

**KEEFEKTIFAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN PERILAKU ASERTIF SISWA KELAS XI
SMK PLUS MATHOLI'UL ANWAR MAIBIT**

SKRIPSI



Oleh

Qiyatun Istiqomah
NIM: 3320170055

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI
BOJONEGORO**

2021

**KEEFEKTIFAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN PERILAKU ASERTIF SISWA KELAS XI
SMK PLUS MATHOLI'UL ANWAR MAIBIT**

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1)
Program Studi Bimbingan Konseling
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

Oleh

Qiyatun Istiqomah
NIM: 3320170055

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI
BOJONEGORO
2021**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Qiyatun Istiqomah

NIM : 3320170055

Prodi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Keefektifan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Kelas XI SMK Plus Matholi’ul Anwar Maibit” ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.

Bojonegoro, 24 Agustus 2021

Qiyatun Istiqomah

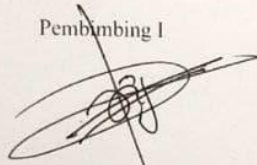
NIM. 3320170055

HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : Qiyatun Istiqomah
NIM : 3320170055
Judul : Keefektifan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif
Siswa Kelas XI SMK Plus Matholi'ul Anwar Maibit

Telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi.

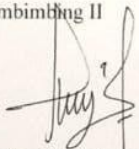
Pembimbing I



Zeti Novitasari, M.Pd
NIDN. 0711118702

Bojonegoro, 24 Agustus 2021

Pembimbing II



Festian Cindarbumi, M.Pd
NIDN. 0709068903

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Qiyatun Istiqomah

NIM : 3320170055

Judul : Keefektifan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Perilaku Asertif
Siswa Kelas XI SMK Plus Matholi'ul Anwar Maibit

Telah dipertahankan di hadapan penguji pada tanggal 14 September 2021.

Dewan Penguji
Ketua

Dr. M. Ridlwan Hambali, Lc., MA
NIDN: 2117056803

Tim Pembimbing
Pembimbing I

Zeti Novitasari, M.Pd
NIDN: 0711118702

Anggota

Vesti Dwi Cahyaningrum, M.Pd
NIDN: 0715049401

Pembimbing II

Festian Cindabumi, M.Pd
NIDN: 0709068903

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan

Astrid Chandra Sari, M.Pd

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Bimbingan dan Konseling

Zeti Novitasari, M.Pd
NIDN: 0711118702

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Tidak ada yang bisa menolongmu kecuali dirimu sendiri.

(The Good Quote)

Don't be too busy thinking about the world, remember! Every night the earth,
Mountains and oceans ask Allah's Permission to kill man.

(The Good Quote)

Mungkin kita tidak seberuntung orang lain, tetapi orang lain belum tentu bisa
sekuat kita

(Sunawi)

PERSEMBAHAN

- ❖ Untuk diriku sendiri yang telah berjuang dan bertahan sampai dititik ini, terimakasih sudah menjadi kuat, terimakasih atas usaha dan upayanya, terimakasih karena tidak pernah menyerah meski halangan dan rintangan yang terus menerus menerjang. Dan terimakasih sudah mau berusaha menyadarkan diri bahwa diri sendiri ternyata tidak seburuk itu.
- ❖ Untuk kedua orang tua, terutama ibunda tercinta Rumsiyah yang senantiasa terus menerus mencurahkan kasih sayangnya, yang memberi motivasi dan alasan kekuatan untuk terus berjuang dan bertahan. Yang telah bekerja keras mencururkan keringat serta tak henti-hentinya mendoakan demi keberhasilanku.
- ❖ Untuk keluarga dan teman – teman serta embak-embak yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan serta nasehat selama proses penyusunan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga dalam proses penyusunan skripsi ini berjalan dengan lancar dan terselesaikan dengan baik. Skripsi dengan judul “Keefektifan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Kelas XI SMK Plus Matholi’ul Anwar Maibit” ini disusun guna melengkapi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan S-1 Bimbingan Konseling.

Penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan serta dorongan yang diberikan oleh berbagai pihak seiring dengan hambatan-hambatan yang muncul selama proses penyelesaian skripsi sehingga segala hambatan dapat teratasi. Maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. M. Jauharul Ma’arif, M.Pd.I selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.
2. Astrid Chandra Sari, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.
3. Zeti Novitasari, M.Pd selaku Ketua Jurusan / Program Studi Bimbingan Konseling yang selalu memberikan inovasi dan progress terhadap perkembangan Bimbingan Konseling di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro serta selaku Dosen Pembimbing I yang secara sabar memberikan bimbingan, arahan dan saran-saran positif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
4. Festian Cindarbumi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kerelaan hati memberikan bimbingan, saran serta arahan-arahan positif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
5. Kepala Sekolah SMK Plus Matholi’ul Anwar Maibit Bapak Muh. Khoirul Amin, S.Pd yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMK Plus Matholi’ul Anwar Maibit.
6. Jajaran Guru BK / Guru Mata Pelajaran / Staff SMK Plus Matholi’ul Anwar Maibit yang telah banyak memberikan bantuan selama kegiatan penelitian berlangsung.

7. Kedua orang tua, Ibu Rumsiyah, Bapak Rejo, Kakak Zainul Arifin, mbak Nurul Qomariah, Kiki, Adit, ulfa dan seluruh keluarga besarku yang tidak dapat disebutkan satu-persatu atas semua bentuk dukungan dan limpahan kasih sayangnya.
8. Teman-teman Program Studi Bimbingan Konseling di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro angkatan 2017 yang berjuang bersama dalam suka maupun duka.
9. Calon Bidadari Surga, Anis, Nelly, Ainun, serta Maul. 5 bestie terbaik yang selalu mensupport dan menyayangi serta menjadi tempat keluh kesah yang tiada henti.
10. Semua pihak yang telah terlibat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendukung penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna, terdapat kekurangan yang tidak lain disebabkan oleh keterbatasan penulis. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun agar mampu dijadikan sebagai evaluasi, masukan juga perbaikan. Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya Bimbingan Konseling.

Bojonegoro, 24 Agustus 2021

Penulis,

Qiyatun Istiqomah

NIM. 3320170055

ABSTRACT

Istiqomah, Qiyatun. 2021. The Effectiveness of *Role Playing* Techniques to Improve Student's Assertive Behavior of class XI Vocational High school students Plus Matholi'ul Anwar Maibit. Undergrade Thesis, Counseling Guidance Department Faculty of Teacher Training and Education, Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro University. Main Advisor Zeti Novitasari, M.Pd and Companion Advisor Festian Cindarbumi, M.Pd.

Keywords: *Role Playing* Techniques, Assertive Behavior.

High assertive behavior is needed so that individuals can adapt to the environment easily, but the phenomena that occur are individuals rarely have high assertive behavior, for example being shy when they have to express opinions, not daring to refuse other people's requests, and not being confident. So to improve this assertive behavior the researcher uses the Role Playing technique, because it is considered very appropriate and relevant to the existing problems. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental research design. With the research design of one group pretest posttest design. Based on the results of data processing, it is known that the percentage of the average between before and after being given group guidance treatment with the Role Playing technique is 57.68% in the low category, to 80.07% in the medium category. The difference between the results of the average percentage of students before and after being given treatment is 22.39%. After conducting a series of research activities, it was found that there was an increase in the level of student achievement and it was proven that the Role Playing technique was effective for improving student achievement at Matholi'ul Anwar Maibit Vocational High School.

ABSTRAK

Istiqomah, Qiyatun. 2021. *Keefektifan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Kelas XI SMK Plus Matholi'ul Anwar Maibit*. Skripsi, Program Studi Bimbingan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Pembimbing Utama Zeti Novitasari, M.Pd dan Pembimbing Pendamping Festian Cindarbumi M.Pd.

Kata kunci: Teknik *Role Playing*, Perilaku Asertif.

Perilaku asertif merupakan perilaku yang menekankan pada kepercayaan diri dan kemampuan untuk berkomunikasi dengan seseorang secara baik, benar, dan tegas. Perilaku asertif yang tinggi dibutuhkan agar individu dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan mudah. Akan tetapi fenomena yang terjadi individu jarang sekali memiliki perilaku tersebut, contohnya malu-malu ketika harus mengutarakan pendapat, tidak berani menolak permintaan orang lain, dan tidak percaya diri. Maka untuk meningkatkan perilaku asertif ini peneliti menggunakan teknik *Role Playing*, karena dirasa sangat sesuai dan relevan dengan permasalahan yang ada. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan penelitian *Pre-eksperimen*. Dengan desain penelitian *one group pretest posttest design*. Berdasarkan hasil pengolahan data, diketahui bahwa persentase dari rata-rata antara sebelum dan setelah diberikan *treatment* bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* yaitu 57,68% dengan kategori rendah, menjadi 80,07% dengan kategori sedang. Perbedaan antar hasil rata - rata persentase siswa sebelum dan setelah diberikan *treatment* yaitu sebesar 22,39%. Setelah melakukan rangkaian kegiatan penelitian, diketahui adanya peningkatan tingkat prestasi belajar siswa dan terbukti bahwa teknik *Role Playing* efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa SMK Plus Matholi'ul Anwar Maibit.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	ix
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Kegunaan Penelitian.....	6
1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian	7
1.6 Definisi Operasional.....	7
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Konsep Perilaku Asertif	9
2.3 Konsep Bimbingan Kelompok	20
2.4 Konsep Teknik <i>Role Playing</i>	25
2.5 Hubungan Perilaku Asertif dengan Teknik <i>Role Playing</i>	34
2.6 Kerangka Fikir	35
2.7 Hipotesis Penelitian	36

BAB III. METODE PENELITIAN	37
3.1 Desain Penelitian	37
3.2 Variabel Penelitian	38
3.3 Subjek Penelitian.....	38
3.4 Waktu Penelitian	39
3.5 Lokasi Penelitian	39
3.6 Instrumen Penelitian	39
3.7 Prosedur Penelitian	40
3.8 Deskripsi Langkah-Langkah Pemberian Layanan	42
BAB IV. ISI DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Pelaksanaan Penelitian	45
4.2 Hasil Penelitian	46
4.3 Hasil Uji Validitas	49
4.4 Uji Reliabilitas	50
4.5 Uji Wilcoxon	51
4.6 Pembahasan.....	53
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	37
3.8 Tabel langkah-langkah pemberian layanan	44
4.1 Kriteria tingkat prestasi belajar siswa.....	46
4.2.1 Tabel hasil <i>pre-test</i> sebelum diberikan bimbingan dengan teknik <i>Role Playing</i>	47
4.2.2 Tabel hasil <i>post-test</i> setelah diberikan bimbingan dengan teknik <i>Role Playing</i>	48
4.2.3 Hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> sebelum dan setelah diberikan bimbingan dengan teknik <i>Role Playing</i>	48
4.2.3 Ringkasan hasil uji validitas	50
4.2.3 Kualifikasi koefisien uji reabilitas	50
4.2.3 Kualifikasi koefisien uji reabilitas	50
4.5 Hasil Uji Wilcoxon.....	56

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Kerangka Kerangka Konseptual Teknik <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa	35
3.7 Kerangka Prosedur Penelitian.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Balasan dari Sekolah	62
2. Dokumentasi	63
3. Uji Validasi Angket	69
4. Tabulasi Data Excel	75
5. Uji Validitas	77
6. Uji Reliabilitas	78
7. Uji Wilcoxon	80
8. Lembar Kesiediaan Peserta Pelatihan	81
9. Lembar Refleksi	82
10. Pedoman wawancara.....	83
11. Lembar Observasi	84
12. RPL	85