

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan masa transisi dari kanak-kanak ke dewasa yang di tandai dengan berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis. Hurlock (1980:107) menyatakan masa remaja sebagai periode yang penting, pada periode remaja, baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang tetap penting. karena usia remaja merupakan tahun kehidupan yang penuh kejadian menyangkut pertumbuhan dan perkembangan.

Menurut Desmita (2001:37) masa remaja ditandai dengan sejumlah karakteristik penting konsep diri. Karakter tersebut meliputi pencapaian hubungan yang matang dengan teman sebaya, dapat menerima dan belajar peran sosial sebagai pria dan wanita dewasa yang dijunjung tinggi oleh masyarakat, menerima keadaan fisik dan mampu menggunakannya secara efektif, mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya, memilih dan mempersiapkan karier dimasa depan sesuai dengan minat dan kemampuannya, mengembangkan sikap positif terhadap pernikahan hidup berkeluarga dan memiliki anak, mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep-konsep yang diperlukan sebagai warga negara, mencapai tingkah laku yang bertanggung jawab secara sosial dan memperoleh seperangkat nilai dan sistem etika sebagai pedoman dalam bertingkah laku.

Sebagai makhluk sosial, individu akan selalu menyesuaikan diri dengan orang lain melalui kemampuannya dalam bersosialisasi. Jika individu berperilaku asertif, mereka mungkin berhubungan secara positif dengan lingkungan sekitarnya Yulmirti (Afdal, dkk, 2019:135). Dalam pergaulan sekarang ini, siswa jarang memiliki keberanian untuk mengungkapkan pikiran atau gagasannya, dan tidak memiliki kepercayaan diri dalam menolak hal-hal yang tidak cocok untuk mereka atau teman-temannya. Mereka mengkomunikasikan perasaan dan pikirannya serta menolak hal-hal tertentu dengan cara yang salah atau radikal, seperti berteriak dan membuat orang lain merasa tersinggung, tidak hormat dan merendahkan. Hal ini dapat menimbulkan konflik dan merenggangkan hubungan. Remaja yang tidak

tegas tidak mampu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan keyakinannya karena remaja cenderung tidak bisa keluar dari masalah Yasdiananda (Bulantika & Sari, 2019:110).

Fenomena perilaku tidak asertif terlihat dengan banyaknya kasus bolos sekolah pada siswa yang terjadi pada sebuah kasus seperti berikut. Surya.co.id Nganjuk (2020) menyatakan sebanyak 6 anak terjaring razia penertiban siswa bolos sekolah yang di gelar jajaran Bhabinkamtibmas kelurahan Begadung Polsek Nganjuk kota. Ada 6 siswa dengan berpaikan seragam sekolah berada di warung tersebut. “merekapun langsung kami kumpulkan dan didata diri masing-masing siswa yang membolos sekolah tersebut” terang Didik Djunaidi salah satu anggota personil Bhabinsa TNI Kelurahan Begadung. Mereka sengaja membolos dengan berbagai alasan, mulai terlambat masuk sekolah sampai sengaja untuk membolos.

Dari kasus yang telah disebutkan diatas, penulis menemukan beberapa penyebab siswa yang bolos seperti tidak menyukai guru nya, merasa bosan dengan mata pelajaran yang ditempuh, dan sikap tidak asertif karena tidak berani menolak ajakan teman. Perilaku tidak asertif yang ditunjukkan oleh siswa di kota Nganjuk tersebut jelas sangat merugikan dirinya sendiri, karena selain siswa sudah tidak masuk sekolah, siswa juga ketinggalan pelajaran dan tidak mendapatkan ilmu pengetahuan dari bangku sekolah.

Fenomena yang ditemukan dilapangan menunjukkan bahwa di sekolah SMK Plus Matholi'ul Anwar Maibit terdapat sejumlah siswa memiliki perilaku asertif yang rendah, hal ini berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan Guru Bk yaitu Bapak Raad Fitrianto, S.Pd yang menyebutkan bahwa siswa merasa malu untuk mengutarakan pendapatnya, hal itu disebabkan karena merasa takut pendapatnya salah dan akan di tertawakan. Kurangnya proses penyesuaian diri dengan lingkungan juga menyebabkan siswa hanya diam di kelas saat jam pelajaran diskusi. Bahkan tak jarang pula siswa yang takut meminta bantuan ketika sedang membutuhkan, ada juga siswa yang takut mengecewakan temannya, seperti tidak berani menolak permintaan negatif dari temannya.

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Guru Bk tersebut juga menunjukkan bahwa banyak siswa yang masih enggan mengutarakan pendapatnya di depan kelas, kurang percaya diri dalam berpidato di depan kelas, dan tidak berani

bertanya tentang materi yang belum dipahami. Selain masalah tersebut guru mata pelajaran lain juga menyebutkan beberapa masalah lain yang ditemukan seperti siswa tidak berani menolak ketika ada temannya yang meminta contekan saat ulangan berlangsung, kemudian takut untuk menolak ajakan temannya untuk mencoba merokok dan hal negatif lain. Perilaku yang timbul tersebut bertentangan dengan ciri-ciri asertif yang di harapkan.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat diketahui bahwa tidak semua siswa dapat menunjukkan rasa percaya diri dan memiliki perilaku asertif yang tinggi. Banyak juga siswa yang cemas atau takut untuk menunjukkan sikap asertif, misalnya tidak terus terang jika ingin bertanya, hanya berani menjawab secara singkat pertanyaan yang di berikan oleh guru, dan kurang pandai berkomunikasi (mengutarakan pendapat) secara terbuka. Hal ini dapat dipengaruhi oleh latar belakang budaya, tatanan keluarga, gaya pengasuhan, jenis kelamin, status sosial ekonomi orang tua, bahkan sistem kekuasaan atau pola asuh orang tua.

Perilaku asertif menurut Adams dan Lenz (1995:28) perilaku asertif berarti mengerti apa yang di perlukan,dapat menjelaskan kepada orang lain, bekerja dengan cara sendiri untuk memenuhi kebutuhan sambil tetap menunjukkan hormat kepada orang lain. Menurut Alberti dan Emmons (Tatus, 2018:2) orang yang asertif mengusahakan kesetaraan bagi semua pihak, mampu mengambil keputusan dan bertanggung jawab dengan keputusannya, mampu membela diri sendiri, mampu mengekspresikan perasaanya dengan jujur dan nyaman, dan mampu mempertahankan hak-hak pribadinya. Melalui perilaku asertif siswa dapat mengungkapkan pendapatnya dalam diskusi di dalam kelas Arumsari (Usman, dkk 2020:46).

Perilaku asertif merupakan perilaku yang berani, dengan orientasi yang melekat, kepercayaan diri yang baik, dapat mengungkapkan pandangan dan ekspresi yang benar tanpa rasa takut, dan dapat berkomunikasi dengan lancar dengan orang lain. Jika seseorang mampu mempertahankan haknya dengan mengungkapkan pikiran, perasaan dan keyakinannya secara langsung menggunakan ungkapan lisan secara jujur dan nyaman, maka ia dapat dikatakan sebagai orang yang mandiri dan tidak akan mengabaikan hak orang lain. Pada prinsipnya kemampuan asertif merupakan salah satu bentuk perilaku hubungan

interpersonal yang bertujuan untuk mengekspresikan emosi secara terbuka, jujur dan tegas secara terarah untuk mencapai kebebasan emosional, dilanjutkan dengan percaya diri dan kesopanan. Keuntungan dari berperilaku asertif adalah untuk memudahkan bersosialisasi dengan lingkungan, karena kejujuran, ketegasan dan keterusterangan dapat menghindari konflik/permasalahan.

Pentingnya perilaku asertif bagi setiap individu adalah untuk memenuhi segala kebutuhan dan keinginannya, keuntungan yang didapat dari berperilaku asertif yaitu dapat memenuhi kebutuhan dan perasaan individu agar dapat dimengerti dan dipahami oleh orang lain, sehingga tidak ada pihak yang merasa dirugikan, dan dapat menolak hal-hal yang dirasa tidak pantas atau bertentangan dengan norma yang ada. Perilaku asertif menjadi suatu cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan kemampuan berkomunikasi serta penyesuaian diri yang baik dan efektif terutama bagi remaja.

Untuk meningkatkan perilaku asertif siswa yang rendah, maka diperlukan adanya latihan komunikasi yang baik, jika komunikasi interpersonal siswa baik, maka siswa juga akan merasa lebih mudah bergaul dan menyesuaikan diri dengan orang lain. Menurut Gunarsa (Hidayati & Farid 2016:138) proses penyesuaian diri lebih bersifat suatu proses sepanjang hayat (*life long process*) dan manusia terus-menerus berupaya menemukan dan mengatasi tekanan dan tantangan hidup guna mencapai pribadi yang sehat.

Sedangkan Sundari (Hidayati & Farid 2016:139) menyatakan penyesuaian diri pada remaja merupakan kemampuan untuk membuat rencana dan mengorganisasi respons-respons sedemikian rupa, sehingga bisa bertahan dan mengatasi segala bentuk konflik, kesulitan, dan frustrasi-frustrasi secara efisien serta memiliki penguasaan dan kematangan emosional. Dengan penyesuaian diri tersebut, diharapkan individu mampu menjalani kehidupan dengan lingkungan dan teman dengan baik.

Ada berbagai cara untuk meningkatkan perilaku asertif, salah satunya yaitu menggunakan teknik *Role Playing*. *Role Playing*/bermain peran adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik Zaini, dkk (Sari, 2017:4). Dalam bermain peran, siswa harus beradaptasi dengan situasi tertentu untuk menyesuaikan dengan materi yang

diajarkan, sehingga semua siswa dapat berperan aktif dan menjadi subjek materi yang diajarkan. Selain itu juga melatih siswa untuk berinisiatif dan berkreasi. Saat itu siswa/pemain dituntut untuk mengutarakan pendapatnya berdasarkan waktu yang tersedia, dengan harapan dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, belajar bagaimana berbagi tanggung jawab, belajar bagaimana membuat keputusan secara spontan dalam kelompok, dan merangsang seluruh kelas untuk memikirkan tentang keterampilan pemecahan masalah.

Pada kenyataannya, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tidak semua siswa memiliki perilaku asertif dengan baik, hal ini di dukung oleh penelitian Karlina Dewi (2016) tentang pengaruh layanan Bimbingan kelompok menggunakan teknik Sosiodrama terhadap perilaku asertif siswa kelas IX SMP Negeri 25 Semarang yang menunjukkan bahwa sebelum diberikan *treatment*/layanan perilaku asertif siswa termasuk dalam kategori rendah. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Hagya Ratna Wuri (2015) tentang efektivitas teknik *Role Playing* untuk meningkatkan perilaku asertif pada anggota osis SMP Negeri 1 Pakem menunjukkan terdapat peningkatan pada kategori sedang kedalam kategori tinggi. Herni Novianti (2018) dalam penelitiannya menggunakan teknik *Role Playing* untuk mengembangkan perilaku asertif remaja dan hasilnya efektif. Sesilia Pradita Novitasari (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan keterampilan dan sikap bekerja sama dan bermain drama pada siswa kelas VIII B SMP Institut Indonesia Yogyakarta pada tahun ajaran 2015/2016 menunjukan adanya peningkatan kearah yang lebih baik, dengan metode bermain peran tersebut siswa dapat meningkatkan kemampuan bermain drama lebih dari 80%.

Teknik *Role Playing* membuka kesempatan bagi semua siswa untuk mengembangkan kemampuan bermain peran mereka. Selain itu, adanya sesi feedback atau pemberian masukan dari teman-teman, diharapkan dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk dapat memperbaiki kekurangannya pada saat praktik bermain peran Silberman (Sari, 2017:28).

Berdasarkan dari berbagai pemaparan di atas, maka pemberian teknik *Role Playing* dirasa sangat penting dan dapat dijadikan salah satu solusi bagi konselor dan guru untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi,

terutama yang berkaitan dengan perilaku asertif. Disamping itu juga peneliti merasa diperlukan adanya inovasi yang bertujuan untuk meningkatkan perilaku asertif siswa yang rendah. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul keefektifan teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif siswa SMK Plus Matholi'ul Anwar Maibit.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah teknik *Role Playing* dapat efektif meningkatkan perilaku asertif pada siswa SMK Plus Matholi'ul Anwar Maibit?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui keefektifan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan perilaku asertif siswa SMK Plus Mathol'ul Anwar Maibit.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 kegunaan Teoritis

1.4.1.1 Teknik *Role Playing* dapat menjadi intervensi yang inovatif, baik secara konseptual maupun teknis dalam pelaksanaan layanan Bimbingan Konseling.

1.4.1.2 Kajian teori dan temuan penelitian ini dapat memberikan masukan baru dan memperkuat dasar bagi peneliti lanjutan pengembangan ilmu Bimbingan Konseling.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1.4.2.1 Konselor, teknik *Role Playing* dapat diterapkan oleh konselor sebagai salah satu alternative metode untuk meningkatkan perilaku asertif siswa.

1.4.2.2 Siswa, Penelitian ini dapat mendukung dan membantu pengembangan diri siswa, khususnya dalam berperilaku asertif yang diperlukan untuk memaksimalkan penyesuaian diri dengan lingkungan dan teman sebaya.

1.4.2.3 Peneliti selanjutnya, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan stimulus bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian.

1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

1.5.1 Ruang Lingkup

1.5.1.1 Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel bebas adalah teknik *Role Playing*, sedangkan variabel terikatnya adalah perilaku asertif siswa. Perubahan yang terjadi pada variabel terikat akibat intervensi variabel bebas dapat diukur melalui skala peningkatan perilaku asertif siswa.

1.5.1.2 Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui keefektifan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan perilaku asertif siswa.

1.5.2 Batasan Penelitian

1.5.2.1 Penelitian ini dilaksanakan pada subyek yang teridentifikasi mengalami permasalahan perilaku asertif rendah.

1.5.2.2 Jenis keterampilan yang diajarkan untuk meningkatkan perilaku asertif siswa meliputi teknik *Role Playing* pada tingkat SMA (Sekolah Menengah Atas) kelas XI sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan untuk meningkatkan prestasi belajar secara keseluruhan.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Perilaku Asertif adalah kemampuan mengungkapkan apa yang di rasakan secara berani, asertif dan jujur tanpa perasaan cemas yang berlebihan, akan tetapi juga tidak menyinggung dan tetap menghargai hak/pendapat orang lain. Ada beberapa aspek perilaku asertif yaitu meliputi mempromosikan kesetaraan dalam hubungan manusia, bertindak sesuai kepentingan sendiri, mampu membela diri sendiri, mengekspresikan perasaan secara jujur dan nyaman, mempertahankan hak pribadi dan menghargai hak-hak orang lain

1.6.2 Teknik *Role Playing* adalah suatu teknik pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru kepada siswa dalam bentuk drama. Dalam metode ini, siswa diminta untuk bermain suatu drama dan memperagakan tokoh sesuai dengan perannya. Peran tersebut berhubungan dengan masalah maupun tantangan dan hubungan dengan manusia dan lingkungan sekitarnya. Metode bermain peran ini merupakan metode pembelajaran dimana subjeknya diminta untuk berpura-pura menjadi seseorang dengan karakter dan tingkah laku seperti

orang lain agar dapat dijadikan pelajaran tentang bagaimana seseorang dengan karakter tersebut dan mendapat pengalaman baru.



UNUGIRI
BOJONEGORO