

MENINGKATKAN PERILAKU ASERTIF PESERTA DIDIK MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN METODE ROLE PLAYING

Cyndi Apriani Sitanggang¹, Intan Prastihastari Wijaya²

^{1,2}Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: cyndiaprianis@gmail.com

Abstrak

Perilaku Asertif adalah kemampuan untuk bersikap tegas, menolak tanpa menyinggung perasaan orang lain dan membangun hubungan pertemanan dengan orang lain, lingkungan dan masyarakat sekitarnya. Observasi yang dilakukan pada kelas X di SMA Negeri 7 Kediri menunjukkan terdapat beberapa peserta didik memiliki perilaku asertif yang rendah/cukup. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku asertif peserta didik dengan teknik *role playing* melalui layanan bimbingan kelompok. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan total tiga pertemuan, dimulai dari prasiklus, dilanjutkan siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan; perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Subjek penelitian adalah 7 orang peserta didik kelas X-8. Metode penelitian ini yaitu analisis deskriptif dan komparatif untuk membandingkan data sebelum dan sesudah tindakan selama melaksanakan setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan perilaku asertif peserta didik dengan 32% pada prasiklus, meningkat menjadi 46% pada siklus I kemudian dilanjutkan pada siklus II meningkat menjadi 62%, hasil ini menunjukkan bahwa *role playing* mampu meningkatkan perilaku asertif peserta didik.

Kata kunci: Perilaku Asertif, Role Playing, Bimbingan kelompok.

Abstract

Assertive behavior is the ability to be assertive, refuse without offending the feelings of others and build friendships with others, the environment and the surrounding community. Observations conducted in class X at SMA Negeri 7 Kediri showed that there were several students who had low / sufficient assertive behavior. This study aims to improve the assertive behavior of students with role playing techniques through group guidance services. The research was conducted in two cycles with a total of three meetings, starting from pre-cycle, followed by cycle I and cycle II. Each cycle consists of 4 stages; planning, implementation, observation, reflection. The research subjects were 7 students of class X-8. The method of this research is descriptive and comparative analysis to compare data before and after action during the implementation of each cycle. The results showed an increase in students' assertive behavior with 32% in the pre-cycle, increasing to 46% in cycle I then continued in cycle II increasing to 62%, these results show that role playing is able to increase the assertive behavior of students.

Keywords: Assertive Behavior, Role Playing, Group Guidance

1. PENDAHULUAN

Mendukung perkembangan sosial ini, remaja harus memiliki kemampuan untuk berperilaku asertif sehingga mereka dapat mengurangi bahkan menghindari konflik dengan orang lain dan membangun hubungan pertemanan dengan orang lain, lingkungan, dan Masyarakat sekitarnya. Remaja dalam berinteraksi dan berkomunikasi harus memiliki perilaku asertif. Muliati (2021) kemampuan untuk bersikap tegas, menolak

tanpa menyinggung perasaan orang lain, dan berbicara apa adanya disebut dengan "asertivitas". Remaja biasanya sulit untuk menolak ajakan teman, sehingga mereka cenderung mengikutinya tanpa mempertimbangkan perasaan mereka sendiri. Oleh karena itu, mereka harus tegas dan berani menolak ajakan dari teman dan lingkungan tanpa ragu atau merasa bersalah. Dengan berperilaku asertif yang baik, maka individu akan mampu bersosialisasi dengan baik, meningkatkan kemampuan kognitif, lebih mudah mengungkapkan sesuatu yang ingin disampaikan, mampu melindungi diri dari pengaruh yang tidak baik dan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan cepat (Afri dkk., 2019).

Peserta didik dituntut agar berperilaku asertif di lingkungan sekolah, di dalam kelas, saat bersosialisasi dengan teman dan guru di sekolah. Siswa dituntut agar dapat berkomunikasi dengan baik terutama dalam menyampaikan pendapat, menolak ajakan teman atau menolak perintah yang tidak sesuai keinginan dan tidak sesuai dengan kemampuannya. Pada kehidupan sehari-hari remaja yang memiliki perilaku asertif mampu mengenal dirinya sendiri dengan baik, mampu mengungkapkan apa yang menjadi keinginan dan tujuan hidupnya tanpa harus mendapat pengaruh atau tekanan dari orang-orang yang ada di lingkungan sekitarnya (Sri Maisyaroh, 2024).

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa perilaku asertif sangat penting bagi kehidupan remaja di SMA untuk mencegah perilaku buruk. Tekanan teman dalam pergaulan remaja membuat remaja menjadi tidak asertif dalam beberapa hal. Membuatnya terjerumus dalam kegiatan yang merugikan dirinya sendiri. Penelitian yang dilakukan Moranita (2022) menggambarkan perilaku asertif peserta didik SMA pada kategori rendah sehingga perlu diberikan latihan peningkatan perilaku asertif. Penelitian lain oleh Ekiyani (2024) juga mengungkapkan bahwa Gambaran perilaku asertif remaja di SMA menunjukkan kategori sedang.

Pembahasan pentingnya seseorang memiliki perilaku asertif, mendorong peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam melalui sebuah penelitian tentang Upaya meningkatkan kemampuan perilaku asertif siswa. Melalui hasil need assessment yang sebelumnya telah dilaksanakan pada siswa kelas X-8 SMA N 7 Kediri, menunjukkan bahwa perilaku asertif di kelas X-8 tergolong pada kategori cukup, melalui kegiatan observasi secara langsung di kelas saat pelaksanaan bimbingan klasikal, saat peserta didik diminta menyampaikan pendapatnya, peserta didik tersebut memilih menyampaikan

pernyataan yang dikatakan oleh temanya daripada mengungkapkan sendiri pendapatnya, kemudian dari hasil observasi lainnya saat pembentukan kelompok di dalam kelas kemudian menentukan ketua kelompok terdapat salah satu siswa yang terpaksa menjadi ketua kelompok karena diajukan oleh teman kelompoknya dan siswa tersebut mengatakan bahwa hal tersebut sudah biasa terjadi dan dia tidak berani untuk menolak hal tersebut. Melalui hasil wawancara dengan beberapa peserta didik juga mengakui bahwa masih ada diantara mereka yang belum memahami sepenuhnya mengenai perilaku asertif. Perilaku tidak asertif menyebabkan banyak masalah yang akan terjadi pada peserta didik. Menurut peneliti dengan memberikan layanan bimbingan kelompok adalah salah satu Upaya untuk membantu peserta didik memiliki perilaku asertif.

Bimbingan kelompok merupakan salah satu solusi yang mampu menyelesaikan masalah asertivitas siswa, khususnya ada siswa yang memiliki asertivitas rendah (Sadewa dkk., 2022). Bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu. Secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan.

Salah satu manfaat pemberian layanan bimbingan kelompok terhadap aserivitas siswa adalah kemampuan untuk membuat keputusan yang efektif. Menolak ajakan atau menolerasi harus dilakukan dengan tepat tanpa merugikan orang lain. (Julaeha dkk., 2020) mendefenisikan bahawa kemampuan asertivitas adalah kemampuan berkomunikasi dengan orang lain dalam menyampaikan dan dengan jujur mengkomunikasikan pertimbangan, perasaan, dan keinginan.

Teknik bermain peran atau role playing bertujuan untuk membantu individu dalam memahami perasaan orang lain dengan menjalankan peran yang disesuaikan dengan situasi kehidupan nyata, belajar berempati dengan orang lain, memecahkan masalah dalam kelompok, dan mempertahankan perilaku yang sesuai dengan nilai dan norma masyarakat yang berlaku agar tidak merugikan diri mereka sendiri atau orang lain. Permainan peran memungkinkan siswa untuk berusaha merepresentasikan diri mereka sendiri atau pemahaman mereka tentang diri mereka sendiri dalam hubungannya dengan orang lain, dengan mendemonstrasikan dan mendiskusikan peran mereka bersama-sama,

memungkinkan individu untuk bekerja mengembangkan empati terhadap orang lain. Bermain peran merupakan teknik bimbingan dan konseling dimana individu dapat mengekspresikan perasaan, sikap, nilai, dan ide mereka untuk menemukan solusi dari masalah yang mereka hadapi, dan didasarkan pada dimensi pribadi dan sosial (Guna & Ulfa, 2022).

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti mengaitkan dengan bimbingan dan konseling dengan metode yang digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti memilih salah satu layanan yaitu bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role playing (bermain peran) untuk membantu peserta didik meningkatkan perilaku asertif.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dirancang untuk meningkatkan perilaku asertif peserta didik dengan teknik role playing melalui layanan bimbingan kelompok. desain penelitian menggunakan model Kurt Lewin (1993) yang mencakup 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 7 Kediri Khususnya pada 7 Orang siswa kelas X-8 dan dilaksanakan dalam kurun waktu 21 Januari 2025 sampai 13 Maret 2025 dimulai dari perencanaan dan observasi awal hingga penyusunan laporan pelaksanaan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, peneliti melaksanakan *need assessment* untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi peserta didik terkait perilaku asertif. Kedua, data diperoleh melalui metode observasi dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator perilaku asertif. Lembar observasi ini diisi oleh peneliti maupun observer selama proses layanan bimbingan kelompok berlangsung. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi langsung terhadap perilaku peserta didik di kelas maupun saat kegiatan kelompok untuk memperoleh gambaran nyata mengenai keterlibatan, interaksi, serta ekspresi asertif siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis komparatif. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan perubahan perilaku asertif yang ditunjukkan peserta didik dari waktu ke waktu. Hasil pengamatan yang diperoleh melalui lembar observasi kemudian diuraikan sehingga memberikan gambaran kualitatif mengenai sejauh mana perilaku asertif mulai muncul dan berkembang pada diri siswa. Sementara itu, analisis komparatif digunakan untuk

membandingkan hasil pada setiap siklus tindakan. Perbandingan dilakukan dengan menghitung persentase pencapaian skor rata-rata perilaku asertif pada prasiklus, siklus I, dan siklus II. Selanjutnya, persentase tersebut dijabarkan dalam bentuk deskripsi yang menampilkan peningkatan dari satu siklus ke siklus berikutnya. Dengan demikian, melalui kombinasi analisis deskriptif dan komparatif, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih utuh mengenai efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan metode role playing dalam meningkatkan perilaku asertif peserta didik.

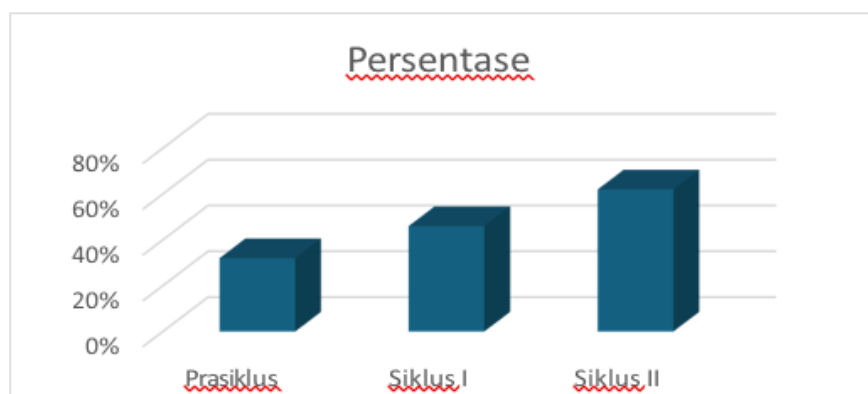
3. HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil

Hasil penelitian Tindakan kelas mencakup hasil observasi tiap siklus, masing-masing siswa dan hasil perbandingan tiap siklus berupa persentase peningkatan tiap siklus. Data yang akan dijabarkan diperoleh melalui pengumpulan data selama proses pelaksanaan kegiatan dan dianalisis hingga muncul data sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Penelitian

<u>Siklus</u> <u>Prasiklus</u>	<u>Persentase</u> <u>32%</u>	<u>Keterangan</u> <u>Cukup</u>
Siklus I	46%	Cukup
Siklus II	62%	Asertif

Pada hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kondisi siswa ditinjau mulai dari tahap pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Pada siklus I pelaksanaan bimbingan kelompok dilaksanakan dengan metode ekspositori, diskusi, dan pemuatan video edukatif terjadi peningkatan namun masih dalam kategori yang sama dengan prasiklus, oleh sebab itu pada siklus II diterapkan metode role playing dalam bimbingan kelompok dan memberikan peningkatan menjadi 62% dan masuk dalam kategori asertif.



Gambar 1. Perbandingan persentase setiap siklus

Grafik di atas merupakan peningkatan perilaku asertif peserta didik setelah diberikan tindakan yaitu role playing dalam bimbingan kelompok. Terdapat peningkatan di tiap siklus yang menandakan bahwa pemberian tindakan melalui layanan bimbingan kelompok memberikan dampak pada perilaku asertif peserta didik.

Selain data perbandingan persentase tiap siklus. Terdapat data hasil observasi masing-masing peserta didik yang menjadi bagian dari penilaian penelitian ini. Data hasil observasi menjadi dasar dari perolehan persentase yang telah di paparkan diatas. Berikut merupakan table data hasil observasi tiap peserta didik masing-masing siklus beserta interprestasinya:

Tabel 2. Hasil Observasi Prasiklus

Nama Peserta Didik	Indikator										Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Farel	3	4	3	5	5	5	3	2	3	4	37
Leo	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Navian	3	2	2	3	5	6	4	5	5	5	40
Bintang	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	25
Abello	4	3	3	5	6	4	2	2	4	3	31
Ardian	4	5	3	5	2	5	3	4	3	3	37
Daffa	5	4	3	4	2	5	4	3	3	2	35
											225

Rata-rata total skor: Total Skor/total peserta didik

: 225/7

: 32%

Tabel 3. Hasil Observasi Siklus I

Nama Peserta Didik	Indikator										Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Farel	3	4	3	5	5	5	3	2	3	4	50
Leo	6	5	7	7	2	5	5	7	6	5	55
Navian	3	2	2	3	5	6	4	5	5	5	40
Bintang	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	50
Abello	4	3	3	5	6	4	2	2	4	3	45
Ardian	4	5	5	5	2	5	3	4	3	3	40
Daffa	5	5	4	4	6	5	4	5	3	5	45
											325

Rata-rata total

skor: Total Skor/total peserta didik

: 325/7

: 46%

Tabel 4. Hasil Observasi Siklus II

Nama Peserta Didik	Indikator										Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Farel	5	7	8	5	5	5	7	5	7	5	55
Leo	6	5	7	7	8	5	5	7	6	8	70
Navian	6	5	5	8	5	6	4	5	5	5	65
Bintang	5	5	6	3	2	6	3	5	3	5	55
Abello	4	5	8	5	6	4	2	5	4	3	55
Ardian	4	5	3	5	2	5	7	4	5	3	60
Daffa	5	5	7	8	6	5	8	5	7	5	75
											435

Rata-rata total skor: Total Skor/total peserta didik

: 435/7

: 62%

PEMBAHASAN

Dalam bagian ini penelitian akan membahas tiga siklus yang telah dilaksanakan.

Pertama, tahap Prasiklus, peneliti secara langsung memberikan *need assesmen* pada

siswa kelas X-8 *need assesmen* dianalisis kemudian ditemukan 7 peserta didik yang perlu diberikan edukasi perilaku asertif, peneliti juga melakukan observasi lanjutan untuk menambah data peserta didik dengan hasil rata-rata berada di 32% dengan kategori cukup asertif, kemudian setelah mengumpulkan data pada tahap pra siklus selanjutnya pelaksanaan siklus I, dengan layanan bimbingan kelompok dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan perilaku asertif peserta didik kelas X-8 melalui pendekatan konvensional, yaitu pemberian materi, pemutaran video edukatif, dan diskusi kelompok. Secara umum, kegiatan berjalan sesuai rencana, namun berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, ditemukan beberapa kendala. Berdasarkan hasil observasi ditemukan rata-rata skor indikator pada siklus I yaitu 46 % berada pada kategori "Cukup" namun jika dibandingkan dengan skor prasiklus rata-rata tersebut meningkat walaupun belum mencapai indikator yang telah ditentukan.

Sebagian besar peserta didik mampu mengikuti kegiatan dengan baik, namun keterlibatan aktif dalam diskusi masih terbatas. Beberapa peserta terlihat pasif, kurang berani mengungkapkan pendapat, dan kurang antusias dalam berinteraksi. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan pada siklus I belum sepenuhnya mampu membangkitkan partisipasi aktif dan keberanian siswa dalam berperilaku asertif. Menurut Sri Maisyaroh (2024), dalam layanan bimbingan kelompok, keaktifan peserta sangat penting untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan, karena proses kelompok yang dinamis akan mendorong pertumbuhan pribadi dan sosial siswa.

Selain itu, suasana diskusi yang terkesan formal dan serius menyebabkan beberapa peserta merasa kurang nyaman, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan emosional dan partisipasi aktif dalam kegiatan.

Hasil refleksi siklus I kemudian digunakan sebagai dasar untuk merancang perbaikan pada siklus II, dengan fokus utama pada peningkatan keterlibatan siswa melalui penerapan teknik pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik.

Pada siklus II, perbaikan strategi dilakukan dengan menggunakan media **Role playing** sebagai teknik utama dalam layanan bimbingan kelompok. Teknik role playing dipilih karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih langsung keterampilan sosial dan perilaku asertif dalam situasi yang disimulasikan. Role playing dinilai efektif untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan interpersonal, sebagaimana dikemukakan oleh Sadewa (2022) bahwa teknik bermain

peran memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi perasaan, nilai, dan keterampilan komunikasi dalam suasana yang aman dan terkontrol.

Pelaksanaan role playing pada siklus II menunjukkan hasil yang jauh lebih baik dibandingkan siklus I. Berdasarkan hasil observasi rata-rata skor yang diperoleh dari siklus II yaitu 62% dengan kategori "Asertif" angka ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya. Peserta didik lebih aktif berpartisipasi, berani mengambil peran, serta menunjukkan sikap asertif dalam menyampaikan pendapat, menolak ajakan yang tidak sesuai, dan mengungkapkan perasaan dengan tepat. Interaksi antaranggota kelompok menjadi lebih dinamis dan suasana lebih cair, sehingga tercipta lingkungan yang mendukung keterbukaan dan kerja sama.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai peningkatan perilaku asertif peserta didik dengan *Role Playing* melalui bimbingan kelompok pada 7 peserta didik kelas X-8 diperoleh

- 1) Kesimpulan bahwa teknik *Role Playing* efektif diterapkan untuk meningkatkan perilaku asertif peserta didik, dilihat melalui grafik dan hasil observasi yang telah dijelaskan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada siklus II setelah menerapkan *Role Playing*.
- 2) Peneliti memutuskan untuk berhenti pada siklus II karena tujuan dari penelitian telah terpenuhi yaitu berupa peningkatan asertivitas peserta didik.

Saran-saran mengacu pada hasil penelitian yaitu Guru disarankan untuk menerapkan teknik *role playing* dalam membantu peserta didik meningkatkan perilaku asertif. Untuk peserta didik disarankan untuk selalu belajar dan berusaha membangun rasa percaya diri dan keberanian menyatakan pendapat. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan studi lanjutan mengenai efektifitas role playing di berbagai konteks lainnya, selain itu juga diharapkan menambah variasi dalam metode penelitian untuk mendapatkan data yang lebih bervariasi dan valid.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada;

1. Peserta didik yang sudah bersedia memberikan waktu mengikuti bimbingan kelompok.
2. Dosen pengampu PPL yang telah memberikan masukan dan bantuan selama pelaksanaan PTK.
3. Pihak sekolah yang sudah memberikan waktu dan kesempatan bagi peneliti untuk melaksanakan PTK di SMA Negeri 7 Kediri

DAFTAR PUSTAKA

- Adelman, C. (1993). Kurt Lewin and the Origins of Action Research. *Educational Action Research*, 1(1), 7–24. <https://doi.org/10.1080/0965079930010102>
- Afri, J., Sarman, F., & Andiyaksa, R. (2019). Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa dengan Menggunakan Teknik Assertive Training pada Siswa. *Biblio Couns : Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 2(1), 26–32. <https://doi.org/10.30596/bibliocouns.v2i1.2233>
- Ekiyani, C. P., Juliejantiningih, J., & Wahyuni, S. (2024). Tingkat Perilaku Asertif Siswa Kelas X SMK N 6 Semarang Ditinjau dari Layanan Bimbingan dan Konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 8(1), 33–39. <https://doi.org/10.22460/quanta.v8i1.4496>
- Guna, T. La, & Ulfa, M. (2022). Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Di SMA 1 Muhammadiyah Baubau. *Jurnal Edukasi Cendekia*, 3(2), 24–32. <https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/JEC/article/view/791>
- Julaeha, E., Novianti, H., Diana, D. S., & Fauziyah, N. (2019). Konseling Analisis Transaksional (AT) Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Warga Binaan Rumah Tahanan Negara Klas 1 Pelabuhan Kota Cirebon. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 13–26. <https://doi.org/10.24235/dimasejati.v1i1.5418>
- Moranita, Y., Kasih, F., & Putra, F. (2022). Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Metode Brainstorming untuk Meningkatkan Perilaku Asertif dengan Teman Sebaya (Studi pada Peserta Didik Kelas XI IPS SMA N 1 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (6), 1095–1101. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/8326%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/8326/6262>
- Muliati, R. (2021). Konsep Diri, Kecerdasan Emosi dan Perilaku Asertif pada Siswa SMA Kelas X. *Psyche 165 Journal*, 14(1), 8–16. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v14i1.22>
- Sadewa, I., Mutakin, F., & Triana, D. (2022). Meningkatkan Asertifitas Dengan Teknik Role Playing Pada Siswa. *Jurnal Consulenza : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 5(2), 85–95. <https://doi.org/10.56013/jcbkp.v5i2.1481>
- Sri Maisyaroh, A. D. A. (2024). Penerapan Teknik Role Playing Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Toleransi Siswa di SMA Negeri 1 Jeneponto.

Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 14(1), 11–26.
<https://doi.org/10.25273/counsellia.v14i1.17730>