Vol. 9, No. 5, September 2026
DOI 10.22460/fokus.v9i5. 32344
p-ISSN 2614-4131
e-ISSN 2614-4123

FOKUS

PERUBAHAN PERILAKU AGRESIF MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS VII SMPN SATAP 1 WARUNGJERUK

Ahmad Saefi Gunawar[1], Euis Eti Rohaeti [2], Ardian Renata Manuardi [3]

[1] saefia26@gmail.com, [2] e2rht@ikipsiliwangi.ac.id, [3] ardianrenata@ikipsiliwangi.ac.id

IKIP Siliwangi

Abstract

Aggressive behavior is a behavioral problem among students that may interfere with the learning process and social relationships within the school environment. This study aimed to examine changes in students' aggressive behavior before and after receiving group guidance services using role-playing techniques among seventh-grade students at SMPN SATAP 1 Warungjeruk. The study employed a mixed-methods approach with an explanatory sequential design. The initial population consisted of 111 seventh-grade students who were screened using an aggressive behavior questionnaire. Ten students were purposively selected based on the screening results and recommendations from the school counselor. The intervention was delivered through two group guidance sessions using role-playing techniques. Quantitative data were collected using an aggressive behavior questionnaire, while qualitative data were obtained through observations during and after the intervention and interviews conducted after the intervention to provide further explanation of the quantitative findings. Quantitative data were analyzed using a normality test of the difference scores and a paired-sample t-test with SPSS version 27.0, while qualitative data were analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed a decrease in the mean aggressive behavior score from 113.10 (SD = 12.97) at pre-test to 76.00 (SD = 12.99) at post-test. The paired-sample t-test indicated a significant difference between pre-test and post-test scores, $t(9) = 18.952$, $p < .001$, 95% CI [32.672, 41.528], with a large standardized effect size (Cohen's dz = 5.99). The qualitative findings further indicated changes in students' aggressive behavior following the intervention. Overall, the findings showed a significant decrease in students' aggressive behavior after receiving group guidance services using role-playing techniques. However, because the study employed a one-group pre-test–post-test design without a control group, the observed decrease cannot be interpreted as definitive causal evidence of the intervention's effectiveness.
***Keywords**: Group Guidance, Role playing, Aggressive Behavior*

Abstrak

Perilaku agresif merupakan masalah perilaku pada siswa yang dapat mengganggu proses pembelajaran dan hubungan sosial di lingkungan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perubahan perilaku agresif siswa sebelum dan sesudah menerima layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing pada siswa kelas VII di SMPN SATAP 1 Warungjeruk. Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods dengan desain explanatory sequential. Populasi awal terdiri atas 111 siswa kelas VII yang diseleksi menggunakan angket perilaku agresif. Sepuluh siswa dipilih secara purposive berdasarkan hasil skrining dan rekomendasi dari guru BK. Data kuantitatif dikumpulkan menggunakan angket perilaku agresif, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi selama dan setelah intervensi serta wawancara yang dilakukan setelah intervensi untuk memberikan penjelasan lebih lanjut terhadap temuan kuantitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan uji normalitas terhadap skor perbedaan dan

uji paired-sample t-test dengan SPSS versi 27.0, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan penurunan skor rata-rata perilaku agresif dari 113,10 (SD = 12,97) pada pre-test menjadi 76,00 (SD = 12,99) pada post-test. Uji paired-sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test, $t(9) = 18{,}952$, $p < .001$, 95% CI [32,672, 41,528], dengan ukuran efek terstandar yang besar (Cohen's dz = 5,99). Temuan kualitatif lebih lanjut menunjukkan adanya perubahan perilaku agresif siswa setelah intervensi. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya penurunan yang signifikan pada perilaku agresif siswa setelah menerima layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain one-group pre-test–post-test tanpa kelompok kontrol, penurunan yang diamati tidak dapat diinterpretasikan sebagai bukti kausal yang definitif mengenai efektivitas intervensi.
Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, *Role playing*, Perilaku Agresif

PENDAHULUAN

Perilaku agresif merupakan salah satu permasalahan yang perlu mendapat perhatian dalam perkembangan peserta didik karena dapat mengganggu hubungan sosial, kenyamanan belajar, dan iklim interaksi di lingkungan sekolah. Pada masa remaja awal, peserta didik menghadapi berbagai perubahan dalam aspek emosi dan tuntutan penyesuaian sosial yang dapat memengaruhi cara mereka merespons konflik serta berinteraksi dengan teman sebaya. Agresi pada dasarnya berkaitan dengan perilaku yang diarahkan untuk menyakiti atau merugikan orang lain, baik melalui tindakan fisik maupun bentuk nonfisik (Anderson & Bushman, 2002). Perilaku agresif yang tidak ditangani secara tepat dapat berkembang menjadi pola interaksi yang kurang adaptif dan berpotensi mengganggu perkembangan sosial peserta didik. Oleh karena itu, upaya memahami dan menangani perilaku agresif pada peserta didik menjadi salah satu bagian yang relevan dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Buss dan Perry (1992) mengembangkan *Aggression Questionnaire* yang mengukur agresivitas melalui empat dimensi, yaitu *physical aggression*, *verbal aggression*, *anger*, dan *hostility*. *Physical aggression* merujuk pada kecenderungan melakukan tindakan agresif secara fisik, sedangkan *verbal aggression* berkaitan dengan kecenderungan mengekspresikan agresi melalui kata-kata. *Anger* menggambarkan aspek afektif yang berkaitan dengan kemarahan dan respons emosional, sedangkan *hostility* berkaitan dengan aspek kognitif berupa sikap, penilaian, atau kecenderungan bermusuhan terhadap orang lain. Keempat dimensi tersebut menunjukkan bahwa agresivitas merupakan konstruk multidimensional

yang tidak hanya terlihat melalui tindakan fisik atau verbal, tetapi juga berkaitan dengan aspek emosional dan kognitif yang menyertai perilaku agresif (Buss & Perry, 1992).

Dalam penelitian ini, perilaku agresif dipahami sebagai kecenderungan melakukan atau mengekspresikan perilaku yang dapat menyakiti atau merugikan orang lain, baik secara fisik maupun verbal, yang berkaitan dengan kemarahan dan kecenderungan bermusuhan. Pemahaman tersebut menempatkan kecenderungan untuk menyakiti atau merugikan orang lain sebagai unsur penting dalam memahami agresi. Dengan demikian, perilaku seperti memukul atau menyerang secara fisik, mengejek dan menggunakan bahasa kasar, mudah terpancing emosi, serta menunjukkan kecenderungan bermusuhan dalam konflik dapat dipahami dalam kerangka empat dimensi agresi yang dikemukakan oleh Buss dan Perry (1992). Pemahaman terhadap dimensi tersebut penting agar intervensi yang diberikan tidak hanya berfokus pada perilaku yang tampak, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan cara yang lebih adaptif dalam mengelola emosi dan menghadapi situasi sosial.

Permasalahan yang berkaitan dengan interaksi sosial negatif dan kekerasan juga masih ditemukan pada anak dan remaja di Indonesia. UNICEF (2020) melaporkan bahwa 41% siswa berusia 15 tahun pernah mengalami perundungan lebih dari beberapa kali dalam sebulan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman negatif dalam interaksi teman sebaya masih menjadi persoalan dalam lingkungan pendidikan. Meskipun perundungan tidak dapat disamakan dengan keseluruhan konstruk perilaku agresif, fenomena tersebut menunjukkan pentingnya perhatian terhadap perilaku yang dapat merugikan atau menyakiti peserta didik dalam lingkungan sekolah. Kondisi tersebut memperkuat pentingnya upaya pencegahan dan penanganan perilaku bermasalah melalui lingkungan pendidikan, termasuk layanan bimbingan dan konseling. Konteks permasalahan tersebut juga ditemukan pada siswa kelas VII SMPN SATAP 1 Warungjeruk. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling, ditemukan sejumlah perilaku yang menunjukkan adanya kecenderungan agresif pada sebagian siswa. Hasil observasi menunjukkan adanya perilaku mengejek teman dan penggunaan bahasa kasar dalam interaksi antarsiswa. Sementara itu, berdasarkan wawancara dengan guru BK, diperoleh informasi mengenai siswa yang mudah terpancing emosi, memicu konflik, serta menunjukkan perilaku menyerang secara verbal maupun fisik. Informasi mengenai

perilaku menyerang secara fisik tersebut diperoleh dari keterangan guru BK dan bukan merupakan hasil pengamatan langsung peneliti. Temuan tersebut dapat dipetakan ke dalam dimensi agresi Buss dan Perry (1992), yaitu perilaku mengejek dan menggunakan bahasa kasar berkaitan dengan verbal aggression, mudah terpancing emosi berkaitan dengan anger, sedangkan perilaku memicu konflik dan kecenderungan bermusuhan berkaitan dengan hostility. Informasi mengenai perilaku menyerang secara fisik berkaitan dengan physical aggression. Dengan demikian, studi pendahuluan menunjukkan bahwa permasalahan yang ditemukan tidak hanya berupa perilaku yang tampak, tetapi juga berkaitan dengan aspek emosi dan kecenderungan bermusuhan yang perlu mendapat perhatian.

Perilaku agresif pada peserta didik membutuhkan penanganan yang memberikan kesempatan untuk memahami perilaku sekaligus mempraktikkan respons yang lebih adaptif. Dalam konteks bimbingan dan konseling, bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan yang dapat digunakan karena memanfaatkan dinamika kelompok sebagai sarana belajar dan pengembangan diri. Prayitno (2017) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok memanfaatkan dinamika kelompok untuk membantu peserta didik memperoleh pemahaman, pengalaman, dan perkembangan diri melalui interaksi antaranggotanya. Melalui interaksi kelompok, peserta didik dapat mengemukakan pendapat, mendengarkan pengalaman teman, memperoleh umpan balik, dan belajar merespons situasi sosial secara lebih konstruktif. Bimbingan kelompok juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk mempelajari keterampilan sosial melalui pengalaman bersama teman sebaya. Hal tersebut relevan dengan permasalahan agresivitas karena perubahan perilaku tidak hanya membutuhkan pemahaman secara individual, tetapi juga latihan dalam menghadapi situasi sosial yang dapat memicu konflik. Pemilihan bimbingan kelompok dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik layanan yang memungkinkan peserta didik belajar melalui dinamika kelompok. Hal tersebut berbeda dengan konseling kelompok yang lebih berorientasi pada proses konseling terhadap permasalahan pribadi anggota kelompok. Dalam penelitian ini, layanan diberikan sebagai upaya membantu peserta didik mengenali bentuk dan konsekuensi perilaku agresif, mengelola respons emosional, serta mempraktikkan alternatif perilaku yang lebih adaptif dalam interaksi sosial. Oleh karena itu, bimbingan kelompok dipandang sesuai untuk memberikan pengalaman belajar yang terstruktur sekaligus memanfaatkan

interaksi teman sebaya sebagai bagian dari proses pembelajaran sosial. Pandangan tersebut sejalan dengan Narti (2019) yang menempatkan bimbingan kelompok sebagai salah satu bentuk layanan yang dapat digunakan dalam membantu perkembangan peserta didik melalui dinamika kelompok.

Layanan bimbingan kelompok dalam penelitian ini dipadukan dengan teknik *role playing*. Yamin (2007) menjelaskan bahwa *role playing* merupakan teknik yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memainkan peran tertentu sesuai dengan situasi yang dirancang. Teknik tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman langsung melalui simulasi situasi sosial sehingga mereka dapat mengenali perilaku yang muncul, memahami konsekuensinya, dan mencoba respons alternatif. Dalam konteks perilaku agresif, situasi yang diperankan dapat berkaitan dengan ejekan, perselisihan antarteman, kemarahan, atau konflik sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan cara berkomunikasi dan menyelesaikan konflik secara lebih konstruktif. Nasution dkk (2023) menunjukkan bahwa penerapan *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam memahami suatu situasi dan mengembangkan keterampilan sosial. Dengan demikian, *role playing* dalam penelitian ini tidak hanya digunakan sebagai aktivitas simulasi, tetapi sebagai pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik menghubungkan situasi sosial dengan perilaku dan konsekuensinya.

Penelitian terdahulu memberikan indikasi bahwa teknik *role playing* dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling untuk membantu mengembangkan perilaku sosial peserta didik. Winarlin dkk (2016) melaporkan bahwa teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok efektif untuk mengurangi perilaku agresif verbal pada siswa sekolah menengah pertama. Temuan tersebut relevan dengan penelitian ini karena menunjukkan bahwa permainan peran dapat digunakan untuk membantu peserta didik menghadapi bentuk agresivitas yang muncul dalam interaksi sosial. Selain itu, Setiyawati (2013) melaporkan bahwa teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok dapat digunakan dalam upaya mengurangi perilaku bullying pada siswa SMP. Meskipun bullying tidak identik dengan keseluruhan konstruk agresivitas, temuan tersebut memberikan dukungan bahwa simulasi situasi sosial melalui permainan peran memiliki

potensi untuk membantu peserta didik mengembangkan respons sosial yang lebih adaptif.

Penelitian Rosa dkk (2025) juga menunjukkan bahwa bimbingan kelompok yang dipadukan dengan teknik *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan empati siswa kelas VII. Temuan mengenai empati tersebut relevan secara tidak langsung dengan penanganan perilaku agresif karena kemampuan memahami kondisi dan perasaan orang lain dapat mendukung perkembangan respons sosial yang lebih adaptif. Namun, temuan tersebut tidak dapat dipahami sebagai bukti langsung bahwa peningkatan empati secara otomatis menurunkan perilaku agresif. Sementara itu, Safitri dkk (2017) menunjukkan bahwa penggunaan teknik *role playing* dalam layanan konseling kelompok dapat membantu meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Temuan tersebut memiliki relevansi pada aspek keterampilan interaksi sosial, tetapi karena fokus penelitian Safitri dkk adalah komunikasi interpersonal, bukan perilaku agresif, hasilnya digunakan dalam penelitian ini sebagai dukungan konseptual mengenai potensi *role playing* dalam mengembangkan keterampilan interaksi, bukan sebagai bukti langsung efektivitasnya terhadap agresivitas.

Meskipun penelitian mengenai role playing, perilaku agresif, dan perkembangan keterampilan sosial telah dilakukan, masih terdapat ruang untuk mengkaji perubahan perilaku agresif secara lebih menyeluruh serta proses yang menyertai perubahan tersebut dalam layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Penelitian terdahulu yang telah diuraikan menunjukkan penerapan role playing pada berbagai aspek, seperti perilaku agresif verbal, bullying, empati, dan komunikasi interpersonal, tetapi belum memberikan gambaran mengenai perubahan perilaku agresif secara kuantitatif sekaligus proses perubahan yang terjadi selama pelaksanaan layanan. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada perubahan skor perilaku agresif sebelum dan sesudah layanan, tetapi juga menggunakan pendekatan mixed methods dengan desain explanatory sequential. Creswell (2018) menjelaskan bahwa pendekatan mixed methods memungkinkan peneliti menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap suatu fenomena. Dalam penelitian ini, data kuantitatif digunakan untuk menggambarkan perubahan skor perilaku agresif, sedangkan data kualitatif digunakan untuk memberikan penjelasan mengenai proses pelaksanaan layanan, pengalaman peserta didik, perubahan perilaku

yang teramati, serta kendala selama intervensi. Dengan demikian, integrasi data kuantitatif dan kualitatif diperlukan untuk tidak hanya menggambarkan perubahan skor perilaku agresif, tetapi juga memberikan pemahaman mengenai proses dan kondisi yang menyertai perubahan tersebut dalam konteks layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan perilaku agresif siswa kelas VII SMPN SATAP 1 Warungjeruk sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Penelitian ini juga bertujuan mendeskripsikan proses pelaksanaan layanan serta kondisi dan kendala yang muncul selama pemberian layanan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik bimbingan dan konseling di sekolah, khususnya sebagai salah satu alternatif layanan untuk membantu peserta didik mengembangkan cara yang lebih adaptif dalam mengelola emosi, menghadapi konflik, dan membangun hubungan sosial.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods dengan desain explanatory sequential. Desain ini diawali dengan pengumpulan dan analisis data kuantitatif, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan dan analisis data kualitatif untuk membantu menjelaskan hasil kuantitatif (Creswell, 2018). Pada penelitian ini, tahap kuantitatif digunakan untuk mengetahui perubahan perilaku agresif siswa sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing, sedangkan tahap kualitatif digunakan untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai proses pelaksanaan layanan, pengalaman siswa, perubahan yang dirasakan, dan kendala selama pelaksanaan layanan. Integrasi kedua jenis data dilakukan pada tahap interpretasi dengan menghubungkan hasil perubahan skor kuantitatif dengan temuan dari observasi dan wawancara. Tahap kuantitatif menggunakan desain one-group pretest-posttest dengan pola O_1–X–O_2. O_1 merupakan pengukuran awal (pretest), X merupakan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing, dan O_2 merupakan pengukuran akhir (posttest). Penelitian dilaksanakan di SMPN SATAP 1 Warungjeruk dengan melibatkan siswa kelas VII. Sebanyak 111 siswa mengikuti pengukuran awal menggunakan angket perilaku agresif. Hasil pengukuran awal

digunakan untuk memperoleh gambaran tingkat perilaku agresif siswa dan menjadi salah satu dasar dalam penetapan subjek penelitian. Kategorisasi tingkat perilaku agresif ditentukan berdasarkan nilai rata-rata dan standar deviasi, dengan kategori rendah apabila $X < M - SD$, kategori sedang apabila $M - SD \leq X < M + SD$, dan kategori tinggi apabila $X \geq M + SD$. Berdasarkan hasil pengukuran awal dan pertimbangan guru bimbingan dan konseling, ditetapkan 10 siswa sebagai subjek penelitian. Kesepuluh siswa tersebut kemudian mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing dan pengukuran akhir (posttest). Dengan demikian, penetapan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan hasil pengukuran awal dan pertimbangan kebutuhan layanan.

Instrumen penelitian berupa angket perilaku agresif yang disusun berdasarkan empat dimensi Aggression Questionnaire dari Buss dan Perry (1992), yaitu agresi fisik (physical aggression), agresi verbal (verbal aggression), kemarahan (anger), dan permusuhan (hostility). Instrumen awal terdiri atas 48 butir, dengan masing-masing dimensi terdiri atas 12 butir yang mencakup enam butir favorable dan enam butir unfavorable. Angket menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Butir favorable diberi skor berturut-turut 4, 3, 2, dan 1, sedangkan butir unfavorable diberi skor secara terbalik, yaitu 1, 2, 3, dan 4. Uji validitas dilakukan terhadap 30 responden uji coba menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel sebesar 0,361 pada taraf signifikansi 5%.

Dari 48 butir yang diuji, 41 butir dinyatakan valid, sedangkan tujuh butir, yaitu nomor 10, 15, 22, 23, 27, 30, dan 46, dinyatakan tidak valid. Dengan demikian, sebanyak 41 butir digunakan sebagai instrumen penelitian. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,943. Kategorisasi tingkat perilaku agresif dilakukan berdasarkan nilai rata-rata sebesar 91,87 dan standar deviasi sebesar 22,12. Berdasarkan kriteria tersebut, kategori rendah ditetapkan pada skor $X < 69{,}75$, kategori sedang pada skor $69{,}75 \leq X < 113{,}99$, dan kategori tinggi pada skor $X \geq 113{,}99$. Kriteria tersebut digunakan sebagai dasar dalam mengidentifikasi siswa yang memiliki tingkat perilaku agresif tinggi pada tahap screening.

Pelaksanaan penelitian terdiri atas tahap screening, pretest, pemberian layanan, dan posttest. Pada tahap screening, angket diberikan kepada 111 siswa kelas VII untuk memperoleh gambaran awal perilaku agresif dan menjadi dasar penetapan subjek penelitian. Setelah 10 siswa ditetapkan sebagai subjek, dilakukan pretest untuk memperoleh kondisi awal perilaku agresif sebelum intervensi. Selanjutnya, layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing diberikan dalam dua pertemuan, dengan durasi masing-masing 45 menit. Pemberian layanan dalam dua pertemuan dirancang sebagai intervensi awal yang terstruktur, dengan setiap pertemuan diarahkan pada aspek perilaku agresif yang berbeda melalui tahapan pemahaman, simulasi, diskusi, dan refleksi. Pada pertemuan pertama, layanan berfokus pada aspek agresi fisik dan agresi verbal. Setelah tahap pembentukan dan peralihan, peneliti menyampaikan materi mengenai bentuk perilaku agresif, kemudian siswa mengikuti kegiatan role playing berdasarkan skenario yang telah disiapkan. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai perilaku yang diperankan, dampaknya, serta alternatif perilaku yang lebih positif. Pada pertemuan kedua, layanan difokuskan pada aspek kemarahan dan permusuhan. Siswa mengikuti kegiatan role playing berdasarkan situasi yang berkaitan dengan kedua aspek tersebut, kemudian melakukan diskusi dan refleksi mengenai perasaan yang muncul, dampak perilaku, serta cara yang lebih adaptif dalam mengelola kemarahan dan kecenderungan bermusuhan. Setelah seluruh rangkaian layanan selesai, siswa diberikan posttest selama 30 menit menggunakan instrumen yang sama. Konsistensi pelaksanaan layanan dijaga dengan menggunakan tahapan kegiatan dan fokus materi yang telah ditetapkan untuk masing-masing pertemuan.

Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan selama pelaksanaan layanan untuk memperoleh informasi mengenai keterlibatan siswa, dinamika kelompok, respons peserta, dan perubahan perilaku yang tampak selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan setelah layanan terhadap seluruh 10 siswa dan satu guru bimbingan dan konseling. Seluruh siswa diwawancarai karena mereka merupakan keseluruhan subjek yang mengikuti rangkaian penelitian, sedangkan guru BK diwawancarai untuk memperoleh informasi pendukung mengenai kondisi siswa. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman siswa selama mengikuti layanan, perubahan yang dirasakan, serta kondisi siswa setelah pelaksanaan intervensi. Pertanyaan wawancara diarahkan pada pengalaman mengikuti

layanan, respons terhadap kegiatan role playing, perubahan perilaku yang dirasakan, serta pengalaman siswa dalam mengelola emosi dan menghadapi situasi sosial setelah layanan. Data kualitatif tersebut digunakan sebagai data penjelas terhadap hasil kuantitatif sehingga dapat memberikan gambaran mengenai proses yang menyertai perubahan skor perilaku agresif.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan uji normalitas terhadap skor selisih (difference scores) antara pretest dan posttest, kemudian dilanjutkan dengan paired-sample t-test menggunakan bantuan SPSS versi 27.0. Uji normalitas dilakukan terhadap skor selisih karena asumsi normalitas yang relevan dalam paired-sample t-test adalah distribusi perbedaan skor antara dua pengukuran berpasangan. Uji paired-sample t-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan skor perilaku agresif sebelum dan sesudah pemberian layanan. Keputusan pengujian didasarkan pada taraf signifikansi 5% ($p < 0,05$). Data kualitatif dianalisis melalui proses reduksi data, pengodean informasi yang relevan, pengelompokan kode ke dalam tema, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengodean dan analisis dilakukan oleh peneliti dengan mengidentifikasi informasi yang berkaitan dengan pengalaman siswa, respons selama layanan, perubahan perilaku yang teramati, dan proses pelaksanaan role playing. Kredibilitas data kualitatif dijaga melalui triangulasi teknik dengan membandingkan informasi yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Selanjutnya, hasil kuantitatif dan kualitatif diintegrasikan pada tahap interpretasi dengan menghubungkan perubahan skor perilaku agresif dengan informasi mengenai pengalaman siswa, respons selama layanan, dan proses pelaksanaan role playing. Karena penelitian menggunakan desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol, hasil penelitian diinterpretasikan sebagai perubahan perilaku agresif setelah pemberian layanan dan tidak digunakan untuk menetapkan hubungan kausal secara definitif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian disajikan berdasarkan pendekatan *mixed methods* dengan desain *explanatory sequential*, yaitu analisis kuantitatif yang dilanjutkan dengan analisis kualitatif untuk memberikan penjelasan terhadap temuan kuantitatif. Data kuantitatif

diperoleh melalui pengukuran perilaku agresif sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara terhadap siswa dan guru bimbingan dan konseling untuk memberikan gambaran mengenai proses pelaksanaan layanan, perubahan yang diamati selama kegiatan, serta kendala yang muncul selama intervensi. Hasil penelitian disajikan dalam dua bagian, yaitu perubahan skor perilaku agresif sebelum dan sesudah layanan serta temuan kualitatif mengenai proses pelaksanaan layanan dan perubahan perilaku siswa.

Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role playing* untuk Mereduksi Perilaku Agresif Siswa Kelas VII Di SMPN SATAP 1 Warungjeruk

Pengukuran perilaku agresif dilakukan melalui pemberian *pretest* dan *posttest* kepada 10 siswa kelas VII yang menjadi subjek penelitian. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa rata-rata skor perilaku agresif sebelum diberikan layanan adalah 113,10, sedangkan setelah diberikan layanan rata-rata skor menurun menjadi 76,00. Dengan demikian, terdapat penurunan rata-rata skor sebesar 37,10 poin. Adapun Gambaran skor perilaku agresif sebelum dan sesudah pemberian layanan yakni:

Tabel 1. Deskripsi Skor Perilaku Agresif Sebelum dan Sesudah Layanan

Pengukuran	N	Mean	Std. Deviation
Pretest	10	113,10	12,97
Posttest	10	76,00	12,99

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor perilaku agresif mengalami penurunan dari 113,10 pada *pretest* menjadi 76,00 pada *posttest*. Penurunan tersebut menunjukkan adanya perubahan skor perilaku agresif setelah siswa mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Secara deskriptif, perubahan juga terlihat pada kategori skor, yaitu subjek yang pada kondisi awal berada pada kategori tinggi kemudian menunjukkan skor yang lebih rendah setelah mengikuti layanan. Sebelum dilakukan uji *paired sample t-test*, asumsi normalitas diperiksa terhadap skor selisih (*difference score*) antara *pretest* dan *posttest*. Pemeriksaan ini dilakukan karena analisis *paired sample t-test* menggunakan pasangan pengukuran dari subjek yang sama. Hasil uji normalitas skor selisih disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest-Posttest	1	0,218	10	0,195	0,889	10	0,165
	2	0,195	10	.200*	0,930	10	0,448

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas *Shapiro-wilk* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,165 pada data *pretest* dan 0,448 pada data *posttest*. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (p > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dengan demikian, uji hipotesis selanjutnya dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan skor perilaku agresif sebelum dan sesudah pemberian layanan.

Tabel 3. Hasil Uji T

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	37,100	6,190	1,958	32,672	41,528	18,952	9	0,000

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai t(9) = 18,952 dengan p < 0,001. Rata-rata perbedaan skor antara pretest dan posttest sebesar 37,10 poin, dengan interval kepercayaan 95% sebesar 32,672 sampai 41,528. Ukuran efek Cohen's dz dihitung berdasarkan perbandingan antara rata-rata skor selisih dan standar deviasi skor selisih, yaitu dz = 37,10/6,190 = 5,99. Nilai tersebut menunjukkan ukuran perbedaan skor yang sangat besar pada sampel penelitian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat penurunan skor perilaku agresif yang signifikan setelah siswa mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Namun, temuan ini tidak dengan sendirinya membuktikan bahwa penurunan tersebut sepenuhnya disebabkan oleh

layanan yang diberikan karena penelitian menggunakan desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol.

Proses Penerapan Dan Kendala Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role playing* Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas VII di SMPN SATAP 1 Warungjeruk

Data kualitatif diperoleh melalui observasi selama pelaksanaan layanan dan wawancara setelah rangkaian penelitian selesai. Wawancara dilakukan terhadap 10 siswa yang mengikuti layanan dan 1 guru bimbingan dan konseling. Data kualitatif digunakan untuk memberikan gambaran pendukung mengenai proses pelaksanaan layanan, keterlibatan siswa, perubahan yang diamati selama kegiatan, serta kendala yang muncul selama pelaksanaan layanan. Secara keseluruhan, penelitian dilaksanakan dalam tiga pertemuan, yang terdiri atas satu pertemuan untuk pretest dan dua pertemuan untuk pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Pertemuan pertama digunakan untuk pemberian pretest. Pertemuan kedua dan ketiga merupakan sesi intervensi, masing-masing selama 45 menit. Pada pertemuan kedua, kegiatan berfokus pada aspek agresi fisik dan agresi verbal. Pada pertemuan ketiga, kegiatan berfokus pada aspek kemarahan dan permusuhan. Setelah rangkaian layanan pada pertemuan ketiga selesai, siswa diberikan posttest.

Selama pelaksanaan layanan, observasi menunjukkan bahwa pada tahap awal sebagian siswa masih terlihat pasif dan membutuhkan arahan dalam menyampaikan pendapat maupun mengikuti kegiatan bermain peran. Seiring berlangsungnya kegiatan, keterlibatan siswa dalam diskusi dan aktivitas *role playing* terlihat semakin meningkat. Siswa mulai lebih berani menyampaikan pendapat, memberikan tanggapan terhadap situasi yang diperankan, serta mengikuti proses diskusi mengenai dampak perilaku agresif dan alternatif respons yang lebih sesuai. Hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling menunjukkan adanya perubahan pada beberapa perilaku yang sebelumnya menjadi perhatian, terutama dalam penggunaan bahasa ketika berinteraksi, kecenderungan mengejek teman, serta kemampuan mengendalikan emosi ketika menghadapi konflik. Guru bimbingan dan konseling juga menyampaikan bahwa beberapa siswa mulai menunjukkan kemampuan untuk menyampaikan pendapat dengan

lebih tenang dan mempertimbangkan perasaan orang lain ketika memberikan respons dalam interaksi sosial.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa kegiatan *role playing* memberikan pengalaman bagi siswa untuk memerankan situasi sosial dan memahami suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda. Siswa juga menunjukkan pemahaman bahwa perilaku agresif dapat menimbulkan dampak terhadap orang lain. Temuan tersebut digunakan sebagai data pendukung untuk menjelaskan perubahan skor yang ditemukan pada analisis kuantitatif. Selain perubahan yang diamati, pelaksanaan layanan juga menghadapi beberapa kendala. Sebagian siswa masih merasa malu dan kurang percaya diri ketika memainkan peran tertentu. Beberapa siswa juga masih membutuhkan arahan dalam mengikuti alur kegiatan dan menyampaikan pendapat selama diskusi. Kendala tersebut diatasi melalui pemberian arahan, penguatan, dan pendampingan selama kegiatan berlangsung.

Secara keseluruhan, temuan kualitatif memberikan gambaran bahwa pelaksanaan layanan diikuti oleh peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan kelompok serta munculnya beberapa perubahan perilaku yang diamati selama proses layanan. Temuan ini menjadi data pendukung terhadap hasil kuantitatif yang menunjukkan adanya penurunan skor perilaku agresif setelah pemberian layanan.

Pembahasan

Proses Penerapan Dan Kendala Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role playing* Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas VII di SMPN SATAP 1 Warungjeruk

Hasil penelitian menunjukkan adanya penurunan skor perilaku agresif siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Secara deskriptif, rata-rata skor perilaku agresif menurun dari 113 pada saat *pretest* menjadi 76 pada saat *posttest*, dengan rata-rata selisih sebesar 37,10 poin. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah layanan, $t(9) = 18{,}952$, $p < 0{,}001$, dengan interval kepercayaan 95% untuk selisih skor sebesar 32,672–41,528. Besarnya perubahan juga ditunjukkan oleh nilai Cohen's dz sebesar 5,99, yang menunjukkan ukuran efek yang sangat besar dalam sampel penelitian ini. Dengan demikian, hasil kuantitatif menunjukkan bahwa skor perilaku agresif siswa

mengalami penurunan yang cukup besar setelah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Namun, temuan tersebut perlu dipahami sesuai dengan karakteristik desain penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan desain one-group *pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol, sehingga penurunan skor yang ditemukan belum dapat dipastikan sepenuhnya disebabkan oleh intervensi. Perubahan tersebut dapat dipengaruhi pula oleh faktor lain yang berlangsung selama periode penelitian. Oleh karena itu, temuan penelitian lebih tepat dimaknai sebagai adanya penurunan perilaku agresif setelah siswa mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, bukan sebagai bukti kausal bahwa layanan tersebut secara tunggal menyebabkan perubahan perilaku. Temuan kuantitatif tersebut memperoleh penjelasan tambahan dari data kualitatif yang dikumpulkan melalui observasi selama kegiatan dan wawancara setelah layanan. Pada tahap awal pelaksanaan, siswa masih menunjukkan keterlibatan yang terbatas dalam kegiatan kelompok. Sebagian siswa tampak kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan masih membutuhkan arahan peneliti untuk terlibat dalam kegiatan. Selama proses layanan berlangsung, keterlibatan siswa menunjukkan perkembangan secara bertahap. Siswa mulai lebih aktif dalam diskusi, berani menyampaikan pendapat, dan lebih terbuka dalam merespons pengalaman yang dibahas dalam kelompok.

Hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling setelah layanan juga memberikan informasi mengenai perubahan perilaku yang teramati pada siswa. Guru BK menyampaikan adanya berkurangnya kebiasaan mengejek teman dan penggunaan bahasa yang kasar, serta adanya perkembangan dalam kemampuan siswa mengendalikan respons ketika menghadapi situasi konflik. Wawancara dengan sepuluh siswa juga menunjukkan bahwa kegiatan *role playing* membantu mereka memahami perilaku agresif melalui pengalaman memainkan situasi sosial secara langsung. Siswa memperoleh kesempatan untuk melihat suatu permasalahan dari posisi atau peran yang berbeda, kemudian mendiskusikan perasaan, konsekuensi perilaku, dan alternatif respons yang dapat digunakan.

Integrasi kedua temuan tersebut menunjukkan bahwa data kuantitatif memberikan bukti mengenai perubahan skor perilaku agresif, sedangkan data kualitatif memberikan penjelasan mengenai pengalaman dan perubahan perilaku yang menyertai

perubahan tersebut. Penurunan rata-rata skor sebesar 37,10 poin menunjukkan perubahan pada tingkat pengukuran perilaku agresif, sementara hasil observasi dan wawancara memberikan gambaran bahwa selama proses layanan siswa semakin terlibat dalam interaksi kelompok, lebih terbuka menyampaikan pendapat, dan menunjukkan pengendalian respons yang lebih baik. Dengan demikian, kedua jenis data saling melengkapi dalam menjelaskan perubahan yang terjadi setelah pelaksanaan intervensi.

Temuan tersebut dapat dipahami dalam kerangka *Aggression Questionnaire* yang dikembangkan Buss dan Perry (1992), yang memandang agresivitas melalui empat dimensi, yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan juga disusun berdasarkan keempat dimensi tersebut. Meskipun penelitian tidak menyajikan skor perubahan untuk setiap dimensi secara terpisah, data kualitatif memberikan indikasi perubahan terutama pada perilaku yang berkaitan dengan agresi verbal dan pengendalian kemarahan, seperti berkurangnya penggunaan bahasa kasar, kebiasaan mengejek, serta kemampuan merespons konflik secara lebih tenang. Oleh karena itu, temuan tersebut digunakan sebagai penjelasan kualitatif terhadap perubahan skor total, bukan sebagai bukti bahwa seluruh dimensi agresivitas mengalami penurunan dengan besaran yang sama.

Penggunaan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok memberikan konteks yang relevan untuk menjelaskan temuan tersebut. Melalui permainan peran, siswa tidak hanya menerima informasi mengenai perilaku agresif secara verbal, tetapi juga terlibat dalam simulasi situasi sosial yang berkaitan dengan konflik, kemarahan, dan interaksi dengan teman sebaya. Setelah memainkan peran, siswa diberikan kesempatan untuk mendiskusikan pengalaman dan konsekuensi dari perilaku yang diperankan. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba respons alternatif dalam situasi yang relatif aman sebelum menerapkannya dalam interaksi sehari-hari. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Winarlin dkk. (2016) yang menunjukkan bahwa teknik *role playing* dapat digunakan untuk membantu mengurangi perilaku agresif verbal pada siswa sekolah menengah pertama. Hasil penelitian Rosa dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat mendukung perkembangan empati siswa. Temuan tersebut memberikan dukungan terhadap hasil penelitian ini, khususnya pada penggunaan interaksi kelompok dan pengalaman bermain peran sebagai sarana untuk

membantu siswa memahami situasi sosial dan mempertimbangkan respons yang lebih adaptif. Meskipun demikian, kesamaan hasil tersebut tidak berarti bahwa perubahan dalam penelitian ini sepenuhnya disebabkan oleh teknik *role playing*, mengingat karakteristik desain dan konteks penelitian berbeda.

Dengan demikian, integrasi antara hasil kuantitatif dan kualitatif menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti layanan mengalami penurunan skor perilaku agresif yang disertai dengan perubahan perilaku yang teramati selama proses layanan. Data kuantitatif menunjukkan besarnya perubahan, sedangkan data kualitatif membantu menjelaskan bagaimana siswa mengalami proses pembelajaran sosial melalui kegiatan kelompok dan *role playing*. Temuan tersebut berlaku pada sepuluh siswa kelas VII yang menjadi subjek penelitian di SMPN SATAP 1 Warungjeruk dan perlu dipahami dalam konteks keterbatasan desain penelitian.

Proses Penerapan Dan Kendala Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role playing* Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas VII di SMPN SATAP 1 Warungjeruk

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga pertemuan dengan durasi 45 menit pada setiap sesi. Pertemuan pertama digunakan untuk pelaksanaan *pretest*, sedangkan pertemuan kedua dan ketiga digunakan untuk pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Pada pertemuan kedua, kegiatan berfokus pada agresi fisik dan agresi verbal, sedangkan pertemuan ketiga membahas kemarahan dan permusuhan. Setelah layanan pada pertemuan ketiga selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan skor perilaku agresif setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Pelaksanaan layanan mengikuti tahapan bimbingan kelompok yang meliputi tahap pembentukan, peralihan, kegiatan inti, dan penutup. Pada tahap awal, peneliti berupaya membangun suasana kelompok yang nyaman melalui perkenalan, penyampaian tujuan kegiatan, serta pembentukan kesepakatan kelompok. Tahap peralihan digunakan untuk memastikan kesiapan siswa sebelum memasuki kegiatan inti. Selanjutnya, pada tahap inti siswa memperoleh materi mengenai perilaku agresif dan terlibat dalam kegiatan *role playing* sesuai dengan topik yang dibahas. Kegiatan kemudian diakhiri dengan refleksi dan penguatan terhadap pengalaman yang diperoleh siswa.

Perkembangan dinamika kelompok menjadi salah satu temuan penting dalam proses pelaksanaan layanan. Pada awal kegiatan, sebagian siswa masih terlihat malu dan kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat. Kondisi tersebut membuat keterlibatan anggota kelompok belum sepenuhnya merata. Seiring dengan berlangsungnya kegiatan, siswa mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih baik melalui diskusi, pemberian tanggapan, dan partisipasi dalam permainan peran. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa proses kelompok berlangsung secara bertahap dan siswa memerlukan waktu untuk membangun rasa aman serta kenyamanan dalam berinteraksi. Kondisi tersebut sejalan dengan karakteristik bimbingan kelompok yang menempatkan interaksi antarpeserta sebagai bagian penting dalam proses layanan. Prayitno (2017) menjelaskan bahwa dinamika kelompok dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman, memahami diri, dan mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain. Dalam penelitian ini, proses interaksi tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan pendapat teman, mengemukakan pengalaman, serta mendiskusikan alternatif penyelesaian terhadap situasi yang berkaitan dengan perilaku agresif.

Teknik *role playing* kemudian memberikan pengalaman yang lebih konkret dalam proses tersebut. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan mengenai perilaku agresif, tetapi juga terlibat dalam simulasi situasi sosial. Setelah kegiatan bermain peran, siswa diberikan kesempatan untuk merefleksikan perasaan dan perilaku yang muncul selama memainkan suatu peran. Proses tersebut memungkinkan siswa memahami situasi sosial melalui sudut pandang yang berbeda dan mendiskusikan respons alternatif yang lebih sesuai. Hal ini menjadi salah satu penjelasan yang mungkin mengenai mengapa siswa menunjukkan keterlibatan yang semakin baik selama proses layanan. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa keterlibatan secara langsung dalam *role playing* membantu mereka memahami materi layanan. Sementara itu, wawancara dengan guru BK memberikan informasi mengenai perubahan yang teramati setelah layanan, khususnya berkurangnya perilaku mengejek dan penggunaan bahasa kasar serta meningkatnya kemampuan siswa dalam mengendalikan respons ketika menghadapi konflik. Dengan demikian, pengalaman langsung dalam kegiatan *role playing* dan proses refleksi dalam kelompok menjadi bagian penting yang mendukung proses pembelajaran sosial siswa.

Meskipun demikian, pelaksanaan layanan menghadapi beberapa kendala. Sebagian siswa masih merasa malu dan kurang percaya diri ketika harus memainkan peran di depan anggota kelompok. Kondisi tersebut dapat memengaruhi tingkat keterlibatan siswa pada tahap awal kegiatan. Selain itu, perbedaan tingkat keaktifan antaranggota menyebabkan peneliti perlu memberikan arahan dan penguatan agar keterlibatan dalam kelompok menjadi lebih seimbang. Kendala tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan *role playing* pada siswa sekolah menengah pertama membutuhkan suasana kelompok yang aman, instruksi yang jelas, dan pendampingan yang memadai dari fasilitator.

Secara keseluruhan, proses pelaksanaan menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat dilaksanakan melalui tahapan kegiatan yang terstruktur, meskipun terdapat kendala dalam membangun keterlibatan siswa pada tahap awal. Perkembangan partisipasi siswa selama kegiatan, temuan wawancara, serta penurunan skor perilaku agresif pada pengukuran akhir memberikan gambaran yang saling melengkapi mengenai perubahan yang terjadi dalam penelitian ini. Namun, temuan tersebut tetap perlu dipahami secara hati-hati karena penelitian menggunakan jumlah subjek yang terbatas, tidak melibatkan kelompok kontrol, menggunakan instrumen self-report, dan tidak melakukan pengukuran tindak lanjut (follow-up). Oleh karena itu, hasil penelitian ini terutama menggambarkan perubahan yang terjadi pada sepuluh siswa kelas VII SMPN SATAP 1 Warungjeruk selama periode pelaksanaan penelitian dan tidak dapat digeneralisasikan secara luas kepada seluruh siswa SMP.

SIMPULAN

Terdapat penurunan yang signifikan pada skor perilaku agresif siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Rata-rata skor perilaku agresif menurun dari 113 pada *pretest* menjadi 76 pada *posttest*, dengan rata-rata selisih sebesar 37,10 poin. Hasil *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah layanan, $t(9) = 18{,}952$, $p < 0{,}001$, dengan interval kepercayaan 95% sebesar 32,672–41,528. Temuan ini menunjukkan adanya penurunan perilaku agresif setelah pelaksanaan layanan

bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada sepuluh siswa kelas VII SMPN SATAP 1 Warungjeruk.

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menunjukkan adanya perubahan perilaku yang teramati selama proses layanan. Penelitian dilaksanakan dalam tiga pertemuan, yang terdiri atas pemberian *pretest*, pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, dan pemberian *posttest*. Layanan berfokus pada aspek agresi fisik dan agresi verbal pada pertemuan kedua, serta aspek kemarahan dan permusuhan pada pertemuan ketiga. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa secara bertahap menjadi lebih aktif dalam kegiatan kelompok, lebih berani menyampaikan pendapat, serta menunjukkan pengendalian respons yang lebih baik. Wawancara juga menunjukkan adanya berkurangnya perilaku mengejek dan penggunaan bahasa kasar serta meningkatnya kemampuan siswa dalam merespons konflik secara lebih tenang.

REFERENSI

Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The *Aggression Questionnaire*. *Journal of Personality and Social Psychology, 63*(3), 452-459.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology, 53*, 27–51.

Prayitno (2017). *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Narti, S. (2019). *Kumpulan contoh laporan hasil penelitian tindakan bimbingan konseling (ptbk).* Deepublish.

Safitri, Y., Yusmansyah, Y., & Utaminingsih, D. (2017). Penggunaan Layanan Konseling Kelompok Teknik *Role playing* untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. *ALIBKIN: Jurnal Bimbingan Konseling, 5*(4).

Yamin, M. (2007). *Profesionalisme Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Nasution, S. H., Lubis, L., & Rusman, A. A. (2023). Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Teknik *Role playing* Di Mas Al-Washliyah 22 Tembung. *Research and Development Journal of Education, 9*(2), 1036-1049.

Winarlin, W., Lasan, B. B., & Widada, W. (2016). Efektivitas teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresif verbal pada siswa SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan, 15*(2), 101-110.

Setiyawati, F. (2013). Pengaruh teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terhadap pengurangan perilaku bullying pada siswa SMP. *Jurnal Bimbingan Konseling, 2*(2), 67-75.

UNICEF Indonesia. (2020). *Situasi anak di Indonesia 2020*. UNICEF Indonesia.

Rosa, A., Yosef, Y., & Amarullah, I. B. (2025). Penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan empati siswa kelas VII SMP N 60 Palembang. *AL-IRSYAD: JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING, 15*(1), 207-220.

Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed methods Approaches*. Los Angeles: SAGE Publications.