

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Masa remaja merupakan periode peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa. Selama masa ini, remaja mengalami pertumbuhan fisik, psikologis, dan sosial untuk mencapai kedewasaan. Capaian kematangan kepribadian akan membentuk kepribadian yang optimal pada diri remaja. Remaja yang memiliki kepribadian optimal akan berpotensi menjadi pribadi yang kuat dalam menentukan pilihan hidupnya. Namun demikian untuk menjadi remaja yang kuat tidaklah mudah karena remaja dihadapkan pada ragam situasi yang tidak semua kondusif untuk lingkungan sosialnya. Salah satu lingkungan sosial yang paling banyak diakses oleh remaja yaitu sekolah. Sekolah menjadi rumah kedua siswa yang memberikan waktu cukup panjang dalam membangun interaksi sosial terutama dengan teman sebayanya.

Sekolah merupakan mediator dalam pendidikan formal yang berfungsi meningkatkan kemampuan dan pengetahuan siswa. Sekolah ini merupakan tempat yang potensial bagi tumbuh kembang siswa yang mana memiliki pengaruh yang besar dalam membentuk manusia yang berkualitas. Namun masih ditemukan siswa yang menunjukkan kesulitan untuk mengembangkan keterampilan sosial ketika melakukan interaksi dengan orang lain.

Beberapa siswa bahkan menunjukkan berbagai sikap negatif yang menyebabkan terjadinya sebuah penyimpangan perilaku di sekolah. Penyimpangan tersebut seperti melanggar tata tertib sekolah, membolos dan merokok karena ikut-ikutan teman dan tidak bisa bersosialisasi dengan baik.

Sekolah menurut Mulyasa (2005) tempat untuk meningkatkan keterampilan dan mengembangkan kesadaran sosial dalam lingkungannya supaya hubungan di dalam lingkungan tersebut berjalan lancar. Integritas siswa dapat dilihat dan dinilai saat mereka berhubungan dengan siswa lain, sebagai makhluk individu manusia memiliki sifat sosial.

Dengan bersosialisasi, individu dapat menyampaikan perasaannya, bertukar pendapat atau menunjukkan identitas dirinya sendiri. Namun, ketika individu tidak mampu bersosialisasi dengan baik maka individu akan memaksakan kehendak orang lain terhadap dirinya sehingga akan timbul sebuah permasalahan. Hal ini disebabkan karena siswa kurang memiliki sikap asertif.

Perilaku Asertif ini merupakan sikap yang jujur dan langsung pada saat menyampaikan sebuah ide atau mengungkapkan hak dan kebutuhan secara positif kepada individu lain sambil tetap menghormati hak asasi yang dimiliki orang lain. Dalam pandangan Steven dalam Hariyati (2015) Asertif adalah keterampilan berinteraksi secara verbal yang jelas, spesifik, serta tidak ambigu, dan tetap memahami keinginan individu lain, serta respon mereka dalam peristiwa tertentu.

Lebih jauh Alberti dalam Lestari (2020) mengatakan asertif ialah kemampuan yang dimiliki individu untuk melakukan tindakan yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya, hal itu untuk melakukan pembelaan diri agar tidak mengalami kecemasan, untuk mengemukakan sebuah kejujuran dengan kenyamanan, atau untuk menjalankan hak-hak pribadi tanpa melanggar hak-hak yang dimiliki individu lain.

Hal senada juga dikatakan Cawood dalam Azis (2015) yang menyebutkan perilaku asertif ialah sebuah ekspresi yang tulus, jujur, dan sesuai dengan konteks, termasuk pikiran, perasaan, kebutuhan, atau bahkan hak-hak yang dimiliki individu, tanpa menimbulkan kekhawatiran yang tidak sesuai.

Langsung memiliki makna, perilaku individu yang mampu memberikan pesan yang jelas dan sopan, tanpa menghakimi individu lainnya. Jujur juga memiliki arti untuk memiliki perilaku yang menunjukkan isyarat pesan yang konsisten antara ucapan, tingkah laku dan perasaan yang menyampaikan hal yang sama. Sedangkan arti dari sesuai konteks yaitu individu mampu mempertahankan hak-hak dan perasaan individu lain maupun dirinya sendiri, waktu bahkan tempatnya.

Dalam hal ini, Perilaku asertif digunakan untuk bergaul dan berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam mewujudkan interaksi yang baik, diperlukan pula komunikasi yang berkualitas sehingga individu mampu berkomunikasi secara jujur, terbuka, dan percaya diri.

Perilaku asertif baik diterapkan agar siswa bisa terhindar dari suatu hal yang negatif, mampu mengekspresikan perasaan dan pendapatnya, menjadi pribadi yang jujur serta mampu menghargai perasaan dan pendapat orang lain. Perilaku asertif berkaitan dengan perilaku nonasertif dan agresif. Perilaku nonasertif merupakan perilaku yang membiarkan hak orang lain menjadi lebih penting. Sementara perilaku agresif adalah perilaku jujur yang ekstrem, dimana dalam mencapai sebuah tujuan seseorang akan mengorbankan bahkan menyakiti individu lain.

Individu yang mempunyai perilaku asertif bisa menyampaikan ide dan pendapatnya kepada individu lain secara langsung dan terbuka. Dalam berinteraksi, mereka yang mempunyai sikap asertif dapat menyatakan diri tanpa menyinggung perasaan individu lain. Biasanya mereka dapat mengemukakan apa yang dialami atau dirasakan dan dipikirkan dengan terbuka. Mereka mampu mengutarakan keinginannya secara tegas dan tidak bertele-tele, bahkan berani mengatakan “TIDAK” pada sesuatu yang tidak sesuai dengan prinsipnya.

Ketika seseorang mengutarakan apa yang diinginkannya langsung dan terbuka maka mereka dapat menghindari munculnya perasaan tidak nyaman yang diakibatkan oleh menahan sesuatu yang diutarakan. Mereka mampu bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Maka dari itu, masalah tersebut tidak membuat beban pikiran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Puspitawati (2009) Pentingnya perilaku asertif bagi remaja untuk mencegah keterlibatan perilaku negatif, contohnya tawuran, seks bebas, dan narkoba. Perilaku asertif membantu remaja bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan mereka, menghindari konflik melalui kejujuran, dan menyelesaikan masalah secara efektif.

Apabila tidak adanya keterampilan seseorang dalam berperilaku asertif, maka hak-hak pribadi seseorang akan hilang, bahkan menjadi seseorang yang selalu berada dibawah kekuasaan orang lain. Maka dari itu asertif ini merupakan salah satu sikap positif yang penting bagi remaja guna mencapai perkembangan yang optimal. Perilaku asertif ini sangat penting diimplementasikan pada setiap individu, khususnya bagi siswa Retnowulan & Warsito (2013).

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan hasil wawancara kepada guru BK di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta pada tanggal 14 Desember 2021. Hasil wawancara tersebut menyatakan bahwa permasalahan terdapat beberapa siswa kelas VII yang masih mempunyai perilaku asertif yang rendah. Hal ini diketahui masih didapatkan siswa kurang percaya diri seperti kurang berani berbicara didepan orang banyak dengan alasan gugup, malu dan merasa tidak nyaman. Hal ini sama seperti salah satu dari aspek perilaku asertif dengan demikian siswa kelas VII menunjukkan rendahnya perilaku asertif. Selain itu permasalahan penggunaan media di sekolah khususnya di SMP Muhammadiyah 5

Yogyakarta, Guru BK di sekolah menggunakan power point (PPT) ataupun menggunakan teknik ceramah. Kondisi ini mengakibatkan siswa kehilangan minat terhadap materi yang diajarkan guru Bimbingan dan Konseling. Maka dari itu perlu adanya media yang inovatif dan efektif. Pada penelitian ini, peneliti tertarik mengembangkan media kartu *Dare to Play a Role* (DPR).

Berdasarkan fakta-fakta tersebut, maka diperoleh gambaran bahwa asertivitas siswa masih tergolong rendah. Pada kenyataannya guru BK belum pernah melaksanakan asesmen dan penanganan terkait perilaku asertif, dan belum dikembangkan media kartu *Dare to Play a Role* (DPR) di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

Melihat kondisi tersebut, perlu adanya langkah-langkah untuk meningkatkan perilaku asertif, yaitu melalui pelatihan asertif. Cara meningkatkan perilaku asertif yaitu dengan latihan asertif, dimana teknik yang dilakukan adalah latihan-latihan khusus menggunakan media kartu *Dare to Play a Role* (DPR).

Hal itu sejalan dengan penelitian Purita (2015) Pelatihan asertivitas mempengaruhi kemampuan komunikasi interpersonal pada siswa kelas XI SMA "X" Yogyakarta. Adapun penelitian Azis (2015) Menunjukkan bahwa pelatihan asertivitas efektif untuk meningkatkan perilaku asertif siswa korban bullying.

Hasil penelitian Kurniati (2019) Penerapan metode bermain peran dengan menggunakan teknik outbound terbukti efektif dalam

meningkatkan perilaku asertif pada siswa. Hal tersebut didukung penelitian Mamahit (2021) Konseling kelompok dengan penerapan teknik bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan keberanian untuk menyampaikan pendapat.

Teknik bermain peran memberikan pengalaman langsung yang membantu subjek untuk lebih berani dalam mengungkapkan pendapat mereka dan bertanya. Konsep ini dapat diterapkan dalam program layanan bimbingan dan konseling yang berkelanjutan untuk terus meningkatkan kemampuan asertif individu. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media yang inovatif dan efektif. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media berupa kartu yang dinamakan *Dare to Play a Role* (DPR).

Media Kartu *Dare to Play a Role* (DPR) ini berasal dari tiga kata, yaitu Dare yang memiliki arti Berani, Play artinya bermain dan Role yang berarti peran. Maksud dari *Dare To Play A Role* (DPR) atau berani bermain peran ini siswa dapat berani untuk memainkan suatu peran yang ada di dalam media yang sudah disiapkan.

Media Kartu *Dare to Play a Roll* (DPR) digunakan karena dipandang dapat membantu dalam memberikan penjelasan tentang perilaku Asertif yang disajikan dalam bentuk bermain peran yang dikemas secara menarik. Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan antusias siswa untuk mendalami pemahaman tentang perilaku asertif. Bertambahnya pengetahuan tentang perilaku asertif dipandang dapat

berkontribusi untuk meningkatkan percaya diri dan meningkatkan komunikasi yang baik.

Tujuan permainan menggunakan media kartu *Dare to Play a Role (DPR)* adalah untuk memfasilitasi siswa untuk membantu siswa mengenal dan mempelajari perilaku asertif yang di desain menggunakan kartu *Dare to Play a Role (DPR)*. Produk ini nantinya membantu siswa mempelajari perilaku asertif yang mana didalam kehidupan nyata tidak dapat dilakukan dikarenakan kerumitan dan kendala faktot-faktor lain. Diharapkan dengan adanya media kartu *Dare to Play a Role (DPR)*, dapat meningkatkan antusias siswa dan mendukung pembentukan sikap asertif.

Kesimpulan dari uraian tersebut adalah bahwa peneliti memiliki minat dan motivasi yang tinggi untuk melakukan studi mendalam tentang pengembangan media kartu *Dare to Play a Role (DPR)* dengan muatan nilai-nilai asertif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam bidang pendidikan dan bimbingan konseling.

## **B. Identifikasi Masalah**

Mengacu pada latar belakang masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, peneliti mampu mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta menunjukkan rendahnya perilaku asertif.



2. Belum terdapat upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam mengatasi rendahnya perilaku asertif pada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta.
3. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan tema Nilai-Nilai Asertif menggunakan kartu *Dare to Play a Role* (DPR) untuk saat ini belum pernah dilakukan oleh guru BK.
4. Media yang digunakan untuk mengatasi rendahnya perilaku asertif terbatas.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, peneliti membatasi fokus penelitian pada permasalahan asertif di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta sehingga perlu dikembangkan media kartu *Dare To Play A Role* (DPR) Bermuatan Nilai-Nilai Asertif dalam layanan bimbingan kelompok sebagai upaya preventif perilaku tidak asertif pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka diperoleh suatu rumusan masalah, yakni :

1. Bagaimana pengembangan media kartu *Dare To Play A Role* (DPR) Bermuatan Nilai-Nilai Asertif ?
2. Bagaimana pengembangan buku panduan penggunaan media kartu *Dare To Play A Role* (DPR) Bermuatan Nilai-Nilai Asertif ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk :

1. Menghasilkan media kartu *Dare To Play A Role* (DPR) Bermuatan Nilai-Nilai Asertif.
2. Menghasilkan buku panduan penggunaan media kartu *Dare To Play A Role* (DPR) Bermuatan Nilai-Nilai Asertif.

### **F. Manfaat penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis
  - a. Penelitian ini dapat bermanfaat tentang perilaku Asertif
  - b. Penelitian ini dapat memberikan informasi, referensi, dan pengetahuan terkait dengan bimbingan dan konseling Bermuatan Nilai-Nilai Asertif.
2. Manfaat praktis
  - a. Guru Bimbingan dan Konseling

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan layanan bimbingan dan konseling untuk memperbaiki perilaku asertif.

- b. Bagi siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman tentang perilaku asertif dan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan konseling yang bermuatan Nilai-Nilai Asertif.

### **G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Hasil pengembangan ini adalah media berbentuk kartu *Dare to Play a Roll (DPR)* bagi siswa SMP. Jumlah anggota untuk memainkan media kartu *Dare to Play a Roll (DPR)* ini antara 6 sampai 8 orang.

Adapun spesifikasi komponen produk sebagai berikut :

1. Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL).
2. Buku panduan cara permainan Kartu *Dare to Play a Role (DPR)*
3. Media kartu *Dare to Play a Role (DPR)* yang didesain seperti kartu *Truth or Dare*, bedanya disini kartu tersebut berisi sebuah peran atau cerita singkat tentang perilaku asertif yang harus di perankan oleh siswa.
4. Media pendukung sebelum memainkan media kartu *Dare to Play a Role (DPR)* yaitu media *Spinning Wheel* yang dikembangkan oleh peneliti berukuran 30 cm - 40 cm berbentuk lingkaran.
5. Media *Spinning Wheel* dibuat menggunakan kayu dan triplek sehingga awet dan layak untuk ketahanan terhadap benda cair maupun padat
6. Design Media *Spinning Wheel* memiliki 2 jumlah warna yang disusun secara berurutan dengan warna kuning, dan merah. Warna tersebut merupakan penentu bagi pemain untuk memerankan sebuah peran.

Warna kuning untuk perilaku asertif dan warna merah untuk perilaku yang tidak asertif.

7. Design kartu *Dare to Play a Role (DPR)* memiliki 1 warna netral.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Permasalahan yang akan dikaji dalam skripsi ini adalah :

### **1. Asumsi Pengembangan**

Layanan bimbingan dan konseling adalah komponen penting dalam bidang pendidikan. Layanan bimbingan dan konseling akan berjalan dengan optimal ketika ada hubungan dan partisipasi aktif oleh siswa dalam menjalankan layanan. Siswa akan berpartisipasi secara aktif ketika mendapatkan layanan bimbingan dan konseling yang menarik. Pada kenyataannya masih banyak ditemukan di sekolah-sekolah memberikan layanan bimbingan dengan metode, teknik dan simulasi permainan yang konvensional. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media kartu *Dare to Play a Role (DPR)* tentang perilaku asertif yang dapat memberikan alternative kepada guru Bimbingan dan Konseling dalam memberikan layanan yaitu melalui permainan yang inovatif kreatif dan menarik sebagai media dan teknik pendukung layanan bimbingan dan konseling.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media ini masih cukup sederhana dalam bentuk media Kartu *Dare to Play a Role (DPR)* yang dibuat sedemikian rupa. Selain itu peneliti juga memiliki keterbatasan waktu, tenaga. dan

fisik, Jadi penelitian ini peneliti membatasi pada tahap uji coba pemakaian setelah penilaian kualitas materi dan layanan sehingga peneliti tidak melakukan pembuatan produk secara masal.