

**PENGARUH METODE ROLE PLAY DALAM LAYANAN  
BIMBINGAN KLASIKAL TERHADAP PEMAHAMAN  
ASERTIF  
(Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas X-1 Sma Yadika 4  
Pondok Gede)**

Susilowati<sup>1</sup>

Dra. Dewi Justitia, M. Pd, Kons<sup>2</sup>

Drs. Djunaedi, M. Pd<sup>3</sup>

***Abstrak***

*Tujuan Penelitian ini adalah mengetahui pengaruh metode role play dalam layanan bimbingan klasikal terhadap pemahaman asertif pada siswa kelas X-1 SMA Yadika 4 Pondok Gede. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pre-experimental, dengan menggunakan model one group pre-test pre-test design yaitu eksperimen yang dilaksanakan dengan menggunakan satu kelompok penelitian melalui pre-test pre-test. Subyek Penelitian ini terdiri atas 41 orang siswa kelas X-1 SMA Yadika 4 Pondok Gede. Hasil uji normalitas diperoleh data pre-test  $x^2_{hitung} = 1,13$  lebih kecil dari  $x^2_{tabel} = 11,1$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 5\%$  dan data pre-test  $x^2_{hitung} = 1,35$  lebih kecil dari  $x^2_{tabel} = 11,1$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 5\%$ , berarti sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas diperoleh hasil  $F_{hitung} = 1,17 < F_{tabel} = 1,69$ , berarti sampel diperoleh berasal dari populasi berdistribusi homogen. Hasil perhitungan uji hipotesis dengan t-test diperoleh thitung sebesar 22,8 karena  $t_{hitung} = 22,8 > t_{tabel}(0,05; 80) = 1,66$ , jadi  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode role play dalam layanan bimbingan klasikal terhadap pemahaman asertif pada siswa kelas X-1 SMA Yadika 4 Pondok Gede.*

**Kata Kunci:** *Pemahaman, Asertif, Role play.*

## **Pendahuluan**

Program bimbingan dan konseling di sekolah adalah bagian integral dari sistem pendidikan di sekolah yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Layanan bimbingan dan konseling berperan penting dalam

membantu siswa agar dapat mengenal, menerima dirinya sendiri dan lingkungannya serta mengambil keputusan dan mewujudkan diri sebagai pribadi yang utuh sesuai tugas perkembangan dalam rentang usia yang dilaluinya baik itu perkembangan fisik, intelektual, emosi, sosial, maupun perkembangan-

1 Mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling FIP UNJ, susilowati.bk.reg.08@gmail.com

2 Dosen Bimbingan dan Konseling FIP UNJ

3 Dosen Bimbingan dan Konseling FIP UNJ

moral-spiritual. Program bimbingan dan konseling komprehensif yang sedang berkembang saat ini didesain untuk mengimplementasikan tujuan dari bimbingan dan konseling. Pada program bimbingan dan konseling komprehensif terdapat empat komponen layanan, yaitu: (1) Layanan Dasar, (2) Layanan Responsif, (3) Perencanaan Individual dan (4) Dukungan Sistem (Dirjen PMPTK, 2007:32-35). Layanan dasar adalah proses pemberian bantuan kepada semua siswa (for all) melalui kegiatan-kegiatan secara klasikal atau kelompok yang disajikan secara sistematis dalam rangka membantu perkembangan dirinya secara optimal. Layanan ini bertujuan untuk membantu semua siswa agar memperoleh perkembangan yang normal, memiliki mental yang sehat, dan memperoleh keterampilan dasar hidupnya, atau dengan kata lain membantu siswa agar mereka dapat mencapai tugas-tugas perkembangannya. Salah satu implementasi dari layanan dasar adalah bimbingan-klasikal. Bimbingan klasikal adalah program yang dirancang untuk melakukan kotak langsung para peserta didik di kelas. Layanan bimbingan klasikal ini bertujuan untuk membantu siswa agar dapat berkembang secara optimal baik dari aspek pribadi, sosial, belajar dan karir. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lindah (2011:117) menunjukkan bahwa tingkat kepuasan terhadap layanan bimbingan klasikal pada kategori tinggi sebesar 16 %, pada kategori sedang sebanyak 67 % dan pada kategori rendah sebesar 17 %.

Sebagian diantara mereka yang tidak puas, mengemukakan alasan tentang kurang menariknya metode dan media yang digunakan saat layanan bimbingan klasikal berlangsung. Selain itu, metode yang sering digunakan oleh guru pembimbing hanya menggunakan metode ceramah dan topik yang tidak menarik dinilai oleh sebagian besar diantara mereka sebagai faktor yang menyumbang ketidakpuasan terhadap layanan bimbingan klasikal. Penelitian tersebut tidak jauh berbeda dengan data yang diperoleh dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 9 Juli 2012. Studi pendahuluan dilakukan dengan memberikan angket tertutup yang dibagikan kepada 35 siswa kelas X SMA Yadika 4 Pondok Gede. Hasil studi pendahuluan tersebut diperoleh data 67 % siswa menyatakan bahwa tidak suka dengan metode ceramah karena membosankan dan 58 % siswa tidak memahami materi yang di-

sampaikan guru dengan menggunakan metode ceramah.

Proses pembelajaran merupakan pemberian informasi dari guru kepada siswa. Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran yang tepat harus dilakukan oleh guru sebelum menyampaikan materi pelajaran. Pada dunia pendidikan terdapat banyak metode pembelajaran, seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, role play, dan lain-lain. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan oleh (Fardhika, 2008) melalui penelitiannya menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode role play terjadi peningkatan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan. Role play, dapat diartikan sebagai suatu metode yang efektif bagi siswa dengan memerankan peran untuk memahami suatu konsep tertentu dengan cara yang menarik, menyenangkan dan imajinatif.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat diketahui bahwa metode role play memiliki tujuan membantu siswa dalam mengingat suatu konsep atau suatu materi pelajaran. Di sisi lain, dengan metode role play ini siswa diberi kesempatan untuk memerankan peran pada suatu kondisi sehingga dapat membantu siswa dengan mudah untuk memahami dan mengingat terhadap materi yang telah disampaikan. Salah satu tugas perkembangan yang harus dicapai oleh siswa kelas X adalah mencapai hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya, baik pria maupun wanita. Salah satu indikator dari tugas perkembangan tersebut adalah siswa memiliki asertif. Asertif adalah suatu kemampuan untuk mengkomunikasikan apa yang diinginkan, dirasakan, dan dipikirkan kepada orang lain namun dengan tetap menjaga dan menghargai hak-hak serta perasaan pihak lain. Asertif merupakan salah satu materi yang harus disampaikan pada siswa kelas X. Pemahaman mengenai asertif sangat perlu supaya siswa mempunyai bekal dalam menerapkannya pada kehidupan sehari-hari.

Hasil studi pendahuluan dengan memberikan angket tertutup yang dibagikan kepada 35 siswa kelas X SMA Yadika 4 Pondok Gede. Berdasarkan studi pendahuluan didapatkan bahwa sebanyak 80 % siswa belum memahami pengertian asertif, sebanyak 88 % siswa belum memahami jenis-jenis asertif dan bahkan sebanyak 100 % siswa belum memahami komponen-komponen asertif.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah “Apakah terdapat pengaruh metode role play dalam layanan bimbingan klasikal terhadap pemahaman asertif pada siswa kelas X SMA Yadika 4 Pondok Gede?”

## Kajian Teori

Menurut Ngalim Purwanto (2009:44-45) pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan siswa dapat memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini siswa tidak hanya menghafal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta. Bloom (1971:89-90) membuat klasifikasi (taksonomi Bloom), pemahaman berada dalam ranah kognitif. Ranah kognitif terbagi menjadi enam tataran tingkah laku yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, sintesis, dan evaluasi. Pemahaman dalam kognitif berada tingkat kedua setelah individu melalui proses mengetahui. Bloom (1971:89-90) mengatakan pemahaman merupakan proses memaknai suatu konsep dengan melewati tiga tingkatan pemahaman, yaitu translation (menerjemahkan, mengubah, memberikan contoh), interpretation (menerangkan, mengklasifikasikan, menghubungkan), extrapolation (memperkirakan, menyimpulkan dan mengembangkan).

Menurut Albert & Emmons (2002: 6) asertif adalah tingkah laku yang mempromosikan kesetaraan dalam hubungan manusia, yang memungkinkan kita untuk bertindak menurut kepentingan diri sendiri, untuk membela diri sendiri tanpa kecemasan yang tidak semestinya, untuk mengekspresikan perasaan dengan jujur dan nyaman, untuk menerapkan hak-hak pribadi tanpa menyangkal hak-hak orang lain. Jenis asertif menurut L'Abato dalam Pandu (2007), yaitu:

### a) Asertif untuk menolak

Asertif dalam konteks ketidaksetujuan atau ketika seseorang berusaha untuk menghalangi atau mencampuri pencapaian tujuan orang lain. Hal ini memerlukan keterampilan sosial untuk menolak atau menghindari campur tangan orang lain. Asertif untuk menolak telah mendapat perhatian yang sangat besar dalam literatur tentang pelatihan keterampilan sosial.

### b) Asertif untuk memuji/ mengkritik

Ekspresi-ekspresi dari perasaan positif seperti penghargaan, apresiasi dan menyukai dapat dilihat untuk memfasilitasi hubungan interpersonal yang baik. Kemampuan untuk memuji atau mengkritik orang lain dalam cara yang hangat, tulus, bersahabat dapat menjadi kemampuan yang punya kehebatan hebat dan berfungsi untuk membuat seseorang menjadi penguat dan rekan interaksi yang menyenangkan. Kemampuan ini mempunyai komponen yang sama dengan keterampilan menolak (kontak mata, pe-rasaan, kelancaran dan kekerasan berbicara) hanya saja isinya berbeda. Kemampuan ini mengekspresikan perasaan positif yang dihasilkan dari tingkah laku orang lain.

### c) Asertif untuk Meminta

Asertif ini terjadi ketika seseorang meminta orang lain untuk membantunya mencapai tujuan atau untuk memenuhi kebutuhannya. Asertif sering dipadukan dengan penolakan, dalam situasi menolak permintaan orang lain dan juga meminta perubahan tingkah laku peminta. Fungsi dari jenis asertif ini adalah agar menghindari terjadi konflik yang sama dengan kemudian hari.

Menurut Albert & Emmons (200:6) ada beberapa komponen-komponen dari asertif, yaitu:

#### a) Kontak Mata (*Eye Contact*)

Saat berbicara seseorang yang memiliki asertif menunjukkan kontak mata dengan menatap langsung dengan lawan bicaranya, sehingga akan membantu dalam mengkomunikasikan ketulusan, menunjukkan perhatian dan penghormatan kepada orang lain serta meningkatkan kelangsungan pesan yang disampaikan.

#### b) Sikap Tubuh (*Body Posture*)

Sikap tubuh yang ditunjukkan oleh seseorang yang memiliki asertif adalah sikap tubuh yang aktif dan tegak. Sikap berdiri yang membungkuk dan pasif, menandakan kurangnya keasertifan seseorang.

#### c) Jarak atau Kontak Fisik (*Distance atau Physical Contact*)

Seseorang yang memiliki asertif mempunyai kemampuan dalam menjaga jarak ketika berinteraksi dengan orang lain. Kedekatan di antara

orang-orang yang terlibat pembicaraan akan memiliki dampak yang cukup besar dalam komunikasi. Akan tetapi apabila terlalu dekat mungkin dapat menyinggung perasaan orang lain.

d) *Isyarat (Gesture)*

Isyarat yang ditunjukkan oleh seseorang yang memiliki asertif dapat menambah ketegasan, keterbukaan, kehangatan, rasa percaya diri dan spontanitas dalam berkomunikasi dengan orang lain.

e) *Ekspresi Wajah (Facial Expression)*

Dalam berbicara dengan orang lain, seseorang yang memiliki asertif mampu mengekspresikan wajah sesuai dengan pesan atau hal apa yang akan disampaikan.

f) *Nada, Modulasi, Volume Suara*

Saat mengungkapkan pikiran dan perasaan secara verbal, seseorang yang memiliki asertif menggunakan intonasi suara yang tepat.

g) *Kefasihan*

Kefasihan mengatakan kata-kata juga tidak bergantung pada isi pesan. Orang yang menggunakan terlalu banyak penghentian atau kata-kata “pengisi” seperti “uh”, “er”, “huh”, “anda tahu”, “seperti” dan sebagainya cenderung dilihat sebagai orang yang ragu, sedangkan orang yang memiliki asertif memiliki kecepatan bicara yang sedang dan tidak terputus-putus.

h) *Penetapan Waktu (Timing)*

Seseorang yang memiliki asertif mampu menyatakan sesuatu kepada orang lain secara tepat sesuai dengan waktu dan tempat.

i) *Mendengarkan (Listening)*

Seseorang yang memiliki asertif mempunyai kemampuan untuk mendengarkan dengan seksama ketika lawan bicaranya sedang berbicara, sehingga mampu menahan diri untuk tidak mengekspresikan diri sesaat.

j) *Pemikiran*

Pemikiran mungkin adalah hal yang paling kompleks yang dilakukan oleh kita semua sebagai manusia.

k) *Isi (Content)*

Seseorang yang memiliki asertif mampu mengekspresikan pikiran dan perasaan dengan memilih kalimat yang tepat dalam berkomunikasi dengan orang lain.

Menurut Sriyadi (2008:1) role play merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (interpersonal relationship). Role play dimainkan dalam beberapa rangkaian tindakan seperti menguraikan sebuah masalah, memeragakan, dan mendiskusikan masalah tersebut pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan bekerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Langkah-langkah dalam menggunakan metode role play menurut Bruce Joyce (2009:345-346), yaitu:

- a) Menghangatkan situasi kelas
- b) Memilih partisipan
- c) Mempersiapkan pentas
- d) Menyiapkan pengamat
- e) Memerankan
- f) Diskusi dan evaluasi
- g) Memerankan kembali, diskusi dan evaluasi (tahap ini dilakukan apabila pada tahap pemeranan pertama masih ada siswa yang belum paham dengan kegiaatan yang sudah diperankan)
- h) Berbagi dan mengembangkan pengalaman

## Metode Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode role play dalam layanan bimbingan klasikal terhadap pemahaman asertif pada siswa kelas X-1 SMA Yadika 4 Pondok Gede. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pre-eksperiment dengan desain pre-test dan pre-test one group yang dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Yadika 4 Pondok Gede yang berjumlah 131 orang siswa. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X-1 SMA Yadika 4 Pondok Gede yang berjumlah 41 orang siswa teknik pengambilan sampel menggunakan teknik insidental sampling. Instrumen yang digunakan adalah instrumen pemahaman asertif. Setelah dilakukan uji coba instrumen terhadap 36 siswa, dari 47 butir soal diperoleh hasil jumlah butir soal yang valid sebanyak 34 butir soal sedangkan yang tidak valid sebanyak 13 butir soal. Uji persyaratan asumsi yang pertama dilakukan yaitu uji normalitas. Menurut Sugiyono (2008:241) uji normalitas dilakukan

untuk mengetahui apakah data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan Chi Kuadrat. Menurut Sudjana (2005:250), uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel memiliki kesamaan atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan Uji-F. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:85), pengujian hipotesis dilakukan untuk menganalisis hasil eksperimen yang menggunakan pre-test dan pre-test one group design. Rumus yang digunakan adalah t-test sample related. Hipotesis statistik penelitian ini, adalah:  $H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$  : Pemahaman mengenai asertif lebih rendah atau sama dengan pemahaman sebelum penerapan metode role play.  $H_1 : \mu_1 > \mu_2$  : Pemahaman mengenai asertif lebih tinggi sesudah menggunakan metode role play.

## Hasil Pembahasan

**Tabel**  
**Hasil Tes Pemahaman Asertif**

Hasil	Kelompok Eksperimen	
	Pre-test	Pre-test
Skor tertinggi	24	31
Skor terendah	9	14
Mean	16,42	20,17
Median	15,57	20,46
Modus	15	21
Simpangan baku	3,55	3,48
Varians	12,64	14,81

Berdasarkan hasil penelitian pre-test, didapatkan bahwa persentase terendah berada pada kelas interval 24-26, yaitu 2,4 % sedangkan persentase tertinggi berada pada kelas interval 15-17, yaitu sebesar 31,7 %. Jika dibandingkan dengan rata-rata kelas, terdapat 13 orang siswa yang memiliki skor diatas rata-rata kelas yaitu kelas interval 18-20 sebanyak 8 orang siswa, interval 21-23 sebanyak 4 orang siswa dan interval 24-26 sebanyak 1 orang siswa. Selanjutnya 13 orang siswa memiliki skor rata-rata yaitu kelas interval 15-17 sedangkan 15 orang siswa memiliki skor dibawah rata-rata yaitu pada kelas interval 9-11 sebanyak 3 orang dan interval 12-14 sebanyak

12 orang. Rentang skor di atas rata-rata kategorinya adalah tinggi, rentang skor rata-rata kategorinya adalah sedang, rentang skor di bawah rata-rata kategorinya adalah rendah, Sedangkan hasil penelitian pre-test didapatkan persentase terendah berada pada kelas interval 29-31, yaitu 2,4% sedangkan persentase tertinggi berada pada kelas interval 20-22 yaitu sebesar 34,1 %. Jika dibandingkan dengan skor rata-rata kelas yaitu kelas interval 23-25 sebanyak 7 orang siswa, kelas interval 26-28 sebanyak 3 orang siswa dan kelas interval 29-31 sebanyak 1 orang siswa.

Selanjutnya 14 orang siswa memiliki skor rata-rata yaitu kelas interval 20-22 sedangkan sebanyak 16 orang siswa memiliki skor dibawah rata-rata yaitu kelas interval 14-16 sebanyak 6 orang siswa dan kelas interval 17-19 sebanyak 10 orang siswa. Rentang skor di atas rata-rata kategorinya adalah tinggi, rentang skor rata-rata kategorinya adalah sedang, rentang skor di bawah rata-rata kategorinya adalah rendah. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa setelah perlakuan (post test) berada pada kategori tinggi, yaitu sebanyak 7 orang.

Uji normalitas data pre-test pemahaman asertif didapat  $x^2_{hitung} = 1,13$  lebih kecil dari  $x^2_{tabel} = 11,1$  pada taraf signifikan 0,05. Berarti data pre-test pemahaman asertif diperoleh dari sampel yang berdistribusi normal. Uji normalitas data pre-test pemahaman asertif didapat  $x^2_{hitung} = 1,35$  (perhitungan terlampir) lebih kecil dari  $x^2_{tabel} = 11,1$  pada taraf signifikan 0,05. Berarti data pre-test pemahaman asertif diperoleh dari sampel yang berdistribusi normal. Uji normalitas data pre-test pemahaman asertif didapat  $x^2_{hitung} = 1,35$  (perhitungan terlampir) lebih kecil dari  $x^2_{tabel} = 11,1$  pada taraf signifikan 0,05. Berarti data pre-test pemahaman asertif diperoleh dari sampel yang berdistribusi normal. Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa data pada pre-test dan pre-test berdistribusi normal karena  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ .

Homogenitas diuji dengan menggunakan rumus uji-F dari hasil tersebut dapat digambarkan data sampel yang diambil akan bersifat homogen apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Sebaliknya, data sampel akan bersifat tidak homogeny apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$ . Setelah dilakukan perhitungan pada pre-test, diperoleh ni-

lain varians sebesar 12,62 sedangkan nilai varians pre-test sebesar 14,81 dengan varians terkecil terkecil 12,62 dan hasilnya adalah 1,17 selanjutnya hasil tersebut dikonsultasikan dengan tabel signifikan  $\alpha = 5\%$  dan derajat kebebasan untuk pembilang  $(n1-1) = 41-1 = 40$ , sedangkan derajat kebebasan untuk penyebut adalah  $(n2-1) = 41-1 = 40$ . Diperoleh nilai Ftabel sebesar 1,69 Ternyata hasil Fhitung < Ftabel atau  $1,17 < 1,69$ , artinya sampel diperoleh dari populasi berdistribusi homogen. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh data:

$$T_{hitung} = 22,85$$

$$T_{tabel} = 1,66$$

$T_{hitung} (22,85) > T_{tabel} (1,66)$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  tolak sedangkan  $H_1$  diterima. Ini berarti bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan ada pengaruh positif metode role play dalam layanan bimbingan klasikal terhadap pemahaman asertif pada taraf signifikan 0.05.

Hasil penelitian berdasarkan uji hipotesis menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan metode role play dalam layanan bimbingan klasikal terhadap pemahaman asertif. Skor nilai rata-rata pemahaman sebelum diberikan perlakuan dengan metode role play sebesar 16,02 dan berubah setelah diberikan perlakuan menjadi 20,46. Adanya peningkatan skor rata-rata sesudah diberikan perlakuan, dapat dikatakan bahwa metode role play dapat dijadikan salah satu metode untuk memberikan informasi serta memberikan pemahaman kepada siswa mengenai suatu konsep atau materi.

Role play merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (interpersonal relationship) Melalui *role play*, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Kegiatan perlakuan yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai asertif dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah ada. Proses yang baik dalam pelaksanaan perlakuan ini, membuahkan hasil yang baik yaitu adanya perbedaan pemahaman siswa mengenai asertif. Hasil perbedaan *mean* antara

sebelum dan sesudah perlakuan diberikan, tetapi juga bisa dilihat dari ketercapaian-ketercapaian tujuan dari setiap kegiatan yang dilakukan pada saat perlakuan berlangsung. Ketercapaian tujuan dalam setiap perlakuan antara lain, siswa memahami role play, siswa memahami materi asertif, serta siswa dapat melakukan role play dengan materi asertif. Tujuan yang telah dicapai dalam setiap kegiatan perlakuan, membuat hasil mean antara pre-test dan pre-test memiliki perbedaan. Artinya, dalam proses role play dapat mencapai semua tujuan yang telah direncanakan sebelumnya mampu membuat pemahaman siswa lebih tinggi mengenai asertif, dengan adanya pemahaman yang baik mengenai asertif, siswa diharapkan mampu mengembangkan asertif dalam melakukan interaksi sosial dengan orang lain. Walaupun dalam proses pelaksanaan role play membutuhkan waktu yang banyak. Namun, metode ini juga dapat menjadikan siswa lebih mampu memahami materi asertif karena metode role play memberikan kesempatan siswa untuk memerankan peran untuk asertif pada suatu kondisi tertentu.

## Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji-t, diperoleh hasil nilai thitung sebesar 22,8 dan ttabel sebesar 1,68. Dengan membandingkan nilai thitung dan ttabel, diperoleh hasil thitung = 22,8 > ttabel = 1,66, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode role play dalam bimbingan klasikal terhadap pemahaman mengenai asertif pada siswa SMA kelas X-1 SMA Yadika 4 Pondok Gede.

Saran-saran yang dapat menjadi pertimbangan berdasarkan hasil penelitian ini, yaitu 1). Bagi siswa, diharapkan menjadi informasi khususnya bagi siswa kelas X-1 SMA Yadika 4 Pondok Gede untuk dapat menumbuhkan asertif pada dirinya dengan cara berusaha dan biasakan berbicara dengan rasa percaya diri, dan berusaha untuk mengekspresikan pikiran perasaan dengan jelas kepada orang lain, dan mengungkapkan pendapat secara jujur dan terbuka. 2) Bagi guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat mengoptimalkan pemberian layanan bimbingan klasikal di sekolah. Salah satunya yaitu memberikan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan beberapa metode pembelajaran yang variatif. Salah satunya yaitu menggunakan metode role

play. Melalui penggunaan metode role play, pemberian layanan bimbingan klasikal akan lebih menyenangkan dan lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman suatu materi tertentu. 3) Bagi sekolah, hendaknya dijadikan bahan pertimbangan dalam penyusunan program sekolah, khususnya program BK yang berkaitan dalam meningkatkan kemampuan asertif siswa dengan cara membuat suatu rancangan materi yang kemudian diaplikasikan dalam pemberian layanan bimbingan klasikal. Selain itu juga dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan metode pembelajaran terutama metode dalam memberikan layanan bimbingan klasikal dengan ini diharapkan layanan bimbingan klasikal dapat berjalan dengan baik dan siswa pun mendapatkan manfaat dari layanan bimbingan klasikal. 4) Bagi peneliti lain, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menggunakan kelompok kontrol untuk mengontrol variabel lain yang dapat mempengaruhi hasil penelitian.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi v*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alberti, Robert & Michael Emmons. 2002. *Your Perfect Right: Hidup Lebih Bahagia dengan Mengungkapkan Hak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Dirjen PMPTK. 2007. *Rambu-Rambu Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Dalam Jalur Pendidikan Formal*. Jakarta : Dirjen PMPTK.
- Lindah, 2011. *Kepuasan Siswa terhadap Layanan Bimbingan Klasikal*. UNJ: Skripsi.
- Purwanto, Ngalim. 2009. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Rosdakarya
- S Bloom, Benjamin dkk. 1971. *Handbook of Formative on Summative Evaluation*. New York: MC Graw Hill Book.
- Sriyandi, *Metode Role play*. Tersedia: (<http://www.wordpress.com/2008/09>) dikases pada tanggal 1 Agustus 2012.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Edisi Revisi*. Bandung : Alfabeta