiran, perasaan serta keyakinan dengan cara langsung, jujur, tepat dan bertanggung jawab. Adapun salah satu manfaat dari perilaku asertif yaitu dapat membantu seseorang untuk mengkomunikasikan secara jelas dan tegas atas kebutuhan-kebutuhan, keinginan, dan perasaan kepada orang lain (Lloyd, 1991: 3).

Perilaku asertif penting bagi remaja awal, karena apabila remaja tidak memiliki keterampilan untuk berperilaku asertif atau bahkan tidak dapat berperilaku asertif, disadari ataupun tidak, akan berpengaruh pada setiap pilihan hidupnya baik nanti dampaknya ke dalam diri sendiri ataupun dalam pergaulan sosialnya (Astri Miasari, 2012: 45). Terkait dengan pentingnya perilaku asertif bagi remaja, tidak dapat dipungkiri bahwa remaja belum dapat

mengkomunikasikan perasaannya terhadap orang lain secara jujur dan masih menganggap dirinya tidak memiliki hak untuk melakukan hal tersebut. Oleh karenanya komunikasi antar sesamanya disertai dengan perilaku asertif di dalamnya dapat membantu masalah tersebut.

Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) sebagai salah satu organisasi di lingkungan sekolah, di mana di dalamnya berkumpul siswa-siswi kreatif serta aktif sangat menuntut anggotanya bersikap asertif dalam setiap interaksinya. Perilaku asertif inilah yang berguna ketika anggota OSIS saling berinteraksi satu sama lain, menyampaikan gagasan serta menyampaikan pendapatnya. Ketika anggota OSIS sulit menyampaikan pendapatnya ataupun gagasan pikirannya, maka proses pengambilan keputusan yang membutuhkan proses penyampaian gagasan atau ide akan berjalan kurang efektif.

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti selama melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada bulan Juli sampai bulan September 2014 melalui wawancara dengan Pembina dan Ketua OSIS SMP Negeri 1 Pakem serta observasi langsung di lapangan, banyak siswa atau bahkan sebagian siswa memiliki kecenderungan kurang dapat berperilaku asertif ketika dalam pengambilan keputusan yang dilakukan saat rapat bersama anggota OSIS. Perilaku yang kurang asertif tersebut dapat dilihat dari siswa yang enggan menyampaikan pendapatnya. Banyak siswa ketika rapat OSIS hanya menuruti hal-hal yang disampaikan oleh ketua OSIS tanpa mengkaji terlebih dahulu isi yang disampaikan oleh ketua OSIS. Hal

demikianlah yang kadang membuat jalannya pengambilan keputusan tersebut kurang efektif karena ketika pengambilan keputusan berlangsung diharapkan anggota OSIS ikut menyampaikan pendapatnya; baik itu setuju, tidak setuju atau memberikan pendapat lain.

Sikap yang dilakukan oleh anggota OSIS yang lebih banyak menurut (*manut*) tersebut juga dilatarbelakangi oleh berbagai hal, sedangkan setiap anggota OSIS sangat diharapkan dapat berkontribusi secara penuh dalam setiap pengambilan keputusan yang dilakukan dalam diskusi atau rapat OSIS. Namun, pada kenyataannya dalam pengambilan keputusan hanya dilakukan oleh anggota-anggota tertentu saja. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah satu anggota OSIS SMPN 1 Pakem pada Bulan Februari 2015, siswa tersebut menuturkan jika terkadang kurang percaya diri ketika harus menyampaikan gagasan yang ada dipikirkannya ketika berlangsung diskusi dalam organisasi tersebut.

Menurut pengamatan yang dilakukan peneliti sekitar pertengahan Bulan Juli 2014 dan Bulan Februari 2015, ketika berlangsungnya diskusi atau rapat anggota OSIS tersebut, ada beberapa anak yang justru tidak peduli dengan jalannya diskusi. Hal demikian menunjukkan bahwa ada beberapa anggota kelompok yang kurang tertarik pada kelompok itu dan interaksi yang kurang optimal dalam kelompok tersebut. Jadi interaksi terjadi hanya pada anggota-anggota tertentu.

Seperti yang diungkapkan oleh Anderson (dalam Bimo Walgito, 2008: 47), apabila kelompok diminta menyelesaikan tugas, maka

kemampuan kelompok dalam kerjasama akan lebih penting daripada masalah kesamaan. Dari kalimat di atas jelas sekali dibutuhkan kerjasama yang berkualitas dalam kelompok tersebut untuk menghasilkan sebuah penyelesaian yang optimal.

Di dalam layanan Bimbingan dan Konseling (BK) terdapat banyak teknik yang digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan perilaku asertif, salah satu teknik yang dapat digunakan yaitu melalui teknik *role playing*. Lebih lanjut dijelaskan oleh Corey bahwa latihan asertif dapat menggunakan prosedur-prosedur permainan peran (*role playing*) (Corey, 2007: 213). Peneliti memilih teknik *role playing* karena dengan teknik tersebut siswa dapat langsung bisa memerankan materi yang sudah ditentukan yaitu tentang perilaku asertif. Selain siswa dapat memerankan langsung materi yang sudah ditentukan, teknik *role playing* juga dapat menumbuhkan partisipasi siswa dalam kelompok serta tanggung jawab bersama (Tri Haryanto, 2014: 22). Alasan lain yang mendasari dipilihnya teknik *role playing* yaitu karena di sekolah tempat penelitian teknik tersebut belum pernah digunakan oleh guru BK di sekolah tersebut.

Wawancara yang dilakukan dengan Guru BK pada Bulan Februari 2015, bahwa selama ini upaya yang dilakukan untuk meningkatkan perilaku asertif yaitu dengan penayangan video tentang contoh perilaku asertif. Siswa diminta untuk *mereview* isi video tersebut dan mengambil nilai-nilai yang terkandung dalam video tersebut terkait perilaku asertif. Menurut penuturan Guru BK di SMP Negeri 1 Pakem,

teknik *role playing* belum diaplikasikan karena kurangnya jam BK masuk kelas.

Menurut Moeslichatoen (dalam Lafiyati, 2014: 10) teknik *role playing* merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan, sebagai alat untuk mencapai tujuan harus dikemas dengan baik sesuai karakter peserta didik. Sementara itu menurut Muhammad Diaz Syafi'i (2013: 9), teknik *role playing* atau bermain peran adalah metode layanan BK sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual atau kejadian yang akan datang. Teknik *role playing* atau bermain peran juga dapat diartikan sebagai teknik yang menyenangkan karena dalam teknik ini menggambarkan satu siswa dari sebuah kelompok atau pasangan yang menginginkan identitas baru, dengan cara mengubah latihan yang mengutamakan perilaku nyata.

Menurut pengertian di atas tentang teknik *role playing*, akan sangat tepat jika teknik tersebut digunakan untuk membantu meningkatkan sikap asertif anggota OSIS guna membantu dalam pengambilan keputusan. Teknik *role playing* atau bermain peran mengajak setiap anggota OSIS dapat merasakan perannya sebagai ketua OSIS dengan tujuan agar anggota OSIS dapat lebih menghargai serta menghormati ketika ketua OSIS sedang memimpin atau menjelaskan sesuatu. Oleh karena itu, penggunaan teknik *role playing* atau bermain diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam menyampaikan yang dirasakan, yaitu sikap setuju atau tidak setuju terhadap suatu keputusan sehingga dalam pengambilan keputusan ketika melakukan rapat anggota OSIS

dapat berjalan lebih efektif tanpa munculnya kecemburuan antar anggota OSIS SMP Negeri 1 Pakem.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Dewi Fatimah (2013) didapatkan hasil bahwa perilaku asertif dapat ditingkatkan melalui keterampilan sosial antara lain *modeling*, video, umpan balik, transfer pelatihan dan permainan. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Dzakiyatus Sholichah Alchanifah (2011) diperoleh kesimpulan bahwa asertifitas siswi dapat ditingkatkan melalui penayangan video sebagai contoh, diskusi “kartu masalah” secara kelompok, latihan, dan tugas mengaplikasikan perilaku asertif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, salah satu cara yang dilakukan untuk meningkatkan perilaku asertif yaitu dengan penayangan video. Hal tersebut yang mendasari peneliti memilih teknik *role playing* sebagai teknik untuk meningkatkan perilaku asertif karena melalui penayangan video saja perilaku asertif dapat meningkat, apalagi dengan teknik *role playing* yang mengajak anggota OSIS untuk memerankan secara langsung materi yang di pilih oleh peneliti tentang perilaku asertif. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti memilih untuk membuat penelitian dengan judul “Efektivitas Teknik *Role playing* untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Pada Anggota OSIS SMP Negeri 1 Pakem.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen.

Waktu dan Tempat Penelitian

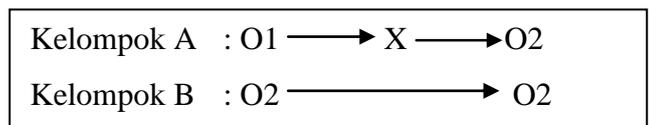
Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus – 5 September 2015 di SMP Negeri 1 Pakem.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah anggota OSIS SMP Negeri 1 Pakem, dengan jumlah 35 siswa atau subjek. Penentuan atau pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dan berdasarkan karakter yang ditetapkan, diperoleh sampel penelitian sejumlah 12 siswa.

Prosedur

Secara visual, bentuk *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group design* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Desain *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan :

Kelompok A : Kelompok eksperimen yang diberikan treatment oleh peneliti dengan teknik *role playing*.

Kelompok B : Kelompok kontrol yang telah diberikan treatment oleh Guru BK dengan teknik konvensional.

O1 : *Pre-test* skala perilaku asertif

X : Teknik *role playing*

O2 : *Post-test* skala perilaku asertif

Berikut penjelasan mengenai prosedur penelitian yang dilakukan. :

1. Tes Awal atau *Pre-Test*

Tes ini dilakukan untuk mengetahui tingkat perilaku asertif anggota OSIS sebelum diberi *treatmen*. *Pre-test* perilaku asertif dilaksanakan kepada seluruh anggota OSIS. Hasil *pre-test* selanjutnya dianalisis untuk menetapkan kelompok eksperimen dan kontrol.

2. Perlakuan atau *treatmen*

Pemberian *treatmen* atau perilaku berupa pelaksanaan teknik *role playing* yang dilakukan pada kelompok eksperimen. Prosedur kegiatan teknik *role playing* adalah sebagai berikut :

a. *Treatmen I*

Pada *treatmen* ini dilakukan melalui 3 tahapan yaitu sebagai berikut :

- 1) Tahapan awal yaitu pemberian materi tentang perilaku asertif, kemudian menampilkan contoh video tentang perilaku asertif.
- 2) Tahap pelaksanaan yaitu melakukan pemeranan dengan teknik *role playing* tentang perilaku asertif. Pada tahap ini siswa melakukan pemeranan masih membaca naskah agar siswa mengetahui gambaran melakukan *role playing*.
- 3) Tahap penutup, yaitu setelah siswa melakukan pemeranan teknik *role playing* dilakukan sesi *debriefing* yang bertujuan untuk melatih siswa dalam menyampaikan perasaan dan pendapatnya secara langsung.

b. *Treatmen II*

- 1) Pada tahap awal, siswa melakukan *role playing* dengan tema “Rapat Persiapan Lomba HUT RI di Sekolah” tanpa naskah.
- 2) Tahap selanjutnya siswa diberikan tugas untuk menampilkan *role playing* dengan tema yang diberikan oleh peneliti. Tema yang diberikan oleh peneliti yaitu “Rapat Panitia Acara Ramadhan di Desa”. Sebelumnya, siswa diminta untuk mendiskusikan jalan cerita yang akan ditampilkan melalui *role playing* secara berkelompok dengan waktu 15 menit.
- 3) Pada tahap akhir dilakukan sesi *debriefing*. Sama seperti di pertemuan sebelumnya, sesi *debriefing* dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan menyampaikan perasaan dan pendapat secara langsung.

c. *Treatmen III*

Tes ini diberikan setelah dilaksanakan *treatmen* dengan teknik *role playing* pada kelompok eksperimen untuk mengetahui tingkat pencapaian perilaku asertif siswa. Pada kelompok kontrol juga diberikan *post-test*, ini dimaksudkan agar dapat membandingkan hasil *post-test* siswa yang tidak diberikan *treatmen* dengan teknik *role playing*.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini data yang diambil adalah mengenai tingkat perilaku asertif anggota OSIS yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Data tersebut diperoleh melalui hasil skala perilaku asertif dan observasi selama pelaksanaan treatment.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan terhadap skor *pre-test* dan *post-test* yang masing-masing siswa akan dikategorikan. Merujuk pada penjelasan Saifuddin Azwar (2012: 86-109) berikut ini adalah langkah-langkah kategorisasi perilaku asertif dalam penelitian ini :

1. Menentukan skor tertinggi dan terendah

$$\text{Skor tertinggi} = 4 \times 33 = 132$$

$$\text{Skor terendah} = 1 \times 33 = 33$$

2. Menghitung mean ideal (M) yaitu $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah)

$$M = \frac{1}{2} (132+33)$$

$$= \frac{1}{2} (165)$$

$$= 82,5$$

3. Menghitung standar deviasi (SD) yaitu $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi – skor terendah)

$$SD = \frac{1}{6} (132 - 33)$$

$$= \frac{1}{6} (99)$$

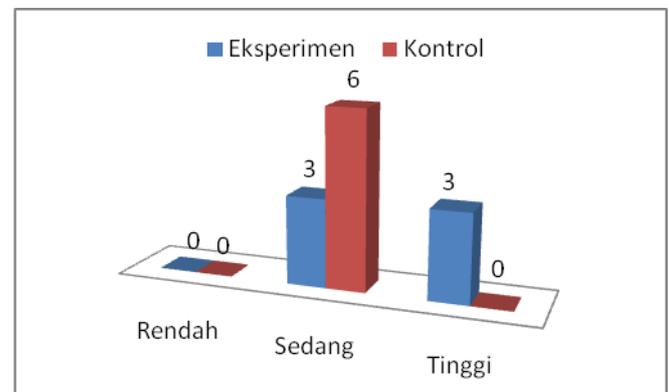
$$= 16,5$$

Tabel 1. Batas Interval Kategori Perilaku Asertif

Kategori	Batasan	
Tinggi	Skor $\geq (M+1SD)$	$X \geq 99$
Sedang	$(M-1SD) \leq \text{skor}$	$66 \leq X$
Rendah	Skor $< (M-1SD)$	$X < 66$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dapat dilihat dari rata-rata perilaku asertif pada kelompok kontrol dan eksperimen. Adapun hasil peningkatan rata-rata dapat dilihat dalam grafik berikut ini :



Gambar 2. Grafik Rerata Perilaku Asertif

Hasil juga dapat dilihat dari tabel skor perilaku asertif kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen pada tabel sebagai berikut :

Tabel 2. Skor Perilaku Asertif

NO	KEL. EKSPERIMEN		KEL. KONTROL	
	PRE-TEST	POST-TEST	PRE-TEST	POST-TEST
1	79	90	91	88
2	85	104	69	83
3	85	94	93	90
4	85	99	86	91
5	73	100	86	87
6	92	98	70	85
MEAN	83,167	97,5	82,5	87,3

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan rerata pada kedua kelompok, namun terjadi peningkatan yang lebih besar pada kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol, rerata meningkat dari 82,5 menjadi 83,3. Sementara itu pada kelompok eksperimen, rerata meningkat dari 83,267 menjadi 97,5.

Setelah treatment dilakukan sebanyak tiga kali, siswa terlihat semakin percaya diri dan tanpa beban menampilkan hasil *role playing* yang telah didiskusikan sebelumnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (2008: 214) yang menyatakan bahwa *role playing* dapat membuat siswa bertindak dan mengekspresikan perasaan serta pendapat tanpa kekhawatiran mendapatkan sanksi. Selain itu menurut Uno (dalam Rustiana Primarsari, 2013: 6) menyatakan bahwa teknik *role playing* dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah. Hal ini terbukti pada pertemuan ketiga, ketika siswa diberi tugas untuk membuat naskah *role playing* dalam waktu 15 menit yang nantinya akan ditampilkan, dengan cekatan siswa melakukan diskusi kelompok dan siswa berhasil menampilkan *role playing* dengan sukses.

Setelah dilakukan treatment kepada kelompok eksperimen, peneliti kembali mewawancarai teman subjek. Beberapa teman subjek mengatakan kalau subjek terlihat lebih percaya diri. Perbedaan itu terlihat ketika beberapa subjek sudah mulai berani menyampaikan pendapatnya ketika di kelas dan di forum OSIS.

Hasil penelitian ini sesuai dengan manfaat *role playing* yang dikemukakan oleh Tri Haryanto (2012: 22) yaitu :

- a. Melatih dan menanamkan pengertian perasaan. Dalam proses pemberian treatment yang dilakukan sebanyak 4 kali, terlihat adanya peningkatan rasa saling menghargai antar siswa. Hal ini terlihat ketika ada salah satu siswa menyampaikan pendapatnya, siswa yang lain mendengarkan pendapat yang disampaikan siswa tersebut.
- b. Adanya partisipasi yang kuat dalam mengambil suatu keputusan. Ketika siswa mendapatkan tugas diskusi kelompok untuk menampilkan *role playing* tanpa adanya naskah dari peneliti, terlihat sekali partisipasi yang kuat pada setiap siswa untuk menghasilkan tampilan *role playing* yang jalan ceritanya menarik. Setiap siswa berusaha memberikan masukan dan siswa yang menjadi pemimpin pun menghargai masukan dari teman-temannya.
- c. Meningkatkan rasa percaya diri. Peningkatan kepercayaan diri siswa sangat terlihat di setiap pertemuan. Awalnya siswa masih malu-malu untuk bicara, namun pada akhir pertemuan siswa sudah mulai aktif bertanya dan menyampaikan ide di dalam forum dengan percaya diri.

Peningkatan perilaku asertif ini juga dapat dilihat pada perbedaan perilaku yang dimunculkan oleh siswa yang berasal dari kelompok eksperimen dan kontrol. Siswa yang berasal dari kelompok eksperimen mampu mengungkapkan perasaannya, mampu

mengungkapkan pendapatnya di depan umum, percaya diri, menunjukkan sikap saling menghargai dan kemampuan interaksi yang baik. Hal ini terlihat saat diadakan sesi *debriefing* disetiap pertemuan, siswa terlihat fokus dan bersedia mendengarkan cerita dari siswa lain. Selain itu, tidak jarang mereka ikut merasakan emosi yang dimunculkan oleh pencerita dan memberikan masukan yang bersifat membangun. Setelah pelatihan selesai diberikan, siswa pada kelompok eksperimen masih bersedia menyapa, menanyakan kabar, dan berbincang dengan peneliti dan observer serta teman yang sama-sama berasal dari kelompok eksperimen.

Berbeda dengan siswa pada kelompok eksperimen, siswa yang berasal dari kelompok kontrol terlihat lebih acuh dan tidak peduli dengan keberadaan siswa lain. Terbukti saat peneliti menanyakan keberadaan siswa lain yang sama-sama masuk dalam kelompok kontrol siswa menjawab tidak tahu dan tidak mencoba untuk mencari teman tersebut. Hal ini tampak lebih jelas saat *post-test* diadakan, siswa yang sudah selesai mengisi skala langsung berpamitan pergi tanpa menunggu teman lain yang masih mengerjakan. Teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku asertif anggota OSIS dikarenakan pengaruh pemberian materi perilaku asertif selain dengan metode ceramah juga langsung dilakukan pemeranan dengan teknik *role playing*. Teknik *role playing* yang diperankan oleh siswa juga dilakukan tidak hanya sekali, namun berulang kali. Hal tersebut bertujuan agar siswa lebih paham tentang materi yang disampaikan oleh peneliti tentang perilaku asertif. melaukan pengulangan dalam pemeranan

teknik *role playing* ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sugiharto (dalam Putu Ari dharmayanti, 2013: 262) bahwa tingkah laku yang sama ditampilkan secara berulang-ulang akan menjadi suatu kebiasaan sehingga keterampilan yang dipelajari menginternalisasi dalam pribadi orang tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka kesimpulan yang dapat diambil yaitu teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan perilaku asertif anggota OSIS SMP Negeri 1 Pakem. Hasil uji hipotesis dengan uji *Mann Withney* menunjukkan koefisien signifikansi sebesar 0,008 untuk hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol lebih kecil dari 0,05 (taraf signifikansi 5%), yang berarti terdapat pengaruh pemberian *treatment* terhadap tingkat perilaku asertif siswa pada kelompok eksperimen. Pengaruh yang diberikan bersifat positif berdasarkan peningkatan yang signifikan dari rata-rata (*mean*) skor pada kelompok eksperimen dari 83,167 menjadi 97,5. Sementara itu pada kelompok kontrol hanya terjadi sedikit peningkatan rata-rata (*mean*) skor yang mulanya 82,5 menjadi 87,3.

Saran

1. Bagi Anggota OSIS

Siswa dapat meningkatkan dan mempertahankan perilaku asertif dengan cara berlatih dengan menerapkan perilaku asertif di kehidupan sehari-hari seperti mengungkapkan perasaannya secara

langsung, menyampaikan pendapatnya di forum OSIS dan memberikan masukan terhadap pendapat yang disampaikan oleh temannya.

2. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Hasil penelitian menunjukkan teknik *role playing* mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan perilaku asertif anggota OSIS, maka guru BK dapat menerapkan teknik tersebut bagi seluruh siswa sehingga dapat berfungsi untuk mencegah (preventif) munculnya perilaku kurang asertif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya sebatas menguji pengaruh teknik *role playing* terhadap peningkatan perilaku asertif anggota OSIS SMP Negeri 1 Pakem saja. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat mempertimbangkan penggunaan teknik *role playing* untuk melakukan penelitian jenis lainnya dengan mempertimbangkan lingkup penelitian agar memperoleh jumlah subjek penelitian yang lebih besar. Pada pertemuan ketiga ini, siswa bersama peneliti membahas tugas analisis film yang sudah ditugaskan sebelumnya. Pada saat diskusi, siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya satu per satu. Selanjutnya tetap dilakukan sesi *debriefing* untuk mengetahui perubahan dalam diri siswa ketika sudah mendapatkan *treatment*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, Ronald dan Rodman, George. 1997. *Understanding Human Communication*. Englewood Cliffs : Prentice Hall.
- Alo Liliweri. (2011). *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Bimo Walgito. (2008). *Psikologi Sosial*. Jakarta : Andi.
- Festerhaim, H and Baer, J. (1995). *Jangan Ya Bila Anda Akan Mengatakan Tidak (terjemahan) Edisi baru*. Jakarta : Gunung Jati.
- Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Ibnu Syamsi. (2007). *Pengambilan Keputusan dan Sistem Informasi*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Moeslichatoen. (1993). *Metode Pengajaran Di TK*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Muhammad Diaz Syafi'i. (2013). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran Fiqih dengan Metode *Role Playing* di MI Sunan Pandanaran Sleman. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.
- Putu Ari Dharmayanti. (2013). Teknik *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. Jilid 46, Nomor 3, Oktober 2013, hlm. 256-265
- Rakos, F. R. (1991). *Assertiveness Behavior*. New York : Rutledge.
- Robbins, Stephen. (1994). *Teori dan Organisasi: Struktur, Desain & Aplikasi Edisi 3*. Jakarta : Arcan.
- Rustiana Primarsari. (2013). Penggunaan Model *Role Playing* untuk Peningkatan Pembelajaran Matematika bagi Siswa Kelas IV SDN 1 Lundung. *E-Journal*

*Program Studi PGSD Universitas Sebelas
Maret. Vol. 4 Tahun 2013.*

Saifuddin Azwar. (2013). *Metode Penelitian*.
Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Tri Haryanto. (2014). *Penggunaan Metode
Bermain Peran untuk Peningkatan Hasil*

Belajar PKn Siswa Kelas V pada MI
Ma'arif Mantingan Salam Magelang
Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*. Fakultas
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga.