



EFEKTIVITAS PERMAINAN ASSERBOARD SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU ASERTIF REMAJA

Nanda Merlita, Tasha Dwilamiisa Putri, Murni Cipta Dillahi, Mario Pratama

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Kesehatan, Universitas Negeri Padang

Abstrak

Perilaku asertif atau asertivitas adalah kemampuan individu untuk mengungkapkan perasaan dan kebutuhannya, membela diri, dan menyampaikan opininya kepada orang lain secara tegas namun tetap menjaga hak orang lain. Individu yang asertif dapat menolak ajakan untuk melakukan hal negatif, mempertahankan keyakinannya, dan dapat lebih mengaktualisasikan dirinya dibandingkan individu yang tidak asertif. Berdasarkan manfaat tersebut peneliti menciptakan permainan asserboard yaitu sebuah permainan yang menggabungkan permainan papan, kartu, dan congklak yang dapat melatih perilaku asertif pemainnya. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas permainan asserboard dalam meningkatkan perilaku asertif remaja. Penelitian ini melibatkan 12 orang siswa-siswi SMPN 23 Kota Padang yang dipilih melalui metode accidental sampling. Desain pada penelitian ini adalah one group pretest-posttest design. Pengumpulan data menggunakan skala asertivitas Alberti dan Emmons (2008) yang diadaptasikan ke dalam versi bahasa Indonesia dengan reliabilitas sebesar 0,716. Pengujian data dilakukan dengan menggunakan metode Wilcoxon Sign Ranks. Pengujian data menghasilkan nilai signifikansi sebesar $P=0,002$ ($P<0,05$). Berdasarkan hasil uji tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan asserboard efektif untuk meningkatkan perilaku asertif remaja.

Kata Kunci: Asserboard; Perilaku Asertif; Remaja.

PENDAHULUAN

Remaja adalah individu yang memasuki usia 12 hingga 20 tahun (Papalia, 2014). Individu yang berusia remaja biasanya memasuki jenjang pendidikan sekolah menengah pertama atau sedang memasuki awal jenjang

pendidikan sekolah menengah atas. Masa remaja merupakan masa terjadinya konflik dan stress pada diri remaja (Hurlock, 1980). Eccles (Heylen et al., 2016) menjelaskan pada tahap perkembangan ini remaja menghadapi

masalah perubahan fisik, sosial, dan emosi yang menyertai pubertasnya.

Pada masa-masa perkembangannya remaja memiliki emosi, perasaan, dan keingintahuan yang tidak menentu (Hidayati & Farid, 2016). Remaja sering kali mencontoh apa yang dilakukan oleh teman sebayanya dengan tujuan agar dianggap keren, gaul, atau sekedar takut dijauhi oleh teman-temannya hal inilah membuat mereka rentan terjerumus dalam perilaku menyimpang yang merugikan diri sendiri dan orang lain (Hidayah, 2020). Salah satu permasalahan dalam tahap perkembangan remaja adalah perilaku kenakalan remaja.

Kenakalan remaja di Indonesia pada tahun 2020 mencapai 12.944 Kasus dan terus mengalami peningkatan 10,7% setiap tahunnya (Badan Pusat Statistik, 2020). Contoh kasus kenakalan yang terjadi Sumatra Barat yaitu pada tahun 2020 terjadi perencanaan tawuran antar segerombolan remaja di Kuranji, dan aksi balap liar yang dilakukan dini hari saat PSBB diberlakukan (Tribunnews, 2020; Kompas, 2020). Berdasarkan fenomena tersebut dibutuhkan kemampuan remaja untuk dapat kritis mengungkapkan apa yang menjadi keyakinan dan pendapatnya serta berani menolak ajakan negatif yang datang kepada dirinya.

Kemampuan untuk menolak, mengungkapkan pendapat, menyampaikan kebutuhan dan mempertahankan keyakinan berkaitan erat dengan perilaku asertif. Perilaku asertif atau asertivitas adalah kemampuan individu untuk mengungkapkan perasaan dan kebutuhannya, membela diri, dan menyampaikan opininya kepada orang lain secara tegas, namun tetap menjaga hak orang lain (Alberti & Emmons, 2008). Aspek-aspek perilaku asertif antara lain 1) langsung tegas dan konsisten, 2) menekankan kesetaraan dalam hubungan, 3) mampu bertindak

berdasarkan kepentingan diri, 4) mampu membela diri sendiri, 3) mampu menggunakan hak pribadi, 4) perasaan nyaman dalam mengungkapkan perasaan dan kebutuhan (Alberti & Emmons, 2008).

Berbeda dengan perilaku agresif dan pasif, remaja yang asertif akan mengkomunikasikan apa yang menjadi kebutuhan dan keinginannya untuk mencapai tujuannya, mereka tidak membiarkan orang lain menghalangi apa yang ingin mereka capai namun dengan cara yang sopan tanpa mengorbankan hak-hak orang lain. Sedangkan perilaku agresif ditujukan untuk mencapai apa yang diinginkan namun mengabaikan hak-hak yang ada pada orang lain dengan melakukan manipulasi ataupun kekerasan. Perilaku asertif juga tidak sama dengan perilaku pasif yang menerima apa saja perkataan orang lain dan pasrah dengan apa yang orang lain lakukan tanpa memperjuangkan haknya sendiri (Alberti & Emmons, 2008).

Perilaku asertif dibutuhkan remaja untuk mencegah remaja terjerumus kedalam perilaku negatif dan berani mengatakan tidak pada ajakan berperilaku menyimpang seperti, melakukan kenakalan remaja, melakukan seks pranikah, merokok, menggunakan NAPZA dan perilaku lainnya yang tidak sepatasnya dilakukan pada usia mereka (Asysyura & Rizal, 2020; Bastian & Lukitaningsih, 2016; Mirnawati et al, 2018). Selain itu, perilaku asertif meningkatkan harga diri dan kepercayaan diri remaja dan menghindarkan remaja menjadi korban bullying (Aziz, 2015). Perilaku asertif juga mendorong remaja memiliki keinginan untuk berprestasi membuat mereka aktif berpendapat dan berinisiatif terutama dalam kegiatan belajar mengajar dan berorganisasi (Oladipo et al., 2012).

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelum perilaku asertif dapat dilatih dengan berbagi teknik dan

permainan seperti *role playing*, *brainstroming*, permainan gambar berantai, layanan penguasaan konten dan lain-lain (Aprianti et al., 2017; Sudarmono, 2015; Zen et al, 2018; Sudarmono, 2015). Kemudian peneliti tertarik menciptakan permainan *asserboard* yaitu suatu permainan yang menggabungkan permainan papan, kartu dan congklak yang dapat melatih pemainnya untuk berperilaku asertif. Permainan ini mengandung permainan yang telah terbukti oleh penelitian terdahulu efektif melatih remaja untuk bersikap asertif seperti, permainan *role playing*, *brainstroming*, dan gambar berantai yang dikemas kedalam bentuk permainan papan yang praktis dan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja bersama teman sebaya maupun keluarga.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas permainan *asserboard* yang dibentuk oleh peneliti. Penelitian ini melibatkan siswa-siswi SMPN 23 Kota Padang berjumlah 12 orang dengan usia 12 hingga 14 tahun sebagai subjek penelitian. Kemudian siswa-siswi tersebut akan diberikan intervensi dengan bermain permainan *asserboard* dengan harapan permainan *asserboard* dapat meningkatkan perilaku asertif remaja.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimental kuasi dimana kontrol yang diberikan tidak terlalu ketat terhadap subjek dan dilakukan langsung dalam lingkungan alamiahnya (*control field experiment*) (Seniati, Yulianto & Setiadi, 2011). Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelompok subjek eksperimen. Kelompok subjek tersebut kemudian diberikan intervensi dengan memainkan permainan *asserboard*.



Gambar 1. Permainan Asserboard

Asserboard adalah suatu permainan yang menggabungkan permainan papan, kartu dan congklak dalam satu arena. *Asserboard* mengandung tiga permainan yang telah teruji dalam penelitian sebelumnya dapat meningkatkan perilaku asertif, kemudian diberi nama sesuai cara bermainnya seperti *brainstroming* diberi nama gudang ide, gambar berantai diberi nama *the story* dan *role playing* diberi nama *the theatre*. Permainan-permainan akan berupa misi pada setiap arena yang nantinya akan diselesaikan oleh pemain.

Permainan *asserboard* terdiri dari 6 papan arena permainan berbentuk persegi enam didalamnya mengandung permainan-permainan yang dapat melatih perilaku asertif, biji congklak untuk menggerakkan pemain, kartu penguasa arena dan kartu-kartu misi pada setiap arena permainan yang harus diselesaikan oleh pemain. Pemain yang telah menyelesaikan misi pada setiap arena *asserboard* akan diberikan poin oleh instruktur permainan sesuai kecapan mereka dalam menyelesaikan misi tersebut. Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang mendapat poin terbanyak dan menyelesaikan semua misi pada setiap arena dengan menerapkan perilaku asertif. Jumlah pemain yang dibutuhkan dalam permainan *asserboard* ini berjumlah 6 orang sesuai arena permainan papan *asserboard* dan waktu bermain selama 1 sampai 2 jam.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan Penelitian

Tanggal	Sesi	Kegiatan
24/08/2021	- Perkenalan - <i>Pre-test</i> - Bermain <i>asserboard</i> - Evaluasi	- Melakukan perkenalan dengan subjek, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, manfaat dan tujuan dari kegiatan - Meminta subjek mengisi angket <i>pre-test</i> - Memberikan intervensi dengan permainan <i>asserboard</i> - Memberikan evaluasi
25/08/2021	- Bermain permainan <i>asserboard</i> - Evaluasi	- Memberikan intervensi dengan permainan <i>asserboard</i> - Memberikan evaluasi kegiatan
26/08/2021	- Bermain permainan <i>asserboard</i> - Evaluasi - Penutupan	- Memberikan intervensi dengan permainan <i>asserboard</i> - Memberikan evaluasi kegiatan - Melakukan penutupan kegiatan
27/08/2021	- <i>Post-test</i>	- Meminta subjek mengisi angket <i>post-test</i>

Proses eksperimen dilakukan dari tanggal 24 hingga 27 Agustus 2021 dengan memberi intervensi sebanyak 3 kali dalam seminggu. Pada hari pertama sebelum subjek memainkan permainan

asserboard subjek diminta untuk mengisi *pre-test*. Setelah hari terakhir pemberian intervensi subjek diminta untuk mengisi *post-test* untuk mengetahui pengaruh permainan *asserboard* terhadap perilaku asertif subjek. *Pre-test* dan *post-test* diberikan melalui *google form*. Penelitian berlokasi di SMPN 23 Kota Padang. Sampel penelitian ini berjumlah 12 orang siswa-siswi dengan rentang usia 12 hingga 14 tahun yang dipilih melalui metode *accidental sampling*.

Skala yang digunakan pada penelitian ini adalah skala asertivitas Alberti dan Emmons (2008) yang diadaptasi ke dalam versi bahasa Indonesia dengan nilai reliabilitas sebesar 0,716 melalui perhitungan *Alpha Cronbach*. Pilihan jawaban dalam skala menggunakan metode *likert* bernilai 0 sampai 3 dengan kalimat tidak pernah, sesekali, sering, dan selalu. Data yang didapat kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan SPSS 20 for Window. Metode uji yang digunakan dalam menganalisis data adalah statistik non-parametrik *Wilcoxon Sign Rank*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan utama dari penelitian ini untuk melihat efektivitas permainan *asserboard* dalam meningkatkan perilaku asertif remaja. Berikut disajikan data demografis subjek, data hasil penelitian dan pembahasan berdasarkan temuan pada penelitian ini.

Tabel 2. Deskripsi Subjek

Karakteristik Subjek	Jumlah (n)	Presentase (%)
Usia		
12 Tahun	2	16%
13 Tahun	5	41,5%
14 Tahun	5	41,5%
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	1	8%
Perempuan	11	91%

Pada Tabel 2 menunjukkan data deskripsi subjek penelitian. Subjek penelitian ini terdiri dari 11 orang subjek

berjenis kelamin perempuan dan 1 orang subjek berjenis kelamin laki-laki. Subjek terbagi menjadi 2 kelompok bermain yang seluruhnya diberikan intervensi berupa bermain permainan asserboard. Sebelum diberikan intervensi subjek diminta mengisi pretest dan setelah rangkaian intervensi selesai subjek diminta mengisi *post-test*. Berikut hasil skor berdasarkan *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 3. Skor Pretest-Posttest

Subjek	Skor Pre- test	Kategori	Skor Post- test	Kategori
KD	12	Sedang	13	Sedang
AA	16	Sedang	23	Tinggi
NK	18	Sedang	19	Sedang
ZJ	10	Rendah	18	Sedang
FR	11	Sedang	22	Tinggi
NL	9	Rendah	12	Sedang
RS	18	Sedang	21	Sedang
AS	13	Sedang	14	Sedang
NF	13	Sedang	16	Sedang
DR	10	Rendah	17	Sedang
AP	11	Sedang	16	Sedang
KS	8	Rendah	12	Sedang
Rata-rata	12,41		16,91	

Berdasarkan Tabel 3, Terdapat perbedaan skor antara hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan terdapat peningkatan skor dan nilai rata-rata skor subjek setelah diberikan perlakuan berupa permainan asserboard. Pada saat melakukan pre-test skor perilaku asertif berada pada kategori rendah hingga sedang, kemudian setelah diberikan intervensi terdapat perubahan pada skor *post-test*, subjek memiliki skor perilaku asertif berada dalam kategori sedang hingga tinggi. Kemudian skor ini dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Sign Rank dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Negative rank</i>	0	0	0,00

<i>Pretest-Posttest</i>	<i>Positive rank</i>	12	6,50	78,00
	<i>Ties</i>	0		
	<i>Total</i>	12		

Berdasarkan Tabel 4, jumlah data *positive ranks* adalah N=12 dan *negative ranks* N=0. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa skor seluruh subjek mengalami kenaikan pada skor *posttest* pada pengukuran perilaku asertif subjek setelah intervensi berupa permainan *asserboard* dengan rata-rata peningkatan sebesar 6,50.

Tabel 5. Test Statistics

	<i>Statistik Test</i>
Z	-3.070
Asymp.Sig (2-tailed)	.002

Pada tabel 5 menunjukkan hasil uji *Wilcoxon Sign Rank* dengan membandingkan skor *Pre-test* dan *Post-test*. didapatkan nilai signifikansi $P=0,002$ ($P<0.05$) dan nilai Z sebesar -3,070. Hal tersebut menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan kepada 12 orang subjek berupa permainan *asserboard* secara signifikan berpengaruh terhadap perilaku asertif subjek sehingga dapat diambil kesimpulan H1 diterima dan H_0 ditolak. Hasil penelitian tersebut sesuai harapan bahwa permainan *asserboard* secara efektif dapat meningkatkan perilaku asertif remaja. Hal tersebut disebabkan permainan-permainan yang terkandung dalam setiap arena papan permainan *asserboard* dapat melatih perilaku asertif seperti *role playing*, gambar berantai dan *brainstroming*.

Pada arena permainan *the theatre* mengandung teknik permainan *role playing* yang pada penelitian terdahulu dapat meningkatkan perilaku asertif dengan cara memerankan suatu peran memperagakan situasi sehari-hari (Apriyanti, Yasmansyah & Utaminingsih, 2017; Zen et al., 2020). Pada arena permainan *the theater* permainan dilakukan dengan bermain peran

memperagakan dialog pada kartu yang terdapat pada arena *the theater* secara berpasangan dengan pemilik arena. Subjek yang menjadi pemain diminta untuk memberikan respon yang asertif untuk berdialog, setelah melakukan dialog maka pemain akan diberikan penguatan berupa poin oleh instruktur permainan yang memberikan respon asertif akan diberikan poin paling tinggi. Pada saat melakukan *role playing* subjek belajar untuk berani bertindak, mengungkapkan pendapat, dan juga menghadapi ketidak nyaman dalam suatu situasi (Galassi & Galassi, 1976).

Pada arena permainan *the story* mengandung teknik permainan gambar berantai. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan Sudarmono (2015) permainan gambar berantai secara efektif dapat meningkatkan perilaku asertif. Pada arena permainan ini subjek diminta untuk menceritakan urutan gambar yang ada pada kartu. Mereka yang dapat menceritakan dengan lancar, lantang, dan ekspresif akan mendapatkan poin yang tinggi. Permainan ini melatih pemainnya untuk membentuk kepribadian, moral dan sosial serta dapat membantu siswa dalam menyampaikan imajinasi, fantasi, meningkatkan kemampuan verbal dan kecerdasan bahasa, sehingga peserta dapat meningkatkan perilaku asertif mereka dengan ekspresif, persisten dan terbuka (Sudarmono, 2015).

Pada arena permainan Gudang ide mengandung teknik brainstorming yang pada penelitian terdahulu dapat meningkatkan perilaku asertif (Lianasari, Japar, & Purwati, 2018). Pada saat bermain dalam arena permainan ini subjek akan diberikan suatu kartu mengenai suatu permasalahan kemudian pemain diminta untuk menyampaikan pendapat mereka mengenai permasalahan tersebut dengan kata-kata yang baik dan jelas tanpa diberikan komentar dan kritik, subjek yang dapat mengungkapkan banyak ide dengan

kata-kata yang baik akan mendapatkan poin paling tinggi. Permainan *brainstorming* dapat meningkatkan perilaku asertif dikarenakan pada permainan ini subjek diminta untuk mengungkapkan pendapat tanpa menerima kritikan, diutamakan untuk mengungkapkan banyak ide sehingga subjek terdorong untuk berani mengungkapkan gagasan-gagasan yang dimilikinya (Al-Samarie & Hurmuzan, 2018).

Oleh sebab itu dengan remaja bermain permainan *asserboard* mereka belajar dan berlatih untuk berperilaku sesuai dengan aspek-aspek yang terkandung dalam perilaku asertif seperti membela diri sendiri dan bertindak berdasarkan kepentingan diri dalam situasi tertentu, dapat mengungkapkan pendapat dengan berani, serta berlatih untuk tegas dan lugas dalam berkata-kata sehingga dengan bermain *asserboard* siswa- siswi remaja terlatih untuk dapat berperilaku asertif.

Kelemahan dari penelitian ini adalah peneliti belum secara mendalam membandingkan efektivitas permainan *asserboard* dibandingkan permainan-permainan lain yang dilakukan penelitian sebelumnya dalam meningkatkan perilaku asertif remaja. Namun permainan ini dapat dijadikan rujukan kepada guru BK sebagai teknik untuk meningkatkan perilaku asertif remaja terutama remaja pada tingkat sekolah menengah pertama. Remaja yang berperilaku asertif diharapkan dapat secara aktif mengungkapkan pendapat ketika proses belajar mengajar, dan dapat menolak ajakan negatif dari teman sebaya.

SIMPULAN

Permainan *asserboard* terbukti efektif dalam meningkatkan perilaku asertif remaja. Hal ini dikarenakan permainan *asserboard* mengandung permainan-permainan yang terbukti

efektif dalam meningkatkan perilaku asertif. Permainan-permainan tersebut mendorong remaja untuk mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaan mereka secara terbuka, seperti permainan *the theater* yang menuntut siswa untuk merespon secara asertif situasi yang terdapat dalam kartu arena permainan *the theater*, kemudian pada permainan Gudang ide menuntut remaja untuk mengungkapkan ide-ide dan pendapatnya dalam menyelesaikan suatu masalah dan *the story* menuntut remaja untuk dapat menceritakan gambar-gambar secara lantang dan ekspresif di hadapan pemain-pemain yang lain, kemudian perilaku asertif yang terbentuk diberikan penguatan berupa pemberian *reward* kepada pemain yang berhasil menyelesaikan misi-misi yang terdapat dalam kartu di setiap arena dengan baik.

Saran yang diberikan peneliti berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan kepada sekolah, dan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut; 1) saran kepada sekolah dapat memakai permainan asserboard ini dalam meningkatkan perilaku asertif remaja terutama pada mereka yang kurang aktif dalam mengungkapkan pendapat serta ide terutama dalam proses belajar mengajar, 2) saran untuk peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan perbandingan efektivitas permainan *asserboard* di bandingkan teknik-teknik pelatihan perilaku asertif lainnya yang dilakukan pada penelitian terdahulu dan melihat apakah *asserboard* juga dapat meningkatkan variabel-variabel lain seperti kepercayaan diri dan kemampuan berkomunikasi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak SMPN 23 Kota Padang karena telah mengizinkan kami untuk melakukan penelitian bersama-sama siswa-siswi yang sangat luar biasa.

Terimakasih kami ucapkan kepada Ibu Sunarti, S.Pd. yang telah membantu kami dalam memfasilitasi penelitian di SMPN 23 Kota Padang. Terimakasih kepada dosen pembimbing kami Bapak Mario Pratama, S. Psi., M.A. yang telah membimbing kami dalam melakukan penelitian mengenai Efektivitas Permainan *Asserboard* sebagai Media untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Remaja. Tidak lupa peneliti mengucapkan terimakasih kepada dosen-dosen yang telah berpartisipasi dalam melakukan proses validasi alat ukur, permainan, dan modul yang kami gunakan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Alberti, R., & Emmons, M. (2008). *Your perfect right* : 10th edition. Oakland: New Harbinger Publication, Inc.

Al-Samarraie, H., & Hurmuzan, S. (2018). A review of brainstorming techniques in higher education. *Thinking Skills and Creativity*, 27, 78-91. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.12.002>.

Asyasyura, S., & Rizal, G. L. (2020). Perbedaan asertivitas remaja minang ditinjau dari pola asuh orang tua. *Proyeksi*, 15(2), 120-130. <https://doi.org/10.30659/jp.15.2.120-130>.

Aziz, A. (2015). Efektivitas pelatihan asertivitas untuk meningkatkan perilaku asertif siswa korban bullying. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 3(2), 8-14, <http://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/view/25>.

Badan Pusat Statistik. 2020. Statistik kriminal 2020th ed. Badan Pusat Statistik. Jakarta.

Bastian, F. D., & Lukitaningsih, R. (2016). Studi tentang perilaku mengkonsumsi minuman beralkohol pada anak di bawah umur di Ponorogo. *Jurnal BK*, 0-216. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/15116>

Galassi, M. D., & Galassi, J. P. (1976). The effects of role playing variations on the assessment of assertive behavior. *Behavior Therapy*, 7(3), 343-347. doi:10.1016/s0005-

7894(76)80061-5.

Heylen, J., Vasey, M. W., Dujardin, A., Vandevivere, E., Braet, C., De Raedt, R., & Bosmans, G. (2016). Attachment and effortful control. *The Journal of Early Adolescence*, 37(3), 289-315. doi:10.1177/0272431615599063

Hidayati, K. B., & Farid, M. (2016). Konsep diri, adversity quetion dan penyesuaian diri pada remaja. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(2), 137-144. doi:10.30996/persona.v5i02.730

Hidayah, N. R. (2020). Kontrol diri dan konformitas terhadap kenakalan remaja. *Psikoborneo Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(4), 657-670. doi:10.30872/psikoborneo.v8i4.5571

Hurlock, E. B. (1980). Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang hidup edisi kelima. Jakarta : Erlangga.

Lianasari, D., Japar, M., & Purwati. (2018). Efektifitas bimbingan kelompok dengan teknik brainstorming untuk meningkatkan kemampuan perilaku asertif siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 3(1), 6-10. doi:10.26737/jbki.v3i1.509

Kompas, 2020. 80 remaja ditangkap karena balap liar saat PSBB. URL: <https://regional.kompas.com/read/2020/04/27/10114061/80-remaja-ditangkapkarena-balap-liar-saat-psbb>. Diakses tanggal 16 Feb.

Mirnawati, Nurfitriani, Zulfiarini, M. F., & Cahyati, H. W. (2018). Perilaku merokok pada remaja umur 13-14 tahun. *Higeia Journal Of Public Health Reaserch and Development*, 2(3), 396-405. doi:<https://doi.org/10.15294/higeia/v2i3/26761>

Oladipo, S. E., Arigbabu, A. A., & Kazeem, R. (2012). Gender, need-achievement and assertiveness as factors of conceptions about math among secondary school students in Ogun State, Nigeria. *Review of European Studies*, 4(4). doi:10.5539/res.v4n4p141

Seniati, L., Yulianto, A., & Setiadi, B. N. (2011). Psikologi Eksperimen. Jakarta: PT Indeks.

Sudarmono. (2015). Meningkatkan perilaku asertif melalui layanan penguasaan konten berbasis permainan. *Jurnal Pendidikan*, 4(3), 220-231. Retrieved from <https://bpmppjogja.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2017/03/DES-15-3.pdf>

Tribunnews. 2020. 22 remaja malah merencanakan aksi tawuran saat libur sekolah, 3 di antaranya pelajar perempuan. URL: <https://www.tribunnews.com/regional/2020/03/23/22-remaja-malah-merencanakan-aksi-tawuran-saat-libur-sekolah-3-di-antaranya-pelajar-perempuan>. Diakses pada tanggal 17 Februari 2021.

Zen, E.F., Muslihati, M., Hidayaturrahman, D. dan Multisari, W. 2020. Pelatihan perilaku respek, empati dan asertif melalui metode role play untuk mencegah bullying di sekolah menengah pertama. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*. 3(1):40, <http://dx.doi.org/10.17977/um050v3i1p40-47>.