
Penerapan Teknik *Role Playing* Terhadap Perilaku Asertif dan Empati Siswa SMA Negeri 12 Makassar

Nurhidayatullah D¹, Agustan Arifin²

*¹-STKIP Andi Matappa| yayalibra1510@gmail.com

*²Universitas Khairun|agus_arizona@yahoo.co.id

Abstrak: Penelitian ini menelaah penerapan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku asertif dan empati siswa SMA Negeri 12 Makassar. Masalah utama penelitian ini adalah: (i) Apakah ada pengaruh *role playing* terhadap perilaku asertif siswa SMA Negeri 12 Makassar? (ii) Apakah ada pengaruh *role playing* terhadap empati siswa SMA Negeri 12 Makassar? Tujuan utama penelitian ini adalah (i) Untuk mengetahui pengaruh *role playing* terhadap perilaku asertif siswa SMA Negeri 12 Makassar dan (ii) Untuk mengetahui pengaruh *role playing* terhadap empati siswa SMA Negeri 12 Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra eksperimen terhadap 30 subjek penelitian yang merupakan siswa kelas X SMA Negeri 12 Makassar pada tahun ajaran 2020/2021. Pengumpulan data dengan menggunakan angket berbentuk skala dan observasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif, analisis observasi dan analisis *t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (i) *Role playing* berpengaruh terhadap perilaku asertif siswa SMA Negeri 12 Makassar. (ii) *Role playing* berpengaruh terhadap empati siswa SMA Negeri 12 Makassar.

Kata Kunci: *Role Playing, Perilaku asertif dan empati*

Abstract: The study is to examine the implementation of *role playing* technique to enhance assertive behavior and empathy of students SMAN 12 Makassar. The main problems of the study are: (i) Is there any influence of *role playing* toward assertive behavior of students SMAN 12 Makassar?, (ii) Is there any influence of *role playing* toward students SMAN 12 Makassar? The objectives of the study are to investigate (i) The influence of *role playing* toward assertive behavior of students SMAN 1 Palu and (ii) The influence of *role playing* toward empathy students SMAN 12 Makassar. The study employed quantitative approach with pre-experiment design to 30 subjects of grade X students SMAN 12 Makassar of academic year 2020/2021. Data were collected by using questionnaire in scale and observation. Data were analyzed using descriptive analysis, observation analysis, and *t-test* analysis. The results reveal that (i) *Role playing* gives influence toward assertive behavior of students SMAN 12 Makassar and (ii) *Role playing* gives influence toward empathy students SMAN 12 Makassar

Keywords: *Role Playing, assertive behavior and empathy*

PENDAHULUAN

Pada dasarnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, yang saling berhubungan dan berinteraksi dalam lingkungannya. Sebagai makhluk sosial, individu dituntut untuk mampu mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan atau norma yang berlaku (Thalib. 2010: 159). Ketergantungan manusia satu sama lain merupakan suatu gejala yang wajar dalam kehidupan. Dalam hubungan tersebut komunikasi, baik verbal maupun non verbal segala ekspresi pikiran, perasaan positif maupun negatif akan ditampakkan oleh masing-masing individu di setiap lingkungannya. Agar komunikasi interpersonal berlangsung secara efektif seseorang perlu memiliki kemampuan asertif dan empati.

Asertif merupakan kemampuan untuk mengkomunikasikan apa yang diinginkan, dirasakan dan dipikirkan kepada orang lain dengan tidak mengesampingkan hak-hak perasaan orang lain sehingga individu-individu dapat mengatasi ketidakmampuannya dan belajar sebagaimana mengungkapkan perasaan dan pikiran mereka secara lebih terbuka disertai keyakinan bahwa mereka berhak untuk menunjukkan reaksi-reaksi terbuka itu. Individu yang memiliki asertifitas tinggi berarti mampu mengekspresikan pikiran dan perasaan. Orang asertif mengarah pada tujuan, jujur, terbuka, penuh percaya diri. Perilaku asertif terkandung perilaku kesanggupan bermasyarakat, berempati dan berkomunikasi, baik verbal maupun nonverbal. Individu yang asertifitasnya tinggi sadar akan kelebihan-kelebihan yang dimiliki dan memandang kelebihan-kelebihan tersebut lebih penting dari pada kelemahannya, begitu pula sebaliknya (Kuswara, 2009).

Asertivitas seseorang dapat ditunjukkan dengan mengkomunikasikan kebutuhan, keinginan perasaan atau opini kepada orang lain dengan cara langsung dan jujur tanpa bermaksud menyakiti perasaan siapa pun. Pada umumnya orang yang asertif dalam kehidupan sehari-hari mampu mengenal dirinya sendiri dengan baik, sehingga mampu menentukan pilihan keinginan dan tujuan hidupnya tanpa harus memengaruhi orang lain pada lingkungan sosialnya. Dalam rimba modernitas sekarang

ini empati sebagai sebagai kandungan dari perilaku asertif merupakan barang mahal yang cukup sulit didapatkan. Empati bukan hanya sekedar ikut merasakan tetapi juga berbuat dengan tindakan nyata yang hasilnya sangat menyejukkan jiwa (Dhedi, 2011). Empati merupakan afeksi atau emosi yang positif. Orang yang berempati tinggi lebih berorientasi pada orang lain tanpa banyak mempertimbangkan kerugian-kerugian yang akan diperoleh, seperti pengorbanan tenaga, waktu dan biaya. Dengan demikian seseorang yang memiliki empati tinggi akan peduli terhadap orang lain di sekelilingnya (Myers 2012: 224)

Asertivitas dan empati akan membantu para siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif, memperluas wawasan tentang lingkungan, dan tidak mudah berhenti pada sesuatu yang tidak diketahui (memiliki rasa keingintahuan yang tinggi). Asertif terhadap orang lain yang bersikap atau berperilaku kurang tepat bisa membantu siswa yang bersangkutan untuk lebih memahami kekurangannya sendiri dan bersedia memperbaiki kekurangan tersebut. Perilaku asertif dan empati juga dapat mempengaruhi kecerdasan emosi seseorang, karena seseorang yang mampu menampilkan dirinya secara bebas, langsung, jujur dan peduli. Hal ini dapat meningkatkan kecerdasan emosinya dengan cara lebih mengenali emosi diri, mengelola emosi serta membina hubungan baik dengan orang lain, begitu pula sebaliknya.

Ditinjau dari tahap perkembangan, siswa SMA masih berada pada usia mencari jati diri, ingin menunjukkan siapa dirinya serta mengaktualisasikan dirinya dan pada usia inilah masa merindu puja (masa membutuhkan teman) (Thalib, 2010: 162). Perilaku asertif dan empati merupakan aspek kepribadian yang berfungsi untuk mengaktualisasikan diri dengan baik secara langsung. Sebaliknya, remaja yang tidak memiliki perilaku asertif dan empati tidak akan mampu mengaktualisasikan diri dengan baik dan akan cenderung berperilaku kurang wajar, karena tidak yakin akan kemampuan dirinya, tidak berani mengambil resiko, takut membuat perhitungan dengan wajar, pesimis, pemalu, egois atau mungkin berperilaku yang berlebihan sebagai kompensasinya. Masalah perilaku kurang asertif dan empati di sekolah yang

dialami oleh siswa hendaknya ditangani secara serius, terus menerus, dan secara tepat oleh orang yang berkompeten, dalam hal ini salah satunya adalah konselor sekolah yang mengemban tugas dalam pemberian bantuan pada peserta didik, khususnya pada pelayanan responsif. Konselor diharapkan mampu membantu mengentaskan masalah perilaku kurang asertif dan empati yang dialami oleh siswa.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah ada pengaruh *role playing* terhadap perilaku asertif siswa SMA Negeri 12 Makassar? Dan Apakah ada pengaruh *role playing* terhadap empati siswa SMA Negeri 12 Makassar?

Perilaku adalah kemampuan untuk membuat pilihan tentang bagaimana bersikap merespon berdasarkan dorongan hati. Perilaku sebagai hasil proses belajar, dalam proses belajar itu terjadi antara individu dan dunia sekitarnya sebagai hasil intropeksi maka jawaban yang terlihat dari individu akan dipengaruhi oleh hal-hal atau kejadian-kejadian yang pernah dialami oleh individu tersebut maupun oleh situasi kini (<http://psiko-malangraya.blogspot.com>).

Ress dan Graham (2006: 8) mengemukakan “Perilaku asertif adalah perilaku yang memungkinkan seseorang untuk memiliki kesempatan terbaik untuk mendapatkan hasil yang diinginkan sementara tetap mempertahankan diri dan menghormati orang lain”.

Perilaku asertif sangat berbeda dengan perilaku agresif dan perilaku non asertif, hanya saja perilaku asertif berada pada posisi di antara dua titik ekstrim, yaitu antara perilaku agresif dan perilaku non sertif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perilaku asertif adalah ekspresi dari perasaan-perasaan individu dalam mengemukakan haknya sendiri, meminta pertolongan dan tanggung jawab orang lain tentang sesuatu hal, penolakan keinginan, ajakan ataupun saran yang tidak sesuai dengan diri sendiri, penuh keberanian, dapat memberikan pujian dan menerima pujian dan selalu memulai atau berinisiatif dalam pembicaraan.

Bimbingan kelompok merupakan layanan kepada sekelompok individu yang dapat memberikan manfaat atau jasa kepada sejumlah orang dengan waktu yang relatif cepat. Dinamika perubahan dalam layanan kelompok yang terjadi adalah merupakan interaksi antarindividu anggota kelompok. Dengan interaksi sosial yang intensif dan dinamis selama berlangsungnya layanan maka tujuan-tujuan layanan dapat tercapai secara lebih mantap (Prayitno dan Amti, 2008: 307). Kelompok yang dinamis ditandai dengan adanya kesadaran anggota kelompok untuk membangun hubungan antara sesama, interaksi, kerjasama, merasakan adanya ketergantungan dan rasa saling memiliki antara anggota yang satu dengan lainnya serta kemampuan berketerampilan sosial. Seseorang dikatakan mampu berketerampilan sosial tatkala ia dapat berkomunikasi dengan baik sesuai aturan (tata cara) dengan sesamanya dalam sebuah kelompok. Jadi sarana kelompok (wadah) untuk berkomunikasi merupakan syarat yang harus ada di dalam memproses keterampilan sosial siswa (Thalib, 2010: 162).

Ketrampilan sosial yang tinggi dalam suatu kelompok akan mempengaruhi sikap atau perilaku asertif dan empati seseorang, termasuk: (a) kesadaran situasional (*social awarness*); (b) kecakapan ide, efektifitas, dan pengaruh kuat dalam melakukan komunikasi dengan orang atau kelompok lain; (c) berkembangnya sikap empati atau kemampuan individu melakukan hubungan dengan orang lain pada tingkat yang lebih personal; (d) terampil berinteraksi (*interction style*). Demikian pula sebaliknya, sikap atau perilaku kurang asertif akan nampak juga dalam suatu kelompok. Teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok dapat digunakan sebagai wadah berkomunikasi dalam keterampilan sosial sebagai proses mencapai sikap atau perilaku asertif dan empati.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen jenis *Pre-Experimental Design*, yang akan mengkaji pengaruh *Role Playing* terhadap perilaku asertif dan empati siswa SMA Negeri 12 Makassar. Dalam desain penelitian ini diberikan tes awal (*pre-test*), kemudian diberikan perlakuan

khusus berupa *role playing*. Pada sesi terakhir perlakuan, dijadwalkan waktu tes akhir (*post-test*). Hasil *pretest* dan *posttest* diolah untuk melihat peningkatan yang ditunjukkan setelah diberikan perlakuan. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 12 Makassar tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 321 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan observasi. Analisis *t-test* digunakan untuk menguji hipotesis guna mengetahui taraf signifikansi pengaruh penerapan *role playing* terhadap perilaku asertif dan empati siswa. Syarat mutlak yang harus dipenuhi pada analisis ini adalah data setiap variabel yang akan dianalisis berdistribusi normal dan homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara teoritik perilaku asertif dan empati siswa dapat meningkat melalui kegiatan kelompok dan sosial sebagai wadah untuk mengembangkan diri dan menyalurkan potensi yang dimilikinya sebagai makhluk individu dan sosial. Adler (Supratiknya, 1993: 241) menyatakan bahwa manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial yang selalu menghubungkan dirinya dengan orang lain, ikut dalam kegiatan-kegiatan kerjasama sosial, menempatkan kesejahteraan sosial di atas kepentingan diri sendiri dan mengembangkan gaya hidup yang mengutamakan orientasi sosial. Dapat dikatakan bahwa setiap orang selalu membutuhkan orang lain dan hendaknya dapat bekerjasama dengan orang lain, saling membantu dan memiliki hubungan yang baik dengan banyak orang, sehingga dapat meningkatkan perilaku asertif dan empati. Persoalannya, apakah kesimpulan teoritis tersebut didukung dengan fakta lapangan? Membuktikan hal tersebut dilakukan pengujian hipotesis penelitian sebagaimana dikemukakan pada bagian pendahuluan tesis ini. Hasil pengujian hipotesis itulah yang menjadi temuan penelitian dan dibahas dalam bagian ini.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa perilaku asertif dan empati sebelum diberikan perlakuan *role playing* berada dalam kategori rendah. Hal ini dapat dilihat pada perilaku siswa yakni tidak bebas mengemukakan pikiran dan pendapat, baik melalui kata-kata maupun tindakan, tidak dapat berkomunikasi secara

langsung dan terbuka, tidak mampu menyatakan perasaan, baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan dengan cara yang tepat, serta kurangnya kepedulian terhadap sesama teman .

Hal diatas disebabkan karena siswa tidak tahu apa yang dilakukan, tidak tahu bagaimana mengutarakan atau melakukan sesuatu dan juga kecemasan yang lebih dahulu mengganggu seseorang untuk menyatakan atau melakukan sesuatu dengan cara yang asertif, serta memiliki keraguan atau kegelisahan yang tidak realistis mengenai sesuatu yang buruk akan terjadi jika individu menyatakan dirinya (Alberti dalam Gunarsa, 2009: 217). Menurut Ellis (Natawidjaya, 2009: 288) bahwa bermain peran membuat siswa/individu memperoleh perubahan dalam pemikiran, perasaan, dan perilakunya.

Role playing merupakan salah satu teknik bimbingan dalam kelompok. Teknik bimbingan ini dilakukan/dimainkan dengan cara bermain peran tentang situasi masalah sosial. Setelah dilakukan bermain peran kemudian diadakan diskusi tentang cara-cara pemecahan masalah tersebut. Melalui *acting* yang ditampilkan pemain peran belajar menyatakan pikiran, secara bebas untuk menyatakan dirinya, dan mengembangkan kepercayaan diri (*self- confidence*) (Thantawy 1992: 89).

Sesudah diberikan perlakuan *role playing* menunjukkan bahwa perilaku asertif dan empati siswa meningkat. Indikasi perilaku asertif dan empati siswa meningkat tampak pada tingkat pencapaian partisipasi siswa yang berada pada kategori sedang dan tinggi, dan sangat tinggi yang sebelumnya berada pada kategori rendah dan sedang. Perbedaan tingkat perilaku asertif dan empati siswa menjadi cermin bahwa *role playing* berperan merubah sikap dan perilaku siswa. Perubahan terjadi berdasarkan perbedaan kemampuan yang dimiliki setiap siswa sebagai individu yang unik. Siswa yang memiliki semangat dan motivasi tinggi untuk berubah senantiasa mendorong dirinya untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok secara optimal dan peningkatan prestasi akademik.

Namun kemampuan siswa untuk membangun dan meningkatkan perilaku asertif dan empati juga berbeda-beda, tergantung dari kemampuan dasar yang

dimilikinya. Hal ini terbukti pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sesudah perlakuan tingkat perilaku asertif dan empati siswa berada dalam kategori sedang, tinggi dan sangat tinggi. Latihan *role playing* sudah dilaksanakan secara berulang, keaktifan siswa mulai nampak dalam kegiatan kelompok dengan penuh keterbukaan, tidak lagi memperlihatkan rasa malu serta memiliki semangat yang tinggi dibandingkan sebelum perlakuan. Keterlibatan siswa untuk mengambil peran dalam perilaku asertif dan empati pada kegiatan *role playing* mengalami peningkatan. Peningkatan dapat dilihat pada perolehan selisih hasil skor *pretest-posttest* perilaku asertif dan empati siswa. Nilai skor *posttest* perilaku asertif dan empati siswa terbukti lebih tinggi dari pada nilai skor *pretest*.

Selanjutnya, kemajuan yang dicapai siswa pada setiap pertemuan *role playing* dapat diketahui melalui kegiatan refleksi setiap akhir sesi pertemuan *role playing*. Jawaban yang dikemukakan siswa umumnya merasa puas dan senang dengan teknik *role playing* yang dikelola dengan baik, langkah-langkah kegiatannya tersusun secara jelas dan sistematis. Setiap pertemuan diawali dengan kegiatan menciptakan suasana yang dinamis untuk mengatasi kebakuan yang dapat terjadi dalam *role playing*.

Adapun partisipasi siswa pada awal kegiatan *role playing* tampak pada kategori rendah dan sedang, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat rendah, tinggi dan sangat tinggi. Hasil observasi membuktikan bahwa terjadi peningkatan yang berarti pada setiap pertemuan dimana partisipasi siswa yang berada pada kategori rendah meningkat pada kategori sedang. Peningkatan tersebut dapat diartikan bahwa kegiatan *role playing* dapat direkomendasikan untuk membantu siswa berpartisipasi secara aktif dengan cara memerankan tokoh dan situasi tertentu melalui kegiatan kelompok.

Perilaku asertif dan empati siswa melalui kegiatan *role playing* dapat pula dipengaruhi oleh faktor lain, berupa isi naskah skenario *role playing*. Naskah yang dimainkan disusun dalam bentuk naskah belum utuh dengan maksud agar siswa dapat melengkapi skenario berdasarkan pemahaman tentang tokoh dan situasi yang diperankannya sendiri. Tujuan akhir yang ingin dicapai adalah agar siswa dapat

berekspresi dengan mengembangkan kemampuan mengelola pikiran serta sikap melalui kalimat dan mimik wajah yang mereka ekspresikan sehingga skenario *role playing* menjadi jelas dan sempurna. Faktanya, perilaku asertif dan empati siswa tampak meningkat melalui *role playing* artinya *role playing* dapat digunakan untuk membahas topik-topik yang mendorong pengembangan diri siswa. Temuan penelitian ini, diperkuat pendapat Syarifuddin (2011: 75) yang merekomendasikan teknik *guidance courses* melalui diskusi kelompok, *role playing* dan teknik-teknik lain yang memberi peluang siswa melakukan kerjasama antar satu dengan lainnya dalam wujud pengembangan dirinya.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa perlakuan *role playing* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku asertif dan empati. Perbedaan terjadi antara *mean pretest* dan *mean posttest* perilaku asertif dan empati, karena sesudah *posttest* perilaku asertif dan empati siswa meningkat. Hal ini berarti bahwa sesudah diberikan perlakuan maka kesadaran dan komitmen siswa untuk membangun dan meningkatkan perilaku asertif dan empatinya mulai muncul. Kesadaran itu tampak pada diri siswa untuk mengambil peran dalam kegiatan *role playing*.

Pada kegiatan *role playing* menunjukkan hasil yang signifikan peningkatan asertif dan empati dimana siswa dapat memainkan peran berdasarkan pilihan masing-masing dengan melengkapi naskah skenario *role playing* sesuai dengan kemampuan siswa. Perubahan sikap yang terjadi pada diri siswa sesudah perlakuan *role playing* dapat dilihat pada tingkat partisipasi siswa dalam memainkan peran-peran yang diberikan kepadanya. Semua siswa dapat mengikuti kegiatan *role playing* dengan penuh semangat yang membuktikan bahwa siswa merasa senang dan tertarik cara memperagakannya. Sikap positif yang tampak pada diri siswa sesudah perlakuan *role playing* memengaruhi pandangan dan keyakinan siswa tentang perilaku asertif dan empati yang dimilikinya. Hasil penelitian ini, sejalan dengan temuan hasil penelitian yang dilakukan oleh Palelugi I. tahun 2011 tentang pengaruh penerapan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok untuk mengatasi perasaan rendah diri siswa (Penelitian eksperimen pada SMA Negeri 1 Sinjai Utara). Hasil penelitian

menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan perasaan rendah diri siswa setelah diberikan intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok, sehingga disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok efektif digunakan untuk meningkatkan perasaan rendah diri siswa.

Seseorang dikatakan memiliki perilaku asertif dan empati apabila dalam dirinya mulai tumbuh keyakinan akan kemampuan yang dimilikinya, selalu bersikap positif memandang dirinya dan kemampuannya, mampu memahami permasalahan secara obyektif, bertanggung jawab terhadap tindakannya, dapat menganalisa masalah yang dialaminya dengan menggunakan pikiran yang dapat diterima oleh akal mereka sendiri.

Partisipasi siswa dalam latihan *role playing* yang sebelumnya kurang, lalu meningkat menjadi sedang dan tinggi menunjukkan bahwa perubahan terjadi karena siswa secara bertahap dapat menjalin hubungan baik, berinteraksi satu sama lain, dan bekerjasama dalam kegiatan kelompok. Kemampuan siswa mengambil peran dalam kelompok akan merubah perasaan rendah diri, ragu-ragu dalam kelompok menjadi lebih yakin karena terjalin rasa kebersamaan dalam suasana kelompok. Dalam memaknai kegiatan *role playing*, maka setiap akhir sesi pertemuan dilakukan refleksi untuk menangkap perasaan dan persepsi siswa. Hasil refleksi menunjukkan bahwa setiap siswa yang sudah melakukan *role playing* merasa senang dan berharap agar kegiatan tersebut dapat pula diterapkan dalam proses belajar.

Hasil analisis statistik menunjukkan pula bahwa sesudah perlakuan *role playing* perilaku asertif dan empati siswa meningkat secara signifikan walaupun masih terdapat siswa yang sampai sesi terakhir belum menunjukkan kemajuan. Kondisi tersebut disebabkan oleh siswa yang bersangkutan tidak mengikuti semua sesi yang telah dijadwalkan.

Hasil *posttest* menunjukkan bahwa perilaku asertif dan empati siswa mengalami peningkatan. Perbedaan *pretest* dan *posttest* merupakan indikasi dari pengaruh *role playing*. Peningkatan yang terjadi pada siswa karena siswa menyadari

bahwa potensi yang dimilikinya perlu dikembangkan diantaranya melalui kegiatan *role playing*.

Penerapan perilaku asertif dan empati melalui *role playing* dapat digunakan untuk memberikan informasi-informasi yang bisa membantu pengembangan diri siswa. Selain itu, bisa juga digunakan untuk meningkatkan kerjasama interaksi antar satu dengan yang lain. Di dalam kelompok kemudian siswa dibantu mengoreksi sumber-sumber yang memengaruhinya sehingga tidak bisa berinteraksi satu sama lain Glanz (dalam Syarifuddin 2011: 78)

Dengan demikian *role playing* dapat digunakan untuk mendorong pengembangan diri siswa dalam membangun hubungan antar sesama, berinteraksi satu sama lain, dan bekerjasama antar siswa dalam kegiatan kelompok. Kemampuan membangun *human relation* dapat memperkokoh semangat untuk meningkatkan perilaku asertif dan empati siswa. Peningkatan perilaku asertif dan empati siswa tidak hanya berpengaruh pada hubungan interpersonal siswa tetapi juga akan memengaruhi peningkatan prestasi akademiknya

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh *role playing* terhadap perilaku asertif dan empati siswa SMA Negeri 12 Makassar, dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut. Ada pengaruh positif penerapan *role playing* terhadap perilaku asertif siswa SMA Negeri 12 Makassar. Ada pengaruh positif penerapan *role playing* terhadap empati siswa SMA Negeri 12 Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dhedi. 2011. *Empati Karakter yang di butuhkan Bangsa ini*. (<http://motivatoredukasi.wordpress.com>) di akses 3 Maret 2012
- D, N., & Salmiati, S. (2022). Penerapan Teknik Acting Opposite Untuk Meningkatkan Emosi Positif Siswa Di Smp Negeri 23 Makassar. *J-Bkpi: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan*, 31-43.

- D, N., Erwan, & Wahid, A. (2021). Implementasi Penerapan Teknik Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kebiasaan Belajar Siswa Di Smp Negeri 23 Makassar. *Proficio*, 44-52.
- D, N., Salmiati, & Razak, F. (2022). Penerapan Teknik Asertive Training Untuk Mengurangi Perilaku Konformitas Negatif Siswa Di Sma Negeri 12 Makassar. *celebes education review*.
- D, N., & AR, N. H. (2021). Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Self Management Untuk Mengurangi Kebiasaan Terlambat Siswa. *Jurnal ilmiah penelitian dan penerapannya*.
- Kuswara, H. 2010. *Jadilah Karyawan yang Asertif*. (www.garutkab.go.id/jadilahkaryawanyangasertif) di akses tanggal 25 November 2020
- Margawati, M., D, N., & Salmiati, S. (2022). Penerapan teknik guided imagery untuk menurunkan tingkat kejenuhan belajar siswa. *cakrawala ilmiah mahasiswa*, 63-68.
- Myers, D.G. 2012. *Psikologi Sosial*. Edisi 10 Buku 1. Jakarta: Salemba Humanika
- Prayitno & Amti, E. 2008. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Ramadhani, F. N., D, N., & Wahid, A. (2022). Penerapan teknik self regulation learning untuk meningkatkan kedisiplinan belajar siswa. *cakrawala ilmiah mahasiswa*, 45-60.
- Ress, S & Graham, R.S. 2006. *Assertion Training How To Be You Really Are*. This edition published in the Taylor & Francis e-Library
- Thalib, S.B. 2010. *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group