

**EFEKTIFITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF SISWA
KELAS XI SMK MAHARDIKA BATUJAJAR**

Indah Lirpandani¹, Euis Eti Rohaeti², Azni Nurul Fauzia¹

¹ indahlirpandani09@gmail.com, ² e2rht@ikipsiliwangi.ac.id, ³ azni@ikipsiliwangi.ac.id

Program Studi Bimbingan dan Konseling
IKIP Siliwangi

Abstract

Aggressive behavior is behavior that harms others as a result of frustration or anger arising from disappointment or failure to achieve a goal or satisfaction. The purpose of the study was to determine whether group tutoring services using role playing techniques are effective to reduce students' aggressive behavior. The method in the study was pre-experiment with one group pretest posttest design. "Ten students of SMK Mahardika were used as research samples. Purposive sampling method is used to select samples, or sampling based on certain considerations and predetermined criteria. Based on the t-test results obtained significance value of 0.000 0.5 which shows a significant difference between pretest and posttest students, the study showed that group guidance with role-playing techniques effectively reduce students aggressive behavior.

Keywords: *aggressive behaviour, group guidance, role play*

Abstrak

Perilaku agresif merupakan tingkah laku yang merugikan orang lain sebagai akibat dari rasa frustrasi atau kemarahan yang timbul dari kekecewaan atau kegagalan untuk mencapai suatu tujuan atau kepuasan. Tujuan Penelitian adalah untuk mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* efektif untuk menurunkan perilaku agresif siswa. Metode dalam penelitian adalah pra-ekperimen dengan *one grup pretest posttest design*. "Sepuluh siswa SMK Mahardika dijadikan sebagai sampel penelitian. Metode *purposive sampling* digunakan untuk memilih sampel, atau pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu dan kriteria yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil uji-t yang diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 0,5 yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* siswa, penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing* efektif menurunkan perilaku agresif siswa".

Kata Kunci: Perilaku agresif, bimbingan kelompok, *role playing*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan fundamental manusia karena pendidikan memiliki tanggung jawab yang sangat krusial yaitu penyelenggaraan pembentukan

Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkontribusi pada pembangunan bangsa dan negara. Esensi dari Pendidikan ini mencakup harapan untuk membentuk peserta didik agar menjadi individu yang bukan hanya memiliki pengetahuan kognitif, tetapi mereka juga memiliki perilaku positif, ramah, dan berkarakter kuat, termasuk berpartisipasi aktif dalam membantu sesama, menjauhi perilaku kasar, memberikan salam dan mampu berfikir efektif.

Ideal pendidikan di Indonesia pada keberhasilan belajar yaitu adalah 1) kognitif, 2) afektif dan 3) psikomotor Nurbudiyani (2013) Namun pada praktiknya, penilaian keberhasilan pendidikan seringkali hanya berfokus pada hasil Ujian Nasional (UN). Hal ini menyebabkan aspek pembelajaran afektif seperti sikap, perilaku baik dan keterampilan sering diabaikan dan akibatnya remaja rentan mengalami perilaku negatif, seperti siswa cenderung memiliki sikap agresif, perubahan emosi yang belum stabil sehingga tidak dapat menahan dorongan nafsu.

Hurlock (1997) menekankan bahwa masa remaja seringkali ditandai dengan perubahan yang signifikan, seperti ketidakstabilan emosional dan memiliki pandangan serta harapan yang tidak realistis. Remaja merupakan usia yang sangat rentan dalam menghadapi berbagai tantangan dalam perkembangan identitas diri. Menurut perkembangan psikososial Erik Erikson, masa remaja adalah tahapan dimana individu mencoba mencari identitas diri (*ego identity*), namun seringkali dihadapkan pada hambatan. Ketika remaja berhasil mengembangkan identitas ego yang kuat, mereka memiliki rasa percaya diri dan pemahaman yang jelas tentang diri mereka sendiri, sebaliknya jika mereka mengalami kebingungan peran (*role confusion*) mereka merasa bingung mengenai jati diri mereka. Ketika remaja mengalami kebingungan peran, mereka mungkin cenderung menunjukkan perilaku agresif sebagai cara menunjukkan ketidakpastian dan frustrasi mereka.

Situasi remaja di Indonesia, yang ditandai oleh perilaku menyimpang dan melanggar norma dan aturan, telah menyebabkan peningkatan kasus kriminalitas di kalangan remaja. Pada tahap perkembangan, remaja memiliki kecenderungan rentan terhadap perilaku agresif, terutama jika terdapat faktor-faktor risiko yang terlibat. Siddiqah (2010) menyatakan bahwa remaja yang memiliki perilaku agresif memiliki tingkat toleransi yang rendah terhadap frustrasi dan kesulitan dalam menunda kebahagiaan. Remaja yang dibiarkan tanpa pengawasan atau arahan cenderung untuk

bergerak secara bebas dan mencoba hal-hal yang mungkin bersifat negatif. Perilaku agresif tidak bersifat mendadak, melainkan dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang dapat meningkatkan resikonya. Faktor-faktor tersebut meliputi aspek-aspek biologis, temperamen individu, kondisi keluarga yang tidak seimbang, lingkungan sosial yang bersifat negatif, penggunaan narkoba, paparan kepada tayangan kekerasan, masalah kemiskinan, dan sebagainya.

Perilaku agresif mempunyai akibat yang seharusnya terlihat dari cara berperilaku orang yang bersangkutan dan pelakunya. Korban akan mengalami kesakitan fisik dan psikis serta kerugian lainnya akibat perilaku agresifnya, sedangkan pelaku akan dijauhi dan tidak disukai oleh orang-orang disekitarnya. Di sekolah, perilaku agresif bisa bermacam-macam bentuknya, antara lain menghina, menggoda, mengejek, atau merusak barang milik orang lain, fasilitas sekolah, atau bahkan sesama siswa. Bisa juga ditujukan kepada guru, seperti berkelahi atau mengejeknya saat sedang mengajar dan belajar.

Fenomena yang telah dipaparkan mengenai kecenderungan perilaku agresif di atas sudah menandakan bahwa perilaku agresif pada usia remaja sudah berada pada level yang mengkhawatirkan khususnya di Kota Cimahi sehingga perlu adanya upaya untuk mengurangi hal tersebut, jika perilaku agresif tidak ditangani, siswa beresiko terlibat dalam perilaku berbahaya, termasuk pelanggaran hukum dan kekerasan fisik yang lebih ekstrim, kurangnya rasa aman pada proses pembelajaran, mengalami gangguan kesejahteraan emosional yang signifikan seperti mengalami tingkatan stres, kecemasan dan depresi yang tinggi.

METODE

Untuk menjawab pernyataan pertanyaan, digunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang menggunakan data numerik untuk menemukan informasi spesifik, seperti yang dikemukakan oleh S. Margono (Samsu, 2017; 125). Menurut Sugiyono (2014), penelitian ini menggunakan metode penelitian *one-group pretest-posttest design*. Pendekatan ini melibatkan pemberian pretest sebelum treatment untuk menentukan keadaan sebelum treatment dengan tepat.

Menurut Sugiyono (2017) populasi merupakan domain generalisasi objek memiliki ciri-ciri tertentu yang dipilih untuk penyelidikan lebih lanjut dan disimpulkan oleh ilmuwan. Populasi sampel terdiri dari siswa SMK Mahardika Batujajar Kelas XI, dengan jumlah siswa maksimal 48 orang yang teridentifikasi sebagai engaged learners. Pengambilan *Random Sampling* digunakan untuk proses pengambilan sampel. Tanpa memperhatikan strata tertentu dan sederhana, pendekatan *Random Sampling* memastikan bahwa setiap pelajar termasuk dalam sampel (Danuri et al., 2019 ; 95). Sepuluh mahasiswa menjadi sampel untuk penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Uji Normalitas

Berikut adalah tabel hasil uji normalitas :

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	Pretest	.154	10	.200*	.967	10	.860
	Posttest	.136	10	.200*	.966	10	.856

Distribusi normal ditunjukkan dengan “nilai sig yang lebih besar dari 0,05 dalam uji kenormalan, tetapi kebalikannya juga benar. Data terdistribusi normal, sesuai dengan hasil uji normalitas pada tabel di atas. Nilai signifikansi pretest dan posttest adalah 0,200, lebih dari 0,05”.

2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
Perilaku agresif		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1	Based on Mean	3.410	1	18	.081
	Based on Median	3.327	1	18	.085
	Based on Median and with adjusted df	.3.317	1	13.977	.090
	Based on trimmed mean	3.410	1	18	.081

Uji homogenitas menentukan apakah nilai signifikansi berdasarkan mean lebih dari 0,05, atau kurang dari itu. Menurut data pada tabel, data bersifat homogen karena nilai signifikansi uji homogenitas baseline adalah 0,081, yaitu lebih dari 0,05.

3. Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired 1	Pretest - Posttest	22.000	9.031	2.865	15.540	28.460	7.704	9	.000

Dalam uji-t ini, perbedaan yang signifikan dalam terapi atau layanan yang ditawarkan ditunjukkan jika nilai signifikansi (berekor 2) kurang dari 0,05, dan kebalikannya juga benar.

Menurut data pada tabel, nilai sig adalah $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya variasi sebelum dan sesudah penyediaan layanan. Kesimpulan: Tindak kekerasan siswa laki-laki SMK Mahardika Batujajar Kelas XI dapat dikurangi secara efektif dengan layanan bimbingan kelompok yang menggunakan pendekatan *role-playing*.

Pembahasan

Layanan bimbingan kelompok yang menggunakan strategi bermain peran untuk mengurangi perilaku agresif di kalangan murid kelas XI di SMK Mahardika Batujajar dengan adanya peningkatan berdasarkan hasil pretest dan posttest terhadap sampel. Teknik *role playing* dianggap mampu menurunkan perilaku agresif siswa, hal ini didasarkan karena kegiatan *role playing* dengan pembelajaran melalui pengalaman, pengembangan empati, pengelolaan emosi

mampu mengurangi perilaku agresif siswa serta bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa uji-t menghasilkan “nilai-t sebesar -7,704 dengan tingkat signifikansi 0,000 (berekor 2), menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. tanggapan dari uji hipotesis perilaku agresif siswa sebelum dan sesudah layanan bimbingan kelompok menunjukkan penurunan kategorisasi dan tanggapan kuesioner”. Layanan bimbingan kelompok telah meningkat secara signifikan dalam upaya mengurangi perilaku agresif di kalangan siswa. Ketika ada perubahan dari sebelum ke setelah layanan diterapkan, ini menunjukkan bahwa layanan tersebut memiliki pengaruh yang baik. Perilaku bermusuhan siswa berkurang setelah berpartisipasi dalam layanan bimbingan kelompok dibandingkan sebelum adopsi mereka.

Hal ini sesuai dengan penjelasan teori teknik bermain peran dengan meningkatkan nilai *post-test* siswa. Maningrum dan Syafaruddin (2018) mengatakan bahwa bermain peran dapat membantu siswa belajar bagaimana mengendalikan emosinya, baik emosinya sendiri maupun emosi orang lain. Dalam soal ini, siswa melatih kemampuannya dalam memahami orang lain dan mengubah perilakunya setelah mengamatinya.

SIMPULAN

Hasil dari tiga pengujian “uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t menyimpulkan” bahwa layanan bimbingan kelompok yang menggunakan taktik bermain peran "efektif" dalam mengurangi perilaku agresif di antara siswa. Hal ini terlihat dari data yang dikumpulkan sebelum dan sesudah empat pertemuan pengabdian, yang menunjukkan adanya perubahan skor temuan. Uji T menghasilkan nilai GIS $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan perbedaan antara rata-rata sebelum dan sesudah layanan ditawarkan.

REFERENSI

- Danuri, P. P., Maisaroh, S., & Prosa, P. G. S. D. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan
- Hurlock, E. B. (1997). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*.
- Nurbudiyani, I. (2013). Pelaksanaan pengukuran ranah kognitif, afektif, dan psikomotor pada mata pelajaran IPS kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya. *Anterior Jurnal*, 13(1), 88-93.
- Siddiqah, L. (2010). Pencegahan dan penanganan perilaku agresif remaja melalui pengelolaan amarah (anger management). *Jurnal Psikologi*, 37(1), 50–64.
- Sugiyono, P. D. (2014). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods) Sutopo. *Alfabeta, CV*.