



## TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU ASERTIF SISWA DI SMA 1 MUHAMMADIYAH BAUBAU

Tanuria La Guna<sup>1</sup> ; Maria Ulfa<sup>2</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Universitas Muhammadiyah Buton  
ulfa.razak88@gmail.com

### ABSTRACT

*The purpose of this study was to identify and describe group guidance services using role playing techniques to improve students' assertive behavior. The research method used is a quantitative research approach with a quantitative research design pre-experimental experimental method with a one group pretest posttest design. The population in this study were students of SMA Muhammadiyah through a purposive sampling technique with a study sample of 14 students. Based on the results of the research and data analysis, the following conclusions were obtained: (1) in general, the level of assertive behavior of Muhammadiyah high school students showed that 14 students, 5 students or 35.7% were in the medium category and 9 students or 64.3% in the high category of assertive behavior, so it can be concluded that giving treatment through role playing techniques can improve student assertive behavior; (2) there is a significant difference between the pretest and posttest results with the respective sig values. (2-tailed) probability 0.001 at the significance level of value 0.05 ( $p < 0.05$ ), which means that it can be concluded that the treatment through role playing techniques to improve students' assertive behavior was carried out significantly or effectively.*

**Keywords:** Assertive behavior; Role playing

### ABSTRAK (Indonesia)

*Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan perilaku asertif siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian kuantitatif metode eksperimen pre-experimental dengan desain one group pretest posttest. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Muhammadiyah melalui teknik sampling purposive dengan sampel penelitian 14 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data diperoleh kesimpulan: (1) secara umum, tingkat perilaku asertif siswa SMA Muhammadiyah menunjukkan bahwa 14 siswa, 5 siswa atau 35.7% pada kategori sedang dan 9 siswa atau 64.3% pada kategori tinggi perilakunya, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian perlakuan melalui teknik role playing dapat meningkatkan perilaku asertif siswa.; (2) ada perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dengan posttest dengan nilai masing-masing nilai sig. (2-tailed) probabilitas 0,001 pada taraf signifikansi nilai 0.05 ( $p < 0.05$ ), yang berarti dapat disimpulkan bahwa pemberian perlakuan melalui teknik role playing untuk meningkatkan perilaku asertif siswa yang dilakukan berhasil secara signifikan atau efektif untuk dilakukan*

**Kata Kunci:** role playing; perilaku asertif

### A. PENDAHULUAN

Remaja biasanya disebut dengan istilah *adolescence* atau masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa, namun belum tergolong dalam orang dewasa. Masa ini akan dan harus dilewati oleh setiap individu dalam tiap rentang kehidupan. Pada masa ini banyak masalah yang harus dihadapi, baik dengan diri sendiri maupun dengan lingkungan sekitarnya karena masa ini, remaja sedang mencari jati dirinya. Remaja dituntut berperilaku asertif dengan tetap menghargai orang lain tanpa melakukan kekerasan secara fisik maupun verbal, mengekspresikan perasaan, keinginan, gagasan secara jujur, tegas dan terbuka tanpa perasaan

cemas. Adanya keraguan dan identitas diri sebagai remaja, menjadikan orangtua sangat berperan dalam pembentukan asertivitas anak, dan orangtua pun harus bersikap asertif dalam menghadapi keinginan anak sehingga dengan sendirinya orangtua memberikan model yang mendukung tumbuhnya perilaku asertif (Ulfa, 2013).

Fensterheim (Azis, 2015) menyatakan orang yang berperilaku asertif memiliki 4 ciri yaitu merasa bebas untuk mengemukakan emosi yang dirasakan melalui kata dan tindakan. Misalnya "inilah diri saya, inilah yang saya rasakan dan saya inginkan". Sepaham dengan Lloyd (Novalia & Dayakisni, 2013) mengemukakan bahwa perilaku asertif adalah perilaku bersifat aktif, langsung, dan jujur. Perilaku ini mampu mengkomunikasikan kesan respekro kepada diri sendiri dan orang lain sehingga dapat memandang keinginan, kebutuhan, dan hak kita sama dengan keinginan, dan kebutuhan orang lain atau bisa diartikan juga sebagai gaya wajar yang tidak lebih dari sikap langsung, jujur, dan penuh respek saat berinteraksi dengan orang lain.

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah remaja banyak yang enggan berperilaku asertif karena merasa bahwa suara atau keinginan para remaja akan diabaikan oleh figur otoritas seperti orangtua, guru, teman, atau bahkan oleh lingkungan sekitarnya. Peneliti tertarik mengamati perilaku asertif pada remaja karena peneliti melihat banyaknya remaja yang kurang asertif seperti alam proses belajar mengajar, sebagian siswa, masih kurang yakin dan percaya diri terhadap kemampuan yang dimilikinya. Sehingga untuk memberikan pendapat ataupun pernyataan, siswa selalu merasa bahwa apa yang akan disampaikan salah. Selain itu ada sebagian siswa yang kurang bisa merespon pertanyaan guru secara langsung, dan siswa masih enggan untuk mengemukakan pendapat secara jujur, ketika ditunjuk untuk menyelesaikan tugas di depan teman-teman sebayanya, sebagian siswa masih malu, ragu, dan takut dan saling menunjuk salah satu teman mereka. Di samping itu, sebagian siswa juga memilih berdiam diri di kelas daripada berkumpul di luar bersama teman-teman sebayanya, peneliti melihat kurangnya komunikasi antar siswa, artinya siswa kurang terbuka dalam pergaulan sebagaimana mestinya. Sementara itu, terlihat juga beberapa siswa yang tadinya tidak ingin ikut membolos, akan tetapi karena ajakan beberapa siswa lain pada akhirnya siswa yang belum mampu bersikap tegas ikut membolos.

Hasil wawancara dengan guru bimbingan konseling menyatakan bahwa beberapa siswa di kelas mengalami kesulitan ketika mengajukan pendapat, penolakan, dan persetujuan secara jujur ketika berkomunikasi dengan guru maupun teman sebayanya. Meskipun guru memberikan motivasi kepada siswa untuk berperilaku asertif seperti berdiskusi dalam kelas atau saling tanya jawab

dalam diskusi tersebut, siswa masih kurang aktif dan masih ragu untuk mengungkapkan atau mengekspresikan apa yang siswa ingin katakan.

Hasil observasi dan wawancara baik dengan guru bimbingan konseling maupun dengan beberapa siswa yang mengaku takut dan malu untuk mengungkapkan pendapatnya dihadapan guru dan teman-teman sebayanya karena adanya keraguan, takut jika apa yang diungkapkan atau yang diekspresikan salah dan tidak percaya diri pada kemampuan yang dimiliki siswa, maka peneliti menarik kesimpulan dari hasil observasi dan wawancara tersebut bahwa terlihat jelas kurangnya perilaku asertif pada sebagian siswa di SMA Muhammadiyah Baubau. Siswa masih belum dapat mengungkapkan dan mengekspresikan apa yang siswa-siswa rasakan.

Menurut Alberti dan Emmons (Setyowati & Dwikurnaningsih, 2014) perilaku asertif adalah pernyataan diri yang positif yang juga menghargai orang lain dalam kehidupan. Perilaku asertif juga merupakan perilaku berani menuntut hak-hak tanpa mengalami ketakutan, rasa cemas, dan rasa bersalah tanpa melanggar hak-hak orang lain. Perilaku asertif memberikan respon yang relevan dan konsistensi dengan tuntutan konteks sosial tertentu, memberikan dan menerima afeksi, memberi pujian, mampu memberi dan menerima kritik. Pernyataan Alberti dan Emmons (Setyowati & Dwikurnaningsih, 2014), juga menjelaskan secara lebih terinci mengenai unsur-unsur perilaku asertif, yang menurut peneliti dapat dijadikan sebagai aspek-aspek perilaku asertif yaitu sebagai berikut: (a) Mempromosikan kesetaraan dalam hubungan manusia (b) Bertindak menurut keputusan terbaik (c) Membela diri (d) Mengekspresikan perasaan dengan jujur dan nyaman (e) Menerapkan hak-hak pribadi dan tidak menyangkali hak-hak orang lain. Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat disimpulkan, perilaku asertif adalah kemampuan individu untuk mengekspresikan pikiran-pikiran dan perasaan secara tegas, spontan, jujur, tepat tanpa ada perasaan bersalah dan perilaku yang tidak disertai dengan perasaan cemas terhadap orang lain serta tidak bermaksud melanggar atau melukai hak orang lain.

Teknik *role playing* berusaha membantu individu dengan memainkan peran yang disesuaikan dengan kehidupan nyata, sehingga individu dapat memahami perasaan orang lain, belajar untuk mengembangkan empati kepada orang lain, belajar untuk memecahkan masalah secara berkelompok, dan individu dapat menjaga tingkah lakunya sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku di masyarakat sehingga tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain. Melalui teknik bermain teknik peran atau *role playing*, siswa dapat mencoba mengeksplorasi dirinya atau pemahaman tentang dirinya dalam berhubungan dengan individu yang lain, yaitu memperagakan dan mendiskusikan perannya

secara bersama-sama sehingga individu dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan ide yang dimilikinya untuk memberikan solusi pemecahan masalah yang sedang dihadapinya secara bersama sebagai suatu teknik bimbingan dan konseling, *role playing* berakar pada dimensi pribadi dan sosial.

Joyce, Weil, & Calhoun (Pratiwi, Hanim, & Badrujaman, 2017) menyatakan bahwa metode *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang berasal dari dimensi individu dan sosial. Melalui metode *Role Playing* peserta didik dapat secara bersama-sama mengemukakan perasaan, tingkah laku, nilai dan strategi pemecahan masalah.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti mengkaitkan dengan bimbingan konseling dan teknik-teknik konseling yang digunakan untuk menangani dan mengatasi masalah yg dihadapi oleh siswa. Dalam hal ini, peneliti memilih salah satu bimbingan yaitu bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* untuk membantu meningkatkan perilaku asertif siswa.

## B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *Pre-Experimental* dengan bentuk *design One-Group Pretest-Posttest Design*, yaitu suatu teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2017). Secara sederhana, desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Desain penelitian One Group Pre Test Posttest design**

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Dalam desain tersebut, subyek dikenakan dua kali pengukuran. Pengukuran pertama dilakukan sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dan pengukuran yang kedua dilakukan setelah diberi layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah Baubau dengan jumlah populasi 120 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling* dengan teknik sampling jenuh yaitu teknik pengambilan sampel dengan menggunakan semua jumlah populasi (Sugiyono, 2017). Adapun kelas X dan XII digunakan sebagai kelas uji coba instrumen dan Kelas XI digunakan sebagai kelas penelitian dengan jumlah sampel yaitu 23 siswa.

Hasil uji coba validitas aitem terdapat 26 aitem yang valid dan 24 aitem yang gugur. Guna menyesuaikan bobot aitem sesuai dengan bobot *blue print* awal, maka dilakukan seleksi aitem berdasarkan daya beda tiap aitem ( $r_{it}$ ). Hasil uji coba sebaran aitem menunjukkan bobot pada tiap aspek tidaklah sama, oleh karena itu dilakukan pembuangan dan penambahan aitem untuk memenuhi

bobot tiap aspek guna mencapai jumlah aitem yang diharapkan oleh peneliti yaitu sebanyak 25 aitem, selanjutnya peneliti melakukan penyetaraan aitem sesuai dengan ketentuan *professional judgment*. Hasil 25 aitem yang valid dengan indeks daya beda aitem antara 0,279 sampai dengan 0,601, dan rerata indeks daya beda sebesar 0,453. Aitem yang valid inilah yang digunakan dalam penelitian. adapun indeks reliabilitas skala perilaku asertif sebesar 0,873 dengan jumlah item keseluruhan 25 aitem, berarti skor skala tersebut mampu mencerminkan 87,3% dari variasi yang terjadi pada skor murni kelompok subyek yang bersangkutan, dengan kata lain bahwa 12,7% dari perbedaan skor yang tampak akibat variasi *error* atau kesalahan pengukuran. Adapun teknik perhitungan dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank test*.

### C. PEMBAHASAN

**Tabel 2. Gambaran Umum Hasil Pretest Perilaku Asertif**

	Interval	Frekuensi	%	Kategorisasi
Pretest	$X < 50$	14	60.9	Rendah
Perilaku	$50 \leq X < 75$	8	34.4	Sedang
Asertif	$75 \leq X$	1	4.3	Tinggi
	<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	

Hasil pretest tabel 2 di atas, menggambarkan 14 siswa atau 60.9% subyek memiliki perilaku asertif pada kategori rendah, 8 siswa atau 34.4% subyek memiliki perilaku asertif pada kategori sedang, dan 1 siswa atau 4.3% subyek memiliki perilaku asertif pada kategori tinggi atau pada kategori baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan dalam pretest tersebut sebagian subyek memiliki perilaku asertif rendah. Adapun dalam penelitian ini fokus pada 14 siswa yang memiliki perilaku asertif yang rendah untuk diberikan perlakuan berupa teknik *role playing*.

**Tabel 3. Kategorisasi pretest dan posttest perilaku asertif**

Variabel	Interval	Frekuensi	%	Kategorisasi
Pretest	$X < 50$	14	100	Rendah
Perilaku	$50 \leq X < 75$	-	-	Sedang
Asertif	$75 \leq X$	-	-	Tinggi
	<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100</b>	
Posttest	$X < 50$		-	Rendah
Perilaku	$50 \leq X < 75$	5	35.7	Sedang
Asertif	$75 \leq X$	9	64.3	Tinggi
		<b>14</b>	<b>100</b>	

Merujuk pada tabel 3 di atas tampak setelah pemberian perlakuan pada hasil posttest, dari 14 siswa, 5 siswa atau 35,7% subyek dalam kategori sedang dan 9 siswa atau 64.3% subyek dalam kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa pemberian perlakuan dengan teknik sosiodrama dapat meningkatkan perilaku asertif siswa SMA Muhammadiyah Baubau.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan statistic non parametrik, dimana data dalam penelitian ini tidak berdistribusi normal, sehingga peneliti menggunakan uji wilcoxon. Penggunaan uji Wilcoxon dalam penelitian ini untuk menguji efektivitas suatu perlakuan terhadap suatu besaran variabel yang ingin di tentukan. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui efektivitas teknik *role playing* melalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan perilaku asertif siswa. Layanan bimbingan kelompok ini menggambarkan bahwa siswa akan diukur perilaku asertifnya melalui teknik *role playing* dan setelah pemberian perlakuan yang selanjutnya nilai masing-masing subyek dibandingkan antara sebelum (pre-test) dengan setelah (post-test).

**Tabel 4. Hasil analisis uji hipotesis test statistic wilcoxon**

Kelompok	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Pretest-Posttest	-3.298 <sup>b</sup>	0.001

Hasil uji *Wilcoxon* setelah diberikan perlakuan dengan teknik *role playing* menunjukkan perilaku asertif siswa berada pada kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok pretest dengan kelompok posttest dengan nilai masing-masing nilai Asymp. sig. (2-tailed) probabilitas 0.001 pada taraf signifikansi nilai 0.05 ( $p < 0.05$ ), yang berarti dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* melalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan perilaku asertif siswa SMA Muhammadiyah Baubau yang dilakukan berhasil secara signifikan atau efektif untuk dilakukan.

Berdasarkan hasil pengamatan setelah posttest, siswa mulai menunjukkan perilaku asertif seperti siswa memiliki sikap kepedulian, mulai menghargai pendapat orang lain, berteman seperti biasa, dan menegur teman yang memperlakukan siswa lain semena-semena, siswa mulai tegas terhadap hal-hal positif, memantapkan diri dalam menentukan tujuan yang dicapai, banyak bergaul dengan siswa lain, mulai berkomunikasi dengan orangtua terhadap hal-hal yang dapat dilakukan yang sesuai dengan kemampuannya. Siswa mulai menolak ajakan negatif siswa lain, dan berdiskusi dengan baik terhadap siswa yang mengejek, mulai tegas jika ada siswa lain yang mencontek tugas-tugas atau pekerjaan rumah. Siswa mulai mengekspresikan perasaannya seperti

mengungkapkan ketidaksetujuan terhadap pendapat orang lain tanpa merasa cemas, mengungkapkan kemarahan tanpa harus merasa bersalah pada orang yang telah menyakiti, serta tidak pernah mencampur adukkan masalah pribadi dengan urusan sekolah serta siswa berani membela siswa yang dianggap benar, menegur siswa lain yang mengambil barang tanpa izin, dan meminta ganti jika barang dirusak siswa lain.

Keberhasilan teknik *role playing* tidak terlepas dari peran para siswa dalam menghayati dan menikmati perannya. Menurut Lickona, teknik *Role playing* merupakan teknik pembelajaran yang membuat menarik siswa untuk ikut serta secara aktif dalam bermain peran, selain itu *role playing* merupakan teknik yang menyenangkan untuk siswa di semua umur. Terlebih siswa dapat belajar melihat segala situasi dari berbagai sudut pandang, termasuk sudut pandang orang lain (Pratiwi et al., 2017). Sependapat dengan Prawitasari (Awlawi, 2013) *role playing* atau bermain peran adalah salah satu teknik dalam pendekatan kelompok yang dapat diterapkan dalam psikoterapi atau konseling. Satu hal yang membedakan *role playing* dengan pendekatan kelompok yang bersifat intruksional adalah adanya unsur drama. Anggota kelompok tidak hanya berdiskusi ataupun membicarakan masalahnya di kelompok, tetapi siswa juga menindaki apa yang dipermasalahkan tersebut. Siswa dapat mengungkapkannya dalam suatu drama yang disutradarai oleh pemimpin kelompok.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Awlawi dengan judul Teknik Bermain Peran pada Layanan Bimbingan dan Kelompok Untuk Meningkatkan *Self Esteem*. Hasil penelitian tersebut berhasil meningkatkan *self esteem* siswa dengan mengajak siswa mampu mengaktualisasikan dan mengimplementasikan secara keseluruhan apa yang dirasakan dan apa yang diamati dengan demikian siswa atau anggota kelompok akan merasakan langsung dampak dari apa yang telah mereka lakukan (Awlawi, 2013). Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, Dharmayanti menunjukkan bahwa ada perbedaan tingkat keterampilan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah mendapatkan intervensi pelatihan teknik *role playing* yang dianalisis dengan menggunakan uji statistik *Wilcoxon*. Intervensi pelatihan teknik *role playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMK Jurusan Akomodasi Perhotelan (Dharmayanti, 2013). Penelitian yang ini juga diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Lathifa Amalia Firdaus dengan judul Bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* Untuk Mengembangkan Regulasi Emosi. Hasil penelitian menunjukkan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh dalam mengembangkan regulasi emosi siswa (Firdaus, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut di atas menunjukkan bahwa penelitian ini berdampak positif terhadap keberhasilan siswa dalam menerapkan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku asertif siswa dengan adanya perubahan yang signifikan yaitu peningkatan perilaku asertif siswa pada semua aspek yang diterapkan. Meskipun demikian, hendaknya perlu dikembangkan lagi terkait dengan perilaku asertif siswa menurut beberapa teori lain. Maka dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* melalui layanan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan perilaku asertif siswa SMA Muhammadiyah Baubau

#### D. KESIMPULAN

Teknik *role playing* melalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan perilaku asertif siswa, efektif untuk dilakukan, karena siswa telah mampu berteman dengan siapapun, berani mengemukakan pendapat, dan mampu mengambil keputusan yang dapat dipertanggung jawabkan setelah diberikan perlakuan dan kualitas layanan bimbingan dan konseling serta teknik yang diterapkan. Melalui teknik *role playing* dengan 7 kali pertemuan telah mampu meningkatkan perilaku asertif siswa secara persentasi dari 14 sampel penelitian, 5 siswa atau 35.7% pada kategori sedang dan 9 siswa atau 64.3% pada kategori tinggi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Awlawi, A. H. (2013). Teknik Bermain Peran Pada Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Self-Esteem. *Konselor*, 2(1). <https://doi.org/10.24036/0201321887-0-00>
- Azis, A. R. (2015). Efektivitas Pelatihan Asertivitas untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Korban Bullying. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 3(2), 8. <https://doi.org/10.29210/12500>
- Dharmayanti, P. A. (2013). Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 46(3), 256-265. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/4228/3299>
- Firdaus, L. A. (2020). BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENGEMBANGKAN REGULASI EMOSI. *Empati-Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. <https://doi.org/10.26877/empati.v7i1.5728>
- Novalia, & Dayakisni, T. (2013). Perilaku Asertif dan Kecenderungan Menjadi Korban Bullying. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. <https://doi.org/doi.org/10.22219/jipt.v1i1.1366>
- Pratiwi, E. P., Hanim, W., & Badrujaman, A. (2017). Pengaruh Teknik Role Playing Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Toleransi Pada Peserta Didik Kelas X Smk Negeri 26 Jakarta. *Insight Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 114-129. <https://doi.org/10.21009/insight.062.01>
- Setyowati, P. A., & Dwikurnaningsih, Y. (2014). Meningkatkan Perilaku Asertif

- Siswa Kelas X Sma Kartika Iii-1 Banyubiru Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Satya Widya*, 30(1), 8.  
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2014.v30.i1.p8-16>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kauntitatif, Kualitatif, R&D. In *Alfabeta*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfa, M. (2013). HUBUNGAN POLA ASUH DEMOKRATIS ORANGTUA, KONSEP DIRI, DAN PENYESUAIAN SOSIAL DENGAN PERILAKU ASERTIF SISWA SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN YOGYAKARTA. *Jurnal Psikologi Terapan Dan Pendidikan*, 1(1), 1-17. Retrieved from <http://garuda.ristekdikti.go.id/documents/detail/154502>