

## KEEFEKTIFAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF SISWA

Eny Kusumawati<sup>1</sup>, Diana Dewi Wahyuningsih<sup>2</sup>, Imam Setyonugroho<sup>3</sup>

Universitas Tunas Pembangunan Surakarta<sup>1,2,3</sup>

[enylajanu86@gmail.com](mailto:enylajanu86@gmail.com)<sup>1</sup>, [dianadewibagus@gmail.com](mailto:dianadewibagus@gmail.com)<sup>2</sup>, [imamsetyonugroho@lecture.utp.ac.id](mailto:imamsetyonugroho@lecture.utp.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

The provision of group guidance services with role playing technique aims to reduce aggressive behavior, because in this role playing technique students are given a description related to aggressive behavior that must be reduced so as not to become disruptive in megajar learning activities as well as the surrounding environment. The purpose of this study was to find out the effectiveness of group guidance services with role playing techniques to reduce aggressive behavior. This research is a pre-experimental research with the design of One Group Pretest-Posttest Design research, which is research using one group that acts as the subject of experimentation. Based on the results of the study, it is known that the frequency of aggressive behavior can be reduced through group guidance services with role playing techniques in elementary school students. This is evidenced from the results of data analysts using T-test where obtained a significant value of  $0.000 < 0.05$ , it can be concluded that there is a significant difference between the results of pretest and postes values. These results show that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  accepted. Thus it can be stated that group guidance services with role playing techniques affect the frequency of aggressive behavior.

### Keywords

group guidance,  
role playing  
technique,  
aggressive

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi perilaku agresif agar tidak mengganggu kegiatan belajar dan lingkungan sekitar. Penelitian menggunakan jenis penelitian pra eksperimen (*pre eksperimen*) dengan *One Group Pretest - Posttest Design*. Instrument penelitian yang digunakan adalah angket, uji reliabilitas rumus yang digunakan dengan rumus alpha cronbac, sedangkan Teknik analisis data dlm penelitian ini menggunakan uji t-test dan hasil analisis uji t-tes. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui hasilnya frekuensi perilaku agresif dapat dikurangi dengan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil analis data menggunakan Uji T-tes dimana diperoleh nilai signifikan sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil nilai pretes dan postes. Hasil ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik role playing berpengaruh terhadap frekuensi perilaku agresif.

### Kata Kunci

bimbingan  
kelompok, teknik  
role playing,  
agresif

**Cara Mengutip:** Kusumawati, E., Wahyuningsih, D. D., & Setyonugroho, I. (2021). Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa. *Nusantera of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantera PGRI Kediri*, 8(1), 44-51. <https://doi.org/10.29407/nor.v8i1.15693>

### PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lingkungan pendidikan kedua bagi anak-anak setelah mendapatkan pendidikan dalam keluarga. Sebagai lembaga pendidikan, sekolah mempunyai

fungsi untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai bekal untuk menuju jenjang berikutnya. Siswa di sekolah pada umumnya sedang dalam proses perkembangan aspek fisik, emosional, intelektual, dan social. Tak jarang anak mengalami hambatan atau bahkan melakukan perilaku yang menyimpang, salah satu perilaku tersebut adalah perilaku agresif.

Menurut Anantasari (2006: 113) Perilaku agresif merupakan segala bentuk perilaku yang disengaja terhadap orang lain maupun objek lain dengan tujuan merugikan, mengganggu, melukai ataupun mencelakakan korban baik secara fisik maupun psikis, langsung maupun tidak langsung. Lebih lanjut dalam penelitian terdahulu menurut Delut dan Dian (2013:176), bentuk-bentuk perilaku agresif adalah sebagai berikut : (1) Menyerang secara fisik (memukul, merusak, menendang), (2) Menyerang dengan kata-kata, (3) Mencela orang lain, (4) Menyerbu daerah lain, (5) Mengancam daerah lain, (6) Main perintah, (7) Melanggar milik orang lain, (8) Tidak mentaati perintah. (9) Membuat permintaan yang tidak pantas dan tidak perlu, (10) Bersorak-sorak, berteriak-teriak, atau berbicara keras pada saat yang tidak pantas, dan (11) Menyerang tingkah laku yang dibenci. Apapun perilaku agresif yang dialami siswa, diharapkan potensi siswa tersebut dapat dikembangkan secara optimal dan perilaku agresif siswa dapat dikendalikan serta tertangani dengan baik.

Berbagai penanganan untuk mengendalikan perilaku agresif dapat dilakukan dengan berbagai teknik. Teknik yang dapat digunakan untuk membantu mengatasi perilaku agresif pada siswa salah satunya dengan bimbingan kelompok. Menurut Hallen (2002:9) Pelayanan bimbingan kelompok dapat digunakan untuk mengurangi perilaku agresif. Selain itu menurut Petruz (2012:96) bimbingan kelompok merupakan kegiatan layanan yang paling banyak dipakai karena lebih efektif untuk menangani perilaku menyimpang seperti halnya perilaku agresif siswa.

Di dalam pelaksanaan bimbingan kelompok terdapat beberapa teknik, salah satunya adalah bermain peran atau *role play*. Menurut Calhoun et al., (2009: 329) melalui *role playing* siswa diharapkan mampu menggambarkan serta mengungkapkan perasaan serta mengembangkan kemampuan yang dimilikinya dengan optimal. *Role paying* juga digunakan untuk mendengarkan dan memecahkan masalah. Bahkan interaksi saat bermain peran dalam praktek sangat efektif untuk mengajarkan keterampilan pada siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Eria Suntari (2017:9) tentang pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap kecenderungan perilaku agresif siswa kelas VIII-E SMP N 1 Barat Magetan bimbingan kelompok dengan *role playing* dapat digunakan untuk mengatasi perilaku agresif dan Teknik *role palying* tersebut sangat efektif. Dalam penelitiannya ditemukan bahwa siswa yang berperilaku agresif diberikan penanganan dengan Teknik *role playing* selama sebanyak sembilan kali perilaku agresif siswa menurun.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 15 Februari 2021 yang dilakukan dengan salah satu guru BK pada di ruang Bimbingan Konseling, diperoleh informasi masih terdapat siswa-siswi baik kelas 5 hingga kelas 6 yang sering berperilaku agresif, tetapi yang utama kelas 6. Pada saat jam pelajaranpun mereka juga masih suka berperilaku agresif terhadap temannya. Utamanya adalah siswa laki-laki yang suka menjaili temannya. Guru tersebut juga menceritakan kalau murid tersebut ketika di rumah juga patuh dengan orang tua, karena takut dengan orang

tua, maka murid tersebut lebih diam jika di rumah. Sangat berbeda ketika ia memasuki lingkungan sekolahnya. Ia cenderung berperilaku agresif dalam bergaul.

Selain hal tersebut di atas, pelaksanaan kegiatan pemberian layanan bimbingan kelompok di sekolah sering tidak optimal dikarenakan keterbatasan jam masuk yang diberikan pada guru BK. Selama ini metode bimbingan kelompok yang sering digunakan oleh guru BK adalah berpusat anya pada guru tersebut, serta penanganan hanya sekedar pemberian motivasi yang sesekali disisipkan dengan pemberian nasehat pada siswa yang berperilaku agresif agar tidak mengganggu temannya baik di kelas atau di luar kelas.

Hal lainnya, dalam pelaksanaan layanan dalam bentuk bimbingan kelompok juga masih masih bersifat insidental artinya tidak direncanakan secara terjadwal sehingga proses yang dilakukan juga belum sesuai dengan tahap-tahap yang ada pada tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok, selain itu juga belum menggunakan teknik atau metode tertentu. Selain pelaksanaan bimbingan kelompok yang masih bersifat insidental, pelaksanaan bimbingan kelompok dirasakan siswa menjenuhkan karena hanya bersifat diskusi, anggota kelompok juga tidak terlibat dalam proses tersebut, tidak adanya keterlibatan emosional antara anggota kelompok dengan pimpinan kelompok karena kegiatan hanya bertumpu pada pimpinan kelompok. Hasil dari pelaksanaan layanan bimbingan kelompok tersebut juga tidak dilakukan evaluasi dan tindak lanjut.

Melihat pentingnya pelayanan bimbingan kelompok bagi siswa terutama dalam usaha untuk mengurangi perilaku agresif pada siswa, maka diperlukan suatu teknik yang baru serta pendekatan yang tepat untuk mengembangkan model layanan bimbingan kelompok yang lebih efektif, terutama dalam mengurangi perilaku agresif pada siswa.

Salah satu model layanan bimbingan kelompok yang dapat dikembangkan untuk mengurangi perilaku agresif pada siswa dengan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Menurut Sudjana (2005: 134) menyatakan teknik bermain peran adalah teknik untuk memerankan perilaku serta hal-hal yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya atau nyata. Hal ini diperkuat oleh pendapat Calhoun et al., (2011: 329) melalui *role playing* diharapkan siswa dapat untuk mengenalkan peran-peran dalam dunia nyata pada siswa. Setelah mereka mengenal peran-peran tadi maka mereka dapat memahami keunggulan dan kelemahan peran-peran tersebut serta dapat mengajukan alternatif saran atau pendapat untuk mengembangkan peran-peran yang ditampilkan dalam kehidupan sebenarnya. *Role playing* juga digunakan untuk mendengarkan dan memecahkan masalah. Bahkan interaksi saat bermain peran dalam praktek sangat efektif untuk mengajarkan keterampilan pada siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut. Sejalan dengan pendapat tersebut, Bennett (2012:116) bahwa *role playing* adalah suatu alat belajar yang dapat digunakan untuk melatih ketrampilan dalam berhubungan dengan orang lain dengan cara memerankan peran tertentu seperti halnya dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menangani perilaku agresif, karena teknik *role playing* ini siswa diberikan suatu deskripsi terkait dengan perilaku agresif yang harus dikurangi agar tidak menjadi mengganggu dalam kegiatan belajar mengajar serta lingkungan sekitar.

Teknik *role playing* ini akan berhasil dan menarik untuk diikuti apabila seluruh peserta dalam bimbingan kelompok juga terlibat dalam kegiatan tersebut serta dapat terlibat secara emosional antara anggota kelompok dengan pemimpin kelompok. Selain itu menggunakan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif pada siswa karena *role playing* merupakan bagian yang mudah diterima oleh siswa dengan deskripsi yang mudah diterima oleh siswa serta teknik *role playing* dapat menciptakan hubungan sosial yang lebih baik oleh siswa baik dengan teman sebaya atau dengan lingkungan sekitar. Berdasarkan hal tersebut, penelitian bimbingan kelompok Teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku agresif siswa.

## **METODE**

Penelitian dilaksanakan di SD Al Islam 2 Jamsaren Surakarta. Alasan dipilihnya lokasi tersebut menjadi tempat penelitian antara lain (1) Sebagian besar siswa belum memahami gadget sesuai dengan tingkat pemahaman yang benar; (2) Masalah dampak negative gadget di sekolah tersebut belum pernah diteliti; (3) Di butuhkan layanan bimbingan kelompok tentang frekuensi penggunaan gadget yang efektif.

Jenis penelitian pra eksperimen (*pre eksperimen*) dengan *One Group Pretest - Posttest Design*. Pada design penelitian eksperimen ini hanya terdapat satu kelompok (*One Group pretest dan post tes*), yaitu kelompok eksperimen tanpa menggunakan kelompok kontrol. Terdapat 2 proses pengukuran atau penilaian terhadap subjek dilakukan pada tahap sebelum perlakuan yakni *pretest* (O1) dan sesudah perlakuan yaitu *post-test* (O2). Hasil kedua test itu dibandingkan, untuk menguji apakah perlakuan memberi pengaruh kepada kelompok tersebut. Lebih lanjut Teknik pengambilan data pada penelitian ini dengan *purposive sampling*. Menurut Arikunto (2010) *sampling purposive* adalah "teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu". Berdasarkan pertimbangan tersebut, dalam penelitian ini diperoleh sampel yang berjumlah 15 siswa yang memiliki frekuensi bermain gadget tinggi pada siswa kelas IV SD Al Islam 2 Jamsaren Surakarta.

Instrument penelitian yang digunakan adalah angket. Menurut Sugiyono (2012) menyatakan bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Lebih lanjut untuk mengetahui baik dan buruknya suatu instrument maka diperlukan uji coba instrument. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan tersebut sudah memenuhi syarat valid atau belum, sedangkan untuk uji reliabilitas rumus yang digunakan dengan rumus alpha cronbac, sedangkan Teknik analisis data dlm penelitian ini menggunakan uji t-test dan hasil analisis uji t-tes.

## **HASIL**

### **Kondisi Awal Sebelum Pemberian Perlakuan**

Dari *pretest* tersebut maka peneliti mengambil subyek penelitian sebanyak 15 siswa. Pemilihan ini dilakukan dengan cara memilih subyek dengan perolehan nilai *pretest* yang sangat rendah. Hasil *pretest* beberapa siswa yang dijadikan sampel penelitian sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Pretest Frekuensi Bermain Gadget**

NO	Nama	Tingkat Frekuensi	
		Nilai	Kategori
1	HRN	73	Sedang
2	AEO	57	Sedang
3	AW	60	Sedang
4	AK	76	Tinggi
5	AN	60	Sedang
6	AAP	78	Tinggi
7	BS	69	Sedang
8	BC	75	Tinggi
9	CR	61	Sedang
10	CP	75	Tinggi
11	DAS	70	Sedang
12	DWA	75	Tinggi
13	FED	58	Sedang
14	HRF	66	Sedang
15	JL	69	Sedang

**Tabel 2 Hasil Sebelum Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing**

Kategori	Hasil
Tertinggi	78
Terendah	57
Rata-rata	68,13

Berdasarkan hasil *pretest* tersebut, didapatkan skor rata-rata frekuensi bermain gadget adalah 68, 13 hasil ini relative tinggi untuk frekuensi bermain gadget pada siswa.

**Kondisi Akhir Setelah Pemberian Perlakuan**

Layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* diikuti oleh semua sampel penelitian. Terjadi peningkatan skor presentase pada seluruh sampel. Berikut distribusi presentase post test sampel penelitian

**Tabel 3 Hasil Perbandingan Nilai Pretest dan Posttes**

No	Rsponden	Pretest		Post test		Keterangan Keseluruhan
		Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan	
1.	HRN	73	Sedang	51	Sedang	Menurun
2.	AEO	57	Sedang	32	Rendah	Menurun
3.	AW	60	Sedang	51	Sedang	Menurun
4.	AK	76	Tinggi	41	Rendah	Menurun
5.	AN	60	Sedang	27	Rendah	Menurun
6.	AAP	78	Tinggi	44	Rendah	Menurun
7.	BS	69	Sedang	33	Rendah	Menurun
8.	BC	75	Tinggi	41	Rendah	Menurun
9.	CR	61	Sedang	51	Sedang	Menurun
10.	CP	75	Tinggi	43	Rendah	Menurun
11.	DAS	70	Sedang	32	Rendah	Menurun
12.	DWA	75	Tinggi	44	Rendah	Menurun

13.	FED	58	Sedang	29	Rendah	Menurun
14.	HRF	66	Sedang	43	Rendah	Menurun
15.	JL	71	Tinggi	33	Rendah	Menurun

**Tabel 4. Perbandingan Hasil pretes dan posttes**

Katagori	Hasil	
	Pretes	Posttes
Tertinggi	78	51
Terendah	57	27
Rata-rata	68,13	39,67

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil pretes dengan skor rata-rata pretest 68,13 sedangkan untuk hasil post test dengan skor rata-rata 39,67. Penurunan tersebut dikarenakan adanya perlakuan teknik *role playing* yang diterapkan untuk menangani perilaku agresif.

## PEMBAHASAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan bimbingan kelompok Teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif siswa. Berdasarkan hasil analisis data di atas, yang ditunjukkan adalah 15 siswa mengalami penurunan perilaku agresif siswa yang ditunjukkan dengan hasil *post test* dibandingkan dengan hasil *pre test*. Dengan Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan perhitungan menggunakan uji *t-test* diperoleh nilai signifikan sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil nilai pretes dan postes. Hasil ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* berpengaruh terhadap frekuensi perilaku agresif. (menggunakan program SPSS 22) diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$  maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil nilai *pretes* dan *postes*. Hasil ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat digunakan untuk mengurangi perilaku agresif siswa

Beberapa hal yang menyebabkan penurunan perilaku agresif pada hasil post test ini adalah: (1) Penggunaan Teknik *role playing* ini dapat merangsang pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta didik yang mengalami perilaku agresif; (2) Penggunaan Teknik *role playing* untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, sikap, yang menunjukkan tingkah laku yang lebih efektif, yakni meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal para siswa.

Dari penelitian yang dilakukan ini menunjukkan bahwa ada penurunan perilaku agresif pada siswa SD Al Islam 2 Jamsaren Surakarta setelah dilakukan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Eria Suntari pada penelitiannya yang berjudul Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII-E SMP N 1 Barat Magetan. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dinyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku agresif pada siswa kelas IV SD Al Islam 2 Jamsaren

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Saran yang dapat peneliti berikan pada penelitian ini di antaranya adalah; bagi sekolah dapat mempergunakan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam memberikan arahan kepada siswa, khususnya untuk masalah yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan untuk mengurangi kecenderungan perilaku agresif siswa melalui bimbingan kelompok dengan teknik role play. Saran yang diberikan kepada para guru agar dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai data khususnya dalam menyusun program layanan bimbingan di sekolah. Lebih lanjut untuk para siswa, agar memberikan kemudahan dalam mengurangi kecenderungan perilaku agresifnya, sehingga siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal. Selain hal tersebut, saran yang dapat diberikan kepada orang tua sebagai masukan agar melaksanakan pengawasan terhadap anak-anaknya selama di rumah serta memberikan nasehat agar anak-anaknya tidak terbiasa berperilaku agresif di manapun berada dan yang terakhir harapan dengan adanya penelitian ini dapat digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan bimbingan dan konseling khususnya dalam menangani perilaku agresif siswa

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Anantasari. 2006. *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: Kanisius
- Anne Anastasi. 2007. *Tes Psikologi Psychological Testing*. Jakarta: Indeks
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Baron, Robert A & Byrne, Donn. 2002. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga
- Calhoun, E et al., 2011. *Model Of Teaching Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Huda. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- <http://news.liputan6.com/read/2126996/hendak-bantu-temannya-tawuran-pelajarsmp-diciduk-polisi>, Diunduh 22 Maret 2015.
- <http://www.tempo.co/read/news/2013/11/20/064531161/Tawuran-Pelajar-SMPSatu-Orang-Tewas>, Diunduh 22 Maret 2015.
- Kusmawati, N & Sukardi, Dewa K. 2008. *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurihsan, Achmad J. 2009. *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Belakang*. Bandung: Refika Aditama.
- Petrus, Jerizal. 2012. *Model Bimbingan Kelompok Berbasis Nilai-Nilai Budaya Hibualamo Untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial Siswa*. *Jurnal Bimbingan Konseling* Volume:1 no 2
- Romlah, T. 2013. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Siddiqah. 2010. *Pencegahan dan Penanganan Perilaku Agresif Remaja Melalui pengelolaan Amarah (Anger Management)*. *Jurnal Psikolog Universitas Gadjah Mada (Online)*, Volume:37 No 1
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV

- Suntari, Eria. Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII-E SMP N 1 Barat Magetan. E-Journal Counsellia Jurusan Bimbingan Konseling, Volume: 2 No 1
- Thalib, Syamsul B. 2010. Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif. Jakarta: Kencana.
- Tohirin. 2007. Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah. Jakarta: Raja Grafindo Persada.