

Abstrak

Deny Riky Prasetyo. 2018. *Upaya Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa, Melalui Bimbingan Kelompok Berbantuan Game (Kartu Emosi) di Sekolah Madrasah Aliyah Ibnu Sina Yogyakarta.* Tugas Akhir. Program Studi Bimbingan dan Konseling. Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing: Erlin Fitria, S.Pd., M.Pd

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan perilaku asertif siswa Madrasah Aliyah Ibnu Sina Yogyakarta melalui bimbingan kelompok berbantuan game kartu emosi. Serta untuk mengetahui pelaksanaan bimbingan kelompok berbantuan game kartu emosi dalam meningkatkan perilaku asertif khususnya siswa Madrasah Aliyah Ibnu Sina Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). metode yang digunakan adalah *korelasi sederhana* dengan desain *regresi linear sederhana*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X, XI, dan XII di Madrasah Aliyah Ibnu Sina Yogyakarta. Teknik untuk menentukan sampel adalah *Purposive Sampling*. Validitas yang digunakan adalah validitas isi dengan menggunakan rumus *Product Moment* dan reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data menggunakan *uji normalitas* dan *uji linearitas*.

Berdasarkan tabel *uji normalitas* diperoleh nilai Kolmogorov-Smirnov. Data yang dinyatakan berdistribusi normal adalah jika signifikansinya lebih besar dari 0,05, hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansinya adalah $0,940 > 0,05$, maka dapat disimpulkan nilai residual berdistribusi normal. Berdasarkan tabel *uji linearitas* dengan $n = 10$ pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai korelasinya adalah 0,027 yang mana tingkat signifikansinya sebesar $0,060 > \alpha (5\%)$ rata-rata perilaku asertif sesudah diberi tindakan memiliki perbandingan rata-rata besar daripada nilai rata-rata sebelum diberi tindakan yaitu sebesar $137,60 > 129,60$ dengan standar deviasi sebesar $9,092 > 5,777$.

Dilihat dari hasil perhitungan analisis data menggunakan rumus *t test* menunjukkan bahwa $t_{hitung} 5,510$ lebih besar dari $t_{tabel} 1,812$. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak karena nilai-t yang diperoleh signifikan. Kesimpulan dari hasil analisis statistik ini adalah ada peningkatan perilaku asertif melalui bimbingan kelompok berbantuan game “Kartu Emosi”.

Kata Kunci: *Perilaku Asertif, Kartu Emosi, Bimbingan Kelompok.*

Abstract

Deny Riky Prasetyo. 2018. *Efforts to Improve Students' Asset Behavior, Through Game-assisted Game Guidance (Emotion Card) at Madrasah Aliyah Ibnu Sina School Yogyakarta*. Thesis. Guidance and Counseling Study Program. University of Technology Yogyakarta. Advisor: Erlin Fitria, S.Pd., M.Pd

This research was conducted to find out the increase of assertive behavior of Madrasah Aliyah Ibnu Sina Yogyakarta students through the guidance of emotional card game assisted group. And to know the implementation of guidance group-aided game of emotional card game in improving assertive behavior especially students of Madrasah Aliyah Ibn Sina Yogyakarta.

This research uses Classroom Action Research (PTK). the method used is a simple correlation with a simple linear regression design. The population in this study are all students of class X, XI, and XII in Madrasah Aliyah Ibn Sina Yogyakarta. The technique for determining the sample is Purposive Sampling. Validity used is the validity of the content by using the formula Product Moment and reliablitas using Alpha Cronbach. Data analysis technique using normality test and linearity test.

Based on the normality test table obtained value Kolmogorov-Smirnov. Normally distributed data is if the significance is greater than 0.05, the normality test results are known that the significance value is $0.940 > 0.05$, it can be concluded that the residual value is normally distributed. Based on the linearity test table with $n = 10$ at 5% significant level, the correlation value is $0,027$, where the significance level is $0,060 > \alpha (5\%)$ the average assertive behavior after being given the action has big mean ratio than the mean value before given the action that is equal to $137.60 > 129.60$ with standard deviation of $9.092 > 5.777$.

Judging from result of calculation of data analysis using t test formula show that tcount 5,510 bigger than ttabel 1,812. Thus, H_a is accepted and H_0 is rejected because the t-values obtained are significant. The conclusion from the results of this statistical analysis is that there is an increase in assertive behavior through the guidance of the "Emotion Card" game-assisted group.

Keywords: Assertive Behavior, Emotion Card, Group Guidance.