

## BAB II KAJIAN KARYA TERDAHULU

### 2.1 Kajian Karya Terdahulu

**Pertama**, karya terdahulu yang menjadi rujukan dalam penelitian ini yaitu artikel jurnal berjudul “Edukasi Anti Bullying dan Pencegahan Kekerasan Seksual pada Siswa Sekolah Dasar” (Yeni Yulianti, Teten Tresnawan, Yosep Purnairawan, Asmarawanti, Rani Fitriani, Nunung Liawati, Mayasyanti Dewi Amir, Rita Rahayu, Herlina Lidiyawati, Erna Safariyah, Ria Andriani, 2025). Artikel ini membahas mengenai pencegahan bullying dan kekerasan seksual pada siswa sekolah dasar, dengan fokus pada siswa SD Cipta Bina Mandiri (CBM) Gunung Puyuh di Kota Sukabumi. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh meningkatnya kasus bullying dan kekerasan seksual pada anak, khususnya di lingkungan sekolah dasar. Metode yang digunakan berupa penyuluhan dan kegiatan interaktif meliputi penyampaian materi, diskusi interaktif, dilanjut simulasi dan roleplay. Media yang digunakan berupa gambar, video, serta cerita untuk mempermudah pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan metode *role play* telah terbukti efektif dalam pendidikan karakter karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempraktikkan apa yang mereka pelajari dalam situasi yang realistis, sebagian besar siswa juga memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai *bullying* dan kekerasan seksual setelah mengikuti kegiatan ini. Namun, masih ada beberapa siswa yang memerlukan penjelasan lebih lanjut mengenai cara melaporkan kejadian tersebut.

Berbeda dari penelitian sebelumnya, event “**BESTARI**: Bersama Kenali Batasan dan Lindungi Diri!” mengembangkan metode *roleplaying* yang tidak hanya digunakan sebagai pelengkap, tetapi sebagai pendekatan utama yang dirancang secara lebih terstruktur melalui tahapan *role play* awal, pembahasan berupa refleksi dan penguatan materi, dan *role play* akhir. Rangkaian ini mencerminkan pendekatan *experiential learning*, yaitu belajar melalui pengalaman nyata yang kemudian dimaknai dan dilatih ulang, sehingga diharapkan menghasilkan perubahan keterampilan asertif yang dapat berkelanjutan

**Kedua**, sebagai bahan pendukung penelitian, penulis menggunakan artikel jurnal berjudul “Pendidikan Kesehatan Berbasis Role-Play Untuk Meningkatkan Keterampilan Pencegahan Bullying Pada Remaja: Studi Praeksperimental” (Qurrota Ayunin, Zidni Nuris Yuhbaba, M. Elyas Arif Budiman, Kustin, 2025). Penelitian ini membahas mengenai analisis pengaruh edukasi dengan metode roleplay terhadap kemampuan pencegahan bullying pada remaja fokus pada siswa aktif kelas VIII berusia 12–15 tahun. Metode yang digunakan berupa *roleplay* dengan rangkaian sesi yaitu penggalan informasi terkait bullying dan pemberian materi edukasi, demonstrasi role play oleh peneliti berdasarkan kasus bullying terstruktur, dilanjut siswa melakukan role play mandiri secara berkelompok (1 korban, 2 pelaku, 1 saksi, 1 guru BK), dengan durasi 45 menit per kelompok. Media yang digunakan adalah PowerPoint dengan hasil penelitian yang menunjukkan menunjukkan bahwa metode *role play* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mencegah perilaku bullying di lingkungan sekolah karena sebelum diberikan edukasi pencegahan bullying dengan metode *role play*, kemampuan siswa sebagian besar berada pada kategori kurang. Setelah intervensi dilakukan, kemampuan siswa meningkat secara signifikan dan mayoritas berada dalam kategori sangat baik.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, event “**BESTARI**: Bersama Kenali Batasan dan Lindungi Diri!” ini tidak hanya menggunakan metode *roleplay* sebagai sarana simulasi, tetapi juga mengembangkan sesi pembahasan berupa refleksi dan penguatan materi setelah pelaksanaan *roleplay* awal. Pada penelitian sebelumnya, kegiatan *roleplay* dilaksanakan setelah pemberian materi dan demonstrasi, namun belum secara eksplisit diikuti dengan proses refleksi yang terarah untuk mengevaluasi respons siswa. Dalam penelitian ini, tahap refleksi dan penguatan materi dirancang sebagai bagian penting dari proses pembelajaran. Tahap refleksi bertujuan membantu siswa memahami perbedaan antara respons yang tepat dan tidak tepat dalam situasi yang berpotensi mengarah pada kekerasan seksual sekaligus melatih cara berkomunikasi secara asertif. Sementara itu, tahap penguatan materi secara

khusus membahas konsep 3R (*Recognize, Resist, Report*), yaitu kemampuan mengenali ciri-ciri pelaku dan bagian tubuh yang boleh/tidak boleh disentuh (*Recognize*), kemampuan bertahan dari tindakan kekerasan seksual (*Resist*), serta kemampuan melaporkan dan bersikap terbuka kepada orang tua (*Report*) (Umar, Noviekayati & Saragih, 2018). Dengan demikian, siswa tidak hanya mempraktikkan peran, tetapi juga memperoleh pemaknaan terhadap tindakan yang dilakukan serta pemahaman konseptual tentang strategi perlindungan diri, sehingga keterampilan komunikasi asertif dapat terbentuk secara lebih mendalam.

**Ketiga**, rujukan karya terdahulu yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari artikel jurnal berjudul “Pengaruh Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMP” (Muhammad Bintang Muzakky, 2025). Penelitian ini membahas mengenai analisis pengaruh layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa SMP, dengan subjek penelitian siswa kelas VIII yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah. Metode yang digunakan merupakan penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*, di mana siswa diberikan perlakuan berupa konseling kelompok dengan teknik bermain peran. Proses kegiatan meliputi tahap *pre-test* untuk mengukur kondisi awal, pelaksanaan konseling kelompok dengan aktivitas bermain peran yang mendorong siswa mengekspresikan diri, berinteraksi, serta mengeksplorasi kemampuan sosial, kemudian diakhiri dengan *post-test* untuk melihat perubahan yang terjadi. Dalam penelitian ini, konseling kelompok menggunakan teknik bermain peran secara efektif memperkuat nilai-nilai karakter pada siswa, yang mengarah pada peningkatan antusiasme dan keterlibatan selama sesi, sebagaimana dibuktikan dengan perubahan positif dalam perilaku dan partisipasi dalam kegiatan pasca-intervensi.

Berbeda dengan penelitian tersebut, event “**BESTARI** : Bersama Kenali Batasan dan Lindungi Diri!” tidak berfokus pada peningkatan kepercayaan diri, melainkan diarahkan pada pengembangan keterampilan komunikasi asertif sebagai bentuk perlindungan diri remaja dalam menghadapi

situasi berisiko. Selain itu, media yang digunakan juga dikembangkan lebih variatif melalui penggunaan *role card* yang dirancang secara kontekstual dan interaktif, sehingga tidak hanya mendorong partisipasi aktif siswa, tetapi juga membantu mereka memahami skenario nyata serta melatih respons asertif secara lebih aplikatif.

Penjelasan penelitian terdahulu yang sudah dilakukan dan relevan dengan penyusunan tugas akhir ini, menunjukkan bahwa edukasi menggunakan metode simulasi *roleplay* efektif karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, mempraktikkan respons dalam situasi yang realistis, serta mengubah materi yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga pemahaman dan keterampilan siswa dapat meningkat. Ketiga jurnal tersebut berfokus pada usia anak-anak hingga remaja. Dalam konteks ini, inovasi menjadi salah satu hal yang penting. Penelitian project tugas akhir ini berfokus pada edukasi tentang upaya pencegahan kekerasan seksual pada remaja SMP menggunakan metode simulasi *roleplay* berbasis media *role card* guna meningkatkan keterampilan komunikasi asertif sehingga anak lebih siap dalam menghadapi berbagai situasi sosial berisiko yang mengarah ke kekerasan seksual.

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Public Relations**

*Public Relations* dalam buku *Effective Public Relations* (2021) menurut Scott M. Cutlip, Allen H. Center, dan Glen M. Broom didefinisikan sebagai fungsi manajemen yang membangun dan memelihara hubungan yang saling menguntungkan antara organisasi dan publiknya, di mana keberhasilan atau kegagalan organisasi tergantung pada hubungan tersebut. Definisi ini menekankan bahwa PR bukan terbatas pada aktivitas publikasi namun merujuk pada fungsi manajemen strategis yang mengidentifikasi, menetapkan, dan memelihara hubungan dengan berbagai lapisan publik. Howard Honham dalam (Rahastine, 2021) mendefinisikan *public relations* sebagai sebuah seni yang

memungkinkan pemahaman publik menjadi lebih baik, serta individu atau organisasi dapat memberikan kepercayaan publik yang lebih terhadap suatu organisasi.

*Public relations* didefinisikan sebagai keseluruhan bentuk komunikasi yang terencana, baik secara internal maupun eksternal, antara suatu organisasi dengan publiknya untuk mencapai tujuan tertentu berdasarkan adanya saling pengertian (Frank Jefkins dalam Arini Ulfa Satira & Rossa Hidriani, 2021). Selain itu, *public relations* juga dipahami sebagai fungsi manajemen yang memelihara kerja sama, dukungan, pengertian, serta komunikasi antara perusahaan dengan khalayak. Fungsi ini memiliki peran sosial dengan mengutamakan kepentingan publik sehingga publik dapat mendukung kebijakan organisasi (Gassing dan Suryanto dalam Bairizki, 2021).

Dalam praktiknya, proses *public relations* mengacu pada pendekatan manajerial yang terdiri atas beberapa tahapan strategis, yaitu *defining the problem, planning and programming, action and communicating*, serta *evaluation* (Cutlip dan Broom dalam Kom, 2022). Adapun proses perencanaan strategi *public relations* tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Defining the problem*: Langkah ini mencakup penyelidikan dan pemantauan, serta mencari data dan mengumpulkan fakta sebelum melakukan tindakan. Langkah ini menjadi landasan untuk semua langkah berikutnya terkait bagaimana proses pemecahan masalah lainnya dengan menentukan apa yang terjadi saat ini.
2. *Planning and programming*: Informasi yang didapatkan pada langkah pertama dapat digunakan untuk membuat keputusan terkait tujuan komunikasi, taktik, tindakan strategi, dan segala keputusan tentang program. Pembuatan rencana dan program ini mencakup pembuatan keputusan-keputusan strategi dasar terkait hal yang akan dilakukan selanjutnya dalam menanggapi, mengantisipasi masalah, atau bahkan melihat peluang.

3. *Action and communicating*: Langkah ini mencakup pelaksanaan program tindakan dan komunikasi yang dirancang untuk mencapai tujuan spesifik tertentu. Pelaksanaan program ini harus memenuhi tujuh C dalam komunikasi PR yakni, *credibility* (kredibilitas), *context* (konteks), *content* (isi), *clarity* (kejelasan), *continuity* dan *consistency* (kesinambungan dan konsistensi), *channels* (saluran) dan *capacity of audience* (kapasitas audiens).
4. *Evaluation*: Langkah terakhir mencakup persiapan, pelaksanaan, dan hasil program. Dalam analisis akhir, evaluasi program cenderung melibatkan banyak pengetahuan di luar teknik riset ilmiah, pelaksanaan evaluasinya juga merupakan proses terus menerus yang penting dilaksanakan dan hasilnya nanti akan menjadi dasar kegiatan berikutnya.

*Public relations* dipahami sebagai fungsi komunikasi strategis yang bertujuan membangun dan memelihara hubungan antara organisasi dengan publiknya. Implementasi hubungan tersebut dapat diwujudkan melalui berbagai kegiatan komunikasi yang terencana, salah satunya melalui *event management*.

### **2.2.2 Event Management**

Definisi event menurut Philip Kotler dalam (Ida Lestari, Priyanto, 2022) adalah kejadian yang dirancang untuk mengkomunikasikan suatu pesan tertentu kepada sasaran. Event juga diartikan oleh Shone & Parry dalam (Ida Lestari, Priyanto, 2022) sebagai fenomena yang timbul dari orang-orang yang memiliki tujuan budaya, pribadi, atau organisasi, pada waktu luang dan terlepas dari aktivitas normal sehari-hari yang bertujuan untuk mencerahkan, merayakan, menghibur, atau menantang pengalaman sekelompok orang. Event bukan sekadar mengadakan kegiatan, terdapat tahapan merancang tata kelola, manajemen, atau

pengaturan tertentu sehingga terselenggaranya event dapat sesuai harapan (Kholik et al., 2020).

Manajemen event dipahami sebagai kegiatan profesional yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mempertemukan sekelompok orang untuk tujuan tertentu, seperti reuni, pemasaran, pendidikan, maupun perayaan. Kegiatan ini mencakup proses penelitian, perancangan kegiatan, penyusunan perencanaan, pelaksanaan koordinasi, hingga pengawasan agar suatu kegiatan dapat terlaksana dengan baik (Goldblatt dalam Melaprilya Anggun Tafarannisa et al., 2021). Selain itu, manajemen event juga didefinisikan sebagai bagian dari ilmu manajemen yang berfokus pada penciptaan dan pengembangan suatu kegiatan melalui serangkaian aktivitas yang terorganisasi dengan melibatkan kelompok tertentu (Noor dalam Riqqah et al., 2024). Lebih lanjut, dijelaskan bahwa kunci utama dalam manajemen event terletak pada pemahaman terhadap manfaat yang diperoleh pengunjung dari sebuah event. Hal tersebut berkaitan dengan bagaimana suatu event diselenggarakan dan dikemas agar mampu memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta (Noor dalam Ilmiah et al., 2022).

### 2.2.3 Karakteristik Event

Empat karakteristik utama yang membedakan sebuah *event* dari kegiatan lainnya meliputi *uniqueness*, *perishability*, *intangibility*, serta *ambience and service* (Noor dalam Putri & Nugrahani, 2020). Penjelasannya sebagai berikut:

1. Keunikan (*uniqueness*), yaitu setiap event harus memiliki identitas atau ciri khas tersendiri melalui konsep yang kreatif dan inovatif sehingga mampu menarik perhatian peserta.
2. Sifat tidak dapat diulang secara identik (*perishability*), karena setiap event berlangsung dalam kondisi yang berbeda, baik dari segi waktu, lokasi, peserta, maupun situasi yang menyertainya.

3. Ketidakberwujudan (*intangibility*), di mana nilai utama event terletak pada pengalaman yang dirasakan oleh peserta, yang sifatnya subjektif dan dapat berbeda antara individu.
4. Interaksi personal, yaitu adanya hubungan langsung antara peserta, penyelenggara, pembicara, dan pihak terkait lainnya yang berpengaruh terhadap tingkat kepuasan peserta. Oleh karena itu, penyelenggara perlu memastikan komunikasi dan interaksi berjalan secara efektif agar pengalaman yang dihasilkan optimal.

#### **2.2.4 Fungsi dan Tujuan Manajemen Event**

Empat konsep fungsi dasar dalam penerapan strategi manajemen meliputi *planning*, *organizing*, *actuating*, dan *controlling* sebagaimana dijelaskan oleh George R. Terry dalam buku *Principles of Management* (Saputro et al., 2023). Dengan penjabaran sebagai berikut:

1. *Planning* (Perencanaan), fungsi ini dilakukan untuk merumuskan tujuan, penentuan tindakan, pengalokasian, dan pemilihan faktor produksi yang tepat. Fungsi ini diwujudkan melalui penyusunan rundown yang jelas, berkoordinasi dengan pihak DP3A dan stakeholder terkait, berkoordinasi dengan panitia, menentukan konsep metode seperti apa yang akan digunakan, menyusun teknis, mempersiapkan logistik, dan merancang publikasi guna menyebarkan informasi terkait kegiatan.
2. *Organizing* (Pengorganisasian), fungsi ini dilakukan sebagai proses penjabaran praktik dan strategi ke dalam struktur organisasi dan alur kerja yang sistematis. Mencakup pembagian tugas secara spesifik, pembentukan divisi, penetapan saluran komunikasi, dan koordinasi antarpihak. Fungsi ini diwujudkan dengan koordinasi panitia serta pembagian kerja yang jelas,

sehingga setiap orang bertanggungjawab untuk perannya masing-masing selama kegiatan.

3. *Actuating* (Pengarahan/Penggerakan), fungsi ini dilakukan sebagai tahapan implementatif dari hasil perencanaan yang mencakup kegiatan menggerakkan, memotivasi, dan mengarahkan anggota agar melaksanakan pekerjaan sesuai jobsdesc masing-masing.
4. *Controlling* (Pengawasan/Evaluasi), fungsi ini dilakukan sebagai tahap penilaian terkait keberjalanan event berupa serangkaian umpan balik yang bersifat membangun untuk menciptakan event yang lebih efektif, efisien, dan berdampak luas.

#### **2.2.5 Proses Manajemen Event**

Buku yang berjudul *Manajemen Event: Konsep dan Aplikasi* oleh Serli Wijaya dkk. membahas bahwa manajemen event merupakan proses pengelolaan kegiatan yang dilakukan secara sistematis, mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi.

Berdasarkan bagan tahapan perencanaan kegiatan menurut , perencanaan kegiatan dapat dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Diskusi dengan klien

Tahap awal dilakukan melalui diskusi dengan klien untuk memperoleh gambaran dasar mengenai kegiatan yang akan diselenggarakan. Pada tahap ini, penyelenggara juga dapat melakukan *brainstorming* agar konsep awal kegiatan dapat dipahami secara lebih jelas.

2. Menyusun konsep event

Setelah memperoleh gambaran awal, penyelenggara mulai menyusun konsep kegiatan. Proses ini mencakup penyusunan draf, penerimaan masukan, serta perumusan gagasan utama yang menjadi dasar pelaksanaan kegiatan.

3. Menentukan misi, tujuan, dan target

Pada tahap ini, penyelenggara menetapkan misi, tujuan, serta target yang ingin dicapai dalam kegiatan. Penentuan ketiga hal tersebut penting agar kegiatan memiliki arah yang jelas dan dapat dilaksanakan sesuai dengan sasaran yang telah ditentukan.

4. Menyusun rencana awal

Rencana awal dibuat berdasarkan konsep, tujuan, dan target kegiatan yang telah ditetapkan. Penyusunan rencana ini mencakup unsur-unsur penting seperti siapa pihak yang terlibat, alasan kegiatan dilaksanakan, bentuk kegiatan, waktu pelaksanaan, lokasi, serta cara kegiatan dijalankan.

5. Memerinci rencana kegiatan

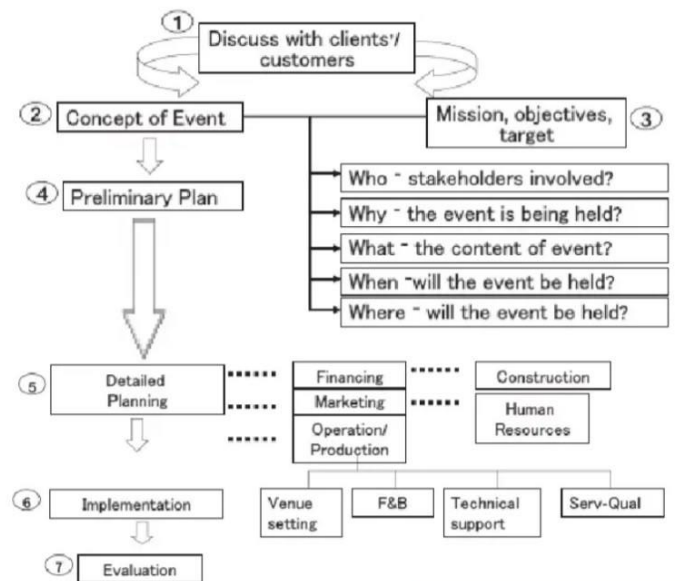
Tahap ini dilakukan dengan mematangkan rencana kegiatan secara lebih detail. Perincian tersebut meliputi kebutuhan keuangan, sumber daya manusia, produksi, pemasaran, media yang digunakan, serta kebutuhan pendukung lainnya agar kegiatan dapat berjalan secara terarah.

6. Implementasi kegiatan

Implementasi merupakan tahap pelaksanaan kegiatan sesuai dengan jadwal dan rencana yang telah disusun. Sebelum kegiatan berlangsung, penyelenggara melakukan *briefing* akhir untuk memastikan seluruh pihak memahami tugas masing-masing. Pada tahap ini, rencana cadangan juga perlu disiapkan untuk mengantisipasi kendala yang mungkin terjadi.

7. Evaluasi kegiatan

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini, penyelenggara menyusun laporan pertanggungjawaban serta menilai keberhasilan kegiatan yang telah dilakukan. Evaluasi juga menjadi dasar untuk mengetahui kekurangan, hambatan, dan perbaikan yang dapat dilakukan pada kegiatan berikutnya.



Gambar 2.1 Alur Manajemen Kegiatan

(Sumber : Serli Wijaya, 2020)

### 2.2.6 Educational Event

*Educational event* merupakan salah satu jenis *event* berdasarkan tipe kegiatannya yang diselenggarakan dengan tujuan memberikan pelatihan maupun edukasi kepada peserta. Jenis *event* ini diklasifikasikan ke dalam beberapa bentuk sebagaimana dijelaskan dalam buku *Manajemen Event: Konsep dan Aplikasi* (Serli Wijaya, Monika Kristanti, & Thio, 2020):

1. Seminar: merupakan kegiatan pertemuan yang difokuskan pada pembahasan suatu topik tertentu. Pelaksanaannya dapat berupa penyampaian materi secara satu arah (monolog) maupun dalam bentuk diskusi panel atau talkshow.
2. Klinik: adalah jenis pertemuan yang terdiri dari beberapa sesi atau ruang dengan topik yang berbeda. Sebagai contoh, klinik bertema *public speaking* dapat dibagi ke dalam beberapa subtopik, seperti pembuatan materi dan teknik penyampaian.

3. Lokakarya: merupakan pertemuan yang bertujuan memberikan pemahaman, arahan, serta pelatihan keterampilan tertentu. Kegiatan ini biasanya dilengkapi dengan praktik langsung untuk mendukung pembahasan materi yang disampaikan.
4. Konferensi: merupakan pertemuan yang diselenggarakan untuk membahas topik tertentu, misalnya melalui pemaparan dan pembahasan hasil penelitian.
5. Forum simposium: adalah pertemuan yang ditujukan bagi kalangan akademisi, di mana para pembicara menyampaikan makalah untuk didiskusikan bersama, seperti pada kegiatan *call for papers*.

*Educational event* tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media pembentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta. Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan kemampuan komunikasi asertif sebagai salah satu keterampilan penting dalam interaksi sosial.

### **2.2.7 Komunikasi Asertif**

Komunikasi asertif merupakan bentuk komunikasi yang memungkinkan individu menyampaikan pikiran, perasaan, dan kebutuhannya secara terbuka dan jujur, dengan tetap menghargai hak serta perasaan orang lain (Qosidah, 2023). Menurut Rondius dalam (Anikoh, 2025) komunikasi asertif juga di definisikan sebagai bentuk komunikasi yang dilakukan secara terbuka, jujur, dan langsung tanpa adanya unsur manipulatif, sehingga mampu membangun hubungan interpersonal yang positif dan sehat. Selain itu, komunikasi asertif juga mencerminkan kemampuan individu untuk menyampaikan perasaan, pendapat, serta mempertahankan hak pribadinya secara jelas dan tegas dengan tetap memperhatikan serta menghormati hak orang lain (Mauliddiyah, 2021).

### 2.2.7.1 Aspek-aspek Komunikasi Asertif

Aspek-aspek dalam komunikasi asertif mencakup beberapa hal berikut sebagaimana dijelaskan oleh Barida dalam Anikoh (2025):

#### 1. *Verbal Behaviour*

- a. *Compliance*, yaitu tindakan berani untuk mengatakan tidak
- b. *Duration of reply*, yaitu lama durasi dalam berbicara atau berkomunikasi dengan orang
- c. *Loudness*, yaitu kejelasan dalam berbicara
- d. *Request for new behavior*, yaitu kemampuan mengeluarkan perasaan dan memberikan saran sesuai keadaan diri
- e. *Affect*, yaitu kemampuan untuk mengelola emosi ketika sedang berbicara
- f. *Latency of response*, yaitu keterampilan memberi jarak respon terhadap perkataan orang lain

#### 2. *Non-verbal behavior*

- a. Kontak mata, yaitu kemampuan untuk memandang lawan bicara atau orang lain yang dijumpai
- b. Ekspresi wajah, yaitu memperlihatkan ekspresi yang sesuai dengan perasaan yang dialami.
- c. Jarak fisik, yaitu jarak yang tidak terlalu dekat dan tidak terlalu jauh ketika berbicara.
- d. Gestur badan, yaitu sikap badan orang yang asertif ketika berbicara adalah tegak atau tidak membungkuk
- e. Isyarat tubuh, yaitu kemampuan menggunakan bahasa tubuh yang sesuai dengan apa yang dikatakan.

### 2.2.7.2 Ciri-ciri Komunikasi Asertif

Ciri-ciri seseorang yang mampu berkomunikasi asertif dapat dilihat dari kemampuannya dalam menunjukkan beberapa perilaku berikut sebagaimana dijelaskan oleh Lange dan Jakubowski dalam Anikoh (2025):

1. Menghormati hak orang lain dan haknya sendiri
2. Berani menemukakan pendapat yang lebih tinggi
3. Mampu berlaku jujur
4. Memperhatikan situasi dan kondisi
5. Bahasa tubuh

Komunikasi asertif merupakan kemampuan yang tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga perlu dilatih melalui pengalaman secara langsung agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung tersebut sejalan dengan konsep *experiential learning* yang dikemukakan oleh David Kolb.

### 2.2.8 Experiential Learning

Teori *Experiential Learning* (EL) yang diperkenalkan oleh David A. Kolb (1984) menegaskan bahwa proses belajar yang efektif berlangsung melalui pengalaman langsung yang diikuti dengan refleksi yang mendalam. Kolb mengemukakan empat tahapan utama dalam siklus pembelajaran, yaitu (1) *Concrete Experience* (CE), yaitu keterlibatan dalam pengalaman nyata; (2) *Reflective Observation* (RO), yaitu melakukan refleksi dari berbagai perspektif terhadap pengalaman tersebut; (3) *Abstract Conceptualization* (AC), yaitu membangun konsep atau pemahaman teoretis berdasarkan hasil refleksi; serta (4) *Active Experimentation* (AE), yaitu mengaplikasikan konsep tersebut dalam situasi nyata.

Keempat tahap ini membentuk suatu siklus berkelanjutan yang saling berkaitan dan memengaruhi satu sama lain (Kolb, 1984).

*Experiential learning* menekankan bahwa proses belajar yang efektif terjadi melalui pengalaman nyata yang diikuti refleksi dan penerapan kembali dalam situasi tertentu. Metode *roleplay* menjadi salah satu bentuk pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan tersebut karena melibatkan peserta didik secara langsung dalam simulasi

### **2.2.9 Metode Roleplay**

*Roleplay* atau bermain peran merupakan suatu bentuk permainan yang melibatkan aktivitas gerak dengan tujuan dan aturan tertentu, serta mengandung unsur kesenangan. Dalam kegiatan ini, siswa ditempatkan pada situasi imajinatif seolah-olah berada di luar lingkungan kelas, meskipun proses pembelajaran tetap berlangsung di dalam kelas. Selain itu, *roleplay* juga dipahami sebagai aktivitas pembelajaran yang mendorong siswa untuk membayangkan diri mereka sebagai tokoh lain dan memerankan peran tersebut sesuai dengan konteks yang diberikan (Yulianto et al., 2020).

Metode bermain peran (*role playing*) dipahami sebagai metode pembelajaran yang menghadirkan berbagai peran dari kehidupan nyata ke dalam bentuk pertunjukan atau simulasi yang dilakukan di dalam kelas maupun dalam suatu pertemuan (Arsyat dan Sufemi dalam Pratiwi, 2021). Selain itu, *roleplay* juga diartikan sebagai salah satu bentuk pembelajaran sosial yang menugaskan peserta didik untuk memerankan tokoh tertentu yang berkaitan dengan materi atau peristiwa yang disajikan dalam bentuk cerita sederhana (Taringan dalam Afri Naldi et al., 2024). Penerapan metode ini mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga keterlibatan mereka menjadi lebih optimal.

### **2.2.9.1 Karakteristik Metode *Roleplay***

Karakteristik yang dimiliki metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah (Pratiwi, 2021):

1. Kegiatan ini pada umumnya melibatkan lebih dari satu orang.
2. Terdapat kerja sama antar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Setiap siswa menjalankan peran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan.
4. Seluruh peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan menunjukkan kemampuan yang dimilikinya.

### **2.2.9.2 Langkah-langkah Metode *Roleplay***

Tujuh langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) meliputi beberapa tahapan berikut sebagaimana dijelaskan oleh Uno dalam Sari Nopita dan Liza Bintang (2022):

- 1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik

Tahap awal dilakukan dengan menciptakan suasana yang kondusif sekaligus memberikan motivasi kepada peserta didik. Tujuannya agar mereka tertarik terhadap permasalahan yang akan dipelajari, karena keberhasilan metode bermain peran sangat ditentukan oleh kesiapan dan minat awal peserta didik.

- 2) Memilih peran

Pada tahap ini, guru bersama peserta didik mengidentifikasi berbagai karakter atau tokoh yang akan dimainkan, termasuk sifat, perasaan, dan tugas yang dimiliki. Selanjutnya, peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk memilih dan memerankan tokoh tersebut.

3) Menyusun tahap-tahap peran

Peserta didik yang terlibat dalam pemeranan menyusun alur atau garis besar adegan yang akan dimainkan. Penyusunan ini bertujuan agar jalannya permainan peran tetap terarah meskipun dilakukan secara spontan.

4) Menyiapkan pengamat

Selain pemeran, peserta didik lain berperan sebagai pengamat yang perlu dipersiapkan dengan baik. Pengamat diharapkan memahami alur cerita sehingga dapat menghayati peran yang dimainkan dan aktif dalam memberikan tanggapan saat diskusi.

5) Pelaksanaan pemeranan

Pada tahap ini, peserta didik mulai memainkan peran sesuai dengan karakter masing-masing secara spontan. Kegiatan berlangsung hingga peserta didik merasa cukup dalam mengekspresikan perannya.

6) Diskusi dan evaluasi

Setelah pemeranan selesai, dilakukan diskusi untuk menganalisis kegiatan yang telah berlangsung. Para pemeran dan pengamat menyampaikan pendapat, perasaan, serta tanggapan mereka terhadap peran yang dimainkan sehingga terjadi proses refleksi bersama.

7) Berbagi pengalaman dan penarikan kesimpulan

Tahap akhir dilakukan dengan saling berbagi pengalaman yang berkaitan dengan situasi yang diperankan, baik dari kehidupan sehari-hari maupun lingkungan sekitar. Dari proses tersebut, peserta didik kemudian menarik kesimpulan sebagai bentuk pemahaman terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Pelaksanaan metode *roleplay* memerlukan media pendukung agar peserta didik lebih mudah memahami karakter, situasi, dan alur peran yang dimainkan. Role card digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu mengarahkan peserta didik dalam menjalankan peran sesuai konteks pembelajaran.

#### **2.2.10 Role Card**

*Role Card* atau kartu peran adalah media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi identitas tokoh, deskripsi peran, serta tugas atau misi yang harus dijalankan oleh siswa selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan kartu ini, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam bermain peran yang sesuai dengan konteks pembelajaran (Suryani et al., 2021).

Penggunaan *role card* dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berempati terhadap teman. Media ini juga membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan bermakna karena melibatkan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran (Lestari & Nugroho, 2024).

##### **2.2.10.1 Karakteristik *Role Card***

*Role card* memiliki beberapa karakteristik utama sebagai berikut (Wulandari & Nurhidayah, 2023):

1. Menyajikan informasi secara visual yang menarik.
2. Mengajak siswa untuk berperan aktif sesuai dengan karakter yang diberikan.
3. Mendorong interaksi dan kolaborasi dalam kelompok.
4. Mengintegrasikan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dalam kegiatan belajar.

### **2.2.10.2 Kelebihan *Role Card***

Penggunaan media *Role Card* memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Membantu siswa memahami konsep pembelajaran dalam konteks yang lebih nyata.
2. Meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap peran dan tugas yang diberikan.
3. Mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerjasama sosial.
4. Meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar (Amelia et al., 2024).