

# KEMAMPUAN ASERTIF MELALUI LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN METODE DISKUSI KELOMPOK DAN BERMAIN PERAN

LL. Zihnan Munir  
SMA Negeri 2 Masbagik  
zihnan1967lalu@gmail.com

## Abstract

*This study aims to test and prove from the formulation of the problem. This type of research is experimental research. The study population was all students of class XI IPA. The research technique is a total sampling technique, because the total population is only 20 students. Data collection uses a psychological scale with an assertive ability scale instrument of 72 items. This instrument has been tested for use. The method of data analysis uses percentage descriptive and Wilcoxon test. The results showed that before getting treatment included in the low category with an average percentage of 52% and after getting treatment the average percentage was 72% included in the high category, resulting in an increase of 20%. Wilcoxon test results show the value obtained  $Z_{count} = 3,81 > Z_{table} = 1,96$ , the results are significant, that is, there is a significant difference between before and after getting content mastery service with group discussion and role playing methods, so  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected, thus indicating an increase in assertive ability of students between before and after the content mastery service is given by the method of group discussion and role playing, therefore the proposed hypothesis can be accepted. This means assertive ability can be improved by content mastery services with group discussion and role playing methods*

**Keywords:** *Assertive Ability, Content Mastery Service, Group Discussion and Role Playing*

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan membuktikan dari rumusan masalah Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah semua peserta didik kelas XI IPA. Teknik penelitiannya adalah teknik total sampling, karena jumlah populasi yang hanya 20 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan skala psikologi dengan instrument skala kemampuan asertif sebanyak 72 item. Instrument ini sudah diujicobakan untuk digunakan. Metode analisis data menggunakan deskriptip persentase dan uji wilcoxon. Hasil menunjukkan bahwa sebelum mendapatkan perlakuan termasuk dalam kategori rendah dengan rata-rata persentase 52 % dan sesudah mendapatkan perlakuan rata-rata persentasenya menjadi 72 % termasuk dalam kategori tinggi, sehingga mengalami peningkatan sebesar 20 %. Hasil uji wilcoxon menunjukkan nilai di peroleh  $Z_{hitung} = 3,81 > Z_{tabel} = 1,96$  maka hasilnya signifikan, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara

sebelum dan sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran, sehingga  $H_a$  di terima dan  $H_0$  ditolak, sehingga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan asertif pada peserta didik antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran, oleh karena itu hipotesis yang diajukan dapat diterima. Artinya kemampuan asertif dapat ditingkatkan dengan layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran

**Kata Kunci:** Kemampuan Asertif, Layanan Penguasaan Konten, Diskusi Kelompok dan Bermain Peran

## PENDAHULUAN

Dalam perkembangan dan kehidupannya setiap individu perlu menguasai berbagai kemampuan ataupun kompetensi. Dengan kemampuan atau kompetensi itulah individu itu hidup dan berkembang. Banyak atau bahkan sebagian besar dari kemampuan atau kompetensi itu harus dipelajari. Untuk itu individu harus belajar, kegiatan belajar ini tidak memandang waktu dan tempat, belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja bisa di rumah, di sekolah, ataupun dimana saja. Pada prinsipnya sebagai makhluk sosial, antara individu yang satu dengan yang lainnya pasti membutuhkan kerjasama. Ketergantungan manusia satu dengan yang lain merupakan suatu gejala yang wajar dalam kehidupan. Dalam hubungan tersebut komunikasi merupakan salah satu komponen yang penting. Corak komunikasi akan banyak ditentukan oleh latar belakang orang yang berkomunikasi, seperti kebiasaan dan kepribadian.

Agar komunikasi berlangsung secara efektif seseorang perlu memiliki kemampuan asertif. Kemampuan asertif merupakan suatu kemampuan seseorang agar tegas dalam mengambil keputusan dalam hidupnya dan mempertahankan haknya. akibat dari emosi, sikap, dan perilaku yang tidak tegas dapat berakibat sosial yaitu tidak adanya persetujuan dari orang lain. Jadi individu yang tidak tegas atau tidak asertif akan dijauhi dari lingkungannya, dengan kondisi yang demikian akan mengurangi rasa percaya diri karena tidak bersosialisasi dengan lingkungan yang baik<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Sugiyono. *Komunikasi Antar Pribadi*. (Semarang: UNNES Press.2005) hlm: 110

Pelayanan bimbingan dan konseling merupakan bagian yang integral dari keseluruhan program pendidikan. Dalam bimbingan konseling terdapat sembilan layanan antara lain yaitu layanan orientasi, layanan informasi, layanan penempatan dan penyaluran, layanan penguasaan konten, layanan bimbingan kelompok, layanan konseling kelompok, layanan konseling individual, layanan mediasi dan layanan konsultasi. Setiap layanan bimbingan konseling terdiri dari empat bidang seperti bidang pribadi, belajar, sosial serta karier. Selain layanan dan bidang bimbingan konseling, terdapat suatu kegiatan pendukung yaitu meliputi instrumentasi, penyelenggaraan himpunan data, konferensi kasus, kunjungan rumah dan alih tangankasus.

Salah satu layanan bimbingan konseling di sekolah adalah layanan penguasaan konten. Layanan penguasaan konten ini merupakan program bimbingan dan konseling di sekolah yang menunjang keberhasilan peserta didik dalam belajar. Tujuan dari layanan penguasaan konten adalah membantu peserta didik memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, kecepatan dalam belajar dan kesulitan belajar serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan dan perkembangan dirinya. Adapun fungsinya yaitu fungsi pemeliharaan dan pengembangan dengan berbagai potensi dan kondisi positif peserta didik dalam rangka pengembangan diri yang mantap dan berkelanjutan.

Layanan penguasaan konten dilaksanakan dalam bentuk kegiatan klasikal, kelompok, dan perorangan. Materi layanan penguasaan konten secara klasikal (diikuti oleh seluruh peserta didik dalam kelas) dengan metode ceramah yang disertai tanya jawab bahkan diskusi dapat diselenggarakan. Metode ini dapat dilengkapi dengan peragaan, pemberian contoh, tayangan film dan video.

Dalam prakteknya masih banyak peserta didik kelas XI IPA yang belum mampu bersikap tegas dalam mengambil keputusan dalam hidupnya dan mempertahankan haknya, hal ini dapat berdampak pada tidak adanya persetujuan dari orang lain. Melihat fenomena tersebut maka penulis, mengangkat judul “Meningkatkan Kemampuan Asertif Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Metode Diskusi Kelompok Dan Bermain Peran Pada Peserta didik Kelas XI IPA SMAN 2 Masbagik” dengan harapan bahwa melalui pelaksanaan layanan penguasaan konten, para peserta didik dapat meningkatkan kemampuan asertifnya sehingga setiap

individu mampu untuk bersikap tegas dalam mengambil keputusan dalam hidupnya, mampu menyatakan perasaan yang sebenarnya, emosinya tidak akan dikendalikan orang lain, efektif dalam berinteraksi, lebih dihargai orang lain, menjadi lebih percaya diri dan memiliki rasapuas.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Asertif**

Ketergantungan manusia satu dengan yang lain merupakan suatu gejala yang wajar dalam kehidupan. Dalam hubungan tersebut komunikasi merupakan salah satu komponen yang penting. Corak komunikasi akan banyak ditentukan oleh latar belakang orang yang berkomunikasi, seperti kebiasaan dan kepribadian. Agar komunikasi berlangsung secara efektif seseorang perlu memiliki kemampuan asertif.

Latihan kemampuan asertif merupakan salah satu pendekatan behavioral, yang bisa diterapkan terutama pada situasi-situasi interpersonal pada individu yang mengalami kesulitan untuk menerima kenyataan bahwa menyatakan atau menegaskan diri adalah tindakan yang layak atau benar<sup>2</sup>. Latihan Asertif berasal dari kata asing *to assert* yang berarti menyatakan dengan tegas. Dengan kata lain perilaku asertif mengandung suatu tingkah laku yang penuh ketegasan yang timbul karena adanya kebebasanemosi.

Kemampuan asertif (Ketegasan) adalah kemampuan untuk mengungkapkan perasaan seseorang dan menegaskan hak-hak seseorang tetap menghargai perasaan dan hak orang lain. Kemampuan asertif merupakan suatu kemampuan seseorang agar tegas dalam mengambil keputusan dalam hidupnya dan mempertahankan haknya. Asertif juga dapat diartikan suatu pernyataan tentang perasaan, keinginan dan kebutuhan pribadi kemudian menunjukkan kepada orang lain dengan penuh percaya diri. Pendapat serupa juga menjelaskan bahwa perilaku *assertive* adalah mengekspresikan perasaan, pikiran, dan harapan, dan tetap mempertahankan hak sebagai insan manusia tanpa melanggar hak asasi orang lain<sup>3</sup>.

---

<sup>2</sup> Corey, Gerald. *Teori dan Praktek Konseling & Psikoterapi*. (Bandung: PT Rineka Cipta. 2007) hlm: 213

<sup>3</sup> French, Astrid.. *Ketrampilan Berkomunikasi antar Pribadi*. Indonesia: Kentindo Soho. 1998) hlm 50.

### **Faktor Pembentuk Kemampuan Asertif**

Kemampuan asertif merupakan suatu kemampuan yang diperoleh dari proses belajar. Ada beberapa faktor pembentuk perilaku asertif, antara lain: 1) Jenis Kelamin, bahwa laki-laki lebih mampu bersikap asertif daripada wanita. Pada sebagian masyarakat wanita dipandang sebagai kaum yang lemah. 2) Kebudayaan menyatakan bahwa konsep perilaku asertif diwariskan oleh kebudayaan barat untuk melindungi hak pribadi individu agar tidak dijajah oleh pihak lain. Pada nantinya ada pihak yang dirugikan. Begitu juga konsep asertif berkaitan dengan kebudayaan telah yang menyatakan bahwa kebudayaan merupakan batu loncatan dalam perilaku asertif. 3) Pola asuh orangtua Keluarga merupakan tempat sosialisasi pertama yang ditemui individu. Dalam sebuah keluarga akan mengajarkan anak untuk dapat berhubungan interpersonal dengan orang lain melalui komunikasi yang efektif<sup>4</sup>. Dalam sebuah keluarga akan diajarkan untuk menahan emosi dengan mengekspresikan emosi secara positif melalui perasaan dan pujian, yang sejak dini diajarkan dan pada akhirnya dapat dikembangkan kemudian hari. 4) Usia Usia merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku asertif atau hubungan interpersonal antar individu. Pada anak kecil perilaku ini belum terbentuk. Struktur kognitif belum memungkinkan mereka untuk dapat mengkomunikasikan keinginan mereka dengan baik dan jelas. Namun pada masa remaja perilaku ini mulai berkembang seiring meningkatnya kemampuan kognitif individu. 5) Tingkat pendidikan menyatakan bahwa tingkat pendidikan juga menjadi faktor munculnya perilaku asertif. Individu yang memiliki tingkat pendidikan tinggi cenderung mampu bertindak asertif dibanding dengan individu yang mempunyai tingkat pendidikan rendah. 6) Sosial ekonomi semakin tinggi status sosial ekonomi seseorang semakin tinggi pula perilaku asertifnya.

### **Aspek-Aspek Perilaku Asertif**

Di dalam perilaku asertif kita tidak hanya dapat mengungkapkan perasaan atau keinginan secara lugas dan terbuka namun didasari oleh beberapa aspek yang tidak bisa terlepas dari pengertian dasar perilaku asertif. terdapat empat aspek dari perilaku asertif, antara lain: 1) Ekspresi emosi, yaitu kemampuan untuk

---

<sup>4</sup> Rakos, Richard F.. *Assertive Behaviour: Theory, Research, And Training*. (New York: Routledge London. 1991) hlm: 13

mengekspresikan emosi secara terbuka, jujur tanpa rasa cemas terhadap oranglain. 2) Hak-hak dasar manusia, yaitu pengetahuan akan hak asasi manusia sehingga mampu melaksanakan haknya tanpa mengganggu orang lain. 3) Kebebasan berpendapat dan kebebasan dalam memberikan respon, yaitu kemampuan untuk mengkomunikasikan secara verbal segala keinginan dan permintaan, pendapat, persetujuan, dan pujian secara jujur, tegas dan wajar. 4) Respon-respon khas manusia, yaitu dapat memberikan respon kepada orang lain secara sesuai dengan situasi yang ada sehingga tidak akan mudah cemas, takut atau marah<sup>5</sup>.

### **Karakteristik Kemampuan Asertif**

Latihan asertif merupakan salah satu teknik dalam konseling behavioral yang menitikberatkan pada kasus yang mengalami kesulitan dalam perasaan yang tidak sesuai dalam menyatakannya. latihan asertif merupakan suatu teknik untuk membantu klien dalam hal-hal berikut: (1) Tidak dapat menyatakan kemarahannya atau kejangkelannya, (2) Mereka yang sopan berlebihan dan membiarkan orang lain mengambil keuntungan dari padanya, (3) Mereka yang mengalami kesulitan dalam berkata "tidak"<sup>6</sup>.

### **Pengertian Layanan Penguasaan Konten**

Dalam perkembangan dan kehidupannya setiap individu perlu menguasai berbagai kemampuan ataupun kompetensi. Dengan kemampuan ataupun kompetensi itulah individu itu hidup dan berkembang. Layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan yang diberikan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari itu merupakan unit konten yang didalamnya terkandung fakta dan data, konsep, proses hukum dan aturan, nilai, persepsi, afeksi, sikap dan tindakan yang terkait didalamnya. Layanan penguasaan konten membantu individu menguasai aspek-aspek konten tersebut secara tersinergikan. Dengan penguasaan konten, individu diharapkan mampu memenuhi kebutuhannya serta mengatasi masalah-masalah yang dialaminya

---

<sup>5</sup> Galassi (1981) dalam Rakos, Richard F. *Assertive Behaviour: Theory, Research, And Training*. (New York: Routledge London. 1991) hlm: 9

<sup>6</sup> Willis. Sofyan. 2007. *Konseling Individual Teori dan Praktek*. (Bandung:Alfabeta. 2007) hlm : 72

Setiap individu perlu menguasai berbagai kemampuan ataupun kompetensi dalam perkembangan dan kehidupannya. Dengan kemampuan atau kompetensi itulah individu hidup dan berkembang. Banyak atau bahkan sebagian besar dari kemampuan atau kompetensi itu harus dipelajari. Untuk itu individu harus belajar dan belajar. Kegiatan belajar ini tidak memandang waktu dan tempat, artinya dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dalam kegiatan belajar individu yang bersangkutan menjalani proses pembelajaran dengan mengaktifkan diri sendiri ataupun dengan bantuan orang lain.

### **Metode Diskusi Kelompok dan Bermain Peran**

Melalui layanan bimbingan dan penerapan metode yang tepat dari konselor sekolah, diharapkan peserta didik mampu untuk meningkatkan kemampuan asertifnya, sehingga peserta didik mampu untuk bersikap asertif dalam kehidupan sehari-harinya. Salah satu teknik atau metode yang dapat digunakan adalah layanan penguasaan konten adalah tanya jawab atau diskusi, konselor mendorong partisipasi aktif dan langsung para peserta, untuk memantapkan wawasan dan pemahaman peserta, serta berbagai kaitan dalam aspek-aspek konten<sup>7</sup>.

Diskusi pada hakikatnya kerjasama dalam mengumpulkan dan tukar- menukar pengalaman serta gagasan. Melalui diskusi, peserta didik dibina memperhatikan kepentingan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan menerima keputusan bersama. Melalui diskusi kelompok ini, konselor dapat mendorong peserta didiknya untuk melatih kemampuan berpendapat menyatakan gagasan, perasaan, serta kepercayaan dirinya sehingga peserta didik nantinya dapat bersikap asertif.

Selain menggunakan metode diskusi diskusi kelompok, latihan asertif juga dapat dilaksanakan dengan metode bermain peran. Hal ini sesuai dengan bahwa salah satu teknik mengajar ketegasan yang paling terkenal adalah pengulangan permainan atau sejenis pengalaman permainan peran yang khusus, dalam hal ini orang dilatih atau mengulangi respon-respon spesifik yang tegas, yang akan menjadi bagian dari perilakunya. bahwa latihan asertif dapat menggunakan prosedur- prosedur permainan peran. Dengan bimbingan dari konselor, teknik ini dapat digunakan untuk melatih

---

<sup>7</sup> Prayitno dan Erman Amti. *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2004) hlm: 10

klien yang mengalami kesulitan untuk menyatakan diri bahwa tindakannya adalah layak atau benar.

Dari penjelasan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan asertif dapat dikembangkan melalui kedua metode yaitu metode diskusi kelompok dan metode bermain peran. Kedua metode tersebut dipandang tepat untuk melatih kemampuan asertif karena selain menggunakan prosedur yang tepat, metode ini juga melibatkan peran serta peserta didik secara langsung dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini tentunya akan bermanfaat bagi peserta didik karena melalui kedua metode tersebut peserta didik memperoleh pengalaman-pengalaman yang bermanfaat dalam melatih kemampuan asertifnya.

### **Pengertian Diskusi Kelompok**

Diskusi berasal dari IPA *Latin discussio atau discussion*, yang artinya bertukar pikiran. Pada dasarnya diskusi merupakan suatu bentuk bertukar pikiran yang teratur dan terarah, baik dalam kelompok kecil maupun dalam kelompok besar, dengan tujuan untuk mendapatkan suatu pengertian, kesepakatan, dan keputusan bersama-sama mengenai suatu masalah<sup>8</sup>. Diskusi adalah suatu bentuk kegiatan berbicara kelompok yang membahas suatu masalah untuk memperoleh alternatif- alternatif pemecahan masalah tersebut. Lebih lanjut, diskusi juga bisa berupa kegiatan berbicara untuk bertukar pikiran tentang suatu hal dalam mencari persamaan persepsi terhadap hal yang didiskusikan itu<sup>9</sup>. pada hakikatnya diskusi merupakan suatu metode untuk memecahkan masalah-masalah dengan proses berpikir kelompok<sup>10</sup>.

Dari berbagai pendapat mengenai diskusi tersebut dapat disimpulkan bahwa diskusi adalah kegiatan bertukar pikiran untuk memecahkan suatu masalah dengan tujuan untuk mendapatkan pengertian, kesepakatan, persamaan persepsi, dan keputusan bersama-sama mengenai suatu masalah. Sebagai suatu bentuk kegiatan keterampilan berbicara, diskusi merupakan kegiatan berIPA yang sangat bermanfaat untuk melatih peserta didik berpikir secara kritis dan kreatif, berpikir secara logis dan

---

<sup>8</sup> Tarigan, Djago, dkk. 2003. *Pendidikan Keterampilan BerIPA*. (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.2003) hlm: 7-18

<sup>9</sup> Syafi'ie, Imam. 1993. *Terampil BerIPA Indonesia I. Petunjuk Guru IPA Indonesia SMU Kelas 1*. (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.1993) hlm: 38.

<sup>10</sup> idem



sistematis serta menyampaikannya kepada orang lain dengan menggunakan IPA yang baik dan benar secara lisan.

Dengan berdiskusi pada peserta didik dapat berlatih menggunakan pengetahuan dan gagasannya untuk menyampaikan pendapat, mempertahankan pandangannya, menyatakan setuju atau menolak pendapat orang lain dengan cara yang baik<sup>11</sup>

### **Pengertian Bermain Peran**

Teknik bermain peran adalah teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Dengan bermain peran ini diharapkan para peserta didik memperoleh pengalaman yang diperankan oleh pihak-pihak lain. Teknik ini dapat digunakan pula untuk merangsang pendapat peserta didik dan menemukan kesepakatan bersama tentang ketepatan, kekurangan, dan pengembangan peran-peran yang dialami atau diamatinya<sup>12</sup>

Sehubungan dengan itu, tujuan penggunaan teknik ini antara lain adalah untuk mengenalkan peran-peran dalam dunia nyata kepada peserta didik. Setelah mereka mengenal peran-peran tadi maka mereka dapat memahami keunggulan dan kelemahan peran-peran tersebut serta dapat mengajukan alternatif saran atau pendapat untuk mengembangkan peran-peran yang ditampilkan dalam kehidupan sebenarnya. Banyak pendidik yang tidak bisa membedakan antara "*role play*" dan drama. Meskipun keduanya tampak sama, tetapi mereka sangat berbeda dalam gaya. Mungkin perbedaan yang paling menonjol adalah pada pelaksanaannya; drama yang asli biasanya menggunakan naskah, sedangkan *role play* menggunakan unsur spontan atau setidaknya reaksi yang tidak dipersiapkan terlebih dahulu.

Bermain peran sebagai suatu metode mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga murid-murid bisa mengenali tokohnya. Bermain peran ini menitikberatkan pada semangat yang dapat disertakan dalam teknik mengajar ini. Kelompok-kelompok kecil di kelas telah ditunjuk untuk memeragakan berbagai metode mengajar di kelas. Bermain peran juga memenuhi

---

<sup>11</sup> idem

<sup>12</sup> Sudjana. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. (Bandung: Falah.2001) hlm: 134

beberapa prinsip yang sangat mendasar dalam proses belajar mengajar, misalnya keterlibatan murid dan motivasi yang hakiki. Suasana yang positif sering kali menyebabkan seseorang bisa melihat dirinya sendiri seperti orang lain melihat dirinya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian pre eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang “sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu”<sup>13</sup>. Ekperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan sehingga diperoleh informasi mengenai efek variabel satu dengan variabel yang lain. Alasan eksperimen ini untuk melihat perlakuan yang dalam hal ini adalah layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran terhadap kemampuan asertif peserta didik.

## **PEMBAHASAN**

Kemampuan asertif merupakan suatu bentuk sikap dan perilaku seseorang yang menunjukkan beberapa sikap antara lain, perilaku yang membuat individu mampu bertindak dengan caranya sendiri, tetapi juga tidak menutup diri dari saran orang lain yang menjadikan dirinya lebih baik, mampu menyuarakan hak-haknya tanpa menyinggung orang lain, percaya diri, mengekspresikan diri secara spontan (pikiran dan perasaan), banyak dicari dan dikagumi orang lain. Dari pengertian tersebut maka diperoleh lima aspek kemampuan asertif yaitu aspek ketegasan, tanggungjawab, percaya diri, kejujuran, dan menghargai orang lain.

Memiliki kemampuan asertif bagi seorang individu sangat penting, hal ini dikarenakan agar setiap individu mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya tanpa adanya tekanan atau paksaan dari orang lain. Orang yang asertif akan mudah di terima oleh lingkungannya, karena individu tersebut mampu menyuarakan hak-haknya tetapi tidak menyinggung perasaan orang lain, begitu juga sebaliknya, orang yang tidak asertif maka akan berdampak pada lingkungan yang cenderung untuk

---

<sup>13</sup> Arikunto, Suharsimi.. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Yogyakarta: Rineka Cipta. 2006) hlm: 3.

menolaknya. akibat dari emosi, sikap, dan perilaku yang tidak tegas dapat berakibat sosial yaitu tidak adanya persetujuan dari orang lain <sup>14</sup>.

Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan asertif penting bagi setiap individu, khususnya peserta didik dan generasi muda karena apabila individu yang tidak tegas atau tidak asertif akan dijauhi dari lingkungannya dengan kondisi yang demikian akan mengurangi rasa percaya diri karena tidak bersosialisasi dengan lingkungan yang baik. Hal tersebut juga terjadi pada peserta didik kelas XI IPA SMAN 2 Masbagik sebagai populasi penelitian.

Peneliti menetapkan bahwa layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan asertif peserta didik. Pemberian layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran akan membantu peningkatan kemampuan asertif peserta didik karena metode yang digunakan disesuaikan dengan kondisi peserta didik. Dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran diharapkan peserta didik menjadi bersemangat dan dapat belajar dari pengalaman saat bermain peran.

Setelah dilakukan penelitian (*pre test*) terhadap satu kelas yang diteliti memiliki kemampuan asertif dengan kriteria tinggi adalah 1 peserta didik, 2 peserta didik dengan kriteria sedang dan kriteria rendah adalah 17 peserta didik. Meskipun yang masuk kriteria tinggi hanya 1 peserta didik dan 2 peserta didik termasuk dalam kategori sedang namun tetap dilakukan treatment yaitu layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran karena fungsi layanan penguasaan konten adalah pengembangan sehingga diharapkan kemampuan asertif peserta didik dapat berkembang, tidak hanya yang masuk kriteria rendah, namun yang termasuk kriteria tinggi dan sedang juga dapat berkembang. Treatment yang dilakukan peneliti sebanyak delapan kali pertemuan. Delapan pertemuan ini memberikan layanan lima aspek kemampuan asertif. Pada masing-masing aspek kemampuan asertif, secara perhitungan persentase telah menunjukkan adanya peningkatan dengan rata-rata peningkatan sebesar 20%.

Berikut dijelaskan peningkatan masing-masing aspek kemampuan asertif:

---

<sup>14</sup> Sugiyono. 2005. *Komunikasi Antar Pribadi*. (Semarang: UNNES Press.2005) hlm: 110

1. Aspek ketegasan adalah salah satu aspek dalam kemampuan asertif,

Ketegasan merupakan sikap atau perilaku untuk mempertahankan hak-hak pribadi (tidak membiarkan orang lain mengganggu dan memanfaatkannya). Orang yang memiliki ketegasan adalah orang mampu bersikap atau berperilaku tegas dalam mengambil keputusan, serta tidak mudah terpengaruh oleh orang lain. Aspek ketegasan penting mengingat setiap orang hendaknya mampu bersikap tegas agar tidak dimanfaatkan orang lain. Sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten diketahui bahwa peserta didik memiliki ketegasan yang rendah, hal ini ditandai dengan kecenderungan peserta didik yang mudah dipengaruhi oleh orang lain, belum berani mengambil sebuah keputusan untuk dirinya, serta belum mampu bersikap tegas dalam bertindak. Untuk meningkatkan aspek ketegasan, dilaksanakan diskusi kelompok dan bermain peran. Pada dilaksanakan diskusi kelompok, peserta didik diajak mempunyai keberanian dalam mengambil keputusan, tidak terpengaruh orang lain. Pada pelaksanaan bermain peran, ada dua macam peran yang ditampilkan oleh peserta didik dalam melatih ketegasan, pertama peserta didik memainkan peran “Menjadi seorang konselor yang diidam-idamkan, satu peserta didik memainkan peran sebagai seorang konselor, dan 4 peserta didik yang lainnya memainkan peran sebagai peserta didik yang sedang menyontek ketika mengikuti ujian sekolah”. Dan yang kedua” Menjadi polisi yang diidam-idamkan, satu peserta didik memainkan peran sebagai polisi yang tegas dan peserta didik yang lainnya memainkan peran sebagai orang yang melanggar lalu lintas”. Pada pelaksanaan bermain peran ini peserta didik diajak untuk terbiasa tegas dalam mengambil keputusan dan mampu bersikap tegas. Pada pertemuan ini, peserta didik tampak sudah bersikap tegas ketika ada peserta didik yang tidak memainkan peran dengan sungguh-sungguh maka temannya yang lainnya mengingatkan, artinya aspek ketegasan telah nampak pada peserta didik. Dilihat dari aspek ketegasan terjadi kenaikan yang cukup signifikan yakni meningkat sebesar 19 %. Pada aspek ketegasan sebelum diberi perlakuan peserta didik memperoleh persentase sebesar 52 %, setelah diberikan perlakuan berupa pemberian layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran terjadi peningkatan yakni menjadi 71%.

2. Aspek tanggung jawab salah satu aspek dalam kemampuan asertif,

Tanggung jawab merupakan sikap atau perilaku menerima resiko akibat tindakannya. Orang yang bertanggung jawab adalah orang yang dapat mengerjakan tugas-tugas dengan semestinya, menerima risiko atau akibat dari tindakannya serta konsekuen untuk melaksanakan keputusan yang sudah diambilnya. Sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten diketahui bahwa peserta didik memiliki tanggung jawab yang rendah, hal ini ditandai dengan kecenderungan peserta didik yang belum dapat mengerjakan tugas-tugas dengan semestinya, belum mampu menerima risiko atau akibat dari tindakannya serta tidak konsekuen atau masih ragu-ragu untuk melaksanakan keputusan yang sudah diambilnya. Untuk meningkatkan aspek tanggung jawab, dilaksanakan diskusi kelompok dan bermain peran. Pada dilaksanakan diskusi kelompok, peserta didik diajak mempunyai tanggung jawab dalam perbuatan maupun perkataannya, serta mampu konsekuen dalam menjalankan keputusan yang sudah dibuat. Pada pelaksanaan bermain peran, peserta didik memainkan peran “Menjadi orang tua yang diidam-idamkan”, satu peserta didik memainkan peran sebagai orang tua dan peserta didik yang lainnya memainkan peran sebagai anak yang sedang malas untuk belajar. Orang tua yang bertanggung jawab akan memotivasi anaknya ketika sedang dalam kondisi malas sekalipun. Peneliti lalu memberi tahu peserta didik bahwa apabila pekerjaan dikerjakan dengan penuh tanggung jawab maka hasilnya akan memuaskan. Dari pelaksanaan *treatment*, peserta didik nampak mampu melakukan kegiatan dengan semestinya dan mau menerima risiko dari kesalahan serta mampu konsekuen untuk melaksanakan keputusan yang sudah diambilnya. Hal tersebut telah tercermin sikap yang bertanggung jawab, artinya kemampuan asertif pada aspek tanggungjawab telah nampak pada peserta didik. Dilihat dari aspek tanggung jawab terjadi kenaikan yang cukup signifikan yakni meningkat sebesar 19%. Pada aspek tanggung jawab sebelum diberi perlakuan peserta didik memperoleh persentase sebesar 52%, setelah diberikan perlakuan berupa pemberian layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran terjadi peningkatan yakni menjadi 71%.

3. Aspek percaya diri adalah salah satu aspek dalam kemampuan asertif.

Percaya diri merupakan sikap atau perilaku seseorang yang berani menyampaikan gagasannya tanpa ada perasaan malu atau ragu serta mampu mengkomunikasikan dengan baik. Orang yang asertif adalah orang yang mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya serta mampu menyampaikan pendapatnya dengan baik dan sopan, penuh semangat dan tidak mudah putus asa. Aspek ini penting dalam kehidupan sehari-hari karena tentu saja dalam melakukan kegiatan sehari-hari kita harus penuh semangat, bersungguh-sungguh dan percaya diri. Sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten diketahui bahwa peserta didik memiliki percaya diri yang rendah, hal ini ditandai dengan kecenderungan peserta didik yang belum mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya, masih malu-malu dalam menyampaikan pendapatnya, serta mudah putus asa dan kurang bersemangat ketika pembelajaran di kelas berlangsung. Untuk mengembangkan aspek percaya diri, dilaksanakan diskusi kelompok dan bermain peran. Pada dilaksanakan diskusi kelompok, peserta didik dilatih untuk percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya, serta mampu mengkomunikasikannya dengan baik dan efektif. Pada pelaksanaan bermain peran, ada dua macam peran yang ditampilkan oleh peserta didik dalam melatih kepercayaan diri, pertama peserta didik memainkan peran “menjadi seorang guru yang diidam-idamkan”, satu peserta didik memainkan peran sebagai seorang guru dan 4 peserta didik yang lainnya memainkan peran sebagai peserta didik yang merasa minder dalam pergaulannya. Permainan yang kedua yaitu peserta didik memainkan peran “Menjadi seorang anak yang diidam-idamkan”, satu peserta didik memainkan peran sebagai seorang anak yang sedang belajar di rumah, dan 4 peserta didik yang lainnya memainkan peran sebagai teman yang ingin mengajak untuk bermain. Pada pelaksanaan treatment, peserta didik penuh semangat dan percaya diri dalam melakukan kegiatan, serta mampu menyampaikan pendapatnya tanpa ragu-ragu dan malu. Hal tersebut telah mengandung kemampuan asertif, artinya kemampuan asertif pada aspek percaya diri telah nampak pada peserta didik. Dilihat dari aspek percaya diri terjadi kenaikan yang cukup signifikan yakni meningkat sebesar 24%. Pada aspek percaya diri sebelum diberi

perlakuan peserta didik memperoleh persentase sebesar 49%, setelah diberikan perlakuan berupa pemberian layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran terjadi peningkatan yakni menjadi 73%.

4. Aspek kejujuran adalah salah satu aspek kemampuan asertif.

Kejujuran merupakan berkata sesuai apa yang terjadi sehingga tidak menambah dan mengurangi. Orang yang asertif adalah orang yang mampu jujur dalam mengekspresikan perasaan dan terbuka, orang yang mampu menyatakan ketidaksetujuan, serta orang yang tidak menutup diri dari saran orang lain. Aspek ini penting dalam kehidupan sehari-hari karena dengan jujur tentu suasana hidup menjadi damai dan seimbang. Sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten diketahui bahwa peserta didik memiliki kejujuran yang rendah, hal ini ditandai dengan kecenderungan peserta didik yang belum mampu jujur dalam mengekspresikan perasaan dan cenderung tertutup, belum mampu menyatakan ketidaksetujuan, serta masih menutup diri dari saran orang lain. Untuk meningkatkan aspek tanggung jawab, dilaksanakan diskusi kelompok dan bermain peran. Pada dilaksanakan diskusi kelompok, peserta didik dilatih untuk bersikap jujur dalam perbuatan maupun perkataannya, serta tidak menutup saran dari orang lain. Pada pelaksanaan bermain peran, peserta didik memainkan peran “Menjadi seorang konselor yang diidam-idamkan”, satu peserta didik memainkan peran sebagai seorang konselor, dan 4 peserta didik yang lainnya memainkan peran sebagai peserta didik yang sedang menyontek ketika mengikuti ujian sekolah. Dalam peran ini orang yang jujur akan mendapatkan ketenangan batin, bila dibandingkan dengan orang yang tidak jujur. Dari pelaksanaan treatment, peserta didik sudah tampak berlaku jujur dalam melakukan kegiatan, siwa mampu bersikap jujur dalam mengekspresikan perasaan dan tidak menutup saran dari orang lain, artinya aspek kejujuran kemampuan asertif telah nampak pada peserta didik. Dilihat dari aspek kejujuran terjadi kenaikan yang cukup signifikan yakni meningkat sebesar 20%. Pada aspek kejujuran sebelum diberi perlakuan peserta didik memperoleh persentase sebesar 52%, setelah diberikan perlakuan berupa pemberian layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran terjadi peningkatan yakni menjadi 72%

5. Aspek menghargai orang lain adalah salah satu aspek kemampuan asertif.

Orang lain merupakan sikap atau perilaku seseorang untuk berhubungan baik dengan lingkungannya. Orang yang pandai menghargai orang lain yakni orang yang bertoleransi, menghargai hak-hak orang lain, tolong-menolong, tidak menyinggung perasaan orang lain ketika sedang berpendapat serta mau mendengarkan pendapat orang lain. Aspek ini penting dalam kehidupan sehari-hari karena dengan menghargai orang lain tentu suasana hidup menjadi damai dan seimbang. Sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten diketahui bahwa peserta didik belum bisa menghargai orang lain, hal ini ditandai dengan kecenderungan peserta didik yang belum bisa bertoleransi, kurang menghargai hak-hak orang lain, sering menyinggung perasaan orang lain ketika sedang berpendapat serta belum mampu mendengarkan pendapat orang lain ketika pembelajaran berlangsung. Untuk meningkatkan aspek menghargai orang lain, dilaksanakan diskusi kelompok dan bermain peran. Pada dilaksanakan diskusi kelompok, peserta didik dilatih untuk bertoleransi dan bekerjasama. Pada pelaksanaan bermain peran, peserta didik memainkan peran “Menjadi seorang guru yang diidam-idamkan”, satu peserta didik memainkan peran sebagai seorang guru dan 4 peserta didik yang lainnya memainkan peran sebagai peserta didik yang sedang konflik dalam persahabatannya. Dari pelaksanaan treatment, nampak peserta didik mau memperhatikan dan menghargai orang lain, mau tolong menolong dengan orang lain, dapat menghargai hak-hak orang lain, tidak menyinggung perasaan orang lain ketika sedang berpendapat serta mampu mendengarkan pendapat orang lain. Hal tersebut telah mengandung nilai menghargai orang lain, artinya kemampuan asertif pada aspek menghargai orang lain telah nampak pada peserta didik. Dilihat dari aspek menghargai orang lain terjadi kenaikan yang cukup signifikan yakni meningkat sebesar 19 %. Pada aspek menghargai orang lain sebelum diberi perlakuan peserta didik memperoleh persentase sebesar 53 %, setelah diberikan perlakuan berupa pemberian layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran terjadi peningkatan yakni menjadi 72%.



Layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran dipilih untuk mengembangkan kemampuan asertif peserta didik dengan alasan bahwa dalam layanan penguasaan konten, peserta didik dibekali tentang ketrampilan-ketrampilan yang dalam hal ini adalah kemampuan asertif. Kemudian, metode diskusi dan bermain peran sesuai dengan teori belajar *experience learning* yaitu belajar dari pengalaman saat mengikuti bermain peran. Dengan menggunakan metode ini diharapkan peserta didik akan terus mengingat pengalamannya, menjadi lebih senang, dan lebih bersemangat dalam menerima layanan penguasaan konten.

Namun yang terjadi dilapangan, peserta didik cenderung bersemangat dalam melaksanakan bermain peran tetapi dalam diskusi kelompok dan pelaksanaan materi kurang memperhatikan. Sehingga dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan, kesimpulan dari peneliti yaitu adanya progress kemampuan asertif peserta didik meskipun tidak besar.

Hal tersebut diduga karena treatment yang dilakukan oleh peneliti hanya 8 kali dan cenderung singkat, bahkan terjadi penurunan, hal ini terjadi diduga karena pelaksanaan treatment (tepatnya pada pertemuan ketiga dan keempat) yang bersamaan dengan kegiatan *class meeting* sehingga pelaksanaan layanan kurang efektif. Padahal untuk menjadikan seorang peserta didik memiliki kemampuan asertif diperlukan latihan dan pembinaan terus menerus dan berkesinambungan di sekolah.

Dari analisis data menunjukkan bahwa layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan asertif pada peserta didik kelas XI IPA di SMAN 2 Masbagik. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh  $Z_{hitung} = 3,81 > Z_{tabel} = 1,96$  maka hasilnya signifikan, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran, sehingga  $H_a$  di terima dan  $H_0$  ditolak, sehingga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan asertif pada peserta didik antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran, oleh karena itu hipotesis yang diajukan dapat diterima. Berarti kemampuan asertif peserta didik dapat dikembangkan melalui layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan asertif peserta didik pada peserta didik kelas XI IPA di SMAN 2 Masbagik dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan asertif peserta didik sebelum mengikuti layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran, peserta didik cenderung malu dan ragu ketika berpendapat di dalam kelas, sulit menolak ajakan teman yang menjerumuskan dirinya, peserta didik sering menyinggung perasaan teman ketika berpendapat. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan asertif peserta didik dalam kategori rendah.
2. Kemampuan asertif peserta didik setelah mengikuti layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran, peserta didik mampu bersikap tegas, mampu menolak ajakan teman dengan cara yang sopan dan tidak menyinggung perasaan orang lain, peserta didik mampu bertoleransi pada orang lain, peserta didik telah mampu bertanggungjawab pada setiap kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan asertif peserta didik dalam kategori tinggi.
3. Pengembangan kemampuan asertif peserta didik sebelum dan setelah mendapat *treatment* berupa layanan penguasaan konten dengan metode diskusi kelompok dan bermain peran dilihat dari aspek kemampuan asertif peserta didik rata-rata tiap aspek mengalami peningkatan. Yang paling meningkat pada aspek tanggung jawab, ketegasan dan menghargai orang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Corey, Gerald. 2007. *Teori dan Praktek Konseling & Psikoterapi*. Bandung: PT Rineka Cipta.
- French, Astrid. 1998. *Ketrampilan Berkomunikasi antar Pribadi*. Indonesia: Kentindo Soho.
- Gunarsa, Singgih D. 2004. *Konseling dan Psikoterapi*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Prayitno dan Erman Amti. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Rakos, Richard F.1991. *Assertive Behaviour: Theory, Research, And Training*. New York: Routledge London.
- Sudjana. 2001. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah.
- Sugiyono. 2005. *Komunikasi Antar Pribadi*. Semarang: UNNES Press.
- Syafi'ie, Imam. 1993. *Terampil BerIPA Indonesia I. Petunjuk Guru IPA Indonesia SMU Kelas 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tarigan, Djago, dkk. 2003. *Pendidikan Keterampilan BerIPA*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Tarigan, Henry Guntur. 1990. *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan BerIPA*. Cet. Ke-10. Bandung:Angkasa.
- Willis. Sofyan. 2007. *Konseling Individual Teori dan Praktek*. Bandung:Alfabeta.