Jurnal Pustaka Cendekia Pendidikan
Volume 04, No. 02, September – December 2026, pp. 3733- 3742
E-ISSN: 2988-7720
Website: https://pcpendidikan.org/index.php/jpcp

Pengembangan Media Kartu Skenario Komunikasi Asertif dalam Layanan Bimbingan Klasikal di SMP Negeri 6 Gorontalo

Agung Rahmadi[1], Delviana Mabopo[2], Deisy Cristi Nani[3], Jumadi Mori salam Tuasikal [4]

[1,2,3,4] Program Profesi Guru Bimbingan dan Konseling, Fakultas Pascasarjana, Universitas Negeri Gorontalo,
Jl. Jenderal Sudirman No. 6, Kota Gorontalo, Indonesia
agungrahmadi415@gmail.com

Abstract

Students in the conformist stage of development tend to respond to peer pressure passively or aggressively, so assertive communication needs to be practiced through concrete and contextual media. This study aimed to develop an Assertive Communication Scenario Card medium for classroom guidance services and to describe its implementation, student responses, and feasibility. The medium was designed from a needs assessment of 32 ninth-grade students at SMP Negeri 6 Gorontalo using the Educounseling instrument. The product comprised six illustrated scenario cards set in school, a worksheet based on the I-Message formula and polite refusal, and process and outcome evaluation sheets. It was used in one 40-minute classroom guidance session through group discussion and role-play, and was validated by three guidance and counseling teachers. In the process evaluation, all five groups reached the Very Good category. In the outcome evaluation, 25 students obtained a mean score of 11.2 out of 12.0, and 84.0% were in the Very Understanding category. The validators rated the medium Very Feasible (91.1%). Because the evaluation used neither a pretest nor a comparison group, the results indicate acceptance and understanding of the medium rather than proof of its effectiveness.
Keywords: assertive communication, scenario cards, classroom guidance, role-play, I-Message

Abstrak

Murid pada tahap perkembangan konformistik cenderung merespons tekanan teman sebaya secara pasif atau agresif sehingga komunikasi asertif perlu dilatihkan melalui media yang konkret dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Kartu Skenario Komunikasi Asertif untuk layanan bimbingan klasikal serta menggambarkan pelaksanaan, respons murid, dan kelayakannya. Media dirancang berdasarkan asesmen kebutuhan terhadap 32 murid kelas IX SMP Negeri 6 Gorontalo menggunakan instrumen Educounseling. Produk terdiri atas enam kartu skenario bergambar berlatar sekolah, Lembar Kerja Peserta Didik berbasis rumus I-Message dan penolakan santun, serta lembar evaluasi proses dan hasil. Media digunakan dalam satu kali layanan bimbingan klasikal berdurasi 40 menit melalui diskusi kelompok dan role-play, kemudian divalidasi oleh tiga guru bimbingan dan konseling. Pada evaluasi proses, kelima kelompok berada pada kategori Sangat Baik. Pada evaluasi hasil, 25 murid memperoleh rata-rata skor 11,2 dari 12,0 dan 84,0% berada pada kategori Sangat Paham. Validator menilai media Sangat Layak (91,1%). Evaluasi tidak memakai pretest maupun kelompok pembanding sehingga hasilnya menggambarkan penerimaan dan pemahaman murid terhadap media, bukan bukti efektivitasnya.
Kata kunci: komunikasi asertif, kartu skenario, bimbingan klasikal, role-play, I-Message

Copyright (c) 2026 Agung Rahmadi, Delviana Mabopo, Deisy Cristi Nani, Jumadi Mori salam Tuasikal
✉Corresponding author: Agung Rahmadi
Email Address: agungrahmadi415@gmail.com (Jl. Jenderal Sudirman No. 6, Kota Gorontalo, Indonesia)
Received 19 Oktober 2026, Accepted 28 Oktober 2026, Published 11 November 2026

PENDAHULUAN

Layanan bimbingan dan konseling di sekolah menengah pertama berperan strategis dalam memfasilitasi perkembangan pribadi, sosial, belajar, dan karier murid. Pada Fase D, ketika murid berada pada masa remaja awal, relasi dengan teman sebaya menjadi ruang utama tempat konsep diri dibentuk dan kemampuan menyesuaikan diri secara sosial diuji. Kualitas keterampilan sosial pada fase ini sangat menentukan rasa aman dan nyaman murid di sekolah.

Asesmen kebutuhan terhadap seluruh 32 murid kelas IX.1 SMP Negeri 6 Gorontalo Tahun Pelajaran 2026/2027 menggunakan instrumen *Educounseling*, yang terdiri atas PETA-MU untuk

memetakan tingkat perkembangan murid dan PILIHAN-MU untuk menjaring topik layanan yang dipilih murid. Hasil PETA-MU menunjukkan bahwa tingkat perkembangan kelompok berada pada Tingkat III (Konformistik), yaitu tingkat ketika perilaku dan citra diri murid sangat dipengaruhi oleh dorongan untuk diterima kelompok sebaya, kepatuhan terhadap norma kelompok, dan ketakutan akan penolakan sosial. Pada bidang sosial, perundungan (58,3%) serta isolasi diri dan keterbatasan keterbukaan diri (55%) berada pada kategori "Butuh" (kriteria 51–80%). Selain itu, 23 dari 32 murid (71,9%) memilih keterampilan berkomunikasi efektif sebagai topik layanan yang paling dibutuhkan. Data tersebut menunjukkan bahwa murid sendiri merasa perlu terampil berkomunikasi untuk menghadapi persoalan pertemanan.

Ketika menghadapi tekanan teman, pelanggaran batas pribadi, atau perbedaan pendapat, murid cenderung merespons secara pasif, yaitu diam, mengalah, dan memendam rasa tidak nyaman karena takut dijauhi, atau secara agresif, yaitu membalas, membentak, atau meluapkan kemarahan. Kedua pola ini sama-sama merugikan: pola pasif menekan kesejahteraan emosional, sedangkan pola agresif memperburuk hubungan dengan teman. Wulandari dkk.(2026) melaporkan bahwa perundungan verbal berdampak pada kesejahteraan psikologis dan menumbuhkan pola komunikasi pasif pada korbannya. Pengamatan penulis selama mengajar menunjukkan gejala serupa: sebagian murid menanggapi teman dengan kata-kata kasar, dan ada murid yang tidak mau sekelompok dengan beberapa temannya. Pengamatan ini belum dicatat secara sistematis sehingga hanya dipakai sebagai gambaran awal, bukan sebagai data penelitian.

Komunikasi asertif, yaitu cara berkomunikasi secara langsung, terbuka, dan jujur dengan tetap menghormati orang lain Larasati, (2019) berada di antara kedua pola tersebut. Aspek perilaku asertif meliputi meminta, menolak, dan mengekspresikan diri Diharja dkk.,(2025). Keterampilan ini sulit terbentuk hanya melalui penjelasan teori. Murid perlu menghadapi situasi yang dekat dengan keseharian mereka, merumuskan respons, dan mempraktikkannya. Murid yang sudah tahu apa yang sebaiknya dilakukan belum tentu tahu kalimat yang harus diucapkan, dan kalimat itulah yang perlu dilatih.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan manfaat latihan asertif dan *role-play*. Teknik *assertive training* dan media kartu peran (*roleplay card*) terbukti efektif meningkatkan komunikasi interpersonal, kepercayaan diri, serta keterampilan asertif siswa (Dianggi et al., 2025; Nasution & Siregar, 2024), khususnya melalui simulasi *role-playing* berbasis skenario kontekstual (Batubara et al., 2026). Latihan asertif meningkatkan komunikasi interpersonal dan menurunkan konformitas teman sebaya pada murid SMP (Akbar et al., 2020; Putri et al., 2023). Bimbingan kelompok berbasis *role-playing* meningkatkan komunikasi asertif murid kelas VIII korban perundungan verbal Wulandari dkk.(2026), dan layanan bimbingan klasikal dengan *role playing* meningkatkan komunikasi asertif murid kelas VII Pramesti dkk., (2026) Kartu peran dilaporkan meningkatkan ketegasan murid (Sadewa et al., 2022), sedangkan kajian literatur menyimpulkan bahwa *role-play* meningkatkan keberanian berpendapat dan penetapan batasan diri sehingga kartu situasi berpotensi menjadi inovasi layanan konseling (Layda et al., 2026).

Meskipun demikian, sebagian penelitian tersebut dilakukan pada kelompok kecil atau pada murid tertentu, dan media kartu yang telah dikembangkan untuk bimbingan klasikal di SMP, misalnya kartu eksplorasi karier(Azzahroh & Christiana Elisabeth, 2024) berfokus pada kesiapan karier, bukan komunikasi asertif. Media berupa skenario bergambar yang disusun dari data asesmen satu kelas, dipadukan dengan rumus *I-Message*, dan dipakai dalam layanan bimbingan klasikal masih terbatas dilaporkan dalam literatur yang ditelaah. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan Kartu Skenario Komunikasi Asertif. Penelitian pengembangan terbatas ini bertujuan (1) menghasilkan media Kartu Skenario Komunikasi Asertif untuk layanan bimbingan klasikal murid kelas IX.1, (2) menggambarkan pelaksanaan layanan serta hasil evaluasi proses dan hasilnya, dan (3) memperoleh gambaran kelayakan media berdasarkan validasi tiga guru bimbingan dan konseling.

METODE

Desain Pengembangan

Penelitian ini merupakan pengembangan media secara terbatas melalui empat tahap. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, yaitu membaca hasil asesmen kelas IX.1 (PETA-MU, PILIHAN-MU, dan data bidang sosial) serta pengamatan penulis untuk menentukan topik komunikasi asertif. Tahap kedua adalah perancangan skenario, yaitu menyusun enam situasi yang dekat dengan kehidupan murid kelas IX: tekanan teman sebaya (kartu 1, 3, dan 6), pelanggaran batas milik pribadi (kartu 2), serta pemaksaan dan peremehan pendapat dalam kerja kelompok dan diskusi (kartu 4 dan 5). Tahap ketiga adalah pembuatan produk dan Rencana Pemberian Layanan Bimbingan Klasikal (RPL). Tahap keempat adalah validasi oleh praktisi dan uji coba terbatas pada satu kelas. Penelitian ini tidak menempuh seluruh tahap penelitian dan pengembangan, tetapi sampai pada perancangan, validasi praktisi, dan uji coba terbatas, sebagaimana pengembangan media bimbingan klasikal terdahulu yang juga memakai model Borg & Gall tanpa melaksanakan seluruh tahapannya (Azzahroh & Christiana Elisabeth, 2024; Fikril Hanim Ikhwaniah, Purwoko et al., 2023; Haniyah & Purwoko, 2021).

Subjek dan Waktu Pelaksanaan

Subjek penelitian adalah seluruh murid kelas IX.1 SMP Negeri 6 Gorontalo pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2026/2027 yang berjumlah 32 orang. Seluruh murid mengikuti asesmen kebutuhan. Layanan dilaksanakan pada 6 Oktober 2026 dengan membagi murid ke dalam lima kelompok kecil yang beragam (heterogen), dan pada hari layanan 25 murid mengikuti kegiatan sampai selesai serta mengisi lembar evaluasi hasil. Validasi media dilakukan oleh tiga guru bimbingan dan konseling sekaligus guru pamong di sekolah tersebut pada Oktober 2026.

Prosedur Pelaksanaan Layanan

Media digunakan dalam layanan bimbingan klasikal berdurasi 1 × 40 menit dengan topik "Komunikasi Asertif: Berani Berkata 'Tidak' dan Mengekspresikan Diri Secara Positif". Layanan berjalan dalam tiga tahap sebagaimana disajikan pada Tabel 1. Murid yang setelah layanan masih

menunjukkan kecenderungan pasif, terisolasi, atau agresif dilanjutkan ke layanan bimbingan kelompok atau konseling individu sesuai rencana tindak lanjut dalam RPL.

Tabel 1. Alur Pelaksanaan Layanan Bimbingan Klasikal

Tahap	Waktu	Kegiatan
Awal	10 menit	Salam, pembinaan hubungan baik, presensi, dan doa; apersepsi dengan data asesmen disertai pertanyaan pemantik; penyampaian topik, tujuan, dan kontrak waktu; *ice breaking*.
Inti	20 menit	Penayangan materi tentang tiga gaya komunikasi, rumus *I-Message*, dan tiga langkah menolak santun; pembagian murid ke dalam lima kelompok heterogen yang menerima Kartu Skenario dan LKPD; analisis skenario, perumusan respons asertif, dan pembagian peran; peragaan *role-play* oleh perwakilan kelompok dengan kelompok lain sebagai pengamat; penguatan dan pelurusan pemahaman oleh Guru BK.
Penutup	10 menit	Rangkuman materi, evaluasi proses bersama murid, pengisian Lembar Evaluasi Hasil, kesan dan pesan, penguatan dan rencana tindak lanjut, serta doa penutup.
Total	**40 menit**	

Instrumen dan Teknik Analisis Data

Evaluasi proses memakai Lembar Observasi yang diisi Guru BK dengan empat aspek, yaitu keaktifan dan keterlibatan, antusiasme, partisipasi dalam diskusi dan perancangan *role-play*, serta kemampuan mempraktikkan komunikasi asertif dalam simulasi. Setiap aspek diskor 1–4 sehingga rentang skor total adalah 4–16, dengan kategori Sangat Baik (14–16), Baik (10–13), Cukup (6–9), dan Kurang (4–5). Evaluasi hasil memakai Lembar Evaluasi Hasil Layanan yang diisi setiap murid dengan empat pernyataan, yaitu pemahaman gaya komunikasi, penghargaan terhadap diri dan orang lain, kemampuan menyusun kalimat penolakan santun dan *I-Message*, serta komitmen penerapan. Setiap pernyataan diskor 1–3 sehingga rentang skor total adalah 4–12, dengan kategori Sangat Paham (11–12), Cukup Paham (8–10), dan Kurang Paham (4–7).

Validasi media memakai Lembar Validasi Media yang memuat 16 pernyataan dalam empat aspek akseptabilitas, yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan (Azzahroh & Christiana Elisabeth, 2024; Haniyah & Purwoko, 2021) masing-masing empat pernyataan. Butir pernyataan disusun penulis berdasarkan tujuan layanan dan komponen produk dengan mengacu pada kerangka aspek tersebut. Setiap pernyataan dinilai dengan skala Likert empat tingkat (1–4) sehingga skor maksimum seluruh butir adalah 64. Persentase kelayakan dihitung dengan membagi skor perolehan dengan skor maksimum, kemudian dikalikan 100%, dan dikategorikan menjadi Sangat Layak (81–100%), Layak (61–80%), Cukup Layak (41–60%), Kurang Layak (21–40%), dan Tidak Layak (≤ 20%). Skor setiap validator dihitung sendiri-sendiri, kemudian dirata-ratakan. Seluruh data dianalisis secara deskriptif dalam bentuk frekuensi, persentase, dan rata-rata. Selain skor, setiap validator mencatat kesimpulan, komentar, dan saran perbaikan.

HASIL DAN DISKUSI

Rancangan Produk Kartu Skenario Komunikasi Asertif

Produk terdiri atas empat komponen. Komponen pertama adalah enam kartu skenario berwarna berukuran A5 yang disusun dari hasil asesmen kebutuhan kelas IX.1 dan menampilkan murid berseragam sekolah dalam situasi kelas dan lingkungan sekolah (Tabel 2). Setiap kartu memuat nomor dan judul skenario pada bagian atas, ilustrasi berwarna pada bagian tengah, serta kotak Situasi dan kotak Tantangan pada bagian bawah; Tantangan berupa pertanyaan yang harus dijawab kelompok secara asertif. Komponen kedua adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang memandu kelompok melalui empat bagian: analisis skenario, pemilihan teknik komunikasi (*I-Message* atau menolak secara santun), penulisan kalimat asertif untuk *role-play*, dan pembagian peran. Komponen ketiga dan keempat adalah Lembar Observasi Evaluasi Proses serta Lembar Evaluasi Hasil Layanan.

Tabel 2. Enam Kartu Skenario Komunikasi Asertif

No	Judul Kartu	Fokus Latihan Asertif
1	Diajak Meninggalkan Kegiatan Pramuka untuk Bermain *Game Online*	Menolak ajakan teman dengan tegas namun tetap santun
2	Pensil Warna Dipinjam Tanpa Izin dan Salah Satunya Rusak	Menyampaikan keberatan atau batasan tanpa marah atau menyalahkan
3	Teman Meminta Melihat Jawaban saat Ujian	Menolak tekanan teman dengan cara yang baik dan tetap menghargai pertemanan
4	Teman Memaksakan Pendapat dalam Kerja Kelompok	Menyampaikan pendapat dan membahas perbedaan secara asertif
5	Teman Menertawakan dan Meremehkan Pendapat saat Diskusi	Mempertahankan pendapat dengan cara positif dan menghargai orang lain
6	Diajak Pulang Sebelum Kegiatan Sekolah Selesai	Menolak ajakan dan mengambil keputusan yang tepat

Dua teknik komunikasi dilatihkan melalui kartu dan LKPD. Teknik pertama adalah rumus *I-Message* (Pesan Aku), yaitu gaya komunikasi yang berfokus pada perasaan dan keyakinan penyampai pesan, bukan pada penilaian terhadap karakter pendengar (Larasati, 2019). Dalam layanan ini, rumus tersebut terdiri atas empat bagian: perasaan (“Saya merasa…”), perilaku spesifik (“…ketika kamu…”), dampak atau alasan (“…karena…”), dan harapan atau solusi (“…saya ingin…”). Rumus empat bagian ini disusun penulis dengan mengacu pada konsep dan contoh ungkapan asertif pada Larasati (2019). Teknik kedua adalah tiga langkah menolak secara santun, yaitu menyampaikan apresiasi atau empati, menyatakan penolakan secara jelas disertai alasan singkat, dan menawarkan solusi alternatif yang positif. Tiga langkah ini dikembangkan penulis dari konsep komunikasi asertif (Larasati, 2019; Putri et al., 2025) untuk membantu murid yang konformistik menolak tanpa merasa memutus pertemanan. Sebagai contoh, pada kartu 3 respons *I-Message* yang diharapkan berbentuk: “Saya merasa keberatan ketika kamu meminta jawaban ujianku, karena kita harus jujur dan berusaha sendiri. Saya ingin kita mengerjakan masing-masing.” Kalimat seperti ini kemudian dilatihkan dalam *role-play* dengan memperhatikan intonasi, kontak mata, dan sikap tubuh.

Hasil Evaluasi Proses

Selama layanan berlangsung, kelima kelompok berpartisipasi aktif dengan skor observasi 14–16 dari skor maksimal 16, yang termasuk kategori Sangat Baik. Murid tampak antusias saat memerankan karakter pada kartu skenario. Pada sesi simulasi, murid membacakan dialog sambil memperhatikan kontak mata, sikap tubuh, dan kejelasan suara saat menyampaikan penolakan.

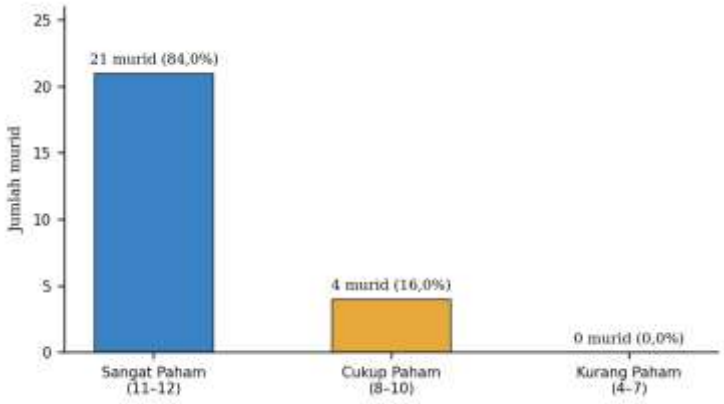
Hasil Evaluasi Hasil Layanan

Dari 32 murid kelas IX.1, sebanyak 25 murid mengikuti layanan sampai selesai dan mengisi Lembar Evaluasi Hasil Layanan. Rata-rata skor evaluasi hasil mencapai 11,2 dari skor maksimal 12,0. Sebanyak 21 murid (84,0%) berada pada kategori Sangat Paham, 4 murid (16,0%) pada kategori Cukup Paham, dan tidak ada murid pada kategori Kurang Paham. Rekapitulasi capaian disajikan pada Tabel 3 dan Gambar 1.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Hasil Layanan Kelas IX.1 (N = 25)

Kategori	Rentang Skor	Jumlah Murid	Persentase
Sangat Paham	11–12	21	84,0%
Cukup Paham	8–10	4	16,0%
Kurang Paham	4–7	0	0,0%
Total	**4–12**	**25**	**100,0%**

Keterangan: rata-rata skor 11,2 dari skor maksimal 12,0.



Gambar 1. Distribusi Capaian Evaluasi Hasil Layanan (N = 25)

Hasil Validasi Media

Validasi dilakukan oleh tiga guru bimbingan dan konseling sekaligus guru pamong di SMP Negeri 6 Gorontalo pada empat aspek akseptabilitas. Rekapitulasi skor disajikan pada Tabel 4. Ketiga validator memberi nilai 4 pada sebagian besar butir dan nilai 3 pada butir lainnya. Skor perolehan validator 1 sebesar 60 dari 64 (93,8%), validator 2 sebesar 58 dari 64 (90,6%), dan validator 3 sebesar 57 dari 64 (89,1%), sehingga skor rata-ratanya 58,33 dari 64 atau 91,1%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, media termasuk kategori Sangat Layak, baik secara keseluruhan maupun pada setiap aspek. Aspek kegunaan dan kepatutan memperoleh persentase tertinggi (95,8%), sedangkan aspek ketepatan paling rendah (83,3%) tetapi tetap berada pada kategori Sangat Layak.

Tabel 4. Rekapitulasi Skor Validasi Media oleh Tiga Guru Pamong

Aspek	V1	V2	V3	Rata-rata	Persentase	Kategori
Kegunaan (4 butir)	16	15	15	15,33	95,8%	Sangat Layak
Kelayakan (4 butir)	15	14	14	14,33	89,6%	Sangat Layak
Ketepatan (4 butir)	13	14	13	13,33	83,3%	Sangat Layak
Kepatutan (4 butir)	16	15	15	15,33	95,8%	Sangat Layak
Total (16 butir, maks. 64)	**60**	**58**	**57**	**58,33**	**91,1%**	**Sangat Layak**

Keterangan: V1–V3 = validator 1–3; skor maksimum setiap aspek adalah 16.

Validator 1 menyatakan media layak digunakan tanpa revisi, sedangkan validator 2 dan validator 3 menyatakan media layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Validator 1 berkomentar bahwa penggunaan kartu skenario sangat efektif meningkatkan keterlibatan aktif murid, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan mengubah dinamika kelas dari yang pasif menjadi ruang kolaborasi dan diskusi yang lebih hidup. Saran dari validator 2 dan validator 3 meliputi pengaturan alokasi waktu layanan agar tidak terlalu padat, penambahan ruang menulis dan kolom refleksi pada LKPD, penyesuaian waktu tampil kelompok dengan memberdayakan kelompok lain sebagai pengamat, penyajian rumus *I-Message* dan tiga langkah menolak yang lebih jelas, serta pencantuman keterkaitan setiap kartu dengan hasil asesmen kebutuhan murid.

Pembahasan

Capaian yang tinggi pada evaluasi proses dan hasil menunjukkan bahwa media kartu skenario diterima dengan baik oleh murid kelas IX.1. Hal ini sejalan dengan karakter kelompok. Murid pada tingkat konformistik takut ditolak sehingga cenderung mengalah atau membalas secara agresif, dan rumus *I-Message* memberi mereka pilihan lain, yaitu menolak atau menyampaikan keberatan tanpa menyerang dan tanpa merusak pertemanan.

Tiga hal pada rancangan media ini diduga berperan. Pertama, skenario bersumber dari kebutuhan kelas dan digambarkan dalam latar sekolah sehingga murid mudah mengenali situasinya. Kedua, rumus *I-Message* memberi kerangka yang jelas tentang kalimat yang dapat diucapkan. Ketiga, *role-play* memberi kesempatan berlatih sekaligus menerima umpan balik langsung tentang nada bicara dan kontak mata. Arah ini sejalan dengan peningkatan asertivitas melalui kartu peran (Sadewa et al., 2022)peningkatan komunikasi asertif melalui *role playing* dalam layanan klasikal (Pramesti et al., 2026) dan bimbingan kelompok (Wulandari, 2026), peningkatan komunikasi interpersonal melalui *assertive training* (Putri et al., 2023) serta kajian Sabrina dan Zalfa (2026), tentang manfaat *role-play* bagi keberanian berpendapat dan penetapan batasan diri. Namun, penelitian ini hanya menyajikan satu kali layanan tanpa *pretest* dan kelompok pembanding sehingga kesejalanan tersebut menunjukkan arah, bukan bukti bahwa kartu skenario menyebabkan perubahan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa tiga guru bimbingan dan konseling menilai media Sangat Layak dengan rata-rata 91,1%. Penilaian ini sejalan dengan Azzahroh dan Christiana (2024), yang kartu eksplorasi kariernya dinilai ahli materi 97,5%, ahli media 95,8%, dan calon pengguna guru BK 100%,

serta dinyatakan memenuhi kriteria akseptabilitas. Aspek ketepatan memperoleh persentase terendah dan dua validator memberi catatan perbaikan sehingga media masih perlu disempurnakan. Komentar validator 1 bahwa media meningkatkan keterlibatan murid searah dengan hasil observasi proses, yaitu kelima kelompok berada pada kategori Sangat Baik. Meskipun demikian, hasil validasi menunjukkan bahwa media layak dipakai, bukan bahwa media terbukti efektif. Pernyataan validator tentang efektivitas merupakan penilaian praktisi, sedangkan pembuktiannya masih memerlukan *pretest–posttest* dan kelompok pembanding.

Hasil evaluasi juga mencerminkan tiga tujuan khusus layanan: pernyataan 1 mewakili ranah kognitif, pernyataan 2 ranah afektif, serta pernyataan 3 dan 4 ranah penerapan keterampilan dan komitmen. Meskipun demikian, empat murid (16,0%) masih berada pada kategori Cukup Paham sehingga satu kali pertemuan belum cukup bagi semua murid. Hal ini sejalan dengan temuan Kristina dan Savitri (2021), pada lima remaja perempuan, yakni asertivitas meningkat signifikan, tetapi keterampilan menolak tidak, yang diduga karena kesempatan mempraktikkannya dalam situasi nyata masih terbatas. Sesuai rencana tindak lanjut dalam RPL, murid tersebut memerlukan penguatan lanjutan berupa latihan pada skenario lain, bimbingan kelompok, atau konseling individu.

Keterbatasan

Hasil di atas perlu dibaca dengan memperhatikan beberapa keterbatasan. Pertama, evaluasi dilakukan sesudah layanan tanpa *pretest* dan tanpa kelompok pembanding sehingga peningkatan keterampilan belum dapat dibandingkan dengan kondisi awal. Kedua, evaluasi hasil berupa penilaian diri sehingga ketercapaian tujuan khusus baru tergambar dari persepsi murid dan observasi proses; pencapaian sesungguhnya perlu diukur dengan tes pemahaman atau penilaian kinerja *role-play*. Ketiga, layanan dilaksanakan pada satu kelas dalam satu pertemuan dan tujuh murid tidak mengikuti layanan sampai selesai sehingga hasil hanya menggambarkan 25 murid dan belum dapat digeneralisasi. Keempat, validator adalah tiga guru bimbingan dan konseling yang juga guru pamong di sekolah tempat penulis praktik, dan belum ada validasi oleh ahli media maupun ahli materi dari perguruan tinggi. Kelima, gambaran awal masalah berasal dari pengamatan penulis yang belum dicatat secara sistematis, sedangkan asesmen kebutuhan mengukur kebutuhan layanan, bukan tingkat asertivitas murid.

KESIMPULAN

Media Kartu Skenario Komunikasi Asertif berhasil dikembangkan dari data kebutuhan kelas IX.1 SMP Negeri 6 Gorontalo dan terdiri atas enam kartu skenario, LKPD berbasis *I-Message* dan penolakan santun, lembar observasi proses, serta lembar evaluasi hasil. Dalam layanan bimbingan klasikal 1 × 40 menit yang memadukan diskusi kelompok, penyusunan *I-Message*, dan *role-play*, kelima kelompok berada pada kategori Sangat Baik, dan 25 murid memperoleh rata-rata skor 11,2 dari 12,0 dengan 84,0% berada pada kategori Sangat Paham. Tiga guru bimbingan dan konseling menilai media Sangat Layak dengan rata-rata skor 58,33 dari 64 (91,1%); satu validator menyatakan media layak tanpa revisi, dan dua validator menyatakan media layak dengan revisi. Hasil ini menunjukkan bahwa media diterima

dengan baik, layak digunakan, dan mendukung pemahaman murid tentang komunikasi asertif, tetapi belum membuktikan efektivitasnya.

Guru bimbingan dan konseling disarankan memanfaatkan media ini dengan mengatur alokasi waktu agar tidak terlalu padat, menambah skenario sesuai kebutuhan murid, dan melaksanakan tindak lanjut bagi murid yang masih berada pada kategori Cukup Paham. Pihak sekolah disarankan mendukung penyediaan fasilitas dan media bimbingan dan konseling untuk memperkuat program pencegahan perundungan. Pengembangan selanjutnya perlu menyempurnakan media sesuai saran validator, yaitu menambah ruang menulis dan kolom refleksi pada LKPD, menyajikan rumus *I-Message* dan tiga langkah menolak dengan lebih jelas, serta mencantumkan keterkaitan setiap kartu dengan hasil asesmen. Pengembangan selanjutnya juga perlu melibatkan validasi oleh ahli media dan ahli materi dari perguruan tinggi, menguji media dengan *pretest–posttest* dan kelompok pembanding atau melalui penelitian tindakan bimbingan dan konseling, serta menambah skenario, misalnya tentang komunikasi di media sosial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Ibu Meiske Puluhulawa, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Lapangan, atas arahan dan bimbingannya; Bapak Zulkifli B. Ointu, S.Pd., Bapak Weni Tomayahu, S.Pd., dan Ibu Asna Aridu Mile, S.Pd., selaku Guru Bimbingan dan Konseling sekaligus Guru Pamong, atas masukan, pendampingan di lapangan, dan kesediaan memvalidasi media; Kepala SMP Negeri 6 Gorontalo beserta guru dan staf atas izin dan fasilitas yang diberikan; Bapak Jumadi Mori Salam Tuasikal, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pengampu mata kuliah Seminar Pendidikan Profesi Guru, atas arahan dan perbaikan; murid kelas IX.1 SMP Negeri 6 Gorontalo atas partisipasi aktifnya dalam layanan; serta rekan-rekan mahasiswa PPG Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Gorontalo atas kerja sama dan diskusinya.

REFERENSI

Akbar, N. Y., Wangid, M. N., & Prawitasari, G. (2020). Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling Keefektifan Teknik Latihan Asertif terhadap Komunikasi Interpersonal dan Konformitas Teman Sebaya Siswa Keefektifan Teknik Latihan Asertif terhadap Komunikasi Interpersonal dan Konformitas Teman Sebaya Siswa. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, *5*(1), 18–23. https://doi.org/10.17977/um001v5i12020p018

Azzahroh, A. A., & Christiana Elisabeth. (2024). PENGEMBANGAN KARTU EKSPLORASI KARIER BERBASIS QUICK RESPONSE CODE KESIAPAN KARIER PESERTA DIDIK SMP Annisa Amalia Azzahroh. *Jurnal BK UNESA*, *14*(4), 88–96.

Batubara, A., Darwin, M. R., Dina, R., Hastuti, K., Wulandari, F., & Wahyuni, S. (2026). *PERMAINAN PERAN ROLE PLAYING BERBASIS SKENARIO BAHASA INDONESIA Jurnal Generasi Tarbiyah : Jurnal Pendidikan Islam*. *5*(April), 41–56.

Dianggi, K., Asri, D. N., Setijarini, E., Madiun, K., Timur, J., Lor, M., Madiun, K., & Timur, J. (2025). PENERAPAN MEDIA ROLEPLAY CARD MELALUI ASSERTIVE TRAINING DALAM KONSELING INDIVIDU UNTUK. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, *3*(6), 1–15.

Fikril Hanim Ikhwaniah, Purwoko, P. B., Pd, S., & Pd, M. (2023). PENGEMBANGAN LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL BERBASIS MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SIKAP POSITIF DALAM PENGELOLAAN KONFLIK SISWA SMPN 9 GRESIK Fikril Hanim Ikhwaniah. *Jurnal BK UNESA*, *13*(3), 356–369.

Haniyah, N. M., & Purwoko, B. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA WEBSITE INFORMASI PEMINATAN DAN STUDI LANJUT LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL BAGI PESERTA DIDIK SMPN 2 SURABAYA. *Jurnal BK UNESA*, *14*(5), 7–17.

Larasati, R. I. (2019). Latihan " Pesan Aku (I Message) ": Sebuah Praktek Baik untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Asertif dan Etis Peserta Didik. *Solution: Journal of Counseling and Personal Development*, *1*(2), 1–8.

Layda, R., Sabrina, S., & Zalfa, K. (2026). No Title. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, *9*(3), 405–417. https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v9i3.127302

Nasution, A., & Siregar, A. (2024). *1653 Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik*. *8*(3), 1653–1664. https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i3.6148

Pramesti, A. C., Pratama, B. D., & Mustain, R. (2026). 1 , 2 , 3 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(Vol. 11 | Issue 3), 200–210. https://doi.org/10.23969/jp.v11i3.61446

Putri, S. D., Marjohan, M., Firman, F., & Sukma, D. (2023). Improving Interpersonal Communication Skills through Group Guidance with Assertive Training Techniques. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, *4*(4), 616–623. https://doi.org/10.46843/jiecr.v4i4.989

Putri, S. D., Marjohan, M., Firman, F., & Sukma, D. (2025). Assertive Behavior in Classical Counseling Guidance Services to Improve Adolescent Social Skills. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, *14*(2), 227–235.

Rika Kristina, L. S. Y. S. F. (2021). Jurnal Psikologi Teori dan Terapan 2021,. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, *11*(3), 232–246. https://doi.org/10.26740/jptt.v11n3.p232-246

Sadewa, I., Mutakin, F., & Triana, D. (2022). Meningkatkan Asertifitas Dengan Teknik Role Playing Pada Siswa. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, *Vol. 5*(2), 85–95. https://doi.org/10.56013/jcbkp.v5i2.1481

Wulandari, S. (2026). Improving assertive communication through role-playing based group guidance for students who are victims of verbal bullying at the junior high school level. *ProGCouns: Professional Guidance and Counseling Journal*, *7*(1), 44–55. https://doi.org/10.21831/ProGCouns.v7i1.97857