

INTERVENSI LAYANAN KONSELING KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF SISWA SMP SAMARINDA TAHUN AJARAN 2024/2025

Egi Dina Arimbi¹, Wahyu Widyatmoko², Nuril Hidayanti³, Rury Muslifar⁴
egidna03@gmail.com¹, wahyuwidyatmoko@fkip.unmul.ac.id², nuril@fkip.unmul.ac.id³,
rury.muslifar@fkip.unmul.ac.id⁴
Universitas Mulawarman

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan data yang diperoleh melalui studi pendahuluan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 27 Samarinda yang menunjukkan perilaku agresif yang tinggi dengan gejala yang tampak yaitu banyak siswa yang berperilaku agresif seperti mendorong, memukul, membentak dan menghina temannya dengan dalih bercanda. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan layanan konseling kelompok teknik roleplaying sebagai penyebab berkurangnya perilaku agresif kelas viii smp negeri 27 Samarinda Tahun Ajaran 2024/2025.. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental design, one-group pretest-posttest design. Populasi seluruh siswa kelas VIII dan sampel sebanyak 6 siswa yang teridentifikasi memiliki perilaku agresif dengan kategori tinggi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu Non-Probability Sampling dengan teknik Purposive Sampling. Layanan konseling kelompok dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, dengan menggunakan teknik roleplaying. Hasil skor sebelum diberikan treatment nilai pretest yaitu 105,5, setelah melaksanakan layanan bimbingan kelompok nilai rata- rata turun menjadi 85,17 Sehingga konseling kelompok teknik Roleplaying dapat mengurangi perilaku agresif siswa dengan kategori efektif. Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat penurunan signifikan mengenai perilaku agresif. Dapat disimpulkan bahwa layanan konseling kelompok teknik Role playing terbukti dapat mengurangi perilaku agresif siswa kelas VIII SMP Negeri 27 Samarinda Tahun Ajaran 2024/2025.
Kata Kunci: Konseling Kelompok, Teknik Roleplaying, Perilaku Agresif.

PENDAHULUAN

Sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan kegiatan pengajaran, bimbingan dan latihan dalam rangka membantu peserta didik untuk mengembangkan potensinya baik menyangkut aspek moral-spiritual, intelektual, emosional maupun sosial. Dilingkungan sekolah, guru mengemban tugas untuk merangsang dan membina perkembangan intelektual siswa serta membina pertumbuhan nilai-nilai, sikap, dan perilaku dalam diri siswa. Namun dalam kenyataannya di sekolah dapat menjadi tempat atau ajang melakukan tindakan atau perilaku agresif. Bagi beberapa siswa, sekolah menjadi tempat yang mencekam, dikarenakan mereka menjadi korban perilaku agresif yang terjadi seperti tawuran, perkelahian dan penindasan dari sesama peserta didik ataupun senior terhadap junior.

Siswa sekolah menengah pertama umumnya berada pada rentang usia 12 tahun sampai 15 tahun. Mereka membutuhkan bimbingan dan arahan dari pihak keluarga dan sekolah agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Salah satunya yaitu membantu siswa agar mampu mengendalikan diri atas dasar prinsip atau falsafah hidup. Perilaku yang sesuai dengan keinginan dan harapan siswa akan menimbulkan akibat yang positif. Bilamana keinginan dan harapan tidak sesuai dengan kenyataan, maka akan menimbulkan perilaku agresif. Bentuk perilaku agresif negatif muncul dikarenakan kegagalan dalam usahanya yang akan diekspresikan dengan kemarahan, emosi yang menggebu-gebu, bertindak sadis,

dan usaha untuk merugikan serta menyakiti orang lain. Sebagaimana diungkapkan Berkowitz dan Myers (dalam Siddiqah, 2010) perilaku agresif diartikan sebagai tindakan yang dimaksudkan untuk melukai atau menyakiti orang lain, baik fisik maupun psikis. Perilaku agresif biasanya muncul pada remaja umur empat belas tahun (Yunalia & Etika, 2020), diantaranya sering kali mudah marah, mudah merangsang, emosinya cenderung “meledak”, dan tidak berusaha mengendalikan perasaannya. Pada usia-usia tersebut perilaku agresif akan sering muncul sebagai konsekuensi rasa penasaran individu terhadap sesuatu yang baru, termasuk yang berkaitan dengan tata norma atau nilai yang berlaku di masyarakat (Putra et al., 2020) Individu yang berperilaku agresif jika dibiarkan dan tidak diatasi sesegera mungkin, maka sangat berpotensi untuk memicu perilaku agresif non verbal seperti perkelahian, tawuran, pengeroyokan, maupun pengrusakan secara fisik. Namun pada saat ini permasalahan yang sering muncul tidak hanya perilaku agresif non-verbal saja, tetapi juga perilaku agresif verbal (Eliani et al., 2018).

Faktor yang berpengaruh pada terbentuknya perilaku agresif pada anak seringkali diperoleh melalui proses pembelajaran sosial, yaitu melalui pembelajaran sosial dengan mengamati dan mengimitasi terhadap apa yang dilihat dan dialami Fox 2019 (dalam Widyorini, n.d.) Misalnya, jika anak sering dipukuli dalam keluarga, hal ini dapat menimbulkan peniruan dan terdapat proses pembelajaran, sehingga meningkatkan perilaku agresif.

Perilaku agresif yang ditampilkan remaja dapat diwujudkan dalam beberapa bentuk. Seorang siswa dapat melakukan dua atau lebih tindakan agresif berupa kekerasan verbal atau yang lebih parah, seperti memukul, menghina, dan melempari teman sebaya.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan hasil AKPD tertinggi yang dilakukan oleh penulis di SMP Negeri 27 Samarinda pada Agustus – September 2024 terdapat fakta yang menunjukkan bahwa banyak siswa yang berperilaku agresif seperti mendorong, memukul, membentak dan menghina temannya dengan dalih bercanda. Penanganan yang dilakukan terhadap siswa yang berperilaku agresif di SMP Negeri 27 Samarinda hanya berupa teguran dan menulis surat pernyataan tidak akan mengulangnya lagi, namun hasilnya belum maksimal dan masih banyak siswa yang berperilaku agresif.

Melihat fenomena di atas, penting untuk menemukan strategi intervensi untuk mengurangi agresif anak sehingga di masa depan mereka dapat bersosialisasi dan menghadapi tantangan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui layanan konseling kelompok (putri et al., 2017)

Bimbingan konseling terdapat layanan konseling kelompok. Konseling kelompok adalah layanan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa dalam mengatasi permasalahan dan kebiasaan baru mereka (Muhaimin, 2022).

Konseling kelompok merupakan bantuan kepada individu dalam situasi kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan, serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya. Konseling kelompok bersifat memberi kemudahan bagi pertumbuhan dan perkembangan individu, dalam arti memberi kesempatan, dorongan, juga pengarahan kepada individu-individu yang bersangkutan untuk mengubah sikap dan prilakunya selaras dengan lingkungannya.

Layanan Konseling kelompok memberikan kesempatan kepada anggota kelompok berinteraksi antar pribadi yang khas, yang tidak mungkin terjadi pada layanan konseling individual. Kesempatan memberi dan menerima dalam kelompok akan menimbulkan rasa saling menolong, menerima, dan berempati dengan tulus, keadaan ini membutuhkan suasana yang positif dari anggota, sehingga mereka akan merasakan diterima, dimengerti, dan menambahkan rasa positif dalam diri mereka. Selain itu pemberian layanan konseling

kelompok diharapkan bisa mengarahkan peserta didik dari permasalahan-permasalahan yang sedang di alaminya. Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam layanan konseling kelompok adalah teknik roleplaying (bermain peran) yang diharapkan dapat mengurangi perilaku agresif.

Role playing (bermain peran) adalah sebuah teknik yang digunakan oleh konselor dari beragam orientasi teoritis untuk klien-klien yang perlu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang atau melakukan perubahan dalam, dirinya sendiri (Putra et al., 2020) upaya untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan konseling kelompok dengan teknik role playing. Peserta didik yang melakukan perilaku agresif verbal diberikan tindakan dengan cara memainkan peran tertentu sehingga peserta didik dapat menjalin hubungan sosial dengan baik, memecahkan masalahnya dan menyelesaikan konflik, mengendalikan emosinya, mengembangkan empati, mengendalikan dirinya, menjadi individu yang bertanggung jawab, dapat bersikap sopan dan santun dapat menjaga tingkah lakunya.

Role playing dapat menjadi media untuk mengubah perilaku agresif dan menggantinya dengan perilaku-perilaku baru yang dipelajarinya (Gading et al., 2017). Proses pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan aspek afektif dan kognitif siswa sehingga selain mempelajari perilaku yang baru, siswa juga memiliki pemahaman jika perilaku yang mereka perbuat terhadap teman sebayanya kurang baik dalam hubungan sosial. Diharapkan dengan metode role play siswa dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonalnya dengan baik.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang relevan, seperti penelitian yang dilakukan oleh (khofifah, 2019) dengan judul Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MA NU Putra Buntet Pesantren Kabupaten Cirebon. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif jenis Quasi Experimental dengan desain Post test only control dimana terdapat dua kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas X IPA 1 dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPA 2 sebagai kelas kontrol. Dalam menentukan sampel pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik Non probability sampling dengan semua anggota populasi dijadikan sampel (sampel jenuh). Adapun dalam perhitungan hipotesis menggunakan uji independent sample t test didapatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,00 berarti $0,00 < 0,05$. Maka dapat dinyatakan bahwa H_a ditolak dan H_o diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada metode pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa.

Namun pada penelitian tersebut, menurut Roestiyah (dalam Putri, 2017) ada beberapa kekurangan teknik role playing, salah satunya adalah Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif. Sejalan dengan keterbatasan tersebut peneliti terdahulu juga memaparkan beberapa solusi untuk peneliti selanjutnya yaitu: Siswa yang tidak mengikuti pemeranan dapat diberikan tugas untuk mengamati dan mengevaluasi temannya yang sedang melakukan pemeranan agar tetap terlibat aktif dan tidak pasif.

Melalui latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Intervensi Konseling Kelompok Teknik Roleplaying Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 27 Samarinda Ajaran 2024/2025”.

METODOLOGI

Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan

tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen sebagai bagian dari metode penelitian kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2020) kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada hubungan gejala yang bersifat sebab akibat dan terukur.

Rancangan eksperimen penelitian ini menggunakan model Pre-test Experimental Designs, dengan desain penelitian One-Group Pretest-Posttest Design yang terdiri dari satu kelompok yang diberi perlakuan/treatment dengan didahului pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. One-Group Pretest-Posttest Design digunakan untuk membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan keadaan setelah diberi perlakuan.

Dalam penelitian ini terdapat dua kali pengukuran. Pengukuran yang pertama digunakan untuk mengukur perilaku Agresif siswa sebelum diberikan layanan Konseling kelompok dengan teknik Roleplaying (O1) yang disebut pretest, dan pengukuran yang kedua untuk mengukur perilaku Agresif siswa setelah diberikan treatment berupa layanan Konseling kelompok dengan teknik Roleplaying (O2) yang disebut posttest. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan melalui gambaran dari desain penelitian yang akan dilakukan, yaitu sebagai berikut:

$$O^1 \times O^2$$

Tabel 1 Desain Eksperimen One Group Pretest-posttest

O ¹	:	Nilai Pre-test (sebelum diberi Treatment)
X	:	<i>Treatment</i> (Layanan Konseling Kelompok Teknik <i>Roleplaying</i>)
O ²	:	Nilai <i>Post-Test</i> (Setelah diberi Treatment)

Desain eksperimen one group pretest-posttest adalah desain penelitian eksperimen yang melibatkan satu kelompok subjek dan dua pengukuran variabel terikat (Y) yaitu pada sebelum (pretest) dan setelah (posttest) intervensi diberikan. Prosedur eksperimen ini mengadaptasi dari Asriani (2016:32).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Pendekatan ini melibatkan peneliti yang secara aktif melakukan intervensi atau perlakuan terhadap subjek penelitian untuk mengetahui pengaruhnya terhadap variabel yang diteliti. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 27 Samarinda Batu cermin sempaja tepatnya pada tanggal 17 Maret- April 2025. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas Konseling Kelompok Teknik Roleplaying Untuk Mengurangi Perilaku Agresif siswa Kelas VIII SMP Negeri 27 Samarinda. Penelitian ini diawali dengan pemberian pretest kemudian diberikan perlakuan (treatment) sebanyak 4 kali pertemuan dan diakhiri oleh pemberian posttest. Selanjutnya hasil tersebut dibandingkan untuk mengetahui intervensi Konseling Kelompok Teknik *Roleplaying* yang telah diberikan.

1. Analisis Deskriptif

Tabel 1 Analisis Deskriptif

No.	Subjek	Usia	P/L	Etnis	Skor <i>pretest</i>	Skor <i>posttest</i>
1.	AR	14	L	Bugis	109	94
2.	DA	14	L	Banjar	75	60
3.	H	15	L	Bugis	127	100

4.	IR	14	L	Banjar	115	94
5.	JTG	14	P	Batak	111	88
6.	KO	14	P	Banjar	96	75

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Pretest

Pretest dilaksanakan pada tanggal 17 maret 2025 di perpustakaan SMP Negeri 27 Samarinda yang bertujuan untuk mengetahui kondisi awal perilaku agresif siswa. Skala tersebut diberikan kepada siswa kelas VIII yang memiliki perilaku agresif yang tinggi sesuai hasil analisis skala, yaitu berjumlah 6 siswa. Adapun hasil pretest siswa ialah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Pretest Perilaku Agresif Siswa

No.	Nama	Skor pre- test	Keterangan
1.	AR	109	Tinggi
2.	DA	75	Sedang
3.	H	127	Tinggi
4.	IR	115	Tinggi
5.	JTG	111	Tinggi
6.	KO	96	Sedang

Tabel 3

Jumlah Kelas Interval Perilaku Agresif Siswa

Interval Individu Perilaku Agresif	
Jumlah item skala	36
Nilai minimal responden	$1 \times 36 = 36$
Nilai maksimal responden	$4 \times 36 = 144$
Jumlah kelas interval	$144 - \frac{36}{3} = \frac{108}{3} = 36$

Tabel 4

Kategori Perilaku Agresif Siswa

NO	Batas Nilai	Kategori
1.	36-72	Rendah
2.	73-108	Sedang
3.	109-144	Tinggi

b. Pelaksanaan *Treatment* (Perlakuan)

Pelaksanaan layanan konseling kelompok teknik *Roleplaying* dilaksanakan menggunakan desain one-group dengan sampel yang berjumlah 6 orang siswa yang teridentifikasi memiliki perilaku agresif tinggi. Kegiatan dilakukan secara offline atau tatap muka.

Pelaksanaan kegiatan penelitian perilaku Agresif dengan konseling kelompok teknik *Roleplaying* ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Untuk melaksanakan konseling kelompok dengan teknik *Roleplaying* ini diawali dengan pelaksanaan pretest kemudian hasil kegiatan.

Konseling kelompok dievaluasi dengan melakukan posttest, tujuan dilakukannya posttest adalah guna mengukur kembali perilaku agresif siswa setelah diberikan treatment dengan melaksanakan layanan konseling kelompok teknik *Roleplaying*. Dalam kegiatan perlakuan treatment ini dilakukan beberapa tahap, adapun gambaran kegiatan konseling kelompok teknik *Roleplaying* sebagai berikut:

- 1) Memilih Partisipan

Tanggal pelaksanaan : 17 Maret, 2025
Siswa yang hadir : AR, DA, H, IR, JTG, KO
Tempat pelaksanaan : Perpustakaan
Tahap kegiatan pertemuan 1 : Memilih partisipan

Partisipan yang akan menjadi subjek target yang akan dilibatkan pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 27 Samarinda yang teridentifikasi berperilaku agresif. Pada tahap ini, kegiatan dimulai dengan salam, menanyakan kabar, dan berdoa. Kemudian penulis melakukan perkenalan antar anggota kelompok guna membangun rapport karena para anggota kelompok berada pada kelas yang berbeda dan terlihat tidak akrab.

Pada awalnya siswa terlihat masih canggung dan tidak percaya diri, dilihat dari siswa yang masih malu malu pada saat perkenalan diri. Untuk menciptakan keakraban antar anggota, pemimpin kelompok melakukan ice breaking berupa permainan sambung kata, diskusi mengenai hobi masing masing anggota kelompok, guna menciptakan keakraban antar anggota. Siswa terlihat bersemangat mengikuti permainan sambung kalimat dan mulai mengakrabkan diri satu sama lain pemimpin kelompok memfokuskan pada pertemuan ini untuk membina ke akrahan antar anggota kelompok.

2) Menyiapkan kelompok pemain dan pengamat dan menata panggung

Tanggal pelaksanaan : 24 Maret, 2025
Siswa yang hadir : AR, DA, H, IR, JTG, KO
Tempat pelaksanaan : Perpustakaan
Tahap kegiatan pertemuan 2 : sesi 1 menyiapkan kelompok pemain dan
Pengamat, Sesi 2 menata panggung

Pada sesi 1, kegiatan dimulai dengan salam, menanyakan kabar, dan berdoa. Siswa terlihat mulai bersemangat dan tidak secanggung pertemuan awal, terlihat dari para anggota sudah mulai bertegur sapa. Kegiatan, diawali dengan pemimpin kelompok menjelaskan mengenai tujuan konseling kelompok teknik *Roleplaying* kemudian para anggota kelompok mendengarkan dengan baik. Pemimpin kelompok kemudian membagikan naskah drama *Roleplaying* untuk dipelajari, menyiapkan kelompok pemain dan pengamat serta menjelaskan tugas tugasnya bahwa kelompok pemain bertugas untuk bermain peran, sedangkan kelompok pengamat bertugas mengamati dan mengevaluasi jalannya *Roleplaying*.

Pada sesi 2 pemimpin kelompok dibantu dengan anggota kelompok menyiapkan penataan panggung drama serta memilih peran yang cocok untuk diperankan di pertemuan berikutnya.

3) Memainkan peran

Tanggal pelaksanaan : 31 maret, 2025
Siswa yang hadir : AR, DA, H, IR, JTG, KO
Tempat pelaksanaan : Perpustakaan
Tahap kegiatan pertemuan 3 : sesi 1 bermain peran
sesi 2 diskusi dsn evaluasi

Pada pertemuan ini dimulai dengan menanyakan kabar, berdoa, pemimpin kelompok kemudian memberikan penjelasan mengenai topik yang akan dibahas pada *Roleplaying* dan mengkondisikan kesiapan anggota kelompok untuk masuk ke sesi 1 yaitu bermain peran dengan topik “ konflik diperpustakaan” Pemimpin kelompok kemudian memberikan pengarahan kepada para pemain untuk memahami peran yang akan dimainkan, mengkoordinasikan kelompok pengamat untuk mengamati kesesuaian pemain membawakan perannya, pesan yang tersampaikan, kelugasan berbicara, dan cara pemecahan masalahnya.

Pada sesi 2 dilakukan diskusi dan evaluasi antara pemimpin kelompok, kelompok

pemain, dan kelompok pengamat. hambatan yang dialami selama melakukan *Roleplaying* adalah, kelompok pemain terlalu terpaku pada teks yang ada pada naskah drama yang membuat jalannya *Roleplaying* tidak maksimal. Pemimpin dan anggota kelompok sepakat untuk melakukan *Roleplaying* ulang di pertemuan berikutnya dengan solusi kelompok pemain dapat melakukan improvisasi selama hal tersebut tidak keluar dari alur cerita naskah yang telah diberikan.

4) Bermain Peran Ulang

Tanggal pelaksanaan : 7 April, 2025
 Siswa yang hadir : AR, DA, H, IR, JTG, KO
 Tempat pelaksanaan : Perpustakaan
 Tahap kegiatan pertemuan 4 : sesi 1 Bermain peran ulang
 sesi 2 diskusi dan evaluasi

Pada pertemuan ini melanjutkan kegiatan dari pertemuan sebelumnya yaitu melakukan *Roleplaying* ulang pemimpin kelompok kemudian menanyakan kesiapan anggota untuk bermain peran, anggota kelompok serentak menjawab “siap” setelah itu pemimpin kelompok menjelaskan kembali garis besar alur cerita yang ada pada naskah yang akan diperankan, guna memberikan gambaran kepada kelompok pemain agar lebih mudah melakukan improvisasi. Setelah dilakukan *Roleplaying* ulang kemudian dilakukan kembali diskusi dan evaluasi ketika kegiatan berakhir peneliti menanyakan dan menyimpulkan dari topik yang dibahas dengan mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan seperti Pemahaman yang sudah diperoleh anggota kelompok, Perasaan yang dialami selama kegiatan berlangsung. Kesan yang diperoleh selama kegiatan.

5) Berbagi Lanjutan

Tanggal pelaksanaan : 14 April, 2025
 Siswa yang hadir : AR, DA, H, IR, JTG, KO
 Tempat Pelaksanaan : Perpustakaan
 Tahap kegiatan pertemuan 5 : Berbagi lanjutan

Pada pertemuan ini peneliti dan anggota saling berbagi dan mengembangkan pengalaman. Kegiatan ini dilakukan dengan menghubungkan situasi permasalahan dengan pengalaman yang sebenarnya terjadi, dan refleksi perasaan setelah melakukan *Roleplaying*.

c. pemberian *Posttest*

Setelah pemberian *treatment* selesai dilakukan pengukuran kembali untuk mengetahui kondisi akhir perilaku agresif siswa setelah diberikan konseling kelompok teknik *Roleplaying* dengan membagikan skala perilaku agresif siswa kepada 6 anggota kelompok.

Pemimpin kelompok bertugas untuk mengamati proses konseling kelompok dan tujuan permasalahan anggota kelompok yang telah tercapai.

Tabel 4 Hasil *Posttest* Perilaku Agresif Siswa

No.	Nama	Skor <i>posttest</i>	kategori
1.	AR	94	Sedang
2.	DA	60	Rendah
3.	H	100	Sedang
4.	IR	94	Sedang
5.	JTG	88	Sedang
6.	KO	75	Sedang

3. Intervensi Konseling Kelompok Dengan Teknik *Roleplaying* Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa

Untuk mengetahui pengaruh teknik *Roleplaying* melalui layanan konseling kelompok untuk menurunkan perilaku agresif siswa telah dilaksanakan *pretest* kemudian diberikan perlakuan atau *treatment* berupa konseling kelompok dengan teknik *Roleplaying* dan

selanjutnya dilakukan *posttest*. Dalam perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 5 Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama	pretest	kategori	posttest	kategori	peningkatan
1.	AR	109	Tinggi	94	Sedang	15
2.	DA	75	Sedang	60	Rendah	15
3.	H	127	Tinggi	100	Sedang	27
4.	IR	115	Tinggi	94	Sedang	21
5.	JTG	111	Tinggi	88	Sedang	23
6.	KO	96	Sedang	75	Sedang	21
Jumlah		633	511		122	
Rata-rata		105,5	85,17		20,33	

Berdasarkan hasil perhitungan *pretest* 6 sampel tersebut didapatkan rata-rata perilaku agresif siswa dengan nilai 105,5 dan setelah diberikan perlakuan konseling kelompok dengan teknik *Roleplaying* rata rata siswa menurun dengan nilai 85,17.

Dengan demikian dapat disimpulkan layanan konseling kelompok teknik *Roleplaying* untuk mengurangi perilaku agresif siswa.

4. Analisis Data

a. Uji Normalitas

**Gambar 1 Uji Normalitas
Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.244	6	.200*	.939	6	.650
posttest	.242	6	.200*	.890	6	.318

Berdasarkan gambar diatas, dapat dilihat bahwa uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* nilai *pretest* sebesar $0,650 > 0,05$, dan *posttest* sebesar $0,318 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji -T

Uji T merupakan bagian dari analisis statistik parametrik. Oleh karena itu, sebagaimana aturan dasar dalam analisis parametrik, data penelitian harus berdistribusi normal. Setelah melaksanakan uji normalitas maka persyaratan data harus berdistribusi normal dalam penggunaan uji T sudah terpenuhi. Dari hasil uji T yang dihitung dengan bantuan SPSS 25 For Windows diperoleh hasil sebagai berikut:

Gambar 2 Hasil Uji – T

Paired Samples Test

		Paired Differences 95% Confidence Interval of the Difference Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pretest - posttest	25.24068	10.651	5	.000

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai t sebesar 10,651 dengan signifikan 0,000 yang berarti $0,000 < 0,05$. Nilai sig $< 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan perilaku membolos sebelum dan sesudah pemberian treatment melalui layanan konseling kelompok teknik *roleplaying*.

B. Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Intervensi Konseling Kelompok

Teknik *Roleplaying* Untuk Mengurangi Perilaku Agresif siswa Kelas VIII SMP Negeri 27 Samarinda. Penelitian ini diawali dengan pemberian pretest kemudian diberikan perlakuan (treatment) sebanyak 4 kali pertemuan dan diakhiri oleh pemberian posttest. Selanjutnya hasil tersebut dibandingkan untuk mengetahui efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi yang telah diberikan.

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang dilakukan diketahui bahwa layanan konseling kelompok terbukti untuk mengurangi perilaku agresif. Hal tersebut diketahui dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*. berupa penyebaran skala perilaku agresif. Penyebaran skala *pre-test* perilaku agresif yang disebarkan pada siswa kelas VIII SMP 27 samarinda pada tahun ajaran 2024/2025 didapatkan hasil bahwa 4 berada pada kategori tinggi, dan 2 berada pada kategori sedang.

Mengacu pada hal tersebut menurut (Khaira, 2022) apabila terus dibiarkan tentu akan menimbulkan dampak negatif terhadap peserta didik Jika dibiarkan secara terus menerus akan mengganggu proses belajar mengajar secara optimal. Anak yang cenderung mengalami perilaku agresif akan susah untuk percaya pada orang lain, sehingga menyebabkan anak ini mudah tersinggung dan menyendiri. Dampak dari perilaku agresif bisa dilihat dari dampak pelaku dan korban. Dampak dari pelaku, misalnya pelaku akan dijauhi dan tidak disenangi oleh orang lain. Sedangkan dampak dari korban misalnya timbulnya sakit fisik dan psikis serta kerugian akibat perilaku agresif tersebut.

Merujuk pada permasalahan tersebut maka peneliti pada pelaksanaan penelitian memberikan perlakuan (treatment) berupa layanan konseling kelompok dengan teknik *Roleplaying* sebanyak 4 kali pertemuan. Setelah diberikan layanan kemudian dilaksanakan *posttest* yaitu penyebaran skala perilaku agresif untuk mengetahui perilaku agresif siswa. Dan berdasarkan hasil *posttest* diketahui perilaku agresif mengalami penurunan. Hal tersebut diketahui dengan penurunan skor rata-rata peserta didik sebesar 105,5 berada pada kategori tinggi sedangkan setelah diberikan layanan konseling kelompok teknik *roleplaying* dan dilakukan penyebaran skala *posttest* skor rata – rata peserta didik menjadi 85,17 berada pada kategori sedang. Hal tersebut juga dibuktikan dengan analisis data yang dilakukan berupa pengujian statistic dengan bantuan SPSS 25 for windows yang dilakukan dengan menggunakan uji T didapatkan hasil nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selain pemberian konseling kelompok teknik *Roleplaying* tentunya dalam peningkatan perilaku agresif siswa terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku agresif siswa, yaitu faktor internal dalam diri siswa dan eksternal (lingkungan) sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh (Permatasari et al., 2021) mengemukakan penurunan perilaku agresif siswa terdapat faktor internal dan eksternal diantaranya sebagai berikut. Faktor internal, meliputi pola pikir, kebiasaan, nilai-nilai yang dianut, regulasi emosi seperti tenang, sabar, satu pemahaman yang positif, sifat- sifat, pengetahuan dan keadaan jasmani Faktor eksternal meliputi, berteman dengan cara positif, tidak menghasut kepada keburukan, menerapkan nilai-nilai yang tidak bertentangan norma atau aturan sekolah dan lain sebagainya.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hidayati (2019) dengan judul '*Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Play Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru*', hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku agresif siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing berada dikategori tinggi dengan rata-rata 101 dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing mengalami penurunan tinggi dikategori sedang dengan rata-rata 78,5 maka dapat dikatakan

adanya perbedaan pre test dan post test. Jadi dapat disimpulkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing efektif mengurangi perilaku agresif siswa.

Adapun penelitian lain oleh Rizki Kurnia Putri (2018) dengan judul: “ *Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Role playing Untuk Menurunkan Perilaku Agresif Siswa* ” Desain Pre-eksperimental yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Group Design. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VIIA MTS Muhammadiyah Bandar Lampung yang berjumlah 6 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian di peroleh t hitung sebesar 13.290. Nilai t hitung ini lebih besar dari t tabel dengan degree of freedom 11 yaitu 1.796. $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa layanan konseling kelompok dengan teknik role playing dapat mengurangi perilaku agresif pada peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

Setelah layanan diberikan maka tentu ada *follow-up* atau tindak lanjut yang peneliti lakukan sebagai kelanjutan dari penelitian untuk tetap mempertahankan dan tetap membantu peserta didik dalam mengurangi perilaku Agresif dengan terus membina hubungan baik dengan peserta didik sehingga dapat tetap memantau bagaimana perkembangan tentang perilaku agresif. Selain itu peneliti juga melakukan kerjasama dengan guru BK di SMP 27 Samarinda agar tetap dapat memantau dan mengetahui bagaimana perkembangan pada enam peserta didik tersebut. Selanjutnya dengan membina hubungan baik maka dapat memfasilitasi peserta didik apabila ingin melakukan sharing pendapat atau diskusi dengan peneliti dalam membantu mengurangi perilaku agresif yang dihadapinya.

Keterbatasan pada penelitian ini terdapat pada naskah drama yang dianggap terlalu baku dan tetap, sebagai solusi peneliti menjelaskan pada anggota kelompok untuk bebas melakukan improvisasi selama itu tidak keluar dari alur cerita dan pesan moral dalam *Roleplaying* masih tersampaikan, keterbatasan selanjutnya terdapat pada desain penelitian one group karena tidak adanya kelompok kontrol sulit untuk menentukan apakah perubahan yang terjadi benar disebabkan oleh perlakuan atau faktor lain. juga pada sampel yang tidak terlalu luas, disarankan untuk peneliti selanjutnya dapat memperluas cakupan subjek juga mempertimbangkan pemilihan sampel yang digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai intervensi layanan konseling kelompok teknik Roleplaying untuk mengurangi perilaku agresif siswa kelas VIII SMP Negeri 27 Samarinda maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut: Pelaksanaan Penelitian di SMP Negeri 27 Samarinda dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan, yaitu dimulai dari pemberian pretest, kemudian pemberian perlakuan (treatment) melalui layanan Konseling kelompok teknik Roleplaying sebanyak 4 kali pertemuan, dan diakhiri dengan pemberian posttest. Berdasarkan hasil analisis data uji T diketahui nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ yang berarti menunjukkan adanya perbedaan antara skor pretest dan posttest dapat disimpulkan bahwa layanan konseling kelompok teknik Roleplaying terbukti dapat mengurangi perilaku agresif. Artinya jika layanan konseling kelompok teknik Roleplaying dilaksanakan dengan baik maka dapat mengurangi perilaku agresif siswa.

Saran

Saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Siswa yang memiliki perilaku agresif dengan kategori sedang dan rendah diharapkan dapat mempertahankan dan menurunkan dengan adanya bantuan dari guru bimbingan dan konseling di sekolah.

2. Bagi guru Bk, dapat menggunakan teknik Roleplaying sebagai penunjang layanan konseling kelompok untuk menurunkan perilaku agresif siswa
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk menambahkan kelompok kontrol, memperhatikan naskah drama agar lebih mudah dipahami sesuai dengan jenjang sekolah sampel, memperluas jenjang pendidikan, dan mempertimbangkan desain penelitian serta pemilihan sampel yang digunakan

DAFTAR PUSTAKA

- afifah, a. Q. A., & asni, a. (2023). Efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk mengurangi perilaku agresif siswa smpn 103 jakarta. *Research and development journal of education*. 9(2), 714-721.
- Arenas, dl, viduani, a., & araujo, rb (2022). Penggunaan terapi permainan peran (rpg) dalam kesehatan mental: tinjauan cakupan. *Simulasi & permainan* , 53 (3), 285-311. <https://doi.org/10.1177/10468781211073720>
- al-lamri, hamid, s. i., & ichas, t. i. (2006). Pengembangan pendidikan nilai dalam pembelajaran pengetahuan sosial di sekolah dasar. Depdiknas direktorat jenderal pendidikan tinggi direktorat ketenagaan
- Aminah, S., Purnama, D. S., Suwarjo, S., & Rahman, F. (2021). Analisis Dampak Pelatihan Peningkatan Kompetensi Layanan Konseling Kelompok pada Guru BK SMA Se-Kabupaten Sleman. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 169–179. <https://doi.org/10.21831/diklus.v5i2.43549>
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode Role Playing dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.15651>
- Barru, N., Jannah, M., & Alam, F. A. (2023). Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Uptd Smp. 1, 27–38.
- Eliani, J., Yuniardi, M. S., & Masturah, A. N. (2018). Fanatisme dan Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial pada Penggemar Idola K-Pop. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 3(1), 59. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v3i1.2442>
- Fadhli, T., & Aldina, F. (2024). KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING.
- Gading, I. K., Nisa, U., & Lestari, L. P. S. (2017). Keefektifan Konseling Behavioral Teknik Modeling dan Konseling Analisis Transaksional Teknik Role Playing untuk Meminimalkan Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(4), 157–164. <https://doi.org/10.17977/um001v2i42017p157>
- Hummaira. (2019). Penerapan Teknik Role Playing Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Di Sma Negeri 9 Banda Aceh. Hummaira.
- Ketut, D. (1988). 268807160-Bimbingan-Dan-Konseling.pdf.
- Khaira, W. (2022). Kemunculan Perilaku Agresif Pada Usia Remaja. *Jurnal Intelektualita Prodi MPI*, 11(2), 99–112.
- khofifah. (2019). efektivitas layanan konseling kelompok teknik roleplaying untuk mengurangi agresivitas siswa. 1–11.
- Muhaimin, M. (2022). Efektivitas Konseling Kelompok Menggunakan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa Sma. *JKP (Jurnal Konseling Pendidikan)*, 6(2), 69–76. <https://doi.org/10.29408/jkp.v6i2.6964>
- Permatasari, S., Situmorang, N. Z., & Safaria, T. (2021). Hubungan Regulasi Emosi dan Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Agresi di Pontianak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5150–5160. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1422>
- Pratiwi, I. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu. Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar .
- Putra, T. H., Bariyyah, K., & Permatasari, D. (2020). Efektivitas Teknik Role Play dalam Membantu

- Mengurangi Perilaku Agresif. *Jurnal Konseling Indonesia*, 6(1), 14–20. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JKI>
- Putri, R. K. (2017). Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Peserta Didik Kelas Vii Di Mts Muhammadiyah Bandar Lampung.
- Sari, N. (2023). Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik Self Control dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Pada Peserta Didik Kelas Vii Di Smpn 9 Satap Pesawaran Tahun Ajaran 2023/2024.
- SUBAGIYO, H. (2023). Roleplay. *Kenyon Review*, 45(4), 257–262. <https://doi.org/10.5040/9780571285617.00000027>
- Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.
- Syarif, F. (2017). Hubungan Kematangan Emosi Dengan Perilaku Agresi Pada Mahasiswa Warga Asrama. 5(2), 199–207.
- Utari Pratiwi, Y. K. N. (2024). Pemahaman Mendasar tentang Konseling Kelompok bagi Praktisi Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 2 (2)(2), 60–66. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Utomo, P. (2021). Model Konseling Kelompok Berbasis Terapi Bermain Asosiatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Abk. *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 56–72. <https://doi.org/10.51339/isyrof.v3i2.329>
- Widyorini, E. (n.d.). Efektivitas Tehnik Role Play Untuk. 9623(2016), 1035–1044.
- Winkel, W. . (1989). Psikologi pengajaran W,S, Winkel (pp. 274–278).
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>
- Yunalia, E. M., & Etika, A. N. (2020). Emotional Intelligence Correlation with Self Efficacy in Adolescent. *Media Keperawatan Indonesia*, 3(3), 137. <https://doi.org/10.26714/mki.3.3.2020.137-143>