

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI ASERTIF PESERTA DIDIK
KELAS VII MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL MENGGUNAKAN
TEKNIK (ROLE PLAYING)**

Aida Cintya Pramesti¹, Beny Dwi Pratama², Rini Mustain³

¹Bimbingan dan Konseling FKIP, Universitas PGRI Madiun

²Bimbingan dan Konseling FKIP, Universitas PGRI Madiun

³SMP Negeri 9 Madiun

¹aidacintyapramesti25@gmail.com,

²benydwipratama@unipma.ac.id,

³rini.mustainsmp09@gmail.com

ABSTRACT

Assertive communication is an essential skill that enables students to express their thoughts, feelings, and needs honestly while respecting the rights of others. However, many students encounter difficulties, such as shyness and passivity, when interacting with others. The results of the preliminary assessment indicated that the assertive communication skills of Grade VII D students at SMP Negeri 9 Madiun still required improvement. This study aimed to enhance students' assertive communication skills through classroom guidance services using the role-playing technique. The study employed a Guidance and Counseling Action Research (GCAR) approach, conducted in two cycles, each consisting of the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The participants were 28 Grade VII D students of SMP Negeri 9 Madiun. Data were collected using an assertive communication skills questionnaire and observation sheets, then analyzed through descriptive quantitative and qualitative methods. The findings revealed that the percentage of students achieving the high category increased from 50% in the pre-cycle to 71.43% in Cycle I and 85.71% in Cycle II. Furthermore, the observation results indicated improvements in students' active participation in expressing opinions, self-confidence in communication, and emotional regulation during communication. Therefore, classroom guidance services utilizing the role-playing technique were proven to effectively improve the assertive communication skills of Grade VII D students at SMP Negeri 9 Madiun.

Keywords: Classroom Guidance, Role-Playing, Assertive

ABSTRAK

Komunikasi asertif penting untuk membantu siswa mengungkapkan pikiran, perasaan, dan kebutuhan secara jujur serta menghargai hak orang lain, namun banyak siswa mengalami hambatan seperti rasa malu dan pasif dalam berinteraksi. Namun, hasil asesmen awal menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi asertif peserta didik kelas VII D SMP Negeri 9 Madiun masih perlu ditingkatkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi asertif peserta didik

melalui layanan bimbingan klasikal dengan Teknik role playing. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 28 peserta didik kelas VII D SMP Negeri 9 Madiun. Data dikumpulkan menggunakan angket kemampuan komunikasi asertif dan lembar observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase peserta didik yang mencapai kategori tinggi mengalami peningkatan dari 50% pada pra siklus menjadi 71,43% pada siklus I dan 85,71% pada siklus II. Selain itu, hasil observasi menunjukkan peningkatan keaktifan peserta didik dalam penyampaian pendapat, kepercayaan diri dalam komunikasi, serta pengendalian emosi dalam komunikasi. Dengan demikian, layanan bimbingan klasikal dengan Teknik role playing terbukti dapat meningkatkan kemampuan komunikasi asertif peserta didik kelas VII D SMP Negeri 9 Madiun.

Kata Kunci: Bimbingan Klasikal, Role Playing, Komunikasi Asertif

A. Pendahuluan

Kemampuan komunikasi asertif merupakan salah satu keterampilan social yang perlu dan penting di miliki oleh peserta didik supaya dapat berinteraksi secara efektif dan dapat saling menghargai hak serta pendapat orang lain. Kemampuan berperilaku asertif memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan pendapat, perasaan, dan kebutuhannya secara jelas serta percaya diri dengan tetap menghormati hak orang lain. Bagi peserta didik, keterampilan ini sangat diperlukan untuk menunjang keaktifan dalam pembelajaran sekaligus membangun interaksi sosial yang positif di lingkungan sekolah (Pradoto et al., 2021).

Dalam kenyataan di lapangan, banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan komunikasi asertif (Tabang, N. I. S., et all 2025). Kondisi tersebut dapat menyebabkan hambatan perkembangan sosial maupun emosional peserta didik sehingga diperlukan upaya penanganan melalui layanan bimbingan dan konseling yang sesuai. Salah satu strategi yang dinilai efektif untuk mengembangkan kemampuan komunikasi aserti Adalah layanan bimbingan dan konseling klasikal dengan Teknik *role playing*. Melalui Teknik ini, peserta didik diberi kesempatan untuk memerankan berbagai situasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari sehingga

mereka dapat berlatih menyampaikan pendapat, perasaan, serta kebutuhan secara tepat dalam suasana yang aman, terarah serta mendukung proses pembelajaran.

Teknik *role playing* dalam bimbingan klasikal memiliki keunggulan karena melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kelompok. Hali ini tidak hanya menumbuhkan keberanian peserta didik untuk berbicara namun juga menumbuhkan tanggu jawab Bersama dan solidaritas antar anggota kelompok. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan serta memberikan pengalaman praktik yang bermakna (Fathia Rahmah & Nasution, 2024)

Pada penelitian terdahulu menunjukan bahwa penerapan Teknik *role playing* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keberanian dan kepercayaan diri peserta didik dalam mengemukakan pendapat. Misalnya, pada

studi di SMPN 4 Palopo, teknik *role playing* terbukti efektif dalam mengatasi rasa rendah diri dan meningkatkan perilaku asertif peserta didik, termasuk dalam konteks mengelola perasaan dan konflik social

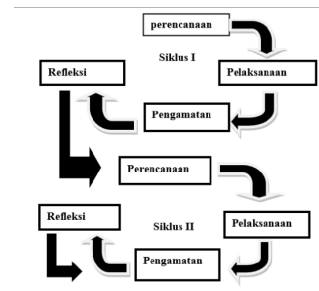
(D & Arifin, 2023). Hasil penelitian eksperimen menunjukkan bahwa penerapan teknik *role playing* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan komunikasi dan empati peserta didik. Setelah mengikuti intervensi, peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang percaya diri mengalami perubahan menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi serta lebih berani mengungkapkan pendapat. Selain itu, mereka juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam memahami sudut pandang orang lain. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa teknik *role playing* tidak hanya berkontribusi pada pengembangan keterampilan komunikasi verbal, tetapi juga memperkuat aspek emosional dan sosial yang menjadi komponen penting dalam kemampuan komunikasi asertif.

Teknik *role playing* juga memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan improvisasi dalam menghadapi berbagai situasi social. Melalui pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berlatih memberikan respons yang

tepat dalam berbagai situasi interaksi sehari-hari. Proses tersebut membantu peserta didik membangun pola komunikasi yang lebih efektif sekaligus menciptakan hubungan yang positif dan harmonis di lingkungan sekolah. Dengan demikian, layanan bimbingan klasikal yang memanfaatkan teknik *role playing* menjadi salah satu pendekatan yang layak diterapkan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi asertif peserta didik. Selain mengembangkan keterampilan komunikasi secara verbal, teknik ini juga berkontribusi dalam menumbuhkan rasa percaya diri serta memperkuat kompetensi sosial yang diperlukan untuk mendukung keberhasilan belajar dan kehidupan bermasyarakat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas Bimbingan dan Konseling (PTBK). Penelitian tindakan Adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki dan mengembangkan praktik Pendidikan secara langsung melalui serangkaian tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dalam satu siklus (Arikunto, 2015).



Gambar 1. Tahap PTBK

Tahap pertama Adalah perencanaan tindakan yang diawali dengan pengamatan awal terhadap perilaku peserta didik SMP Negeri 9 Madiun. Setelah itu juga dilakukan penyebaran angket pre-test kemampuan komunikasi asertif pada peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui Gambaran awal Tingkat kemampuan komunikasi asertif peserta didik.

Tahap kedua adalah pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*. Pada tahap ini, peserta didik mengikuti kegiatan bermain peran berdasarkan skenario yang telah disiapkan dan berkaitan dengan situasi kemampuan komunikasi asertif. Kegiatan diawali dengan penjelasan tujuan dan pembagian peran, dilanjutkan dengan pementasan skenario oleh peserta didik. Setelah bermain peran, dilakukan diskusi dan refleksi

bersama untuk mengevaluasi perilaku yang ditampilkan, mengidentifikasi bentuk komunikasi yang tepat, serta menyimpulkan cara berperilaku asertif dalam situasi serupa. Dalam setiap siklus, guru BK bertindak sebagai fasilitator yang membimbing jalannya kegiatan, memberikan umpan balik, dan mengarahkan peserta didik agar mampu menerapkan perilaku asertif dalam kehidupan sehari-hari. (Melinda, E. Y., & Arisyah, Z. 2026).

Tahap ketiga adalah observasi proses dan hasil kegiatan, di mana peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan terhadap ketercapaian tujuan, peran guru BK, keterlibatan, interaksi, dan keterbukaan peserta didik. Observasi ini menggunakan lembar observasi terstruktur yang mencatat kualitas keterlibatan peserta didik selama proses layanan. Observasi dalam PTBK berperan penting dalam menilai keefektifan proses bimbingan secara nyata di lapangan (Sugiyono, 2016)

Tahap keempat adalah refleksi dan evaluasi tindakan, yang dilakukan setelah setiap siklus layanan. Refleksi digunakan untuk menilai efektivitas kegiatan yang telah dilaksanakan dan mengidentifikasi bagian-bagian yang perlu diperbaiki. Menurut (Utomo,

2024) hasil refleksi dalam penelitian tindakan berfungsi sebagai dasar perbaikan pelaksanaan pembelajaran di masa mendatang.

Tahap terakhir adalah pengukuran peningkatan kepercayaan diri setelah layanan. Peneliti membandingkan hasil angket kepercayaan diri pada pretest, pasca siklus I, dan pasca siklus II untuk mengetahui perkembangan yang terjadi. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan berdasarkan persentase peserta didik yang mencapai kategori kemampuan komunikasi asertif tinggi. Penelitian dikatakan berhasil apabila minimal 75% peserta didik berada dalam kategori kemampuan komunikasi asertif tinggi setelah pelaksanaan bimbingan klasikal dengan menggunakan teknik role playing

Sumber data pada penelitian ini Adalah peserta didik kelas VII D SMP Negeri 9 Madiun. Sumber data yang terlibat pada penelitian ini berjumlah 28 peserta didik. Sampel dipilih menggunakan Teknik purposive sampling dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut menunjukkan kebutuhan kemampuan komunikasi asertif berdasarkan observasi dan asesmen awal yang telah dilakukan.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket kemampuan komunikasi asertif peserta didik yang disusun berdasarkan aspek-aspek yang mengadaptasi penelitian (Hidayat, D. M., & Karim A. 2024). Angket pre-test kemampuan komunikasi asertif diberikan pada tahap perencanaan. Kemudian angket post-test kemampuan komunikasi asertif diberikan di akhir siklus I, dan akhir siklus II untuk mengetahui perkembangan kemampuan komunikasi asertif peserta didik. Selain itu, data pendukung diperoleh melalui observasi selama pelaksanaan layanan bimbingan klasikal.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket kemampuan komunikasi asertif yang dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif melalui perhitungan skor rata-rata dan persentase pada setiap tahapan penelitian. Hasil analisis kemudian dibandingkan antara kondisi awal (pra tindakan), siklus I, dan siklus II untuk mengetahui perubahan tingkat kemampuan komunikasi asertif peserta didik. setelah diberikan

layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh melalui lembar observasi dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai proses pelaksanaan tindakan serta memperkuat hasil analisis kuantitatif yang diperoleh.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk mengetahui peningkatan kemampuan komunikasi asertif peserta didik melalui layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*. Data hasil penelitian diperoleh menggunakan angket kemampuan komunikasi asertif yang diberikan pada setiap akhir tahapan penelitian yakni pra siklus, siklus I, siklus II. Hasil pengukuran kemudian dikategorikan berdasarkan Tingkat kemampuan komunikasi asertif peserta didik sehingga diperoleh jumlah peserta didik yang berada pada kategori tinggi pada setiap siklus penelitian.

Tabel 1 Hasil Capaian Kemampuan Komunikasi Asertif Peserta Didik pada Tahap Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Tahapan	Hasil Angeket	
	Jumlah Peserta Didik dengan Kategori Tinggi	Presentase
Pra Siklus	14	50%
Siklus 1	20	71,43%
Siklus 2	24	85,71%

Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan pada table 1, terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang berada pada kategori tinggi pada setiap tahapan penelitian. Peningkatan ini terlihat dari bertambahnya presentase dan jumlah peserta didik yang mencapai kateggori tinggi mulai dari pra siklus hingga siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan selama proses penelitian memberikan perubahan terhadap Tingkat kemampuan komunikasi akademik peserta didik dari satu siklus ke siklus berikutnya.

Pada tahapan pra siklus, peserta didik yang berada pada kategori tinggi berjumlah 14 orang atau sebesar 50% dari total 28 peserta didik. Sementara itu, sebanyak 14 peserta didik sisanya 50% masih berada pada kategori sedang dan rendah sehingga belum memenuhi indicator keberhasilan

penelitian. Presentase tersebut menunjukkan bahwa setengah dari perserta didik masih memerlukan layanan bimbingan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi asertifnya. Terutama dalam aspek keberanian mengungkapkan pendapat dan pengendalian emosi dalam komunikasi.

Setelah diberikan tindakan pada siklus I melalui layanan bimbingan klasikal dengan Teknik reole playing, jumlah peserta didik yang mencapai kategori tinggi meningkat menjadi 20 orang atau 71,43% dengan demikian terjadi peningkatan sebanyak 6 peserta didik atau sebesar 21,43% dibandingkan kondisi pada pra siklus. Walaupun ttelah menunjukkan adanya peningkatan yang cukup baik, hasil pada siklus I masih belum memenuhi indicator keberhasilan yang di tetapkan, yaitu minimal 75% peserta didik berada pada kategori tinggi. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan terhadap pelaksanaan refleksi pada siklus I.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih optimal dibandingkan siklus sebelumnya. Jumlah peserta didik

yang mencapai kategori tinggi menjadi 24 orang atau 85,71% sedangkan hanya 4 peserta didik (14,29%) yang belum mencapai kategori tersebut. Jika dibandingkan dengan siklus I, terjadi peningkatan 4 peserta didik atau sebesar (14,28%). Presentase siklus II telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sehingga tindakan dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan komunikasi asertif peserta didik pada setiap tahapan penelitian. Jumlah peserta didik yang mencapai kategori tinggi meningkat secara bertahap, yaitu dari 14 peserta didik (50%) pada pra siklus menjadi 20 peserta didik (71,43%) pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 24 peserta didik (85,71%) pada siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 35,72% dari kondisi awal hingga akhir penelitian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa target keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 75% peserta didik telah berada pada kategori tinggi setelah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan Teknik *role playing*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* mampu meningkatkan kemampuan komunikasi asertif pada peserta didik kelas VII D SMP Negeri 9 Madiun. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai kategori kemampuan komunikasi asertif yang tinggi pada setiap siklus penelitian hingga melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan klasikal mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses layanan berlangsung. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan cara berkomunikasi secara asertif dalam berbagai situasi yang menyerupai kondisi nyata. Keaktifan peserta didik dalam memerankan setiap skenario serta mengikuti diskusi dan refleksi menjadi indikator bahwa layanan yang diberikan berhasil memfasilitasi pengembangan kemampuan komunikasi asertif (Murni, S., et all 2020). Selain meningkatkan keberanian dalam menyampaikan

pendapat, teknik *role playing* juga membantu peserta didik membangun rasa percaya diri dan keterampilan sosial yang mendukung interaksi positif di lingkungan sekolah (Zuyina, R., Saputra, W. N. E., & Santosa, H. 2025).

Layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan Teknik *role playing* merupakan salah satu layanan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi asertif peserta didik karena memberi membangun keberanian untuk menolak perlakuan tidak menyenangkan, menyampaikan keberatan secara sopan namun tegas, serta meningkatkan rasa aman dan harga diri (Tabang et al., 2025). penerapan metode *role playing* dalam bimbingan klasikal berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman asertif peserta didik. Melalui latihan peran, peserta didik menjadi lebih mampu mengenali perilaku asertif, membedakannya dari perilaku agresif dan pasif, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Susilowati et al., 2017)

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian lainnya, bahwa layanan bimbingan klasikal

menggunakan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Peserta didik yang mengikuti sesi ini mampu mengurangi rasa malu, mengendalikan kecemasan sosial, dan berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi kelas (Murni et al., 2020).

Studi lain mengungkap bahwa tingkat perilaku asertif peserta didik sekolah menengah dapat dipengaruhi oleh layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Peserta didik yang mendapatkan bimbingan secara teratur menunjukkan kemampuan komunikasi asertif yang lebih baik, terutama dalam hal mengungkapkan pendapat di kelas dan menanggapi kritik, membuktikan bahwa layanan bimbingan klasikal efektif mengembangkan perilaku asertif (Ekiyani et al., 2024)

Selain itu, penerapan teknik *role playing* tidak hanya terbatas pada peningkatan kepercayaan diri, tetapi juga dapat digunakan untuk mengembangkan kedisiplinan belajar. Melalui simulasi situasi yang menuntut tanggung jawab dan ketepatan waktu, siswa belajar pentingnya mematuhi aturan dan mengatur diri dalam kegiatan belajar (Melisa Tria Rosantika et al., 2024) Dengan

demikian, bimbingan klasikal yang menggunakan role playing tidak hanya memperkuat kemampuan menyampaikan pendapat, tetapi juga membentuk hubungan sosial yang harmonis dan saling menghargai.

Sikap tegas dan berani melalui role playing dapat meningkatkan kemampuan Peserta didik untuk menolak ajakan yang merugikan, mengungkapkan ketidaknyamanan, dan mempertahankan hak pribadi. Program seperti ini menghasilkan keberanian menolak secara sopan namun tegas, sehingga mengurangi risiko siswa menjadi korban kekerasan (Iranty et al., 2024). Selain itu, layanan bimbingan dan konseling, khususnya bimbingan klasikal, terbukti berkontribusi pada peningkatan keterampilan komunikasi asertif. Peserta didik yang rutin mengikuti layanan ini lebih mampu mengungkapkan pendapat di kelas dan menanggapi kritik secara konstruktif

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan bimbingan dan konseling yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan Teknik role

playing mampu meningkatkan kemampuan komunikasi asertif peserta didik kelas VII D SMP Negeri 9 Madiun. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai kategori meningkatkan kemampuan komunikasi asertif yang tinggi pada setiap siklus hingga melampaui indikator keberhasilan penelitian. Melalui tahapan mengidentifikasi permasalahan, menganalisis penyebab, merumuskan alternatif Solusi, dan menentukan penyelesaian yang tepat, peserta didik membentuk kepribadian yang percaya diri, empatik, dan mampu membangun relasi sosial yang sehat. Pendekatan ini memberi ruang bagi siswa untuk belajar langsung dari pengalaman simulasi, menerima umpan balik konstruktif, dan menginternalisasi perilaku positif yang relevan dengan kehidupan nyata.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru bimbingan dan konseling dalam merancang layanan yang lebih inovatif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan komunikasi asertif maupun aspek perkembangan lainnya. Peneliti

selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan melibatkan subjek yang lebih luas, jenjang Pendidikan yang berbeda atau mengombinasikan Teknik role playing dengan media maupun strategi layanan lainnya sehingga efektifitasnya dapat dibandingkan dan diperoleh temuan yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- D, N., & Arifin, A. (2023). *Penerapan Teknik Role Playing Terhadap Perilaku Asertif dan Empati Siswa SMA Negeri 12 Makassar*. *JBKPI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam*, 2(02), 42–53.
- Fathia Rahmah, M., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(3), 32–40.
- Hidayat, D. M., & Karim A. (2024). Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa melalui Intervensi Role Playing dalam Bimbingan Klasikal. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 6(1), 26–31.
- Murni, S., Zahra Bulantika, S., Sari, N. L., Pgri, S., & Lampung-Indonesia, B. (2020). Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *JGCI: Journal of Guidance and Counseling Inspiration*, 1(2), 69–74.
- Melinda, E. Y., & Arisyah, Z. (2026). Efektivitas Layanan Bimbingan Klasikal Dalam Meningkatkan Percaya Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 4(1), 1–10.
- Pradoto, A., Damiri, D. S., & Harjanto, A. (2021). Upaya Meningkatkan Perilaku Asertif Melalui Layanan Penguasaan Konten Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 1–12.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tabang, N. I. S., Suarja, S., Nurhayati, A., & Galugu, N. S. (2025). Efektivitas penggunaan teknik role playing untuk meningkatkan perilaku asertif pada siswa korban bullying di smp negeri 4 palopo. *Fokus*, 8(4), 452–468. <https://doi.org/10.22460/fokus.v8i4.27627>
- Utomo, P. (2024). *Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan*. Pubmedia Jurnal

Penelitian Tindakan Kelas
Indonesia, 1(4), 1–19.
Zuyina, R., Saputra, W. N. E., &
Santosa, H. (2025).
Keterampilan Asertif: Upaya
Mereduksi Perilaku Agresif
Siswa. *LEARNING: Jurnal
Inovasi Penelitian Pendidikan
Dan Pembelajaran*, 5(2), 850–
859.
[https://doi.org/10.51878/learning
.v5i2.4349](https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4349)