

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Pada masa ini, individu mengalami perkembangan besar menuju kematangan fisik, psikologis dan sosial yang berpengaruh pada perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Kehidupan pribadi seseorang meliputi berbagai aspek antara lain kapasitas emosional, sosio-psikologis, sosio-kultural, dan intelektual yang berkaitan dengan faktor lingkungan dalam kehidupannya. Dari sudut pandang sosio-psikologis, individu sebagai makhluk sosial harus selalu bersosialisasi dengan individu lain dalam masyarakat. Sosialisasi pada hakekatnya adalah proses adaptasi terhadap kehidupan sosial, yang meliputi perilaku yang harus diperlihatkan seseorang dalam kelompoknya, dan dalam keluarga, di sekolah dan dalam kehidupan sosial. Proses sosialisasi individu terutama terjadi dalam tiga lingkungan berbeda: lingkungan keluarga, lembaga pendidikan, dan masyarakat pada umumnya. Sosialisasi yang baik dapat dicapai melalui perilaku asertif pada siswa (Fidyah et al., 2018).

Perilaku asertif adalah kemampuan individu untuk mengkomunikasikan emosi, pikiran, dan keinginannya secara efektif, sekaligus menjunjung tinggi hak pribadinya dan menahan diri untuk tidak melanggar hak orang lain. Astuti dan Muslikah (2019) melakukan penelitian. Sebagaimana diungkapkan oleh Ampuno (2020), menunjukkan perilaku asertif mengharuskan individu, terutama mereka yang termasuk dalam kelompok milenial kontemporer, untuk menunjukkan keberanian untuk menyatakan persetujuan jika hal tersebut sejalan dengan keinginan pribadinya, serta keberanian untuk menyatakan ketidaksetujuan jika hal tersebut sejalan dengan keinginan pribadinya. tidak. Dalam skenario saat ini, kepercayaan diri didefinisikan sebagai tindakan membela hak-hak seseorang, mengartikulasikan pemikiran dan pendapatnya, dan menunjukkan rasa hormat terhadap hak-hak orang lain. Generasi milenial tidak boleh merasa malu atau ragu ketika harus mengungkapkan kebenaran, asalkan informasi yang dikirimkan jujur

secara moral atau akurat secara factual. Generasi milenial harus memiliki kualitas tertentu dalam menyampaikan pesan. Sifat-sifat tersebut antara lain *ma'ruf* (baik hati), *sadida* (benar/jujur), *karima* (mulia), *masyura* (benar), *layyina* (lemah lembut), dan *baligha* (meninggalkan bekas di jiwa). Penting bagi generasi ini untuk mengekspresikan diri mereka tanpa menyembunyikan tujuan mereka dan melakukan tindakan mereka dengan percaya diri. Kelompok Milenial saat ini menunjukkan kapasitas untuk menyampaikan pesan mereka dengan percaya diri dan berani, tidak terbebani oleh rasa hormat yang tidak semestinya, asalkan maksud yang diungkapkan adalah baik dan bermanfaat bagi komunikator.

Menurut hasil penelitian (Lianasari et al., 2018), Tampilan perilaku percaya diri memiliki dampak yang signifikan terhadap kesejahteraan dan kepuasan individu dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku asertif ditunjukkan ketika seorang individu menjalin hubungan atau ikatan dengan individu lain. Dalam konteks hubungan romantis, biasanya terlihat bahwa kedua individu yang terlibat memiliki rasa aman. Perilaku asertif siswa masih kurang, hal ini terlihat dari kecenderungan mereka untuk menyimpang dari standar sosial yang sudah ditetapkan. Perilaku asertif mengharuskan siswa memiliki ketabahan untuk mengartikulasikan kebenaran dan menjunjung tinggi prinsip-prinsip moral mereka, bahkan ketika menghadapi pertentangan atau harapan yang berlawanan. Terjadinya kenakalan remaja di wilayah ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah rendahnya rasa percaya diri. Kurangnya rasa percaya diri ini terwujud dalam bentuk tawuran pelajar, ketidakpedulian, menurunnya hasil pendidikan, dan lemahnya pemahaman terhadap nilai-nilai Islam.

Perwujudan perilaku asertif yang kurang terlihat pada kasus anak-anak yang membolos, seperti yang sedang terjadi sekarang ini. Berdasarkan pemberitaan Kupastuntas.com, salah satu media berita yang berbasis di Kota Metro, pada tahun 2023 lalu, terjadi penggerebekan yang dilakukan petugas Satpol PP Kota Metro untuk menegakkan kedisiplinan anak-anak yang tidak masuk sekolah. Penggerebekan tersebut mengakibatkan enam siswa ditahan. Kios itu berisi enam siswa yang semuanya mengenakan seragam sekolah. Razia menangkap sekelompok enam siswa yang melakukan pembolosan sekitar pukul 10:00. Para siswa ini ditemukan berkumpul dan melakukan aktivitas merokok di

dua lokasi berbeda di sekitarnya. Awalnya, sekelompok empat siswa ditangkap karena membolos di sebuah warung di lokasi sekitar tower Ziplane, Flying fox. Selanjutnya, dua anak tambahan terlihat membolos dan melakukan tindakan merokok di dekat menara pesawat layang.

Bagi kebanyakan remaja, tawuran menjadi ajang adu gengsi dan gaya. Oknum merasa minder karena teman-temannya ikut berkelahi dan merasa dirinya seperti jagoan kemudian terjerumus. Pada 04 Januari 2023, Beritasatu.com mengabarkan telah terjadi tawuran antar pelajar. Sebanyak 31 siswa yang kedapatan berkelahi dengan senjata tajam itu berteriak histeris saat menemui orangtuanya di Polres Kemayoran, Jakarta Pusat. Puluhan mahasiswa menangis sambil berlutut dan memeluk kedua orang tuanya yang diserahkan ke Polsek oleh polisi. Puluhan pelajar SMA ditangkap polisi pada Jumat sore saat mencoba memulai aksi tawuran di kawasan Kemayoran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ibu Dyah Wahyuningsih S.Pd, guru bimbingan SMP Malo pada tanggal 30 Januari 2023, ditemukan bahwa banyak anak yang menunjukkan kecenderungan untuk menyesuaikan diri dengan pilihan teman sebayanya dalam memilih kegiatan ekstrakurikuler, mengunjungi kantin, dan terlibat dalam aktivitas mandiri dalam lingkungan kelompok. Jika ada kenalan yang tidak ikut shalat, maka dianjurkan untuk bergabung dengan kelompok yang juga tidak shalat. Selama kegiatan kelas, siswa cenderung menunjukkan berkurangnya keterlibatan dalam tugas-tugas pengajaran dan menunjukkan penurunan partisipasi dalam mencari klarifikasi atas materi atau pertanyaan yang tidak jelas. Lebih lanjut, guru BK menjelaskan bahwa siswa menganggap jika melanggar aturan adalah suatu kebanggaan, dan menaati peraturan dianggap sebagai hal yang tidak baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut jelas masih banyak siswa yang belum berperilaku asertif. Dalam hal ini guru BK sudah melakukan penanganan kepada siswa dengan memberikan upaya bimbingan kepada siswa melalui bimbingan klasikal dan konseling individu. Guru BK berharap siswa dapat meningkatkan perilakunya. Berdasarkan pemeriksaan kuesioner yang diberikan kepada tiga lembaga pendidikan di beberapa kecamatan di Kabupaten

Bojonegoro, diketahui bahwa sebanyak 46 siswa mengalami penurunan tingkat rasa percaya diri, atau sekitar 54,76% dari populasi sampel.

Berdasarkan kejadian di atas, penulis mengidentifikasi beberapa faktor yang berkontribusi terhadap ketidakhadiran siswa, antara lain ketidakpuasan instruktur, ketidaktertarikan pada mata pelajaran akademik, dan kurangnya ketegasan dalam menolak undangan sosial tanpa mengungkapkan preferensi pribadi. Bentuk rasa tidak aman yang ditunjukkan oleh siswa ternyata merugikan kemajuan akademisnya. Selain ketidakhadiran, kurangnya kehadiran siswa mengakibatkan hilangnya kesempatan belajar dan kegagalan memperoleh pengetahuan dalam lingkungan pendidikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Khikmawati Triana *et., al.* (2020) Kegagalan dalam mengenali dan mengatasi perilaku yang terkait dengan harga diri rendah secara memadai dapat menyebabkan berbagai komplikasi. Permasalahan-permasalahan di atas dapat bermanifestasi sebagai tantangan individu atau kolektif. Beberapa tantangan dapat diamati di kalangan siswa, termasuk kurangnya rasa percaya diri dan kesulitan dalam mencapai prestasi akademik yang lebih tinggi. Selain itu, siswa mungkin mengalami ketidaknyamanan karena ketidakmampuan mereka untuk mengartikulasikan diri mereka secara efektif, yang mungkin disebabkan oleh kurangnya keberanian untuk menantang keyakinan mereka sendiri dan mengomunikasikan pemikiran mereka. Dalam konteks konflik kelompok dan penyelesaiannya, sangatlah penting bagi setiap individu untuk mengadvokasi hak-hak mereka dengan cara yang mematuhi prinsip-prinsip etika, dan pada saat yang sama juga tidak melanggar atau menyebabkan kerugian terhadap hak-hak orang lain. Mengingat fenomena di atas, penting untuk mengidentifikasi solusi yang tepat. Dalam contoh khusus ini, para peneliti telah menemukan program bimbingan kelompok yang menggunakan strategi *role-play* untuk memberikan dampak pada perilaku siswa yang menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah. Alasan di balik pemilihan layanan bimbingan kelompok adalah untuk memfasilitasi penanaman perilaku percaya diri, sedangkan tujuan utama dari bimbingan kelompok adalah untuk menyelaraskan dengan jalur peneliti, yang mengarah pada pemahaman dan pertumbuhan. Bimbingan kelompok dapat memfasilitasi pengembangan

partisipasi aktif dalam debat kelompok, menumbuhkan kejujuran, keterbukaan, menghormati perspektif yang berbeda, menghindari pemaksaan pribadi, dan komunikasi maksud dan tujuan yang efektif. Keterampilan ini dapat dianggap sebagai latihan bagi siswa sebagai perwujudan perilaku percaya diri di kalangan siswa.

Permasalahan berkurangnya rasa percaya diri di kalangan siswa memerlukan penerapan layanan bimbingan konseling yang bertujuan untuk meningkatkan perilaku asertif dan memfasilitasi pertumbuhan pribadi. Pendampingan kelompok adalah layanan yang diakui dan dianggap tepat untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Nurihsan (2018) berpendapat bahwa nasihat kelompok berfungsi sebagai sarana untuk memberikan bantuan kepada individu dalam mengatasi masalah pendidikan, karir, pribadi, dan sosial dalam lingkungan kelompok.

Menurut Faridati Zen et al., (2020), *role play* merupakan teknik yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan interaksi sosial. *Role play* merupakan teknik pembelajaran yang juga dapat diterapkan dalam konteks layanan bimbingan dengan menghadirkan situasi yang paralel (setara) dengan kehidupan nyata dan digunakan untuk mengembangkan keterampilan interpersonal. Melalui *role play*, anggota kelompok atau siswa belajar melalui model-model yang diperlihatkan oleh para pemain. Siswa juga mengembangkan pemahaman dan keterampilan untuk interaksi sosial.

Kemanjuran bimbingan kelompok dengan Teknik *role-play* dalam meningkatkan perilaku asertif telah dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Mamahit et al. (2021). Pendekatan *role-play* dapat digunakan untuk menawarkan skenario dan pertemuan nyata yang autentik kepada calon penguji, sehingga memungkinkan mereka mengartikulasikan pemikiran mereka secara efektif atau mengumpulkan kepercayaan diri untuk mengajukan pertanyaan. Para pendidik SMA Kolose Kanisius berupaya untuk memasukkan teknik *role-play* ke dalam berbagai konteks pemecahan masalah, termasuk layanan konseling individu dan konseling kelompok, serta pengaturan konseling dan konsultasi lainnya. Selain itu, ditawarkan sebagai komponen program pembinaan dan

konseling berkelanjutan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan percaya diri. Selain itu, Universitas Colosseus-Canisius memberikan dukungan untuk inisiatif orientasi dan konseling, termasuk pelaksanaan pelatihan soft skill, yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pribadi dan sosial mahasiswa.

Menurut penelitian Ratna Wuri (2015), pemanfaatan teknik *role-play* menunjukkan keampuhan dalam meningkatkan perilaku asertif anggota OSIS di SMP Negeri 1 Pakem. Temuan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan uji Mann-Whitney U menunjukkan bahwa koefisien signifikansi hasil post-test untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 0,008, berada di bawah tingkat signifikansi yang telah ditentukan yaitu 0,05 (5%). Hal ini menunjukkan bahwa pengobatan yang digunakan dalam penelitian ini memang efektif. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan skor rata-rata yang signifikan secara statistik, meningkat dari 83.167 menjadi 97.5. Perubahan yang diamati ini menunjukkan dampak positif. Sebaliknya, skor rata-rata kelompok kontrol mengalami sedikit peningkatan, yaitu dari 82,5 menjadi 87,3. Selain itu, dalam penelitian Novianti (2018), penelitian ini menghasilkan teknik pengembangan perilaku diri remaja yang efektif yang dikembangkan secara teoritis dan empiris. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pendahuluan, pengembangan *role-play*, ahli kelayakan *role play*, dan eksperimen *role-play*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *role play* efektif dalam mengembangkan perilaku persuasif remaja. Media berfungsi sebagai instrumen praktis yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut Maqfiroh, Khutobah, dan Budyawati (2020),

Berdasarkan data diatas, maka diperlukan sebuah teknik yang efektif untuk memenuhi kebutuhan dalam meningkatkan perilaku asertif siswa SMP. Mengingat pentingnya pemenuhan kebutuhan teknik tersebut, maka disusunlah rancangan panduan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role play* untuk meningkatkan perilaku asertif siswa yang diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik. Selanjutnya, penggunaan media wayang dimaksudkan agar siswa tidak bosan selama melakukan bimbingan kelompok serta wayang

merupakan salah satu bentuk warisan budaya bangsa Indonesia yang harus tetap dilestarikan

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role play* dapat dikembangkan untuk meningkatkan perilaku asertif pada siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role play* untuk meningkatkan perilaku asertif pada siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat digunakan untuk menjadi pedoman bagaimana layanan bimbingan kelompok dengan *role play* dapat meningkatkan perilaku asertif pada remaja.

1.4.2 Manfaat praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Menambah pengetahuan pada siswa/remaja bagaimana cara meningkatkan perilaku asertif pada diri.

1.4.2.2 Bagi Guru

Memberikan pedoman bagi guru untuk mempermudah memberikan layanan dalam meningkatkan perilaku asertif siswa.

1.4.2.3 Bagi Peneliti

Menambah wawasan untuk merancang suatu bahan ajar pembelajaran.

1.5 Batasan Masalah

Cakupan penelitian ini memfokuskan pada layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role play* untuk meningkatkan perilaku asertif pada siswa.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan suatu produk yang berupa modul pelatihan

layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role play* untuk meningkatkan perilaku asertif dengan spesifikasi sebagai berikut: 1). Rasional, 2). Tujuan umum, 3). Langkah- langkah, 4). Hal-hal yang perlu diperhatikan, 5). Tema/topik, 6). Penggunaan instrument pelatihan, 7). Evaluasi.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Hasil dari penelitian pengembangan panduan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif oleh konselor untuk meningkatkan perilaku asertif pada siswa. Selain itu pelatihan ini dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan perilaku asertif siswa.