

**EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN DAN KELOMPOK
MENGUNAKAN TEKNIK *ROLE-PLAYING* UNTUK MEREDUKSI
PERILAKU AGRESIF PADA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 7 CIMAH**

Nindya Juniar Fatsyari¹, Ika Mustika², Dona Fitri Annisa³

¹nindyniarfatsya68@student.ikipsiliwangi.ac.id , ²mestikasajah@ikipsiliwangi.ac.id , ³
donafitriannisa46@ikipsiliwangi.ac.id

Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi

Abstract

This research is based on the existence of various cases motivated by aggressive behavior among adolescents. In this research, the use of group guidance services with role-playing techniques is one method of solving the problem. The use of mixed method research methods in this study became the achievement of the goal of reducing aggressive behavior indicated in a number of students. The results of the sample selection using random sampling obtained subjects totaling 15 students consisting of 11 male students and 4 female students in class VIII at SMP Negeri 7 Cimahi. Instruments used from observation sheets, interviews, and questionnaires. In the pretest, the results obtained were 68.93%. While in the posttest results obtained results of 57.93%. the results of the calculation of the average value on the pretest and posttest showed that there was a decrease of (57.93% < 68.93%). . Can be reviewed from the average N-Gain Score (0.33). In addition, the obstacles experienced by teachers in handling efforts and student obstacles in carrying out activities. So it can be concluded that group guidance service activities with role playing techniques can reduce adolescent aggressive behavior in class VIII students at the Junior High School level.

Keywords: *Aggressive, Behavior Indicated, Role Playing*

Abstrak

Pada penelitian ini latarbelakangi oleh berbagai kasus perilaku agresif dan kekerasan dikalangan remaja. Pada penelitian kali ini penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing* menjadi metode pemecahan masalah tersebut. Penggunaan metode penelitian *mix method* dalam penelitian ini menjadi capaian tujuan untuk mereduksi perilaku agresif yang terindikasi pada sejumlah siswa, Hasil dari pemilihan sampel dengan menggunakan *purposive sampling* dari populasi sebanyak 51 siswa didapat sampel yang berjumlah 15 siswa kelas VIII di SMP Negeri 7 Cimahi. Instrumen yang digunakan dari angket dengan skala likert, wawancara, serta lembar observasi. Pada pretest didapatkan hasil sebesar 68,93%. Sedangkan pada hasil posttest didapatkan hasil sebesar 57,93%. hasil perhitungan skor pada pretest dan posttest terlihat bahwa adanya hasil tereduksi sebesar (57,93% < 68,93%). Dapat ditinjau dari rata-rata N-Gain Score (0,33). Selain itu, kendala yang dialami guru dalam upaya penanganan dan kendala siswa dalam melaksanakan kegiatan. Maka dapat disimpulkan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat mereduksi perilaku agresif remaja pada siswa kelas VIII di jenjang Sekolah Menengah Pertama.

Kata Kunci: Agresivitas, Indikasi Perilaku, Permainan Peran

PENDAHULUAN

Menurut Kemenkes masa remaja merupakan masa yang menjadi periode dimana anak akan bertumbuh dan berkembang dengan pesat baik secara psikis, fisik, maupun kecerdasan. Hal ini memicu adanya keingintahuan yang besar dari remaja terkait permasalahan yang cenderung berisiko tanpa mempertimbangkan konsekuensinya dengan matang (Izzaty et al., 2018). Pada masa remaja anak-anak cenderung ingin memiliki keingintahuan yang tinggi hal ini memicu adanya kenakalan remaja dikalangan pelajar. Kenakalan remaja bias berupa apa saja, seperti perundungan, pemfitnahan, kegiatan geng yang merusak dan meresahkan, bahkan hingga kekerasan yang fatal terhadap korbannya. Kekerasan bisa terjadi di mana saja, tak terkecuali di lingkungan sekolah. Berdasarkan data dari *Kompas.id*, terdapat sekitar 136 kasus kekerasan di lingkungan pendidikan yang terekam oleh media sepanjang tahun 2023. Dari 136 kasus tersebut, terdapat 134 pelaku dan 339 korban yang mana 19 orang diantaranya tewas (Aranditio, 2023).

Menurut psikolog klinis dari *Kasandra Associates*, Dra. Kasandra Putranto dalam webinar bertajuk “Sekolah Bebas dari Kekerasan: Mengenal Bentuk Kekerasan di Sekolah dan Penanganannya”, terdapat beberapa faktor yang menjadi pemicu terjadinya tindak kekerasan di sekolah yakni perilaku agresif, pengalaman menjadi korban tindak kekerasan atau pelecehan seksual, paparan tindak kekerasan di lingkungan rumah atau komunitas, dan faktor genetik dari keluarga (Putranto, 2022). Selain itu, kekerasan juga berdampak pada kesehatan mental bagi korbannya, salah satunya adalah kecemasan. Kecemasan adalah keadaan emosi yang tidak nyaman, pengalaman samar akan ketidakberdayaan dan ketidakpastian yang disebabkan oleh sesuatu yang belum jelas (Annisa & Ifdil, 2016). Berdasarkan pada *Aggressive Questionnaire* yang dibuat oleh (Buss & Perry, 1992) Faktor yang mempengaruhi kecemasan dapat terjadi erat kaitannya dengan pengetahuan dalam situasi yang ia rasakan, apakah situasi tersebut mengancam atau tidak, dan kemampuannya dalam mengendalikan diri (seperti keadaan emosi dan kemampuannya berkonsentrasi pada suatu masalah). Kecemasan juga berdampak pada perilaku pengidapnya biasanya berupa kegelisahan, ketegangan fisik, tremor, terkejut hingga menarik diri dari hubungan sosial. Hal ini juga berdampak buru bagi perilaku, biasanya terpacu oleh adanya stimulus dari suatu perlakuan salah satunya perilaku agresif.

Definisi kekerasan yang hanya membahas tentang aspek fisik berbeda dengan perilaku agresif yang membahas lebih daipada itu karena bersinggungan dengan perilaku yang menyangkut aspek verbal, psikis dan segala tindakan yang bersifat merugi (Liu et al., 2013). Permasalahan yang sering dialami oleh kalangan remaja biasanya berupa perlakuan yang semena-mena terhadap lawan bicaranya biasanya berupa tindakan fisik, perkataan, dan tindakan lainnya yang bersifat merugi. Pengejekan secara verbal atau berupa tulisan pun sering terjadi dikarenakan mereka menganggap tulisan merupakan sebuah jembatan kekerasan secara diam diam atau *silent violence*. Menulis juga menjadi sasaran empuk karena dengan menulis mereka dapat berkreasi sesuka mereka terkait suatu hal sehingga kemampuan menulis terjadi ketika seseorang menggunakan pikirannya untuk merencanakan agar tulisannya terlaksana dengan baik, memantau keterampilan menulisnya, dan mengevaluasi hasil kegiatan menulis yang dilakukan (Mustika & Sugandi, 2008). Hal ini menjadi bahan bagi pelaku agar dapat mengancam korbannya agar mau menuruti perkataannya. Selain itu, tindakan ini tak jarang dibuat dengan sengaja dimaksudkan untuk melukai atau merusak benda milik orang lain. Proses perusakan ini bisa saja dilakukan saat sedang menerima situasi tertentu, atau bahkan sengaja dirancang dengan matang sehingga perilaku agresif bisa saja dikategorikan sebagai tindakan anti-sosial yang perlu dicegah karena cenderung bertentangan dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat (Susantyo, 2011).

Perilaku agresif juga bisa menjadi konotasi negatif apabila memberikan dampak merugikan bagi orang disekitarnya, hal ini menjadikan perilaku ini sangat krusial apabila dihadapkan dengan aturan yang mengikat seperti hukum dan norma. Pada kenyataanya perilaku agresif dapat dikontrol apabila perilaku ini digunakan dalam situasi defensif, seperti membela, atau pencegahan agar pelaku tidak memberikan ancaman lebih besar. Namun tak jarang perilaku agresif malah menjadi sarang pelaku agar bisa mendapatkan keinginannya lewat orang lain. Hal inilah yang menjadikan perilaku agresif memiliki dampak bagi korbannya diantaranya korban merasa trauma atas kejadian yang menimpanya ,kerugian fisik bahkan psikis, dalam kerugian psikis ini korban biasanya menjadi pribadi yang lebih menutup diri. Hal ini dapat terjadi karena dari dalam dirinya timbul kecemasan apabila berhadapan dengan pelaku. Menurut Adler dan Rodman dalam (Annisa & Ifdil, 2016) kecemasan dapat ditimbulkan dari pengalaman negatif pada masa

lalu dan pikiran yang tidak rasional yang berdampak juga pada penyesuaian diri siswa terhadap lingkungan kelas.

Penyesuaian diri menurut Mutammimah dalam (Febrianti et al., 2023) upaya untuk mencapai keselarasan dengan diri sendiri dan lingkungan, dengan tujuan menghilangkan rasa permusuhan, iri hati, iri hati, keyakinan buruk tentang hal yang tidak diketahui, depresi, kemarahan, dan emosi negatif lainnya. Menurunnya kesehatan mental korban menjadi inovasi yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan pikiran dan spiritualitas yang sehat dan positif. Dalam konteks ini, konselor berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa sekolah mengatasi permasalahan yang dihadapinya melalui pendekatan religius. Layanan ini meliputi pemahaman diri dan hubungan dengan Tuhan, keseimbangan keseharian dengan keseharian, dan penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari (Annisa et al., 2024).

Siswa yang kurang bisa beradaptasi dengan lingkungannya cenderung menjadi sasaran empuk bagi para pelaku perilaku agresif sehingga keseimbangan emosionalnya tergoyahkan. Keseimbangan emosi adalah reaksi dan keadaan emosi yang berubah tergantung kondisi fisik dan rangsangan lingkungan, berupa sikap yang mengekspresikan emosi, mengendalikan emosi, dan beradaptasi dengan lingkungan. (Azmi et al., 2021). Hal inilah yang menjadi perilaku agresif begitu sangat difokuskan dalam penelitian ini karena maraknya Sehubungan dengan perilaku agresif yang rentan menjangkiti remaja, pmelihat hal tersebut juga terjadi pada siswa SMP Negeri 7 Cimahi. Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis dengan koordinator BK SMP Negeri 7 Cimahi, Dra. Ani Cartini, penulis mendapati berbagai kasus indikasi perilaku agresif yang terjadi dikalangan remaja di kelas VIII seperti perundungan, pemerasan, hingga tindak kekerasan yang berakibat pada kerugian fisik berupa memar, luka-luka, dan trauma psikologis pada korban. Dalam hal ini, pihak BK hanya bertindak insidental ketika peristiwa terjadi dan penyuluhan tidak bisa dilaksanakan karena pihak sekolah tidak memberi jam khusus untuk pelajaran BK. Hal ini yang mendasari peneliti memilih SMP Negeri 7 Cimahi menjadi tempat penelitian.

Berdasarkan dari fakta lapangan hasil observasi peneliti menilai bahwa perilaku agresif ini dapat direduksi dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dan terjun langsung ke dalam suatu kondisi. Pemilihan layanan yang cocok dalam mereduksi perilaku agresif salah satunya dengan layanan bimbingan kelompok dengan

teknik *role-playing*. Pada kegiatan layanan ini memungkinkan siswa memperoleh pemahaman baru dengan dari sisi logika yang berbeda sehingga siswa dapat lebih kritis dengan kejadian yang ada di sekitarnya. Bimbingan kelompok adalah salah satu strategi bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk membahas kondisi individu dan lingkungan sosial yang dihadapi dan dilakukan secara berkelompok (Irmayanti, 2018). Selain itu, bimbingan kelompok juga dikatakan suatu proses dukungan yang diberikan konselor kepada konseli dengan menggunakan dinamika kelompok untuk membantu proses perkembangan secara optimal kepada individu dalam mendapat pemahaman baru mengenai hal-hal yang bersinggungan dengan aspek pribadi, sosial, karir dan belajar (Jannati, 2021).

Pada bimbingan kelompok terdapat tahapan dalam menjalankan layanannya, tahapan tersebut dibagi menjadi empat tahapan menurut Irmayanti (2018) tahapan tersebut diantaranya tahap pembentukam, tahap peralihan tahap kegiatan dan tahap pengakhiran. Pada tahap kegiatan di penelitian ini terdapat teknik pendukung dalam pelaksanaannya, yaitu teknik *role-playing*. Berdasarkan buku *45 Techniques Every Counselor Should Know* Skenario dalam pemodelan peran juga hareus meminimalkan stress yang akan terjadi pada konseli, hal ini selaras dengan pernyataan Bandura tentang pemodelan adalah suatu proses dimana individu dapat belajar dengan mengamati orang lain dari pembelajaran sosial yang dapat terlihat dari lingkungan (Erford, 2020).

Menurut Young (2017) Ada empat tahapan yang perlu diperhatikan diantaranya; a) Perjumpaan (*encounter*), yakni pertemuan antara konselor dengan konseli yang berfungsi sebagai sarana agar konselor mampu menempatkan dirinya dalam posisi konseli yang bersangkutan; b) panggung (*stage*), yakni tempat bermain peran di mana di sana terdapat properti untuk menciptakan pengalaman yang realistis; c) solilokui, yakni bagian di mana konseli me-refleksikan perasaannya ke dalam sebuah pementasan drama dimana karakter akan berpaling pandangan kepada penonton dan mendalami perasaan yang akan dibagikan dari karakter yang dia perankan; d) refleksi, ialah kegiatan akhir saat pemeran dapat mengakui perasaan tersembunyi yang selama ini ada di dalam dirinya.

Ada beberapa dari implementasi teknik *role-playing* ini diantaranya untuk menambah wawasan konseli dan memberikan informasi dengan menggunakan interaksi sosial sehingga dapat menumbuhkan rasa empati, kecakapan diri, pengertian, kepercayaan, keterbukaan, dukungan dan pemberian afirmasi positif kepada orang lain

(Gaho et al., 2021). Dari pernyataannya dapat ditarik kesimpulan tujuan peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing* agar siswa dapat mereduksi perilaku agresif yang ditunjukkan oleh siswa baik secara verbal, fisik, maupun psikis. Bahasa seseorang merupakan hasil pikiran dan perasaan seseorang bisa menilai orang dari cara mereka berbicara ketika berinteraksi sehingga saat kita berbicara dengan kalimat yang kurang pantas, orang lain mungkin dengan cepat menilai orang tersebut memiliki kepribadian yang kasar atau cara bicara yang buruk (Latifah et al., 2018).

Melalui interaksi sosial dalam kelompok, siswa dapat belajar mengenali emosi, mengelola konflik secara konstruktif, meningkatkan kemampuan komunikasi dan mengembangkan empati terhadap orang lain. Selain itu, situasi relevan bermain peran membantu siswa memahami efek dari perilaku agresif dan mencari tindakan alternatif yang lebih positif, hal ini terlihat pada kegiatan layanan ini penanaman kesantunan dalam berbahasa. Selain itu, pada penelitian ini peneliti menyiapkan alat bantu berupa skenario agar siswa dapat membedah dialog yang akan diperankannya. Skenario itu sendiri ialah sebuah naskah yang siap uji berisi tentang alur cerita dan dialog untuk digarap dalam bentuk visual (Lutters, 2010).

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan *mix method* yang merupakan suatu proses pengumpulan, analisis, dan “pencampuran” metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu atau serangkaian penelitian untuk memahami suatu masalah penelitian. Pada penelitian ini menggunakan desain *explanatory sequential design* yakni Metode pengumpulan data diawali dengan pengumpulan data kuantitatif dan dilanjutkan dengan pengumpulan data kualitatif untuk mendukung analisis data yang diperoleh secara kuantitatif, memastikan bahwa hasil penelitian dengan desain ini menjelaskan gambaran keseluruhan (Creswell & Clark, 2011).

Adapun pemberian perlakuan kepada siswa dilakukan dengan *one grup pretest-posttest* yang didapat dari populasi sebanyak 51 siswa sehingga mendapat sampel sebanyak 15 siswa yang menjadi subjek menggunakan *purposive sampling* dalam penelitian ini. Selain itu, dalam penelitian ini juga menggunakan teknik *role playing* yang dimana pada penelitian ini mengharuskan anggota kelompoknya membuat skenario dan berakting. Teater menurut Balthasar Verhagen adalah Seni menggambarkan sifat dan

sikap manusia melalui gerakan, dengan memproyeksikan dialog ke atas panggung melalui serangkaian percakapan dan aksi di depan penonton, mereka dapat memahami permainan peran sehingga dilihat sebagai penyelesaian atas permasalahan manusia (Suroso, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian ini, terdapat nilai dari N-Gain score sebesar (0,33) hasil tersebut didapat dari perhitungan frekuensi *pretest* dan *posttest* yang mengalami penurunan yang signifikan sebesar (57,93% < 68,93%). Selain dari perhitungan N-Gain Score terdapat uji normalitas dan homogenitas dalam mengukur keefektifan layanan ini. Uji normalitas merupakan pengujian data yang digunakan untuk melihat pendistribusiannya apakah normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov Smirnov. Berdasarkan uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi $0.200 > 0.05$. Maka dapat disimpulkan nilai residual berdistribusi normal terlihat pada table berikut.

Tabel 1. *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		<i>Unstandardized Residual</i>
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.62181523
Most Extreme Differences	Absolute	.163
	Positive	.151
	Negative	-.163
Test Statistic		.163
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Kemudian dari hasil uji homogenitas diketahui bahwa nilai signifikansi $0.920 > 0.05$. Maka dapat disimpulkan data tersebut tersignifikansi homogeny terlihat pada table berikut.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Angket Perilaku Agresif	Based on Mean	.010	1	28	.920
	Based on Median	.004	1	28	.953
	Based on Median and with adjusted df	.004	1	27.9 19	.953
	Based on trimmed mean	.005	1	28	.943

Selain itu ada uji reliabilitas cara mengukur sebuah kuesioner yang terdiri dari indikator dari sebuah perubah ataupun konstruk. Dapat dilihat pada tabel berikut skor yang diperoleh *cronbach alpha* (α) adalah $0,745 > 0,70$ dengan kategori tinggi. Dengan begitu, hasil dari perhitungan dari nilai angket perilaku agresif dapat dinyatakan reliabel, hal ini menunjukkan bahwa angket tentang perilaku agresif ini dapat digunakan dalam penelitian efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing* untuk mereduksi perilaku agresif siswa kelas VIII di SMP Negeri 7 Cimahi.

Tabel 3. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.745	41

Kemudian setelah melakukan uji homogenitas dilakukanlah uji *paired sample T-Test* yang mengukur keyakinan dari data penelitian pada penelitian ini. Ini juga diperkuat dari adanya hasil yang diperoleh pada kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan

teknik *role-playing* yang diterapkan dapat meminimalisir perilaku agresif siswa. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi pada tabel sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ artinya terdapat perolehan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4 . Uji Paired Sample T-Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	11.000	6.279	1.621	7.523	14.477	6.785	14	.000

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan keefektifan layanan ini dinilai dari perolehan hasil observasi dan wawancara bersama guru BK dan murid kelas VIII di SMP Negeri 7 Cimahi. Hal ini menunjukkan bahwa keefektifan dari layanan ini cukup signifikan dalam mereduksi perilaku agresif. Selain itu, *role-playing* juga dapat membantu siswa dalam memahami perilaku dan nilai sosial. Selain berdasarkan hasil dari pengujian sampel hal ini juga didasarkan pada premis bahwa kehidupan nyata dapat direpresentasikan dan dianalogikan dengan skenario permainan peran. Bermain peran memungkinkan siswa untuk menggambarkan emosinya yang sebenarnya, baik emosi yang dipikirkan secara sederhana maupun emosi yang diungkapkan melalui permainan peran sehingga tercermin dalam kesadaran melalui tindakan sukarela sampai dapat mengarahkan perubahan dan proses psikologis yang tidak terlihat yang menyertainya.

Adapun proses yang dilaksanakan selama 4 pertemuan bersama siswa kegiatan ini juga mendapatkan luaran yang nantinya juga menjadi bahan evaluasi bagi peneliti berupa dokumentasi video penggunaan teknik *role-playing* pada bimbingan kelompok. Disamping itu terdapat juga kendala yang terjadi selama kegiatan ini berlangsung seperti, kendala dalam mendalami peran, kesulitan menghafal teks dialog, rasa malu dan tidak

percaya diri, fokus yang mudah terpengaruhi, pertukaran peran, serta jam pelajaran BK yang terbatas.

SIMPULAN

Peneliti melakukan penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing* kepada kelas VIII dalam mereduksi perilaku agresif siswa dengan tahap-tahap bimbingan kelompok, yakni: 1) tahap pembentukan kelompok, 2) tahap peralihan, 3) tahap kegiatan dan 4) tahap penutup. Dalam tahap kegiatan peneliti memasukan beberapa tahapan dalam teknik *role-playing* diantaranya yakni 1) perjumpaan (*encounter*), 2) panggung (*stage*), 3) solilokui, 4) refleksi. Respons siswa terhadap kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing* ini peroleh hasil perhitungan nilai rata-rata pada *pretest* dan *posttest* terlihat bahwa adanya penurunan sebesar (57,93% < 68,93%). Dapat disimpulkan para siswa yang mengikuti rangkaian kegiatan mengalami reduksi dalam sikap serta perilaku agresifnya.

Keinginan siswa dalam mereduksi perilaku agresifnya melalui bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing* mengalami penurunan yang signifikan. Hal ini didasarkan pada hasil analisis deskriptif yang memperlihatkan adanya perbedaan nilai rata-rata pada *pretest* dan *posttest* dengan selisih 11%. Dari uji normalitas yang dilakukan terdapat hasil normal dari hasil *pretest* dan *posttest* karena hasil dari keduanya lebih besar dari 0,05. Kemudian dari hasil uji homogenitas ditunjukkan bahwa nilai signifikansi $0.920 > 0.05$ sehingga dapat dinyatakan nilai tersebut homogen. Lalu, dari hasil uji *paired sample t-test* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada tabel sig. (*2-tailed*) $0.000 < 0.05$ yang artinya terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Proses yang diterapkan pada penelitian ini berupa perpaduan dari layanan bimbingan kelompok yang terdiri dari 4 tahap, diantaranya tahap awal, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap akhir. Pada tahap peralihan peneliti memasukan variabel berupa teknik *role-playing* dalam membantu proses jalannya kegiatan layanan. Disamping itu terdapat juga kendala yang terjadi selama kegiatan ini berlangsung seperti, kendala dalam mendalami peran, kesulitan menghafal teks dialog, rasa malu dan tidak percaya diri, fokus yang mudah terpengaruhi, pertukaran peran, serta jam pelajaran BK yang terbatas.

REFERENSI

- Annisa, D. F., & Ifdil, I. (2016). Konsep Kecemasan (Anxiety) pada Lanjut Usia (Lansia). *Konselor*, 5(2), 93. <https://doi.org/10.24036/02016526480-0-00>
- Annisa, D. F., Susanti, D., & Kunci, K. (2024). *Jurnal Hawa : Studi Pengarus Utamaan Gender dan Anak Representase Kesehatan Mental Anak dan Strategi Taktis Memberdayakannya melalui Pendekatan Bimbingan dan Konseling Islami*. 6, 55–64. <https://doi.org/10.29300/hawapsga>
- Aranditio, S. (2023, Desember 16). *Terjadi 136 kasus kekerasan di sekolah, 19 orang meninggal dunia*. Retrieved from [kompas.id: https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/12/16/terjadi-136-kasus-kekerasan-di-sekolah-sepanjang-2023](https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/12/16/terjadi-136-kasus-kekerasan-di-sekolah-sepanjang-2023)
- Azmi, A. U., Mustika, R. I., & Supriatna, E. (2021). Strategi Self-Management Untuk Mengembangkan Stabilitas Emosi Siswa. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 4(3), 235. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i3.6229>
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 452-459.
- Creswell, J. W., & Clark, V. L. (2011). *Design and Conducting Mixed Method Research*. California: SAGE Publication, Inc.
- Erford, B. T. (2020). *45 Techniques Every Counselor Should Know*. Hoboken: Pearson.
- Febrianti, S., Samsudin, A., & Annisa, D. F. (2023). *Serly Febrianti, Asep Samsudin 2, Dona Fitri Annisa 3 I*. 6(6), 457–469. <https://doi.org/10.22460/fokusv6i6.16614>
- Gaho, J., Telaumbanua, K., & Laia, B. (2021). Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Lahusa Tahun Pembelajaran 2020/2021. *Counseling For All (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 1(2), 13–22. <https://doi.org/10.57094/jubikon.v1i2.348>
- Irmayanti, R. (2018). *Teknik Bimbingan dan Konseling Ruang Lingkup Sekolah*. Cimahi: Prodi BK IKIP Siliwangi.
- Izzaty, R. E., Astuti, B., & Cholimah, N. (2018). Perbedaan Pengetahuan Remaja Sebelum Dan Sesudah Diberikan Penyuluhan Tentang Gaya Pacaran Sehat Dengan Media Video. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Jannati, Z. (2021). Bimbingan Kelompok Berbasis Ajaran Islam Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Tentang Karakteristik Kepemimpinan Dalam Pandangan Islam. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam dan Kemasyarakatan*.
- Latifah, Mustika, I., & Primandhika, R. B. (2018). Penerapan Metode Mengikat Makna dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung. *Sematik*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/10.22460/semantik.vXiX.XXX>
- Liu, J., Lewis, G., & Evans, L. (2013). Understanding Aggressive Behavior Across the Life Span. *NIH Public Access*, 2(20), 2. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2850.2012.01902.x>.Understanding
- Lutters, E. (2010). *Kunci Sukses Menulis Skenario* (4 ed.). Garsindo. <http://dlibrary.kebunbuku-smanusa.info:8123/inlislite3/opac/detail-opac?id=4255>
- Mustika, I., & Sugandi, A. I. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Karangan Narasi*. 8(2), 282. <https://doi.org/10.22460/semantik.v8i2.p34-44>
- Putranto, K. (2022). *Sekolah Bebas Dari Kekerasan #1 : Mengenal Bentuk Kekerasan di Sekolah Dan Penanganannya*.

- Suroso. (2015). DRAMA Teori dan Praktik Pemen. In *TLS - The Times Literary Supplement* (1 ed., Nomor 5292). Penerbit Elmatara.
- Susantyo, B. (2011). Memahami Perilaku Agresif: Sebuah Tinjauan Konseptual. *Informasi*, 189-202.
- Young, M. E. (2017). *Learning the art of helping: Building blocks and techniques*. Ohio: Pearson.