

PENINGKATAN KETERAMPILAN ASERTIF SISWA MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK BERBANTUAN PERMAINAN PERAN ROLE PLAYING BERBASIS SKENARIO BAHASA INDONESIA

Azizah Batubara¹, Muhammad Riza Darwin², Risma Dina³, Sri
Kurnia Hastuti⁴, Fheti Wulandari⁵, Fatmawati⁶, Sri Wahyuni⁷

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan asertif siswa melalui layanan bimbingan kelompok berbantuan permainan peran (role playing) berbasis skenario Bahasa Indonesia. Keterampilan asertif merupakan kemampuan penting yang diperlukan siswa untuk mengungkapkan pendapat, perasaan, serta mempertahankan hak pribadi secara tepat tanpa melanggar hak orang lain. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari siswa yang memiliki keterampilan asertif rendah serta guru bimbingan dan konseling sebagai informan pendukung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok berbantuan role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia mampu meningkatkan keterampilan asertif siswa, yang ditandai dengan meningkatnya keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, kemampuan menolak ajakan negatif, serta peningkatan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Novelty dalam penelitian ini terletak pada integrasi layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia yang tidak hanya menekankan peningkatan keterampilan asertif, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi verbal siswa secara kontekstual dan interaktif melalui pengalaman belajar yang dekat dengan situasi kehidupan nyata siswa di sekolah. Dengan demikian, pendekatan ini menjadi inovasi dalam layanan bimbingan dan konseling yang lebih efektif dan bermakna.

Kata Kunci: keterampilan asertif, bimbingan kelompok, role playing,

Abstract

This study aims to describe the improvement of students' assertive skills through group guidance services assisted by role-playing techniques based on Indonesian language scenarios. Assertive skills are important abilities that enable students to express opinions, feelings, and defend personal rights appropriately without violating the rights of others. This

1,2,3,4,5,6,7 STKIP Budidaya, azizahbatubara89@gmail.com*

research uses a qualitative approach with a descriptive method. The research subjects consisted of students with low assertive skills and guidance and counseling teachers as supporting informants. Data were collected through observation, interviews, and documentation, while data analysis used the Miles and Huberman model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that group guidance services assisted by role-playing based on Indonesian language scenarios can improve students' assertive skills, indicated by increased courage in expressing opinions, ability to refuse negative peer pressure, and more active participation in learning activities. The novelty of this study lies in the integration of group guidance services with role-playing techniques based on Indonesian language scenarios, which not only focus on improving assertive skills but also develop students' verbal communication abilities in a contextual and interactive way through real-life learning experiences at school. Thus, this approach serves as an innovative and meaningful strategy in guidance and counseling services.

Keywords: *assertive skills, group guidance, role playing*

A. PENDAHULUAN

Keterampilan asertif merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki siswa dalam menghadapi berbagai dinamika kehidupan sosial di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Perilaku asertif membantu siswa untuk mampu menyampaikan pendapat, mengekspresikan perasaan, mempertahankan hak pribadi, serta menolak pengaruh negatif secara tepat tanpa melukai orang lain. Dalam konteks pendidikan, keterampilan asertif berperan penting dalam membentuk karakter percaya diri, kemampuan komunikasi interpersonal, serta keberanian mengambil keputusan secara mandiri. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat, takut berbicara di depan umum, mudah mengikuti tekanan teman sebaya, dan cenderung pasif dalam interaksi sosial. Rendahnya keterampilan asertif tersebut berdampak pada kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan lemahnya kemampuan menyelesaikan konflik sosial secara sehat. Penelitian yang dilakukan oleh Rizkiyah dan Hariastuti (2023) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat perilaku asertif yang rendah sehingga memerlukan layanan bimbingan yang tepat untuk membantu pengembangannya. Selain itu, penelitian Apriani, Susilo, dan Asri (2024) juga menjelaskan bahwa rendahnya keterampilan asertif siswa menyebabkan mereka sulit menyampaikan pendapat dan cenderung menarik diri dalam pergaulan sosial.

Permasalahan rendahnya keterampilan asertif pada siswa saat ini semakin terlihat seiring berkembangnya pengaruh lingkungan sosial dan media digital terhadap kehidupan remaja. Banyak siswa yang merasa takut ditolak oleh kelompok teman sebaya sehingga memilih mengikuti keinginan orang lain dibandingkan menyampaikan pendapat pribadinya. Kondisi tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang percaya diri, mudah terpengaruh perilaku negatif, dan kesulitan mengontrol emosi ketika menghadapi konflik sosial. Di lingkungan sekolah, fenomena seperti siswa diam saat diskusi, enggan bertanya kepada guru, sulit mengatakan "tidak" terhadap ajakan negatif teman, serta rendahnya keberanian berbicara di depan kelas masih sering ditemukan. Bahkan,

beberapa siswa memilih memendam masalah pribadi karena takut dianggap berbeda oleh lingkungan sekitarnya. Penelitian Ningrum, Fitriana, dan Lestari (2025) menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan asertif siswa berhubungan dengan tingginya perilaku pasif dan ketidakmampuan siswa dalam mempertahankan hak pribadinya secara positif. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan asertif bukan hanya berkaitan dengan komunikasi, tetapi juga berhubungan erat dengan perkembangan mental, emosional, dan sosial peserta didik.

Masa remaja merupakan tahap perkembangan yang sangat rentan terhadap tekanan sosial dan pencarian identitas diri. Pada fase ini siswa membutuhkan kemampuan komunikasi dan pengendalian diri yang baik agar mampu beradaptasi dengan lingkungan secara sehat. Akan tetapi, banyak remaja yang masih belum mampu mengelola emosi dan menyampaikan keinginannya secara tepat sehingga lebih memilih diam atau justru menunjukkan perilaku agresif. Kondisi ini memperlihatkan bahwa siswa memerlukan pendampingan dan layanan yang mampu membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial secara efektif. Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab untuk membantu siswa membangun kemampuan interpersonal yang baik melalui layanan bimbingan dan konseling. Penelitian Samsaifil dan Sari (2022) menyebutkan bahwa siswa yang memiliki keterampilan asertif cenderung lebih percaya diri, mampu berinteraksi secara positif, serta memiliki kemampuan menyelesaikan masalah sosial dengan lebih baik dibandingkan siswa yang kurang asertif. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan asertif perlu menjadi perhatian penting dalam pelaksanaan layanan pendidikan di sekolah.

Salah satu layanan bimbingan dan konseling yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan keterampilan asertif siswa adalah layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan layanan yang memanfaatkan dinamika kelompok untuk membantu siswa memahami diri, mengembangkan kemampuan sosial, serta menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama. Dalam kegiatan bimbingan kelompok, siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi, berbagi pengalaman, menyampaikan pendapat, dan belajar memahami sudut pandang orang lain. Melalui interaksi kelompok yang aktif, siswa dapat belajar membangun rasa percaya diri serta melatih keberanian dalam berkomunikasi. Penelitian yang dilakukan oleh Septiani et al. (2024) menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Selain itu, suasana kelompok yang suportif juga membantu siswa merasa lebih nyaman dan terbuka dalam mengungkapkan pikiran maupun perasaannya kepada orang lain.

Agar pelaksanaan bimbingan kelompok lebih menarik dan efektif, diperlukan penggunaan teknik yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan layanan. Salah satu teknik yang dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan asertif adalah teknik role playing atau bermain peran. Teknik role playing merupakan metode yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu situasi tertentu sehingga siswa dapat memahami cara bersikap, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya belajar memahami materi secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam menghadapi situasi sosial tertentu. Penelitian oleh Nurhasanah dan Putri (2023) menunjukkan bahwa teknik role playing mampu meningkatkan keberanian berbicara, rasa percaya diri, dan kemampuan komunikasi interpersonal siswa secara signifikan.

Selain itu, penelitian Wulandari dan Siregar (2024) juga membuktikan bahwa role playing efektif membantu siswa melatih perilaku asertif melalui simulasi situasi sosial yang menyerupai kehidupan sehari-hari.

Dalam praktiknya, penggunaan role playing akan lebih efektif apabila dibantu dengan skenario yang sesuai dengan kondisi nyata kehidupan siswa. Skenario berfungsi sebagai gambaran situasi yang akan diperankan sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konteks permasalahan dan solusi yang harus dilakukan. Skenario yang disusun berdasarkan pengalaman siswa sehari-hari dapat membantu peserta didik lebih menghayati peran dan meningkatkan keterlibatan emosional dalam kegiatan bermain peran. Selain itu, penggunaan skenario juga membantu siswa melatih kemampuan berpikir kritis, kemampuan berbicara, dan keterampilan menyampaikan pendapat secara lebih terarah. Penelitian oleh Lestari dan Hidayat (2022) menunjukkan bahwa penggunaan role playing berbasis skenario mampu meningkatkan kemampuan komunikasi dan keberanian siswa dalam menyampaikan gagasan di depan kelompok. Dengan demikian, penggunaan skenario dalam role playing menjadi strategi yang relevan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan asertif secara optimal.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki keterkaitan erat dengan pengembangan kemampuan komunikasi siswa, khususnya keterampilan berbicara dan menyampaikan pendapat secara baik dan benar. Namun, dalam kenyataannya masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama saat kegiatan diskusi, presentasi, maupun tanya jawab di kelas. Sebagian siswa masih merasa malu, takut salah berbicara, dan kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih memerlukan inovasi yang mampu mendorong siswa lebih aktif dan komunikatif. Pengintegrasian role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia dalam layanan bimbingan kelompok dapat menjadi solusi untuk membantu siswa meningkatkan keberanian berbicara dan kemampuan komunikasi interpersonal. Penelitian oleh Rahmadani dan Yusuf (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis role playing dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan keterampilan berbicara secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Berbagai penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa teknik role playing memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan keterampilan sosial dan perilaku asertif siswa. Penelitian Rizkiyah dan Hariastuti (2023) membuktikan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing mampu meningkatkan perilaku asertif siswa SMP secara signifikan. Penelitian lain oleh Ningrum, Fitriana, dan Lestari (2025) juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat dan mempertahankan hak pribadi setelah mengikuti layanan role playing dalam bimbingan kelompok. Selain itu, penelitian Wulandari dan Siregar (2024) menyatakan bahwa penggunaan role playing berbasis skenario membantu siswa memahami cara berkomunikasi secara sopan, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sosial. Hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa role playing merupakan teknik yang efektif untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan asertif, kemampuan komunikasi interpersonal, dan rasa percaya diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Meskipun demikian, penerapan layanan bimbingan kelompok berbantuan role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia masih belum banyak digunakan

secara optimal di sekolah. Sebagian guru BK masih menggunakan metode ceramah atau diskusi sederhana sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan layanan. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya kreativitas dalam pelaksanaan layanan menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang antusias mengikuti kegiatan bimbingan kelompok. Padahal, siswa membutuhkan layanan yang aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan remaja agar tujuan layanan dapat tercapai secara maksimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian mengenai peningkatan keterampilan asertif siswa melalui bimbingan kelompok berbantuan permainan peran role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia penting untuk dilakukan sebagai upaya menciptakan layanan bimbingan dan konseling yang inovatif, efektif, serta mampu menjawab kebutuhan perkembangan sosial peserta didik di lingkungan sekolah.

B. KAJIAN TEORI

1. Keterampilan Asertif Siswa

Keterampilan asertif merupakan kemampuan individu dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, kebutuhan, dan pendapat secara jujur, terbuka, serta tegas tanpa melanggar hak orang lain. Perilaku asertif berada di antara perilaku pasif dan agresif, sehingga individu mampu mempertahankan hak pribadinya namun tetap menghargai orang lain dalam interaksi sosial. Dalam konteks pendidikan, keterampilan asertif sangat penting dimiliki siswa karena berkaitan dengan kemampuan komunikasi interpersonal, rasa percaya diri, serta kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial sekolah. Siswa yang memiliki keterampilan asertif cenderung lebih mampu menyampaikan pendapat, menolak ajakan negatif, serta berani mengambil keputusan secara mandiri. Rizkiyah dan Hariastuti (2023) menjelaskan bahwa perilaku asertif merupakan kemampuan individu dalam menyampaikan perasaan dan pendapat secara tepat tanpa menimbulkan konflik sosial. Sementara itu, Apriani, Susilo, dan Asri (2024) menyatakan bahwa keterampilan asertif membantu siswa membangun hubungan sosial yang sehat dan meningkatkan kemampuan komunikasi secara positif.

Keterampilan asertif dapat terlihat melalui berbagai perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari, seperti keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan mengatakan “tidak” terhadap pengaruh negatif, kemampuan mempertahankan hak pribadi, serta kemampuan berkomunikasi secara sopan dan terbuka. Siswa yang asertif juga cenderung memiliki rasa percaya diri yang baik dan mampu mengontrol emosinya ketika menghadapi situasi sosial tertentu. Menurut Samsaifil dan Sari (2022), perilaku asertif mencakup kemampuan mengungkapkan pikiran dan perasaan secara tepat, kemampuan mempertahankan hak pribadi, serta kemampuan menghargai hak orang lain dalam interaksi sosial. Dalam lingkungan sekolah, perilaku asertif sangat dibutuhkan agar siswa mampu aktif dalam pembelajaran, berani bertanya, menyampaikan ide, serta menjalin hubungan sosial yang sehat dengan teman maupun guru.

Rendahnya keterampilan asertif pada siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi rasa percaya diri, konsep diri, kemampuan mengendalikan emosi, serta pengalaman pribadi siswa dalam berinteraksi sosial. Sedangkan faktor eksternal meliputi pola asuh keluarga, lingkungan sekolah, hubungan teman sebaya, dan budaya komunikasi yang berkembang di lingkungan sekitar. Siswa yang tumbuh dalam

lingkungan yang kurang memberikan kesempatan berbicara atau sering mendapatkan tekanan sosial cenderung memiliki perilaku pasif dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Sebaliknya, lingkungan yang suportif dan terbuka dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi dan perilaku asertif secara lebih baik. Ningrum, Fitriana, dan Lestari (2025) menyatakan bahwa keterampilan asertif siswa sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan dukungan lingkungan yang mereka terima dalam kehidupan sehari-hari.

Keterampilan asertif memiliki manfaat yang besar bagi perkembangan pribadi dan sosial siswa. Siswa yang memiliki perilaku asertif cenderung lebih mudah menjalin hubungan sosial yang sehat, mampu menghindari konflik, serta memiliki kemampuan pengambilan keputusan yang lebih baik. Selain itu, keterampilan asertif juga membantu siswa meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan menghadapi tekanan dari lingkungan sosial. Dalam proses pembelajaran, siswa yang asertif lebih aktif dalam diskusi, lebih berani bertanya, dan mampu menyampaikan ide secara jelas. Penelitian Wulandari dan Siregar (2024) menunjukkan bahwa siswa yang memiliki keterampilan asertif tinggi cenderung memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang lebih baik dibandingkan siswa dengan tingkat asertif rendah. Oleh karena itu, keterampilan asertif perlu dikembangkan melalui berbagai layanan pendidikan dan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa.

2. Bimbingan Kelompok Berbantuan Permainan Peran (Role Playing) Berbasis Skenario Bahasa Indonesia

Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang dilaksanakan melalui dinamika kelompok untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan pribadi, sosial, belajar, maupun karier. Dalam kegiatan bimbingan kelompok, siswa diberikan kesempatan untuk saling bertukar pengalaman, menyampaikan pendapat, serta belajar memahami diri dan orang lain melalui interaksi kelompok. Layanan ini bertujuan membantu siswa memperoleh pemahaman baru dan mengembangkan kemampuan sosial secara lebih optimal. Menurut Septiani et al. (2024), bimbingan kelompok merupakan layanan yang efektif dalam membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal dan keterampilan sosial melalui kegiatan kelompok yang aktif dan partisipatif. Melalui suasana kelompok yang terbuka dan suportif, siswa dapat belajar mengembangkan rasa percaya diri dan keberanian dalam berinteraksi sosial.

Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok adalah teknik role playing atau permainan peran. Role playing merupakan metode yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu situasi tertentu sehingga mereka dapat memahami perasaan, perilaku, dan cara menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata. Teknik ini membantu siswa belajar secara langsung melalui pengalaman yang diperankan dalam kelompok. Dalam role playing, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan materi, tetapi juga terlibat aktif dalam mempraktikkan keterampilan komunikasi dan interaksi sosial. Nurhasanah dan Putri (2023) menjelaskan bahwa role playing mampu meningkatkan keberanian berbicara, rasa percaya diri, serta kemampuan komunikasi interpersonal siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan interaktif. Teknik ini juga membantu siswa memahami cara bersikap asertif dalam berbagai situasi sosial yang mereka hadapi sehari-hari.

Penggunaan role playing dalam bimbingan kelompok akan lebih efektif apabila didukung dengan penggunaan skenario yang sesuai dengan kehidupan siswa. Skenario berfungsi sebagai pedoman situasi yang akan diperankan sehingga siswa dapat memahami konteks masalah secara lebih jelas dan terarah. Skenario yang disusun berdasarkan pengalaman nyata siswa dapat membantu peserta didik lebih mudah menghayati peran dan memahami solusi dari masalah yang diperankan. Dalam penelitian ini, skenario yang digunakan berbasis Bahasa Indonesia sehingga selain melatih keterampilan sosial, kegiatan role playing juga dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berbicara dan berkomunikasi secara baik dan benar. Lestari dan Hidayat (2022) menyatakan bahwa penggunaan role playing berbasis skenario mampu meningkatkan kemampuan komunikasi, keberanian berbicara, serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran maupun layanan kelompok.

Role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia memiliki hubungan yang erat dengan pengembangan keterampilan asertif siswa. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat belajar menyampaikan pendapat, menolak ajakan negatif, mengungkapkan perasaan, dan mempertahankan hak pribadi secara sopan serta percaya diri. Siswa juga memperoleh kesempatan untuk memahami sudut pandang orang lain dan belajar menyelesaikan konflik sosial secara positif. Selain itu, penggunaan Bahasa Indonesia dalam skenario membantu siswa melatih kemampuan berbicara yang baik, penggunaan bahasa yang santun, dan kemampuan berargumentasi dalam situasi sosial tertentu. Rahmadani dan Yusuf (2024) menjelaskan bahwa penerapan role playing berbasis Bahasa Indonesia mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membantu mereka lebih percaya diri dalam berkomunikasi di lingkungan sekolah.

Pelaksanaan bimbingan kelompok berbantuan permainan peran berbasis skenario Bahasa Indonesia dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap pembentukan kelompok, tahap peralihan, tahap kegiatan inti, dan tahap penutup. Pada tahap kegiatan inti, siswa diberikan skenario tertentu untuk diperankan secara bersama-sama sesuai tema layanan yang berkaitan dengan perilaku asertif. Setelah kegiatan bermain peran selesai, guru BK memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan pengalaman, perasaan, serta solusi dari permasalahan yang diperankan. Proses ini membantu siswa memperoleh pemahaman baru tentang cara berkomunikasi dan bersikap secara asertif dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, bimbingan kelompok berbantuan permainan peran role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia diharapkan mampu menjadi layanan yang efektif dalam meningkatkan keterampilan asertif siswa di lingkungan sekolah.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses peningkatan keterampilan asertif siswa melalui layanan bimbingan kelompok berbantuan permainan peran (role playing) berbasis skenario Bahasa Indonesia. Penelitian dilaksanakan di sekolah yang menjadi lokasi penelitian dengan subjek penelitian yaitu guru bimbingan dan konseling serta siswa yang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok. Penentuan informan dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap mampu memberikan informasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Fokus penelitian diarahkan pada

pelaksanaan layanan bimbingan kelompok, penerapan teknik role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia, serta perubahan keterampilan asertif siswa selama mengikuti kegiatan layanan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pelaksanaan bimbingan kelompok dan perilaku asertif siswa selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru BK dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, hambatan, serta perubahan perilaku siswa setelah mengikuti layanan role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, catatan layanan, daftar hadir, serta dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian. Untuk memperoleh data yang valid, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar data yang diperoleh lebih akurat dan dapat dipercaya.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang diperoleh dari lapangan sesuai fokus penelitian. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk uraian naratif agar lebih mudah dipahami dan dianalisis. Tahap terakhir yaitu penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan hasil penelitian berdasarkan data yang telah diperoleh mengenai peningkatan keterampilan asertif siswa melalui bimbingan kelompok berbantuan permainan peran role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia. Keabsahan data dalam penelitian ini diperkuat melalui ketekunan pengamatan, triangulasi, dan pemeriksaan ulang data kepada informan agar hasil penelitian memiliki tingkat kredibilitas yang baik.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian mengenai peningkatan keterampilan asertif siswa melalui bimbingan kelompok berbantuan permainan peran role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia dilakukan di sekolah dengan melibatkan beberapa siswa yang memiliki tingkat keterampilan asertif rendah. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru BK, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat, kurang percaya diri ketika berbicara di depan kelas, serta cenderung pasif dalam kegiatan diskusi kelompok. Selain itu, beberapa siswa juga terlihat sulit menolak ajakan negatif dari teman sebaya dan lebih memilih diam ketika menghadapi konflik sosial. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan asertif siswa masih perlu ditingkatkan melalui layanan bimbingan dan konseling yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru BK menjelaskan bahwa selama ini layanan yang diberikan masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan layanan. Oleh karena itu, penerapan role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia dipilih sebagai alternatif layanan yang lebih interaktif dan mampu melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran sosial.

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru BK terkait pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Peneliti

bersama guru BK menyusun jadwal kegiatan, menentukan peserta layanan, serta menyiapkan skenario permainan peran yang sesuai dengan kondisi siswa di sekolah. Skenario yang digunakan disusun berdasarkan permasalahan nyata yang sering dialami siswa, seperti kesulitan menyampaikan pendapat, ketidakmampuan menolak ajakan negatif teman, dan kurangnya keberanian berbicara di depan umum. Selain itu, skenario juga disusun menggunakan Bahasa Indonesia yang komunikatif dan mudah dipahami siswa agar kegiatan role playing dapat berjalan secara efektif. Guru BK menjelaskan bahwa penggunaan skenario berbasis Bahasa Indonesia membantu siswa lebih mudah memahami alur cerita dan mempraktikkan cara berkomunikasi yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Persiapan yang matang dalam penyusunan layanan menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok di sekolah.

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan inti, dan tahap penutup. Pada tahap pembentukan, guru BK memperkenalkan tujuan kegiatan dan memberikan pemahaman mengenai pentingnya keterampilan asertif dalam kehidupan sosial siswa. Selanjutnya pada tahap peralihan, siswa mulai diarahkan untuk membangun rasa nyaman dan saling percaya antaranggota kelompok. Pada tahap inti, siswa diberikan kesempatan untuk memainkan peran sesuai skenario yang telah disiapkan sebelumnya. Dalam kegiatan tersebut, siswa terlihat antusias mengikuti permainan peran karena mereka merasa situasi yang diperankan sesuai dengan pengalaman sehari-hari di lingkungan sekolah. Beberapa siswa yang awalnya pasif mulai mencoba berbicara dan menyampaikan pendapatnya ketika memerankan tokoh tertentu. Guru BK juga memberikan arahan dan penguatan kepada siswa mengenai cara berkomunikasi yang baik, sopan, dan asertif selama kegiatan berlangsung sehingga siswa lebih memahami makna perilaku asertif dalam kehidupan sosial.

Hasil observasi selama pelaksanaan role playing menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa secara bertahap. Pada pertemuan awal, sebagian siswa masih terlihat malu dan kurang percaya diri ketika diminta memerankan tokoh dalam skenario. Namun, setelah beberapa kali mengikuti kegiatan, siswa mulai menunjukkan keberanian berbicara, mampu mengekspresikan perasaan, serta lebih aktif dalam diskusi kelompok. Siswa juga mulai mampu menyampaikan pendapat dengan bahasa yang lebih sopan dan jelas dibandingkan sebelum mengikuti layanan. Guru BK menyampaikan bahwa kegiatan role playing membantu siswa lebih mudah memahami cara bersikap asertif karena mereka memperoleh pengalaman langsung melalui simulasi situasi sosial. Selain itu, siswa terlihat lebih antusias mengikuti layanan karena metode yang digunakan tidak monoton dan memberikan kesempatan kepada semua anggota kelompok untuk terlibat aktif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan peran mampu menciptakan suasana layanan yang lebih menyenangkan dan komunikatif bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, sebagian besar peserta layanan mengaku merasa lebih percaya diri setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok berbantuan role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia. Siswa menyatakan bahwa melalui permainan peran mereka dapat belajar cara menyampaikan pendapat tanpa rasa takut dan memahami bagaimana cara menolak ajakan negatif teman secara sopan. Salah satu siswa mengungkapkan bahwa sebelumnya ia sering diam ketika tidak setuju terhadap pendapat teman, tetapi setelah mengikuti kegiatan role playing ia mulai berani berbicara dan

menyampaikan keinginannya secara langsung. Selain itu, siswa juga merasa lebih mudah memahami materi layanan karena kegiatan dilakukan melalui praktik langsung dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru BK. Pengalaman memainkan peran tertentu membuat siswa lebih memahami situasi sosial yang sering mereka alami dalam kehidupan sehari-hari sehingga mereka mampu belajar menemukan solusi terhadap masalah yang dihadapi secara lebih baik.

Perubahan keterampilan asertif siswa juga terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi guru BK dan wali kelas, beberapa siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai aktif bertanya dan berani menyampaikan pendapat ketika diskusi berlangsung. Siswa juga terlihat lebih mampu bekerja sama dengan teman serta lebih berani menolak perilaku negatif yang dapat merugikan dirinya. Guru BK menjelaskan bahwa peningkatan perilaku asertif siswa terjadi karena mereka memperoleh kesempatan untuk melatih kemampuan komunikasi interpersonal secara langsung melalui role playing. Selain itu, penggunaan skenario berbasis Bahasa Indonesia membantu siswa melatih penggunaan bahasa yang baik dan santun dalam berinteraksi dengan orang lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok berbantuan permainan peran tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan asertif siswa, tetapi juga mendukung kemampuan komunikasi dan hubungan sosial siswa di lingkungan sekolah.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti juga menemukan beberapa faktor pendukung yang membantu keberhasilan kegiatan bimbingan kelompok berbantuan role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia. Salah satu faktor pendukung utama adalah antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan layanan karena metode yang digunakan dianggap menarik dan tidak membosankan. Selain itu, dukungan guru BK dan pihak sekolah juga membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan, terutama dalam penyediaan waktu dan fasilitas yang dibutuhkan selama proses penelitian berlangsung. Penggunaan skenario yang sesuai dengan kehidupan nyata siswa juga menjadi faktor penting karena membantu siswa lebih mudah memahami situasi yang diperankan. Siswa merasa bahwa masalah yang dibahas dalam role playing merupakan bagian dari pengalaman mereka sehari-hari sehingga mereka lebih mudah menghayati peran yang dimainkan. Kondisi tersebut membuat proses layanan menjadi lebih aktif, komunikatif, dan memberikan pengalaman belajar sosial yang bermakna bagi peserta didik.

Meskipun pelaksanaan layanan berjalan dengan baik, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan selama kegiatan berlangsung. Pada awal pelaksanaan, sebagian siswa masih merasa malu dan takut tampil di depan teman-temannya sehingga membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan kegiatan role playing. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang kurang mampu menghafal dialog dalam skenario sehingga pelaksanaan permainan peran sempat mengalami kendala. Guru BK mengatasi masalah tersebut dengan memberikan motivasi, pendampingan, serta kesempatan latihan kepada siswa sebelum kegiatan dimulai. Hambatan lainnya adalah keterbatasan waktu layanan karena kegiatan role playing membutuhkan waktu yang cukup panjang agar seluruh siswa memperoleh kesempatan memainkan peran secara optimal. Namun demikian, hambatan tersebut dapat diatasi melalui kerja sama yang baik antara peneliti, guru BK, dan siswa sehingga kegiatan tetap berjalan sesuai tujuan penelitian dan memberikan hasil yang positif terhadap perkembangan keterampilan asertif siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok berbantuan permainan peran role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan asertif siswa. Hal tersebut terlihat dari perubahan perilaku siswa yang menjadi lebih percaya diri, lebih aktif berbicara, serta mampu menyampaikan pendapat secara lebih baik dibandingkan sebelum mengikuti layanan. Selain itu, siswa juga mulai mampu mengontrol emosi, menghargai pendapat orang lain, dan mempertahankan hak pribadinya secara sopan dalam berbagai situasi sosial. Guru BK menilai bahwa kegiatan role playing efektif digunakan dalam layanan bimbingan kelompok karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran sosial. Pengalaman bermain peran membantu siswa memahami cara berkomunikasi yang tepat serta memberikan kesempatan kepada mereka untuk melatih perilaku asertif dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata di sekolah maupun lingkungan pergaulan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok berbantuan permainan peran role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia dapat menjadi alternatif layanan yang efektif dalam meningkatkan keterampilan asertif siswa. Penggunaan metode yang interaktif dan berbasis pengalaman langsung membuat siswa lebih mudah memahami materi layanan serta lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Selain membantu siswa meningkatkan keberanian berbicara dan kemampuan komunikasi interpersonal, kegiatan role playing juga membantu siswa membangun rasa percaya diri dan kemampuan bersosialisasi secara positif dengan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, layanan bimbingan kelompok berbantuan role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia dapat diterapkan sebagai salah satu strategi layanan bimbingan dan konseling yang inovatif untuk membantu mengembangkan keterampilan sosial siswa di sekolah.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok berbantuan permainan peran role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia mampu membantu meningkatkan keterampilan asertif siswa secara bertahap. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan perilaku siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dalam menyampaikan pendapat dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Sebelum diberikan layanan, sebagian besar siswa masih merasa takut berbicara di depan kelompok, kurang percaya diri ketika diminta mengemukakan pendapat, dan cenderung menghindari situasi komunikasi yang melibatkan banyak orang. Namun setelah mengikuti kegiatan role playing, siswa mulai menunjukkan keberanian dalam berbicara dan lebih mampu mengungkapkan pikiran maupun perasaannya secara terbuka. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode yang melibatkan pengalaman langsung dapat membantu siswa memahami dan mempraktikkan perilaku asertif dalam kehidupan sehari-hari. Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Rizkiyah dan Hariastuti (2023) yang menyatakan bahwa teknik role playing efektif meningkatkan perilaku asertif siswa melalui latihan komunikasi interpersonal yang dilakukan secara langsung dalam suasana kelompok.

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dalam penelitian ini memberikan ruang kepada siswa untuk belajar melalui interaksi sosial dan pengalaman bersama anggota kelompok lainnya. Dinamika kelompok yang

tercipta selama kegiatan berlangsung membuat siswa merasa lebih nyaman untuk berbicara dan menyampaikan pengalaman pribadinya. Melalui kegiatan kelompok, siswa tidak hanya belajar memahami dirinya sendiri, tetapi juga belajar memahami perasaan dan pendapat orang lain. Hal tersebut membantu siswa membangun rasa percaya diri dan keberanian dalam berkomunikasi. Selain itu, suasana kelompok yang suportif membuat siswa lebih mudah menerima masukan dan pembelajaran dari guru BK maupun teman sebayanya. Temuan ini mendukung pendapat Septiani et al. (2024) yang menjelaskan bahwa layanan bimbingan kelompok dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan sosial dan komunikasi interpersonal melalui proses interaksi yang aktif dan partisipatif. Dengan demikian, bimbingan kelompok menjadi sarana yang efektif untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan asertif secara lebih optimal.

Penggunaan teknik role playing dalam layanan bimbingan kelompok terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat lebih antusias dan terlibat secara langsung dalam proses layanan dibandingkan metode ceramah yang biasanya digunakan guru BK. Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan cara berbicara, menyampaikan pendapat, dan menyelesaikan masalah sosial melalui simulasi situasi nyata. Pengalaman tersebut membantu siswa memahami bentuk perilaku asertif secara lebih konkret dibandingkan hanya melalui penjelasan teori. Selain itu, siswa juga dapat belajar dari pengalaman teman lain yang memainkan peran berbeda dalam satu skenario. Hal ini memperlihatkan bahwa role playing tidak hanya meningkatkan keberanian berbicara, tetapi juga membantu siswa memahami berbagai sudut pandang dalam interaksi sosial. Temuan penelitian ini sesuai dengan pendapat Nurhasanah dan Putri (2023) yang menyatakan bahwa role playing efektif meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Skenario berbasis Bahasa Indonesia yang digunakan dalam kegiatan role playing juga memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan keterampilan komunikasi siswa. Penggunaan bahasa yang komunikatif dan dekat dengan kehidupan sehari-hari membantu siswa lebih mudah memahami alur cerita dan menghayati peran yang dimainkan. Selain itu, siswa juga memperoleh kesempatan untuk melatih penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan santun dalam berkomunikasi dengan orang lain. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat mulai mampu menyampaikan pendapat dengan bahasa yang lebih jelas dan terarah dibandingkan sebelumnya. Penggunaan skenario yang sesuai dengan pengalaman nyata siswa membuat mereka merasa lebih dekat dengan permasalahan yang diperankan sehingga lebih mudah memahami solusi yang harus dilakukan. Temuan ini mendukung penelitian Rahmadani dan Yusuf (2024) yang menjelaskan bahwa role playing berbasis Bahasa Indonesia mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membantu mereka lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat di lingkungan sekolah.

Perubahan perilaku siswa setelah mengikuti layanan terlihat tidak hanya dalam kegiatan bimbingan kelompok, tetapi juga dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi guru BK dan wali kelas, siswa yang sebelumnya cenderung diam mulai aktif bertanya, berani mengemukakan pendapat, dan lebih percaya diri ketika mengikuti diskusi kelompok. Selain itu, siswa juga mulai mampu mempertahankan pendapatnya secara sopan tanpa harus bersikap agresif terhadap teman lainnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan asertif yang dilatih melalui role playing dapat diterapkan siswa dalam

kehidupan sehari-hari. Perubahan ini terjadi karena siswa memperoleh pengalaman langsung dalam menghadapi situasi sosial melalui permainan peran sehingga mereka lebih siap menghadapi kondisi serupa di lingkungan nyata. Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Wulandari dan Siregar (2024) yang menyatakan bahwa role playing membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi dan keberanian dalam mempertahankan hak pribadi secara positif.

Peningkatan keterampilan asertif siswa juga terlihat dari kemampuan siswa dalam mengontrol emosi dan menghadapi tekanan sosial dari teman sebaya. Sebelum mengikuti layanan, beberapa siswa mengaku sering mengikuti ajakan teman meskipun sebenarnya tidak sesuai dengan keinginannya karena takut dijaui kelompok. Namun setelah mengikuti kegiatan role playing, siswa mulai memahami pentingnya menyampaikan pendapat dan menolak ajakan negatif secara sopan. Melalui simulasi situasi sosial yang diperankan dalam skenario, siswa belajar bagaimana cara bersikap tegas tanpa menyakiti perasaan orang lain. Pengalaman tersebut membantu siswa meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan dan membangun keberanian dalam mempertahankan hak pribadinya. Temuan penelitian ini mendukung pendapat Samsaifil dan Sari (2022) yang menyatakan bahwa keterampilan asertif membantu siswa menghadapi tekanan sosial secara lebih sehat dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menjalin hubungan interpersonal yang positif.

Keberhasilan layanan bimbingan kelompok berbantuan role playing dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh dukungan lingkungan sekolah dan keterlibatan aktif guru BK selama kegiatan berlangsung. Guru BK tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga memberikan motivasi, arahan, dan penguatan kepada siswa selama proses layanan berlangsung. Sikap guru BK yang terbuka dan komunikatif membuat siswa merasa nyaman untuk menyampaikan pengalaman maupun pendapatnya dalam kelompok. Selain itu, dukungan pihak sekolah dalam menyediakan waktu dan fasilitas juga membantu pelaksanaan kegiatan berjalan dengan baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan layanan bimbingan kelompok tidak hanya dipengaruhi oleh metode yang digunakan, tetapi juga oleh kerja sama berbagai pihak dalam mendukung proses layanan. Temuan ini memperlihatkan bahwa lingkungan sekolah yang suportif dapat membantu siswa lebih mudah mengembangkan keterampilan sosial dan perilaku asertif secara optimal.

Meskipun penelitian menunjukkan hasil yang positif, pelaksanaan layanan bimbingan kelompok berbantuan role playing juga menghadapi beberapa hambatan. Pada tahap awal kegiatan, sebagian siswa masih terlihat malu dan kurang percaya diri ketika diminta memainkan peran di depan teman-temannya. Beberapa siswa juga mengalami kesulitan memahami dialog dalam skenario sehingga membutuhkan pendampingan lebih lanjut dari guru BK. Selain itu, keterbatasan waktu layanan membuat pelaksanaan role playing harus dilakukan secara bergantian agar semua siswa memperoleh kesempatan memainkan peran. Namun demikian, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pemberian motivasi, latihan tambahan, serta pendekatan personal kepada siswa yang masih merasa takut atau kurang percaya diri. Proses penyesuaian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan asertif membutuhkan waktu dan latihan yang berkelanjutan agar perubahan perilaku siswa dapat berkembang secara maksimal dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan metode yang kreatif dan interaktif dalam layanan bimbingan dan konseling sangat penting untuk meningkatkan partisipasi siswa. Metode role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia mampu membuat siswa lebih aktif karena kegiatan dilakukan melalui pengalaman langsung yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Berbeda dengan metode ceramah yang cenderung membuat siswa pasif, role playing memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui praktik dan interaksi sosial secara nyata. Selain meningkatkan keterampilan asertif, kegiatan ini juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan bekerja sama, serta kemampuan menyelesaikan masalah sosial secara positif. Dengan demikian, layanan bimbingan kelompok berbantuan role playing dapat menjadi inovasi layanan yang efektif dan relevan dengan kebutuhan perkembangan siswa di lingkungan sekolah modern saat ini.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok berbantuan permainan peran role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan asertif siswa. Melalui kegiatan bermain peran, siswa memperoleh pengalaman belajar sosial yang membantu mereka lebih percaya diri, lebih berani menyampaikan pendapat, serta lebih mampu berkomunikasi secara positif dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, penggunaan skenario berbasis Bahasa Indonesia juga membantu siswa melatih keterampilan berbicara dan penggunaan bahasa yang baik dalam interaksi sosial. Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa role playing merupakan teknik yang efektif dalam membantu pengembangan keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, layanan bimbingan kelompok berbantuan role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia dapat dijadikan alternatif strategi layanan bimbingan dan konseling untuk membantu meningkatkan keterampilan asertif siswa secara lebih efektif dan menyenangkan di lingkungan sekolah.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok berbantuan permainan peran role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia mampu meningkatkan keterampilan asertif siswa secara positif. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan perilaku siswa yang menjadi lebih percaya diri, lebih berani menyampaikan pendapat, mampu menolak pengaruh negatif secara sopan, serta lebih aktif dalam berinteraksi sosial maupun kegiatan pembelajaran di kelas. Pelaksanaan role playing memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk memahami dan mempraktikkan perilaku asertif melalui simulasi situasi nyata yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, penggunaan skenario berbasis Bahasa Indonesia membantu siswa melatih kemampuan komunikasi dan penggunaan bahasa yang baik dalam menyampaikan pikiran maupun perasaan secara tepat. Novelty atau kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengintegrasian layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia yang tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan asertif siswa, tetapi juga sekaligus mengembangkan kemampuan komunikasi verbal dan keterampilan berbicara siswa melalui pendekatan kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan pengalaman sosial peserta didik di lingkungan sekolah.

F. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada guru bimbingan dan konseling agar lebih sering menggunakan layanan bimbingan kelompok berbantuan permainan peran role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia sebagai alternatif layanan yang inovatif dan menarik dalam membantu meningkatkan keterampilan asertif siswa. Sekolah juga diharapkan dapat memberikan dukungan berupa fasilitas, waktu, dan kesempatan kepada guru BK untuk mengembangkan layanan yang lebih kreatif dan interaktif sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Selain itu, siswa diharapkan mampu menerapkan perilaku asertif yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan sosial lainnya. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, menggunakan variasi skenario yang lebih beragam, serta mengkaji pengaruh role playing berbasis skenario Bahasa Indonesia terhadap aspek perkembangan siswa lainnya seperti kepercayaan diri, komunikasi interpersonal, dan kemampuan pemecahan masalah sosial.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Apriani, N., Susilo, H., & Asri, A. (2024). Peran layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan keterampilan asertif siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan*, 5(2), 45–56.
- Corey, G. (2022). *Theory and practice of group counseling*. Cengage Learning.
- Gladding, S. T. (2021). *Group work: A counseling specialty*. Pearson.
- Kurniawan, D., & Sari, R. (2023). Pengembangan keterampilan sosial siswa melalui layanan bimbingan kelompok. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 90–99.
- Lestari, D., & Hidayat, R. (2022). Efektivitas role playing berbasis skenario dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 78–89.
- Ningrum, S., Fitriana, E., & Lestari, P. (2025). Pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik role playing terhadap perilaku asertif siswa SMA. *Jurnal Konseling Indonesia*, 9(1), 33–44.
- Nurhasanah, S., & Putri, A. (2023). Penerapan teknik role playing dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 6(3), 112–120.
- Prayitno. (2020). *Layanan bimbingan dan konseling di sekolah*. Rineka Cipta.
- Rahmadani, F., & Yusuf, M. (2024). Role playing berbasis Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(2), 101–110.
- Rizkiyah, A., & Hariastuti, R. (2023). Peningkatan perilaku asertif siswa melalui layanan bimbingan kelompok. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 4(2), 55–66.
- Samsaifil, M., & Sari, D. (2022). Pengaruh keterampilan asertif terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(1), 25–35.

- Septiani, R., dkk. (2024). Efektivitas bimbingan kelompok dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 11(1), 60–72.
- Sudjana, N. (2021). *Metode statistika*. Tarsito.
- Winkel, W. S., & Hastuti, M. M. (2020). *Bimbingan dan konseling di institusi pendidikan*. Gramedia.
- Wulandari, S., & Siregar, A. (2024). Role playing sebagai teknik peningkatan keterampilan sosial siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 12(2), 88–97.